



ANDREAS SEYFARTH

Puerto Rico

Chercheur d'or, capitaine, intendant, marchand, planteur, artisan ou maçon, tels sont les rôles que vous pourrez jouer dans le nouveau monde. La plantation la plus riche, les bâtiments les plus beaux, les entrepôts les mieux remplis vous amèneront la prospérité et surtout le prestige représenté par les points de victoire.

But du jeu

Le jeu se joue en un certain nombre de tours. À chaque tour, chaque joueur choisit l'un des sept personnages en jeu et tous les joueurs, en sens horaire, peuvent effectuer l'action spécifique à ce personnage.

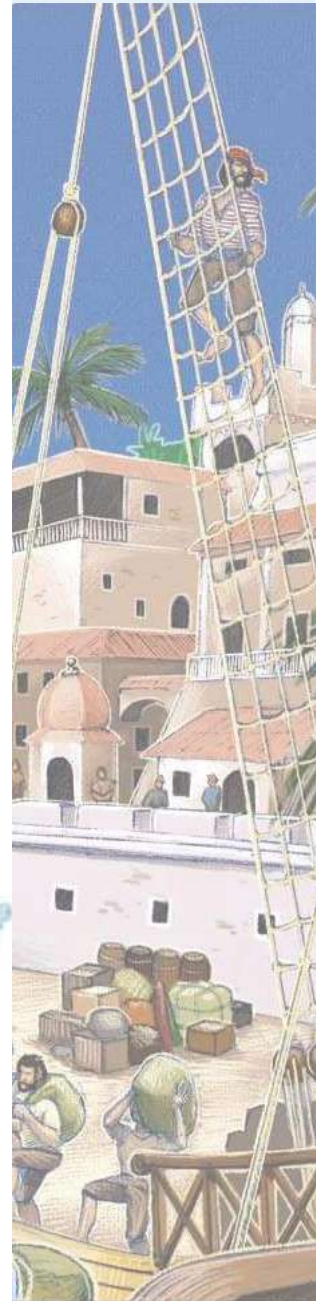
Ainsi, par exemple, le planteur permet à tous les joueurs d'établir de nouvelles plantations sur lesquelles, avec l'aide de l'artisan, ils pourront produire des marchandises. Ces marchandises pourront ensuite être vendues par le marchand, ou expédiées vers le vieux monde par le capitaine. L'argent ainsi récolté pourra être utilisé par le maçon pour construire des bâtiments, et ainsi de suite.

Le joueur qui saura le mieux utiliser les différents personnages et leurs actions deviendra le plus prestigieux et le plus prospère personnage de Puerto Rico, et gagnera ainsi la partie.

Le vainqueur est le joueur qui, en fin de partie, a le plus de points de victoire.

Matériel

- **5 plateaux de jeu individuels**, ou **domaines**. Chacun d'entre eux est divisé en deux parties de 12 cases chacune, l'île et la cité, et comprend aussi un bref résumé des particularités des sept personnages.
- **1 carte de gouverneur** qui indique le premier joueur du tour
- **8 cartes de personnage**, à savoir un planteur, un intendant, un maçon, un artisan, un marchand, un capitaine et deux chercheurs d'or.
- **1 plateau de jeu** destiné à recevoir argent et bâtiments.
- **49 jetons bâtiments**, 5 grands bâtiments mauves (2 cases), 12 petits bâtiments mauves et 20 bâtiments industriels, de diverses couleurs.
- **54 pièces d'or**, 46 de 1 doublon et 8 de 5 doublons
- **58 jetons îles**, 8 carrières et 50 plantations dont 8 de café, 9 de tabac, 10 de maïs, 11 de sucre et 12 d'indigo.
- **1 navire de colons**, pour le transport des colons
- **100 colons**, de petits disques de bois brun
- **1 magasin** pour la vente de marchandises
- **50 tonneaux de marchandises**, 9 de café (brun) et de tabac (beige), 10 de maïs (jaune), 11 de sucre (blanc) et d'indigo (bleu).
- **5 navires de transport**, pour expédier des marchandises vers la vieille Europe.
- **50 jetons points de victoire**, de forme hexagonale, 32 de 1 point et 8 de 5 points.



Mise en place

Placez **le plateau de jeu** au centre de la table. Placez **tous les jetons bâtiments** à leur place sur le plateau de jeu (voir plus bas). Triez **les pièces d'or** selon leur valeur et placez les à côté du plateau de jeu pour constituer la banque.

Chaque joueur prend:

- **1 domaine** qu'il place devant lui sur la table de jeu. Chaque domaine comprend deux grandes parties, une île de 12 cases et une cité de 12 cases.

- **de l'argent**: à 3 joueurs: 2 doublons, à 4 joueurs: 3 doublons, à 5 joueurs: 4 doublons

Chaque joueur doit conserver son argent, clairement visible de tous, sur la rose des vents de son domaine.

- **1 jeton plantation**. Le premier joueur, désigné d'une manière ou d'une autre, prend la **carte gouverneur** et un jeton plantation d'*indigo*, qu'il place face visible sur l'une des douze cases de son île. Les autres joueurs prennent de même les jetons suivants:

- à 3 joueurs: 2^{ème} joueur: indigo; 3^{ème} joueur: maïs
- à 4 joueurs: 2^{ème} joueur: indigo; 3^{ème} et 4^{ème} joueurs: maïs
- à 5 joueurs: 2^{ème} et 3^{ème} joueurs: indigo; 4^{ème} et 5^{ème} joueurs: maïs

Le reste du matériel de jeu est placé comme indiqué sur l'illustration (qui représente une partie à 4 joueurs)

- **Les points de victoire**: à 3 joueurs: 75 points, à 4 joueurs: 100 points, à 5 joueurs: tous les 122 points

- **Les huit jetons carrière**, faces visibles

- **Tous les autres jetons plantation**, soigneusement mélangés, en 5 piles de pioche de hauteurs équivalentes

- **4, 5 ou 6 jetons plantation** (un de plus que le nombre de joueurs) sont pris sur les piles et posés, faces visibles, à côté de la pile de jetons carrière.

