

ANDREAS SEYFARTH

PUERTO RICO

1897

Aperçu du jeu

Nous sommes en 1897. Après la période de la colonisation, Porto Rico a l'intention de se tourner vers un monde plus moderne. À la tête de votre domaine, vous êtes en concurrence avec les autres paysans. Vous embauchez de nouveaux ouvriers agricoles et récoltez de précieuses ressources pour pouvoir ensuite les vendre à profit. Parallèlement, vous participez au développement des infrastructures et de l'économie du pays. Récoltez-vous plus d'argent et de gloire que vos concurrents pour devenir le paysan le plus fortuné de tout le pays ?

D'importantes informations supplémentaires sur l'histoire de Porto Rico vous attendent à la fin de cette notice.

BUT DU JEU

Une partie se déroule en plusieurs 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 Paysan permet à tous les joueurs d'aménager de nouvelles plantations sur lesquelles, avec l'aide du Producteur, il pourra produire des marchandises.

Celles-ci pourront ensuite être vendues par le Marchand à la Maison de Commerce, ou expédiées par bateau par le Capitaine. L'argent ainsi récolté pourra à son tour être utilisé par le Bâtitteur pour construire des bâtiments dans la ville, et ainsi de suite.

Celui ou celle qui saura le mieux utiliser les différents rôles et leurs actions deviendra le personnage le plus prestigieux de Porto Rico !

Le joueur qui totalisera le plus de Points de Victoire en fin de partie sera déclaré vainqueur.

CONTENU

Jeu de base :

5 Plateaux Domaine	(24 cases : 12 cases Parcelle pouvant accueillir des Terrains / 12 cases Ville pour les Bâtiments ; un résumé des personnages.)
1 Plateau de jeu	(pour les Bâtiments et les Pesos)
1 Carte Gouverneur	(indique le Premier Joueur du tour)
8 Cartes Personnage	(1 Paysan, 1 Recruteur, 1 Bâtitteur, 1 Producteur, 1 Marchand, 1 Capitaine et 2 Aventuriers)
49 Bâtiments	(5 grands bâtiments beiges (2 cases), 2x 12 petits bâtiments beiges et 20 bâtiments industriels)
58 Tuiles Terrain	(8 Carrières et 50 Plantations : 8 de Café, 9 de Tabac, 10 de Maïs, 11 de Sucre et 12 de Fruits)
1 Registre du Personnel	
5 Navires de Transport	(de 4-8 emplacements pour les marchandises)
1 Maison de Commerce	
100 Ouvriers	(disques violets)
50 Marchandises	(9 barils de Café, 9 de Tabac, 10 de Maïs, 11 de Sucre et 12 de Fruits.)
50 Jetons Point de Victoire	(hexagonaux : 31 de 1 PV et 19 de 5 PV)
51 Jetons Pesos	(ronds : 43 en argent de valeur 1 et 8 en or de valeur 5)

BUT DU JEU

Au fil des tours, les joueurs choisissent des personnages et jouent les actions associées.

Ils construisent des bâtiments, aménagent des plantations, vendent et expédient des marchandises...

Le joueur qui totalise le plus de Points de Victoire en fin de partie est déclaré vainqueur.

Extension I

« **Nouveaux bâtiments** » :

2x 12 petits bâtiments et 2 grands bâtiments
(noms écrits en *vert*)

Extension II

« **Les Bourgeois** » :

2x 6 petits bâtiments et 1 grand bâtiment beige, 2 bâtiments rouges
(noms écrits en *rouge*);
20 Bourgeois (disques rouges)

Extension III

« **Le Contrebandier** » :

1 carte Personnage « Contrebandier », 1 tuile « Avis de recherche – Contrebandier »

Extension IV

« **Le Festival** » :

1 plateau

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

MISE EN PLACE DU JEU (JEU DE BASE ; 3-5 JOUEURS)

Placer le **plateau de jeu** au centre de la table. Installer **chaque bâtiment** sur son emplacement dédié du plateau.

Trier les **51 jetons Pesos** par valeur et les placer sur l'espace « Banque » du plateau.

Chaque joueur reçoit :

- **1 plateau individuel** (qu'il place devant lui)

- **des Pesos :**

- À 3 joueurs : 2 Pesos ; À 4 joueurs : 3 Pesos ; À 5 joueurs : 4 Pesos

(Chaque joueur stocke ses pièces bien visibles sur le portrait de son plateau individuel. Ainsi, tout le monde peut savoir de quelle somme disposent ses adversaires.)

