

Puerto Rico

Mise en place

- Les bâtiments + les doublons → le plateau.
[A 2 joueurs ⇔ 1 bâtiment violet de chaque sorte et 2 bâtiments de production de chaque sorte → le plateau.]
- La carte gouverneur → 1^{er} joueur.
- 1 domaine + 1 plantation + des doublons → à chaque joueur.
La plantation → une case de l'île.
Les doublons → la rose des vents.

	Nb joueurs > 2		Doublons
	Plantations	Barils	
Indigo	12	11	1
Sucre	11	11	2
Maïs	10	10	0
Tabac	9	9	3
Café	8	9	4

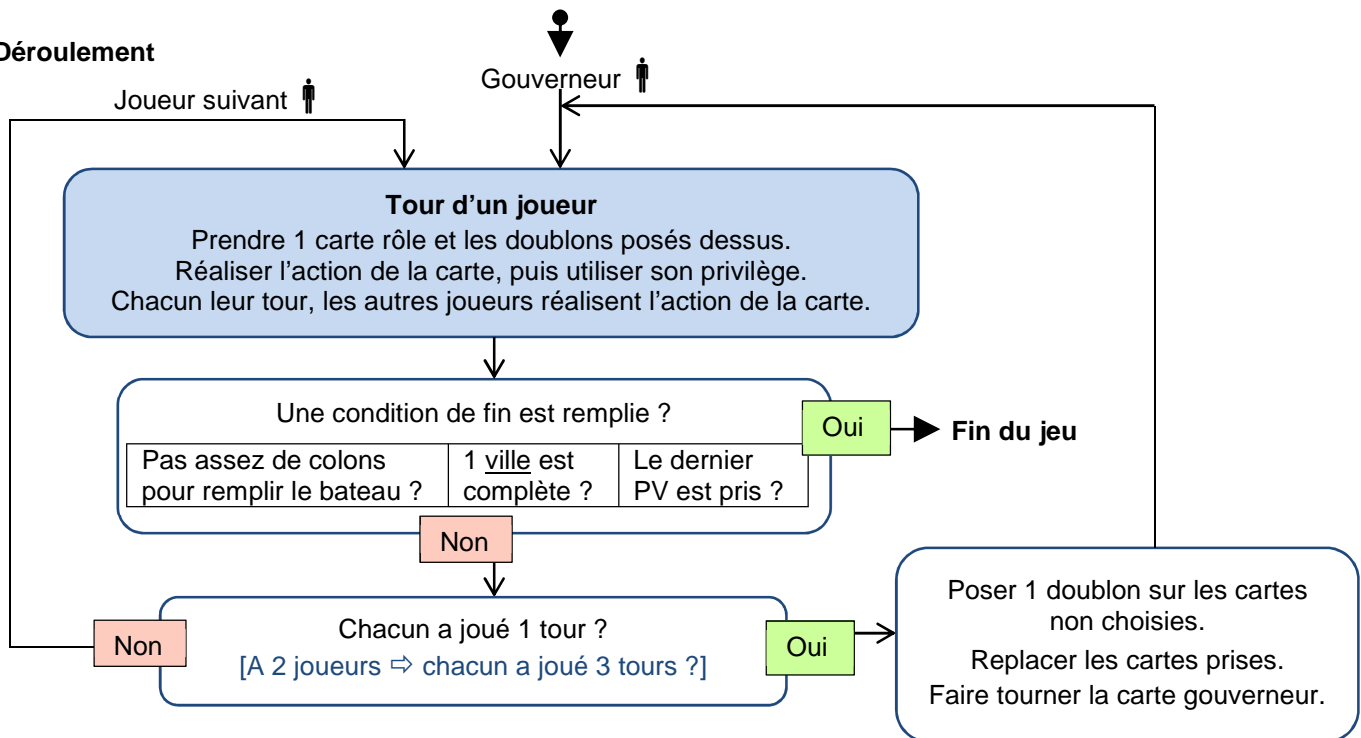
Nb joueurs	1 ^{er}	2 nd	3 ^{eme}	4 ^{eme}	5 ^{eme}	Doublons
2	Indigo	Maïs				3
3	Indigo	Indigo	Maïs			2
4	Indigo	Indigo	Maïs	Maïs		3
5	Indigo	Indigo	Indigo	Maïs	Maïs	4

- Les barils → à côté du plateau.
[A 2 joueurs ⇔ -2 barils de chaque sorte.]
- La maison de commerce + le bateau de colons → à côté du plateau.
- Les plantations, en plusieurs piles, face cachée → à côté du plateau.
Les 8 carrières en 1 pile + des plantations, face visible → en ligne, à côté du plateau.
[A 2 joueurs ⇔ -3 carrières et -3 plantations de chaque sorte.]