- **Les cartes personnage**

à 3 joueurs: tous les personnages, sauf les deux chercheurs d'or
à 4 joueurs: tous les personnages, sauf un chercheur d'or
à 5 joueurs: tous les huit personnages

- **Trois navires marchands**

à 3 joueurs: les navires à 4, 5 et 6 cases

à 4 joueurs: les navires à 5, 6 et 7 cases

à 5 joueurs: les navires à 6, 7 et 8 cases

- **Tous les tonneaux de marchandises**, en cinq tas distincts

- **Le magasin**

- **Le navire de colons** transportant 3, 4 ou 5 colons, selon le nombre de joueurs

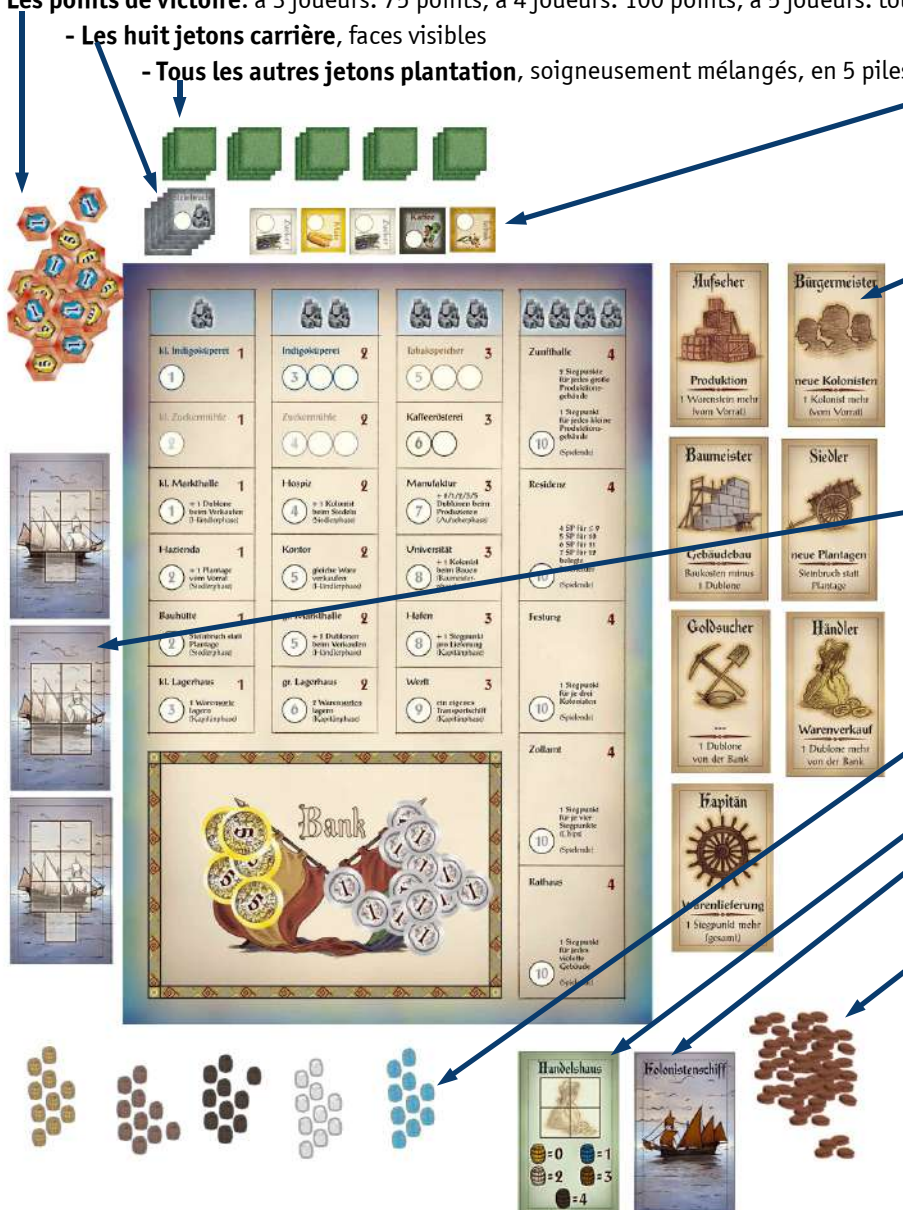
- **La réserve de colons**

à 3 joueurs: 55 colons

à 4 joueurs: 75 colons

à 5 joueurs: 95 colons

Les éléments non utilisés sont replacés dans la boîte de jeu.



Déroulement du jeu

Une partie dure une quinzaine de tours, chaque tour se déroulant de la même manière. Le joueur ayant la carte gouverneur commence le tour. Il choisit l'une des cartes personnage, la prend et la pose face visible devant son domaine, et effectue l'action permise par ce personnage. Son voisin de gauche effectue ensuite la même action, et ainsi de suite, en sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué cette action une fois, et une seule (*exception : le capitaine et l'intendant*).

Vient ensuite le tour du joueur assis à gauche du gouverneur. Il prend l'une des cartes personnage restantes, la pose face visible à côté de son domaine et effectue l'action permise par ce nouveau personnage. Son voisin de gauche effectue ensuite la même action, et ainsi de suite, en sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué cette action.

C'est ensuite le tour du joueur suivant, en sens horaire, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi une carte personnage et aient effectué les actions permises par toutes les cartes personnages choisies.

On place ensuite un doublon sur chacune des trois cartes personnage qui n'ont pas été choisies ce tour-ci. Les cartes personnages choisies par les joueurs sont ensuite remises, faces visibles, à côté de celles qui n'ont pas été choisies. Le joueur à gauche du gouverneur prend la carte gouverneur et devient le gouverneur du tour suivant. Il commence alors le tour suivant, et le jeu continue.

Les personnages

Chaque carte personnage donne au joueur qui la choisit un privilège spécifique, et permet à tous les joueurs, en sens horaire, en commençant par le joueur qui a choisi la carte, d'effectuer une action particulière (*exception: chercheur d'or*).

Règles de base pour toutes les cartes personnage:

- S'il y a un ou plusieurs doublons sur une carte personnage, le joueur qui prend cette carte reçoit l'argent qui s'y trouve. Cela est en sus des autres effets - privilège et action - de la carte.
- Le joueur qui a pris la carte effectue toujours l'action correspondante en premier, suivi en sens horaire par tous les autres joueurs.
- Lorsque vient son tour, un joueur est *obligé* de prendre une carte action, mais il peut renoncer à effectuer l'action ou à utiliser son privilège. Cela n'empêche bien sûr pas les autres joueurs d'effectuer l'action permise par cette carte.
- Les actions, à l'exception de celle du Capitaine, sont facultatives. Un joueur peut décider de ne pas effectuer une action. Il se peut aussi qu'un joueur soit dans l'impossibilité d'effectuer une action.
- La carte personnage prise par un joueur reste devant lui jusqu'à la fin du tour, et ne peut donc pas être prise par un autre joueur durant ce même tour.