- **1 tuile Plantation** (qu'il place face visible sur l'une de ses 12 Parcelles au choix).

Pour la répartition des tuiles Plantation, les joueurs déterminent aléatoirement le Premier Joueur du premier tour.

Celui-ci reçoit la carte Gouverneur et une Plantation de Fruits (verte).

Les joueurs suivants, dans le sens horaire, reçoivent :

- À 3 joueurs : joueur 2 : 1x Fruits / joueur 3 : 1x Maïs ;

- À 4 joueurs : joueur 2 : 1x Fruits / joueurs 3 & 4 : 1x Maïs chacun ;

- À 5 joueurs : joueurs 2 & 3 : 1x Fruits chacun / joueurs 4 & 5 : 1x Maïs chacun.

Placer le **matériel restant** comme sur l'illustration ci-dessous :

(Attention : cette illustration représente une partie à 4 joueurs.)



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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

C'est ensuite au tour du joueur assis à gauche du Gouverneur : il choisit l'une des cartes Personnage restantes, la pose devant son domaine et effectue l'action permise par ce nouveau personnage. Puis tous les joueurs en sens horaire effectuent cette action. De la même façon, le joueur suivant choisit un personnage ; et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi une carte Personnage et que tous aient effectué les actions associées.

Pour finir, placer 1 Peso de la banque sur chacune des trois cartes Personnage qui n'ont pas été choisies ce tour-ci. Les cartes Personnage choisies par les joueurs sont remises, faces visibles, à côté du plateau de jeu. Le joueur à gauche du Gouverneur actuel prend la carte Gouverneur et un nouveau tour commence. Le nouveau Gouverneur choisira un personnage le premier...

Les personnages

Chaque carte Personnage donne au joueur qui la choisit un privilège, et permet à tous les joueurs d'effectuer une action spécifique, en sens horaire, en commençant par celui qui a choisi la carte (Exception : l'Aventurier).

Règles de base pour toutes les cartes Personnage :

- S'il y a un ou plusieurs Pesos sur une carte Personnage, le joueur qui choisit cette carte les reçoit en plus du privilège et de l'action associés à la carte.
- Le joueur qui prend une 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 Personnage, 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. Si un joueur ne peut ou ne veut pas effectuer son action, passer directement au joueur suivant.
- 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 Paysan (Phase du paysan → Pose de nouvelles Plantations sur les cases Parcelle)

Le joueur qui choisit cette carte peut prendre *soit* une Carrière (du fait de son privilège) *soit* une Plantation, parmi celles visibles à côté du plateau de jeu. Puis il la place sur l'une des cases Parcelle libres de son domaine. Ensuite, en sens horaire, chacun des autres joueurs peut prendre *l'une* des Plantations visibles et la placer sur une case Parcelle libre de son Domaine (mais pas une Carrière ! *Exception : Dépôt de Matériaux*). Pour finir, le joueur qui a pris la carte Paysan défausse les Plantations restantes et pioche face visible une nouvelle Plantation sur chacune des piles de pioche (soit toujours une Plantation *de plus* que le nombre de joueurs).

Remarques :

- *Ne pas oublier de tenir compte des effets de l'Hacienda, du Dépôt de Matériaux et de l'Hôpital.*
- *S'il n'y a plus suffisamment de Plantations dans les piles faces cachées, commencer par placer les tuiles restantes, puis mélanger les tuiles défaussées pour reconstituer les piles de pioche. Piocher ensuite les Plantations manquantes. S'il n'y a, malgré tout, plus suffisamment de Plantations, ne piocher que celles encore disponibles.*
- *La case Parcelle sur laquelle un joueur place une Plantation ou une Carrière est sans importance.*
- *Une fois placée, une tuile ne peut jamais être retirée du plateau.*
- *Si toutes les parcelles d'un joueur sont occupées, il ne peut pas y ajouter de nouvelles tuiles lors de la phase du Paysan.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le Gouverneur commence et choisit un personnage ; tous les joueurs effectuent l'action dans le sens horaire.

Le joueur suivant choisit un personnage et tous les joueurs effectuent l'action dans le sens horaire.

À la fin du tour, placer 1 Peso sur les 3 personnages non utilisés.

Le joueur suivant dans le sens horaire devient Gouverneur et un nouveau tour commence...