Nb joueurs	Plantations face visible	Colons → bateau	Colons	Navires	PV	Cartes rôle
2	3	2	40 (-60)	4 + 6	65 (-57)	7 (-1 chercheur d'or)
3	4	3	55 (-45)	4 + 5 + 6	75 (-47)	6 (-2 chercheur d'or)
4	5	4	75 (-25)	5 + 6 + 7	100 (-22)	7 (-1 chercheur d'or)
5	6	5	95 (tous -5)	6 + 7 + 8	122 (tous)	8 (toutes)

→ à côté du plateau

Déroulement



Décompte : PV acquis au cours du jeu
 + Bonus des grands bâtiments occupés
 + PV des bâtiments construits (chiffre coin supérieur droit).
 Départager les égalités par le nombre de doublons et de barils.

Cartes rôle

Les actions sont optionnelles, sauf pour le capitaine.

Rôle	Action	Privilège	A la fin du tour
Paysan	Prendre 1 plantation, la poser sur une case libre de son île.	Prendre 1 carrière à la place d'1 plantation.	Défausser les plantations restantes et en retourner de nouvelles. Utiliser la défausse si les pioches sont épuisées.
Maire	Prendre 1 colon du bateau, le poser sur un cercle vide de ses bâtiments, plantations ou carrières. Réarranger la position des colons sur son domaine. Poser les colons en trop sur San Juan.	Prendre 1 colon de + de la réserve.	Fin du tour quand le bateau est vide. Replacer autant de colons que de cercles vides sur <u>les bâtiments</u> construits. Minimum = nb joueurs. En cas d'oubli, mettre le minimum.
Bâtisseur	Acheter <u>1 bâtiment</u> , le poser sur une case libre de sa ville. Coût = valeur dans 1 ^{er} cercle – 1 doublon / carrière occupée. Utiliser 1 à 4 carrières, selon la colonne d'où provient le bâtiment. Construire 2x le même bâtiment est interdit.	Payer 1 doublon de –.	
Producteur	Prendre <u>tous</u> les barils de sa production, les poser sur sa rose des vents. 1 baril / colon sur une plantation + colon sur le bâtiment de production associé, sauf pour le maïs.	Produire <u>1 baril de +</u> .	
Marchand	Vendre <u>1 baril</u> à la maison de commerce. Vendre 1 marchandise déjà présente est interdit.	Vendre le baril 1 doublon de +.	Vider la maison de commerce, <u>si</u> elle est pleine à la fin du tour.
Capitaine	Choisir <u>1 type</u> de marchandises. Charger <u>le + possible</u> de barils de ce type. 1 type / navire et 1 navire / type. Prendre 1 PV / baril, garder ses PV face cachée.	Prendre 1 PV de + à son 1 ^{er} chargement.	Fin du tour quand tous les chargements possibles ont été faits. Vider les navires pleins. Garder au plus 1 baril / joueur.
Chercheur d'or		Prendre 1 doublon.	

Petits bâtiments

Le pouvoir est utilisable si 1 colon occupe le bâtiment. Le pouvoir est optionnel.

Bâtiment	Phase	Pouvoir	Cumulable	
Hacienda	Paysan	En début de tour, prendre 1 plantation en + face cachée et la poser sur son île.	Non	
Baraque	Paysan	Prendre 1 carrière à la place d'1 plantation.		
Refuge	Paysan	Poser 1 colon de la réserve sur sa nouvelle plantation ou carrière. Se servir sur le bateau si réserve vide.		
Université	Bâtisseur	Poser 1 colon de la réserve sur son nouveau bâtiment. Se servir sur le bateau, si réserve vide.		
Manufacture	Producteur	Prendre des doublons, si marchandises différentes dans sa production.	Types ≠	Doublons
			2	1
			3	2
			4	3
			5	5
Comptoir	Marchand	Vendre 1 marchandise déjà présente est autorisée.	Oui	
Marché	Marchand	Vendre son baril 1 ou 2 doublons de +, si petit ou grand marché.		
Entrepôt	Capitaine	Après avoir fait tous les chargements possibles, garder 1 ou 2 <u>types</u> de marchandises, en + du baril autorisé, si petit ou grand entrepôt.	Oui	
Port	Capitaine	Prendre 1 PV de + à chaque chargement.		
Quai	Capitaine	Choisir 1 type <u>quelconque</u> de marchandises. Charger <u>tous</u> les barils de ce type sur 1 navire virtuel, contre des PV.		