Dans la suite des règles, on appelle "phase" l'ensemble des actions de tous les joueurs à la suite du choix d'un personnage par l'un d'entre eux.

Le planteur (Phase de plantation: établissement de nouvelles plantations sur les îles)

Le joueur qui prend cette carte personnage peut prendre soit une *carrière* (du fait de son privilège) soit une *plantation*, parmi celles visibles à côté du plateau de jeu, pour la placer sur l'une des cases libres de son île. Ensuite, en sens horaire, chacun des autres joueurs peut prendre l'une des *plantations* (et non une carrière, sauf éventuellement pour le propriétaire de la baraque de chantier) et la placer sur une case libre de son île.

Pour finir, le joueur qui a pris la carte planteur défasse les plantations visibles qui n'ont



pas été prises par les joueurs dans une pile de défausse constituée à cet effet, et les remplace par de nouvelles plantations prises sur les piles de pioche. Il pioche toujours une plantation de plus que le nombre de joueurs.

Notes:

- Ne pas oublier de tenir compte des effets de l'hacienda, de la baraque de chantier et de l'hostie.

- S'il n'y a plus suffisamment de jetons plantation dans les piles faces cachées, on commence par placer les jetons restant, puis on mélange les jetons défaussés et on les utilise pour reconstituer les cinq piles de pioche, avant de piocher les plantations manquantes. S'il n'y a, malgré tout, plus suffisamment de jetons plantation, on ne pioche que ceux encore disponibles.

- En termes de jeu, l'emplacement précis où un joueur place une plantation ou une carrière est sans importance. Les carrières et plantations placés sur une île ne peuvent jamais en être retirés.

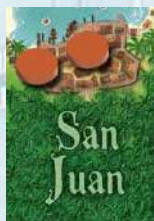
- Si toutes les cases de l'île d'un joueur sont occupées par des carrières ou plantation, ce joueur ne peut plus y placer d'autre carrière ou plantation, et n'effectue donc pas cette action.

- S'il n'y a plus de carrières disponibles dans la pioche, le privilège du planteur et du propriétaire de la baraque de chantier deviennent sans objet.

L'intendant (Phase d'arrivée: arrivée de nouveaux colons)

Sur chaque jeton carrière, plantation ou bâtiment se trouvent 1, 2 ou 3 cercles. Un joueur peut placer - il n'y est pas obligé - un colon sur chacun des cercles des jetons de son domaine. Seules les jetons occupés, c'est-à-dire sur lesquels se trouve au moins un colon, sont actifs. Les carrières, plantations ou bâtiments inoccupés ne produisent aucun effet. Le joueur qui prend l'intendant peut tout d'abord - c'est là son privilège - prendre un colon de la réserve de colons (et non du bateau). Ensuite chacun des joueurs à son tour, en commençant par l'intendant et en poursuivant en sens horaire, prend un colon du navire de colons. On poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les colons du navire aient été pris (voir exemple sur l'illustration ci-contre).

Un joueur peut placer ses nouveaux colons, ainsi que les colons qu'il possède déjà, sur n'importe quels cercles des jetons de son domaine. Cela signifie qu'un joueur peut profiter de l'action de l'intendant pour placer ses colons se trouvant à San Juan, ou pour déplacer des colons se trouvant déjà sur ses carrières, plantations ou bâtiments.



Si, par manque de place, un joueur ne peut pas placer tous ses colons, il les "stocke" dans le petit port de San Juan, dans son domaine. Ils y restent alors jusqu'à ce que, profitant d'une autre phase d'arrivée, leur propriétaire ait l'occasion de les placer sur les jetons de son domaine.

Pour finir, le joueur qui a pris la carte intendant place de nouveaux colons sur le navire de colons, colons qui seront pris par les joueurs lors de la prochaine phase de l'intendant. Il prend dans la réserve et met sur le navire autant de colons qu'il y a de cercles inoccupés sur les bâtiments (et les bâtiments seulement) dans les domaines de tous les joueurs, avec un minimum égal au nombre de joueurs.

Notes:

- Le placement des colons peut généralement être fait simultanément par tous les joueurs. Si, néanmoins, les joueurs pensent que les décisions de certains peuvent influencer celles des autres, le placement peut être fait en sens horaire, en commençant par l'intendant.

- Si l'intendant oublie (mais les autres joueurs ont le droit de le lui rappeler ;-)) de placer de



intendant
 joueur 2
 joueur 3
 joueur 4
 intendant
 joueur 2

Exemple pour 4 joueurs:
 l'intendant prend 3 colons (1 de la réserve et 2 du navire), le second joueur 2 colons, les troisième et quatrième joueurs 1 colon chacun.

nouveaux colons sur le navire, les joueurs peuvent plus tard y placer le nombre minimum de colons, c'est à dire autant de colons qu'il y a de joueurs. Lorsque la réserve de colons est épuisée, l'intendant perd son privilège et le navire reste vide.

- Un joueur ne peut pas choisir de laisser des colons à San Juan alors qu'il a des cercles libres sur ses carrières ou ses plantations. Les joueurs doivent donc placer sur des cercles autant de colons que possible. Les colons ne peuvent être placés sur des cercles que pendant la phase d'arrivée.

Le maçon (Phase de construction: placement de nouveaux bâtiments)

Le joueur qui prend cette carte personnage peut - c'est là son privilège - construire un bâtiment en payant un doublon de moins que le prix normalement requis. Il paie à la banque, prend le bâtiment dans la réserve et le place dans son domaine, sur n'importe quelle case libre de sa cité. Les grands bâtiments doivent être placés sur deux cases libres adjacentes. Les autres joueurs peuvent ensuite, en sens horaire et en commençant par le joueur à gauche du maçon, construire un bâtiment en payant le prix normal, indiqué sur le jeton bâtiment.