LES PERSONNAGES

- **Chaque joueur peut bénéficier de l'action associée à un personnage** (*exception : Aventurier*).
- **Le privilège associé au personnage ne peut être utilisé que par le joueur qui prend ce personnage**



Action :
Chaque joueur prend une Plantation.

Privilège :
Le Paysan peut prendre une Carrière à la place d'une Plantation

À la fin de la phase du Paysan :
tirer de nouvelles Plantations face visible.

- Un joueur n'est pas obligé de prendre de tuile. Dans ce cas, passer directement au joueur suivant.
- S'il n'y a plus de Carrières disponibles dans la pioche, le privilège du Paysan et du propriétaire du Dépôt de Matériaux deviennent sans objet.

Le Recruteur (Phase du Recruteur → Recrutement de nouveaux ouvriers)

Sur chaque tuile (Carrière, Plantation ou Bâtiment) se trouvent 1, 2 ou 3 demi-cercles.

Un joueur peut, mais n'est pas obligé, **placer 1 ouvrier** par demi-cercle sur les tuiles de son domaine. Pour pouvoir utiliser le pouvoir spécial d'une tuile, celle-ci doit être occupée par au moins un ouvrier. Celles inoccupées ne produisent aucun effet.

Tout d'abord, le joueur qui a choisi le Recruteur peut prendre 1 ouvrier *de la réserve* (et non du Registre du Personnel !) comme privilège. Ensuite, en commençant par le Recruteur et en poursuivant en sens horaire, chacun des joueurs prend 1 ouvrier du Registre du Personnel, jusqu'à ce que tous les ouvriers du Registre aient été pris.

Un joueur peut placer ses nouveaux ouvriers, mais aussi réagencer tous les ouvriers qu'il possède déjà, sur *n'importe quel* demi-cercle des tuiles de son domaine. Si, par manque de place, un joueur ne peut pas placer tous ses ouvriers, il les « stocke » sur son portrait (ils y resteront jusqu'à ce que leur propriétaire décide de les placer durant une autre *phase du Recruteur*). Cela signifie qu'un joueur peut profiter de la phase du Recruteur pour placer les ouvriers se trouvant sur son portrait, ou pour déplacer des ouvriers se trouvant déjà sur ses Carrières, Plantations ou Bâtiments. Pour finir, le joueur qui a choisi la carte Recruteur place de nouveaux ouvriers sur le Registre (qui seront pris lors de la prochaine phase du Recruteur) : il prend de la réserve puis place sur le Registre autant d'ouvriers qu'il y a de demi-cercles *inoccupés* sur les bâtiments (pas ceux sur les Plantations / Carrières !) dans les villes de *tous* les joueurs.

Attention : le nombre d'ouvriers placés doit être au minimum égal au nombre de joueurs.

Remarques :

- Le placement des ouvriers 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 le Recruteur.
- Si le Recruteur oublie de placer de nouveaux ouvriers sur le Registre, les joueurs peuvent plus tard y placer le nombre minimum d'ouvriers, c'est-à-dire autant d'ouvriers qu'il y a de joueurs.
- Lorsque la réserve d'ouvriers est épuisée, le Recruteur perd son privilège et évidemment il ne peut pas remplir le Registre d'ouvriers.
- Un joueur ne peut pas choisir de laisser des ouvriers sur son portrait alors qu'il a des demi-cercles libres sur ses Carrières ou ses Plantations. Les joueurs doivent donc placer sur des demi-cercles autant d'ouvriers que possible. Les ouvriers peuvent être placés / déplacés uniquement pendant la phase du Recruteur.

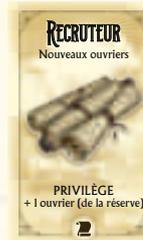
Le Bâisseur (Phase du Bâisseur → Construction de nouveaux bâtiments)

Le joueur qui choisit cette carte Personnage *peut*, comme privilège construire 1 bâtiment en payant *un Peso de moins* que le prix normalement requis. Il paie à la banque, prend le bâtiment dans la réserve et le place sur *n'importe quelle* case libre de sa ville. Les grands bâtiments doivent être placés sur deux cases libres adjacentes. Ensuite, les autres joueurs peuvent, en sens horaire, construire *un* bâtiment en payant le prix normal indiqué sur le jeton bâtiment.

Attention : Un joueur ne peut pas construire deux fois le même bâtiment. Les effets des différents bâtiments sont détaillés à partir de la page 8.