Notes:

- Aucun joueur ne peut construire plusieurs bâtiments. Le privilège du maçon lui donne seulement droit à une réduction sur son unique bâtiment.
- Les effets des différents bâtiments sont décrits à la fin des règles.

Carrières: Chacune de ses carrières occupées réduit de 1 doublon le prix à payer par un joueur pour construire un bâtiment. Cette réduction ne peut excéder une limite indiquée sur le plateau de jeu: un joueur qui construit un bâtiment de la première colonne ne peut bénéficier d'une réduction de plus de 1 doublon (1 carrière occupée), la réduction maximale étant ensuite de 2 doublons dans la deuxième colonne, de 3 doublons dans la troisième et de 4 doublons dans la quatrième. Le privilège du maçon s'ajoute aux réductions de prix dues aux carrières, mais le coût de construction d'un immeuble ne peut en aucun cas être inférieur à 0. Ainsi, par exemple, un joueur ayant trois carrières occupées paiera 1 doublon pour la baraque de chantier, 3 doublons pour le comptoir, 5 doublons pour le port et 7 doublons pour l'hôtel de ville.

Notes:

- Ne pas oublier de tenir compte des effets de l'université.
- Si le maçon ne construit aucun bâtiment, il ne reçoit pas un doublon de la banque!
- Il n'est pas possible de bâtir en dehors des 12 cases de sa cité. Un joueur qui n'a plus de place disponible ne peut pas construire de nouveaux bâtiments.

L'artisan (Phase de production: production de marchandises)

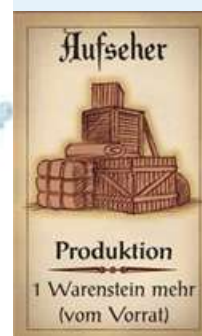
Le joueur qui prend cette carte prend dans la réserve les tonneaux de marchandises auxquels lui donnent droit ses capacités de production (bâtiments industriels et plantations) et les place sur la rose des vents de son domaine. Sur la rose des vents se trouvent donc à la fois ses marchandises et son argent, visibles de tous. Les autres joueurs font ensuite de même, en sens horaire.

Voir infra, au paragraphe "bâtiments industriels", les détails sur les capacités de production.

Enfin, et c'est là son privilège, l'artisan prend à la fin de la phase de production, après les actions de tous les joueurs, un tonneau supplémentaire de son choix, **d'une marchandise qu'il vient de produire.**

Notes:

- Ne pas oublier de tenir compte de l'effet de la manufacture.
- Il se peut que la réserve d'une marchandise soit épuisée, auquel cas le joueur qui devrait en prendre ne le peut pas, et ne prend rien d'autre à la place.



- Si l'artisan n'est pas en mesure de produire au moins un tonneau de marchandise, il ne reçoit pas le tonneau de marchandise supplémentaire auquel son privilège lui donne droit.

L'artisan est un personnage à double tranchant, et le joueur qui le prend doit bien prendre garde à ne pas favoriser ainsi certains de ses adversaires plus que lui-même!

Le marchand (Phase de commerce: vente de marchandises)

Le joueur qui prend cette carte peut immédiatement vendre un, et un seul, tonneau de marchandise de son choix au magasin. Il prend à la banque le prix correspondant à la marchandise vendue, entre 0 et 4 doublons, plus un doublon de bonus - son privilège. Ensuite, à tour de rôle et en sens horaire, les autres joueurs peuvent eux aussi vendre chacun une, et une seule, marchandise au magasin, au prix indiqué, du moins tant qu'il reste de la place dans le magasin. La phase de commerce se termine lorsque tous les joueurs ont eu la possibilité de vendre une marchandise, ou lorsque le magasin est plein.

Les règles suivantes s'appliquent aux ventes de marchandises:

- Le magasin n'a de place que pour quatre tonneaux de marchandises. Lorsque le magasin est plein, plus aucune marchandise ne peut y être vendue.
- Le magasin n'achète que des marchandises qu'il n'a pas déjà (*sauf éventuellement au propriétaire du comptoir, voir infra*).

Pour finir, si le magasin est plein, le marchand le vide et remet les quatre tonneaux de marchandises qui s'y trouvent dans leurs réserves respectives. Si le magasin n'est pas entièrement plein, les marchandises qui s'y trouvent ne sont pas enlevées, et il sera donc plus difficile de vendre des marchandises lors de la prochaine phase de commerce, du fait du plus petit nombre de cases libres dans le magasin et des marchandises déjà présentes.

Notes:

- Ne pas oublier de prendre en compte les effets des petit et grand marchés, ainsi que du comptoir.
- Si le marchand ne vend aucune marchandise, il ne bénéficie pas de son privilège et ne reçoit donc pas un doublon.
- Bien que cela ne lui rapporte, en principe, rien, un joueur peut vendre du maïs au magasin.

Le capitaine (Phase d'expédition de marchandises)

Le capitaine est chargé d'envoyer les productions de la colonie vers la vieille Europe, avide de produits exotiques. Il est le premier à pouvoir charger des marchandises sur les navires, suivi, en sens horaire, par les autres joueurs.

La phase d'expédition se poursuit, en sens horaire, tant qu'un joueur au moins a encore des marchandises qu'il peut charger.

Règles de chargement et d'expédition

- On effectue plusieurs tours de table, jusqu'à ce que plus aucun joueur ne puisse charger de marchandise sur les navires

Les règles suivantes s'appliquent :

- Chaque navire ne peut transporter qu'un seul type de marchandises, dans une quantité limitée par le nombre d'emplacements du navire.
- Il ne peut y avoir qu'un seul navire transportant un type de marchandise donné. S'il y a déjà un navire, même plein, transportant un type de marchandise, on ne peut pas charger de marchandises du même type sur un autre navire. Un maximum de trois types de marchandises peut donc être envoyé en Europe.
- À son tour, un joueur doit obligatoirement, s'il le peut, charger des tonneaux de marchandises. Il ne peut cependant charger que des tonneaux de la même marchandise pour ce tour.



Le magasin



- Lorsqu'un joueur charge des marchandises sur un navire, il doit charger autant de tonneaux qu'il le peut. Si un joueur a un type de marchandises qu'il peut charger à bord de plusieurs navires, tous vides, il doit choisir le navire sur lequel il peut charger le plus grand nombre de tonneaux, et en charger le maximum possible. En revanche, si un joueur a le choix entre plusieurs types de marchandises, il peut choisir librement et n'est pas tenu de choisir la marchandise dont il peut charger la plus grande quantité.

- On fait donc plusieurs tours de table en respectant ces règles de chargement, jusqu'à ce que plus aucun joueur ne puisse charger de marchandise sur les navires. Voir un exemple complet ci-contre.

Points de victoire

Chaque tonneau chargé à bord d'un navire marchand rapporte 1 point de victoire à son propriétaire - le joueur prend un jeton point de victoire. Tous les tonneaux, de quelque marchandise que ce soit, rapportent un point de victoire chacun (la valeur des marchandises n'est prise en compte que lors de la phase de commerce). Lors de son premier chargement, le capitaine reçoit un point de victoire supplémentaire - c'est là son privilège. Il ne reçoit pas de point supplémentaire s'il charge de nouveau des marchandises, qu'elles soient ou non de type différent, lors de la même phase d'expédition.

Contrairement à l'argent et aux marchandises, qui doivent être connus de tous, les points de victoire peuvent être tenus secrets. Chacun place ses jetons de points de victoire, faces cachées, sur sa rose des vents et peut, lorsqu'il le souhaite, échanger cinq jetons de 1 point contre un jeton de 5 points.

Stockage des marchandises

Lorsque plus aucun tonneau de marchandise ne peut être chargé à bord des navires, chaque joueur doit stocker les marchandises restant sur sa rose des vents. Chaque joueur ne peut en effet conserver qu'un tonneau, et un seul, sur sa rose des vents, et doit placer tous les autres dans ses entrepôts (petit ou grand). Si un joueur n'a pas suffisamment de place pour stocker toutes ses marchandises, il doit rendre les tonneaux en excédent à la réserve (voir *infra*, petit entrepôt).

Pour finir la phase d'expédition des marchandises, le capitaine décharge tous les navires pleins - et uniquement ceux qui sont pleins - et remplace leurs cargaisons dans la réserve. Les navires vides ou seulement en partie pleins restent en l'état jusqu'à la prochaine phase d'expédition. *Il sera donc plus difficile de charger des marchandises lors de la prochaine phase d'expédition si certaines marchandises sont déjà présentes sur des navires, et s'il y a donc moins de place pour des tonneaux supplémentaires.*

Notes:

- Ne pas oublier de prendre en compte les effets des entrepôts, du port et du quai.
- Un joueur qui ne peut pas entreposer toutes les marchandises qu'il lui reste à la fin de la phase d'expédition peut choisir celles qu'il conserve et celles qu'il remet dans la réserve.
- Quel que soit le nombre de marchandises différentes qu'il charge, le capitaine n'a droit qu'à un seul point de victoire supplémentaire au titre de son privilège. Si le capitaine n'effectue aucun chargement, il ne marque pas son point de bonus.
- Ce n'est qu'à la fin de la phase d'expédition que les joueurs doivent trouver le moyen de stocker les qu'il leur reste. Durant les autres phases de jeu, les joueurs peuvent acquérir et conserver sur leur rose des vents autant de tonneaux de marchandises qu'ils le souhaitent... jusqu'à la fin de la prochaine phase d'expédition.



Le chercheur d'or

Le joueur qui prend cette carte n'effectue aucune action particulière, mais reçoit simplement, au titre de son privilège, un doublon de la banque.

Exemple de phase d'expédition (à 4 joueurs)

Anne est capitaine et commence donc le chargement. Elle a 2 tonneaux de maïs et 6 tonneaux de sucre. Les navires à 5 et 7 cases sont vides, et il y a déjà 3 tonneaux de maïs sur le navire à 6 cases. Anne doit donc charger soit 2 tonneaux de maïs, soit 6 tonneaux de sucre. Elle choisit le sucre et charge donc 6 tonneaux de sucre sur le navire à 7 cases (elle ne peut pas choisir le navire à 5 cases, sur lequel elle ne pourrait pas charger 6 tonneaux). Elle reçoit 7 points de victoire (6 + 1 pour le privilège du capitaine).

Bernie joue ensuite. Il a 2 tonneaux de sucre et 3 de tabac. Il choisit le sucre et charge donc 1 tonneau de sucre sur la dernière place libre du navire à 7 cases, qui est désormais plein. Il ne peut pas charger son second tonneau de sucre, puisque le navire est plein. Il aurait pu choisir de charger plutôt ses 3 tonneaux de tabac dans le navire à 5 cases, encore vide, mais il espère pouvoir plus tard vendre son tabac au magasin. Il ne reçoit qu'1 point de victoire.

Christine joue ensuite. Elle a 2 tonneaux de maïs et 1 de tabac. Elle choisit le tabac et charge 1 tonneau de tabac sur le navire vide à 5 cases. Elle reçoit 1 point de victoire.

David joue ensuite. Il a 1 tonneau de maïs et 5 d'indigo. Il n'a pas le choix, et doit charger son maïs sur le navire à 6 cases, puisqu'il n'y a de place nulle part pour son indigo. Il reçoit 1 point de victoire. C'est de nouveau au tour d'**Anne** de jouer. Elle doit charger ses 2 tonneaux de maïs sur le navire à 6 cases et reçoit encore 2 points de victoire.

Bernie doit donc maintenant charger son tabac sur le navire à 5 cases, et reçoit encore 3 points de victoire.

Christine et **David** ont encore des marchandises, mais ne peuvent pas les placer sur des navires. Anne et Bernie n'ont plus de marchandises. La phase d'expédition est donc terminée.

Christine et **David** doivent maintenant stocker les marchandises qu'il leur reste. Il leur reste à chacun plus d'un tonneau, et ils sont donc dans l'obligation de placer les tonneaux en excédent dans leurs entrepôts, ou de les perdre. Pour finir, **Anne** décharge les deux navires entièrement pleins, ceux à 6 et à 7 cases. Les 4 tonneaux de tabac restent en revanche sur le navire à 5 cases.