Carrières :

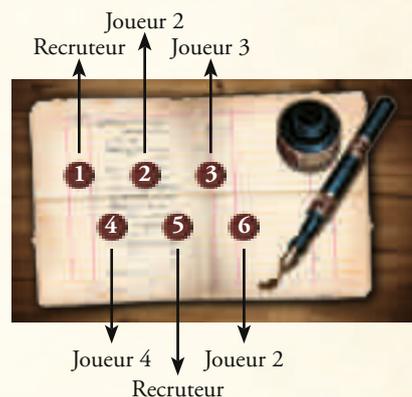
Chaque Carrière occupée permet au joueur de réduire de 1 Peso le coût de construction d'un bâtiment. Cette réduction ne peut excéder la limite indiquée sur le plateau de jeu : un joueur qui construit un bâtiment de la 1^{re} rangée ne peut bénéficier d'une réduction de plus de 1 Peso (la réduction maximale étant ensuite de 2 Pesos dans la 2^e rangée, de 3 Pesos dans la 3^e et de 4 Pesos dans la 4^e).



Action :
Chaque joueur prend 1 ouvrier à son tour du Registre.

Privilège :
Le Recruteur peut prendre 1 ouvrier de plus à la réserve.

Exemple à 4 joueurs :



(Le Recruteur gagne donc 3 ouvriers avec son privilège, le joueur 2 gagne 2 ouvriers et les autres joueurs 1 ouvrier).

Chaque joueur peut replacer tous ses ouvriers comme il l'entend.

Fin de la phase du Recruteur :
Placer de nouveaux ouvriers sur le Registre Du Personnel.



Action :
Chaque joueur peut construire 1 bâtiment.

Privilège :
Le Bâisseur paye 1 Peso de moins.

Les coûts de construction peuvent être réduits grâce aux Carrières.

Le privilège du Bâtisseur s'ajoute aux réductions de prix dues aux Carrières, mais le coût de construction d'un bâtiment ne peut en aucun cas être inférieur à 0.

Ex. : un joueur ayant 3 Carrières occupées paiera 1 Peso pour le Dépôt de Matériaux, 3 Pesos pour le Comptoir, 5 Pesos pour le Port et 7 Pesos pour le Palais du Gouverneur.

Remarques :

- Ne pas oublier de prendre en compte l'effet de l'École (voir p. 10).
- Si le Bâtisseur ne construit aucun bâtiment, il ne reçoit pas un Peso de la banque !
- Il n'est pas possible de bâtir au-delà des 12 cases de sa ville. Un joueur qui n'a plus de place disponible ne peut pas construire de nouveaux bâtiments.

Le Producteur (Phase du Producteur → Production de marchandises)

Le joueur qui choisit cette carte prend des marchandises dans la réserve selon sa capacité de production (voir p. 8 Les bâtiments industriels). Il les place sur le portrait de son domaine (marchandises et Pesos y sont donc toujours visibles de tous). Les autres joueurs font ensuite de même, en sens horaire.

La capacité de production est détaillée p. 8, au paragraphe « Bâtiments industriels ».

Pour finir, le Producteur prend 1 marchandise supplémentaire de la réserve (uniquement du type qu'il vient de produire), comme privilège.

Remarques :

- Ne pas oublier de prendre en compte les effets de l'Usine.
- Si un type de marchandise est épuisé dans la réserve, le joueur qui devait le produire repart les mains vides.
- Si le Producteur n'est pas en mesure de produire au moins une marchandise, son privilège ne lui donne pas de marchandise supplémentaire.

Le Marchand (Phase du Marchand → Vente de marchandises)

Le joueur qui choisit cette carte peut immédiatement vendre une marchandise à la Maison de Commerce. Il y place sa marchandise et reçoit de la banque le prix correspondant (0 à 4 Pesos), ainsi qu'1 Peso supplémentaire comme privilège. Ensuite, en sens horaire, tous les autres joueurs peuvent à leur tour vendre une, et une seule, marchandise à la Maison de Commerce, au prix indiqué, tant qu'il y a de la place. La phase du Marchand se termine lorsque tous les joueurs ont eu la possibilité de vendre une marchandise, ou lorsque la Maison de Commerce est pleine.



Les règles suivantes s'appliquent aux ventes de marchandises :

- La Maison de Commerce n'a de place que pour 4 marchandises. Lorsqu'elle est pleine, plus aucune marchandise ne peut y être vendue.
- La Maison de Commerce n'achète que des marchandises qu'elle n'a pas déjà (sauf éventuellement au propriétaire du Comptoir, voir p. 9).