Tour suivant

Après que le dernier joueur du tour a choisi une carte personnage, et que tous les joueurs ont éventuellement effectué l'action correspondante, le tour est terminé. Le gouverneur prend trois doublons à la banque et en place un sur chacune des trois cartes personnages qui n'ont pas été choisies durant le tour - et ce même s'il y a déjà un ou plusieurs doublons sur certaines de ces cartes. Les personnages sur lesquels se trouvent des doublons seront plus intéressants lors des tours suivants, puisque le joueur qui prend une telle carte prendra tous les doublons qui s'y trouvent. *Ainsi, par exemple, un joueur qui prend un chercheur d'or sur lequel se trouvent deux doublons reçoit, en tout, trois doublons, les deux qui sont sur la carte et un au titre du privilège du chercheur d'or.*

Pour finir le tour, tous les joueurs remettent à côté du plateau de jeu la carte personnage qu'ils avaient choisie, et le gouverneur passe la carte gouverneur à son voisin de gauche. Le nouveau gouverneur entame le tour suivant en choisissant une carte personnage, et le jeu continue.

Fin du jeu

Lorsque l'une des conditions ci-dessous est remplie, on termine le tour en cours et la partie est terminée.

Les circonstances entraînant la fin du jeu à la fin du tour sont:

- À la fin d'une phase d'arrivée de nouveaux colons, il n'y a plus suffisamment de colons dans la réserve pour remplir le navire.
- Durant la phase de construction, un joueur au moins bâtit sur la douzième et dernière case de sa cité.
- Durant la phase d'expédition, le dernier point de victoire de la réserve est pris par un joueur. *Dans ce cas, les autres points de victoire gagnés jusqu'à la fin du tour doivent être notés par écrit.*

À la fin de la partie, chaque joueur calcule son score final en additionnant:

- La valeur de ses jetons points de victoire (plus ceux notés par écrit durant le dernier tour),
- Les points de victoire rapportés par ses bâtiments (inscrits en bordeaux en haut à droite),
- Les points de victoire supplémentaires pour ses grands bâtiments occupés.

Note: les bâtiments rapportent des points de victoire même s'ils ne sont pas occupés. Les cinq grands bâtiments, par exemple, rapportent 4 points de victoire chacun lorsqu'ils ne sont pas occupés. En revanche, les grands bâtiments ne rapportent les points supplémentaires, spécifiques à chaque bâtiment, que si ils sont occupés.

Le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, celui des ex-æquos ayant le plus de doublons et de tonneaux de marchandise est vainqueur.

Les bâtiments

Règles générales s'appliquant à *tous* les bâtiments:

- Un joueur ne peut pas avoir deux bâtiments identiques, et ne peut donc pas bâtir de nouveau un bâtiment qu'il possède déjà. En revanche, un joueur peut avoir, par exemple, une petite raffinerie de sucre et une raffinerie de sucre, ou un petit entrepôt et un grand entrepôt, puisque ces bâtiments ne sont pas strictement identiques.
- Un bâtiment est *occupé* si au moins un colon s'y trouve. Seuls les bâtiments occupés peuvent être utilisés durant le jeu (*exception: décompte final des points de victoire*).
- L'endroit précis de la cité où un bâtiment est placé n'a aucune importance pour le jeu. Un bâtiment doit être placé sur une case libre de la cité du joueur qui le construit. Un grand

bâtiment doit être placé sur deux cases libres voisines. Un joueur peut déplacer des bâtiments à l'intérieur de sa cité afin de faire de la place pour un grand bâtiment (vous avez bien compris? On ne joue pas aux Princes de Florence!). En revanche, un joueur ne peut jamais *retirer* un bâtiment de sa cité pour faire de la place pour un grand bâtiment ou pour tenter de prolonger le jeu, tout comme il ne peut jamais retirer une plantation ou une carrière de son île.

- Le chiffre figurant dans le premier cercle de chaque jeton bâtiment est son coût de construction, en doublons. Une fois le bâtiment construit, ce chiffre ne joue plus aucun rôle.

Les bâtiments industriels (Blancs, bleu pâles, beiges et bruns)

Les bâtiments industriels sont nécessaires pour transformer en marchandises exportables le produit de certaines plantations.

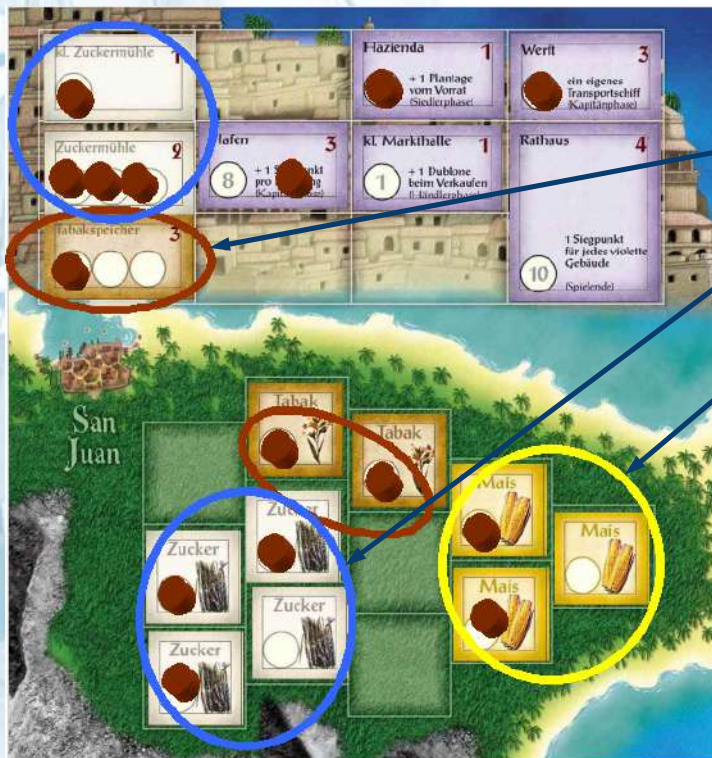
- Dans les teinturerie, les plants d'indigo sont traités pour obtenir la teinture d'indigo (tonneaux bleus).
- Dans les raffinerie de sucre, les cannes à sucre sont écrasés pour produire du sucre (tonneaux blancs).
- Dans les séchoirs à tabac, les feuilles de tabac sont séchées pour produire du tabac à fumer (tonneaux beiges)
- Dans les brûleries de café, les grains de café sont grillés pour produire du café (tonneaux bruns)

Note: Il n'y a pas de bâtiment pour le traitement du maïs. Le maïs (tonneaux jaunes) peut-être directement expédié vers l'Europe, dès la sortie de la plantation, sans nécessiter de traitement spécifique. Cela signifie que, durant la phase de production, les plantations de maïs occupées produisent directement des tonneaux de maïs.

Les cercles sur les bâtiments industriels indiquent le nombre maximum de tonneaux de marchandise que le bâtiment peut produire, un bâtiment produisant autant de tonneaux qu'il a de cercles occupés par des colons - à condition bien entendu que le joueur dispose également de plantations occupées pour produire les matières premières nécessaires.

Notes:

- Les matières premières utilisées lors de la production de marchandise ne sont pas physiquement représentées dans le jeu. Seuls les tonneaux de marchandises sont réellement pris par les joueurs. Les colons inutiles (comme, dans l'exemple ci-dessus, celui qui se trouve sur la seconde plantation de tabac ou celui qui se trouve sur le troisième cercle de la grande raffinerie de sucre) ne produisent rien.
- Comme cela est indiqué plus haut (phase de production), si un joueur doit produire une marchandise dont le stock est épuisé, il ne produit rien.



Exemple

Le joueur produit:

- 1 tonneau de tabac (le second cercle de son séchoir n'est pas occupé)
- 3 tonneaux de sucre (la quatrième plantation n'est pas occupée).
- 2 tonneaux de maïs (sa troisième plantation n'est pas occupée)

Les bâtiments mauves

Il y a 17 types de bâtiments mauves. Les 12 petits bâtiments sont disponibles en deux exemplaires chacun, alors qu'il n'existe qu'un seul exemplaire de chacun des 5 grands bâtiments.

Chacun des bâtiments mauves donne à son propriétaire, s'il est occupé, un avantage particulier, généralement sous la forme d'une exception aux règles normales du jeu. *Ainsi, par exemple, le propriétaire du comptoir peut vendre au magasin des marchandises d'un type qui s'y trouve déjà.*

Un joueur n'est jamais obligé d'utiliser ses bâtiments occupés. *Ce point est, en particulier, important en ce qui concerne le Quai.*

Petit marché

Lorsque le propriétaire d'un petit marché occupé vend un tonneau de marchandises durant la phase de commerce, il reçoit de la banque un doublon supplémentaire.

Exemple: Anne vend un tonneau de maïs et reçoit 1 doublon.

Hacienda

Durant la phase de plantation, lorsque vient son tour, le propriétaire d'une hacienda occupée peut, *avant* de prendre une plantation face visible de la pioche, prendre une plantation supplémentaire de la plus haute pile de plantations faces cachées et la placer sur une case libre de son île. Il joue ensuite normalement son tour de la phase de plantation.

Note: Si un joueur choisit de prendre une plantation face cachée, il obligatoirement la placer sur une case libre de son île et ne peut pas la défausser. Si le propriétaire de l'hacienda possède également la baraque de chantier, cela ne lui permet pas d'utiliser l'effet de l'hacienda pour prendre une carrière.

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 face visible.

Note: Si le planteur possède la baraque de chantier, il ne peut néanmoins pas prendre deux carrières.

Petit entrepôt

Comme il est indiqué plus haut, les joueurs doivent, à la fin de la phase d'expédition stocker les tonneaux de marchandises qu'ils n'ont pas pu expédier. Si un joueur n'a pas la place nécessaire pour stocker tous ses tonneaux de marchandises, il doit remettre les tonneaux en excédent dans la réserve.

Le propriétaire d'un petit entrepôt occupé peut y entreposer autant de tonneaux de la même marchandise qu'il le souhaite. L'entrepôt lui permet donc de conserver, en sus du tonneau de son choix auquel il a toujours droit, tous ses tonneaux 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.

Note: En pratique, les tonneaux ne sont pas placés sur l'entrepôt mais conservés sur la rose des vents du joueur.

Hospice

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.

Notes:

- *Si le propriétaire de l'hospice possède également l'hacienda, il ne peut pas utiliser l'hospice pour placer également un colon sur la plantation placée grâce à l'hacienda*

kl. Markthalle 1

1 + 1 Dublone
beim Verkaufen
(Händlerphase)

Hazienda 1

2 + 1 Plantage
vom Vorrat
(Siedlerphase)

Bauhütte 1

2 Steinbruch statt
Plantage
(Siedlerphase)

kl. Lagerhaus 1

3 1 Warensorte
lagern
(Kapitänphase)

Hospiz 2

4 + 1 Kolonist
beim Siedeln
(Siedlerphase)

- S'il n'y a plus de colons dans la réserve, le joueur peut en prendre un sur le navire. S'il n'y en a pas non plus sur le navire, l'hospice est sans effet.

Comptoir

Durant la phase de commerce, le propriétaire d'un comptoir occupé peut vendre au magasin un tonneau d'une marchandise qui s'y trouve déjà. Il ne peut cependant toujours rien vendre si le magasin 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 Christine, qui possède l'autre comptoir, elle aussi peut vendre au magasin un tonneau de tabac.

Grand marché

Lorsque le propriétaire d'un grand marché occupé vend un tonneau de marchandises durant la phase de commerce, il reçoit de la banque deux doublons supplémentaires.

Note: Si un même joueur possède le petit et le grand marché, il reçoit trois doublons supplémentaires lorsqu'il vend un tonneau au magasin.

Grand entrepôt

Le propriétaire d'un grand entrepôt occupé peut, à la fin de la phase d'expédition, conserver sur sa rose des vents autant de tonneaux qu'il le souhaite de deux types de marchandises.

Note: Si un même joueur possède le petit et le grand entrepôt, il peut conserver des tonneaux de trois types de marchandises différents.

Manufacture

Si, durant la phase de production, le propriétaire d'une manufacture occupée produit des marchandises de plusieurs types différents, il reçoit de l'argent de la banque: 1 doublon pour 2 types de marchandises différents, 2 doublon pour 3 types de marchandises différents, 3 doublon pour 4 types de marchandises différents et 5 doublons s'il produit les 5 types de marchandises. Le nombre de tonneaux produits n'est pas pris en compte.

Exemple: David possède une manufacture occupée, 3 plantations de maïs occupées, 3 plantations de canne à sucre occupées et 1 plantation de tabac occupée, ainsi que tous les bâtiments industriels correspondants, tous suffisamment occupés. Comme il n'y a plus de maïs, et seulement 2 tonneaux de sucre, dans la réserve, il produit 2 tonneaux de sucre et un tonneau de tabac, et reçoit de la banque 1 doublon pour avoir produit 2 types de marchandises différents.