Pour finir, si la Maison de Commerce est pleine, le Marchand la vide et remet les 4 marchandises qui s'y trouvent dans leurs réserves respectives. Si elle n'est pas entièrement pleine, les marchandises qui s'y trouvent ne sont pas enlevées. (Il sera donc plus difficile de vendre des marchandises lors de la prochaine phase du Marchand, du fait du plus petit nombre de cases libres et des marchandises déjà présentes dans la Maison de Commerce).

Remarques :

- Ne pas oublier de prendre en compte les effets des Petit et Grand Marchés, ainsi que du Comptoir (voir pp. 9 & 10).
- Si le Marchand ne vend aucune marchandise, il ne reçoit pas de Peso supplémentaire comme privilège.
- Un joueur peut tout à fait « vendre » 1 Mais à la Maison de Commerce, même si cela ne lui rapporte rien.



Action :

Tous les joueurs reçoivent des marchandises de la réserve.

Privilège :

Le Producteur reçoit 1 marchandise supplémentaire.

Remarque : le Producteur est le personnage le plus risqué du jeu. Les joueurs doivent veiller à ne pas avantager plus les autres joueurs en le choisissant !



Action :

Chaque joueur peut vendre 1 marchandise au maximum.

Privilège :

Le Marchand gagne 1 Peso de plus pour sa vente.

La Maison de Commerce n'achète que des marchandises différentes.
(Exception : Comptoir).

À la fin de la phase du Marchand : Vider la Maison de Commerce si elle est pleine.

Le Capitaine (Phase du Capitaine → Expédition de marchandises)

Le Capitaine est chargé d'expédier les productions du pays, c'est-à-dire de charger les marchandises au fur et à mesure à bord des navires. Il est le premier à pouvoir charger un type de marchandise sur un navire, puis c'est au tour des autres joueurs, en sens horaire.

Attention : Au cours de la phase du Capitaine, un joueur peut être amené à charger plusieurs fois des marchandises à bord d'un navire. À chaque fois, que c'est de nouveau à lui, il est *obligé* de le faire s'il le peut, mais toujours *un seul type* de marchandise à la fois. La phase du Capitaine se poursuit jusqu'à ce que plus personne ne puisse charger de marchandises.

Règles de chargement et d'expédition

Chaque navire ne peut transporter qu'*un seul type* de marchandise.

- 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 de ce type sur un autre navire.
- Aucune marchandise ne peut être chargée à bord d'un navire plein.
- À son tour, un joueur qui le peut *doit obligatoirement* charger des marchandises. Cependant il ne peut charger qu'un type de marchandise.
- Lorsqu'un joueur charge des marchandises sur un navire, il *doit* en charger autant que possible. De plus, si un joueur peut charger un type de marchandises à bord de plusieurs navires vides, il doit choisir le navire avec la plus grande capacité et le charger au maximum.
- En revanche, si un joueur a le choix entre plusieurs types de marchandises, il peut choisir librement lequel charger (il n'est pas obligé de choisir la marchandise qu'il possède en plus grande quantité).

Points de victoire (PV) :

Chaque marchandise chargée à bord d'un navire rapporte *1 jeton PV* (hexagonal) à son propriétaire. Toutes les marchandises rapportent 1 PV par baril, quel que soit leur type (la valeur des marchandises n'est prise en compte que pour la vente durant la phase du Marchand). Lors de son premier chargement, le Capitaine reçoit *1 PV supplémentaire*, comme privilège. Il ne reçoit pas de PV supplémentaire s'il charge de nouveau des marchandises durant la même phase du Capitaine (qu'elles soient différentes ou non). Contrairement aux Pesos et aux marchandises, qui doivent être connus de tous, les jetons PV sont posés face cachée sur son portrait. Il est possible de les consulter à tout moment et d'échanger cinq jetons de 1 PV contre un jeton de 5.