Université

Lorsque, durant la phase de construction, le propriétaire d'une université occupée construit un bâtiment dans sa cité, il peut prendre un colon de la réserve et le placer sur ce bâtiment.

Notes:

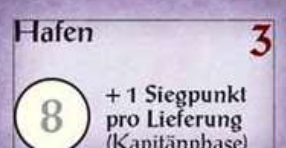
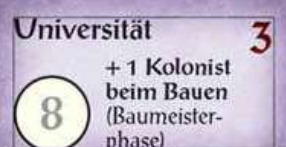
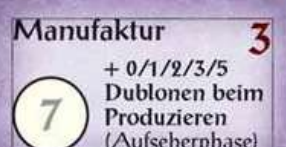
- Même si le propriétaire de l'université construit un bâtiment à plusieurs cercles, il ne prend dans la réserve qu'un seul colon.

- S'il n'y a plus de colons dans la réserve, le joueur peut en prendre un sur le navire. S'il n'y en a pas non plus sur le navire, l'université est sans effet.

Port

Chaque fois que, durant la phase d'expédition, le propriétaire d'un port occupé charge un ou plusieurs tonneaux de marchandises à bord d'un navire, il prend un point de victoire supplémentaire.

Exemple: Le propriétaire d'un port occupé (et d'un quai occupé) ne peut charger que 3 de ses 5 tonneaux de tabac à bord d'un navire, car il n'y a pas plus de place à bord. Il reçoit 3+1 points de victoire. Lorsque son tour revient, il charge ses deux tonneaux de sucre sur un autre navire, et reçoit 2+1 points de victoire. Lorsque son tour revient encore, il utilise son quai pour



remettre les deux tonneaux de tabac qu'il lui reste dans la réserve, recevant encore 2+1 points de victoire. Il aura donc, durant la phase d'expédition, reçu trois points de victoire supplémentaire grâce à son port et deux grâce à son quai.

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 tonneaux de marchandises d'un même type dans la réserve. Il reçoit alors des points de victoire comme s'il avait chargé ses tonneaux 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 tonneaux de la 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 tonneaux.

Les grands bâtiments

Il n'y a dans le jeu qu'un seul exemplaire de chacun des cinq bâtiments suivants. Chacun d'entre eux occupe deux cases de la cité d'un joueur, mais ne constitue quand même qu'un seul bâtiment.

Note: Lorsque, dans les règles, il est question de "grands bâtiments", cela désigne toujours ces cinq bâtiments.

Guilde

Si la Guilde est occupée, son propriétaire marque, à la fin de la partie, 1 point de victoire supplémentaire par petit bâtiment industriel, occupé ou non, dans sa cité (exemple: petite teinturerie, petite raffinerie de sucre) et 2 points de victoire par grand bâtiment industriel, occupé ou non (ex: teinturerie, raffinerie de sucre, séchoir à tabac, brûlerie de café).

Exemple: À la fin de la partie, la Guilde est occupée et son propriétaire possède la petite raffinerie de sucre, la raffinerie de sucre, la petite teinturerie et la brûlerie de café. Il marque 6 points de victoire supplémentaires.

Résidence

Si la Résidence est occupée, son propriétaire marque, à la fin de la partie, des points de victoire supplémentaires pour les carrières et plantations de son île, occupés ou non. S'il y a moins de 10 carrières ou plantations sur son île, il marque 4 points. 10 carrières ou plantations rapportent 5 points de victoire, 11 en rapportent 6, et une île dont les 12 cases sont couvertes par des carrières ou plantations rapporte 7 points.

Exemple: À la fin de la partie, la Résidence est occupée et 10 des 12 cases de l'île de son propriétaire sont occupées par des carrières ou des plantations. Ce joueur marque 5 points de victoire supplémentaires.

Forteresse

Si la Forteresse est occupée, son propriétaire marque, à la fin de la partie, un point de victoire supplémentaire par trois colons présents son domaine.

Exemple: À la fin de la partie, la Forteresse est occupée et son propriétaire a en tout 20 colons sur ses carrières, plantations et bâtiments. Il marque donc 6 points supplémentaires.



Douane

Si la douane est occupée, son propriétaire marque, à la fin de la partie, un point de victoire supplémentaire par 4 points de victoire engrangés durant la partie. Le joueur ne compte pour cela que ses points de victoire en jetons (et éventuellement ceux marqués après épuisement du stock de jetons mais avant la fin du dernier tour), et ne tient pas compte de ceux marqués en fin de partie du fait de ses autres bâtiments.

Exemple: À la fin de la partie, la Douane est occupée et son propriétaire a 23 points de victoire en jetons. Il marque 5 points de victoire supplémentaires.

Hôtel de ville

Si l'Hôtel de ville est occupé, son propriétaire marque, à la fin de la partie, un point de victoire supplémentaire pour chacun de ses bâtiments mauves (y compris l'hôtel de ville).

Exemple: À la fin de la partie, l'Hôtel de ville est occupé et son propriétaire possède également une hacienda, un port, un comptoir, une baraque de chantier, un grand entrepôt et la résidence. Il marque donc 7 points de victoire supplémentaire.



Puerto Rico, un jeu d'Andreas Seyfath édité par Alea Spiele / Ravensburger
Plus d'informations sur <http://www.aleaspiele.de>

© 2001 Andreas Seyfath
© 2002 Ravensburger Spieleverlag

Règles françaises version 1.0 - 29 mai 2002
Traduction française par Bruno Faidutti - <http://faidutti.free.fr>
Mise en forme par Pierre-Nicolas Lapointe - <http://jesweb.free.fr>
Précisions apportées par François Haffner - <http://jeuxsoc.free.fr>

L'auteur et l'éditeur remercient, pour leur aide et leurs suggestions, tous les nombreux testeurs de ce jeu, et tout particulièrement Beate Bachl, Sibylle Bergmann, Christine & Peter Dürdoth, Walburga Freudenstein, Holger Frieberg, Markus Huber, Andreas Maszuhn, Michael Meier-Bachl, Karen Seyfarth, Dominik Wagner, the Wiener Spiele Akademie, et les groupes de joueurs de Berlin, Bödefeld, Göttingen et Rosenheim.