Stockage des marchandises :

Lorsque *plus aucune* marchandise ne peut être chargée à bord des navires, la phase du Capitaine s'arrête. Les marchandises restantes doivent être stockées : chaque joueur ne peut conserver *qu'un seul baril* de marchandise sur son portrait, tous les autres doivent être placés dans ses Entrepôts (Petit ou Grand, voir pp. 9 & 10). Si un joueur n'a pas suffisamment de place pour stocker toutes ses marchandises, il doit rendre celles en excédent à la réserve. (*Plus de détails, au paragraphe « Petit Entrepôt ».*)

Pour terminer, le Capitaine décharge tous les navires *pleins* (et uniquement les pleins) en remplaçant leurs cargaisons dans la réserve de marchandises. Les navires vides ou partiellement remplis restent en l'état. (*Il sera donc plus difficile de charger des marchandises lors de la prochaine phase du Capitaine, certaines étant déjà présentes sur les navires.*)

Remarques :

- Ne pas oublier de prendre en compte les effets des Petit et Grand Entrepôts, du Port et du Chantier Naval (voir pp. 9 & 10).
- Un joueur qui ne peut pas entreposer toutes les marchandises, doit 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 PV supplémentaire au titre de son privilège. Si le Capitaine n'effectue aucun chargement, il ne gagne pas son point de bonus.
- Ce n'est qu'à la fin de la phase du Capitaine que les joueurs doivent trouver le moyen de stocker les marchandises qu'il leur reste. Durant les autres phases de jeu, ils peuvent acquérir et conserver sur leur portrait autant de marchandises qu'ils le souhaitent.



Action :

Les joueurs doivent charger leurs marchandises sur les navires.

Privilège :

Le Capitaine gagne 1 PV de plus

Chaque navire peut transporter un seul type de marchandise, non présente sur les autres navires.

Quand plus aucun joueur ne peut expédier de marchandise, la phase se termine et le Capitaine vide les navires pleins.

Stockage de marchandises !

Un baril de marchandise par joueur (Exception : Entrepôts !)

Exemple de phase du Capitaine (à 4 joueurs) :

Anne est Capitaine et commence donc le chargement. Elle a 2 Maïs et 6 Sucres. Les navires à 5 et 7 cases sont vides, et il y a déjà 3 Maïs sur le navire à 6 cases. Anne doit donc charger soit 2 Maïs, soit 6 Sucres. Elle choisit de charger ses 6 Sucres sur le navire à 7 cases (elle ne peut pas choisir le navire à 5 cases, sur lequel elle ne pourrait pas charger ses 6 barils). Elle gagne 7 PV (6 + 1 pour le privilège du Capitaine).

Bernie joue ensuite. Il a 2 Sucres et 3 Tabacs. Il choisit de charger 1 Sucre sur la dernière place libre du navire à 7 cases, qui est désormais plein. Il ne peut pas charger son second baril de Sucre, puisque le navire est plein. Il aurait pu choisir de charger plutôt ses 3 Tabacs dans le navire à 5 cases, encore vide, mais il espère pouvoir plus tard vendre son Tabac à la Maison de Commerce. Il ne gagne qu'1 PV.

Christine joue ensuite. Elle a 2 Maïs et 1 Tabac. Elle choisit de charger 1 Tabac sur le navire vide à 5 cases. Elle gagne 1 PV.

David joue ensuite. Il a 1 Maïs et 5 Fruits. 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 ses Fruits. Il gagne 1 PV.

C'est de nouveau au tour d'**Anne** de jouer. Elle doit charger ses 2 Maïs sur le navire à 6 cases et gagne encore 2 PV.

Bernie doit donc maintenant charger son Tabac sur le navire à 5 cases, et gagne encore 3 PV.

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 1^{re} partie de la phase du Capitaine est terminée.

Chacun vérifie alors sa capacité de stockage. Les navires à 6 et 7 cases, qui sont pleins, sont ensuite vidés. Les 4 Tabacs restent à bord du navire à 5 cases.

L'Aventurier

Le joueur qui choisit cette carte reçoit *1 Peso de la banque*, comme privilège. Il n'y a **pas d'action** associée à ce personnage.

Tours suivants...

Une fois que tous les joueurs ont choisi une carte Personnage et effectué les actions / privilèges correspondants, le tour est terminé.

Le Gouverneur place *1 Peso de la banque* sur chacune des 3 cartes Personnage qui n'ont pas été choisies durant le tour (et ce même s'il y a déjà un ou plusieurs Pesos sur certaines de ces cartes). Lors d'un tour suivant, le joueur qui choisira une de ces cartes Personnage prendra *aussi* tous les Pesos qui s'y trouvent. Les personnages non choisis deviennent donc de plus en plus intéressants. (*Ex : un joueur qui prend un Aventurier sur lequel se trouvent 2 Pesos reçoit, en tout, 3 Pesos - les deux sur la carte et 1 au titre du privilège de l'Aventurier*).

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. Comme au tour précédent, le nouveau Gouverneur commence en choisissant une carte Personnage, etc.

FIN DU JEU

Si **une des conditions** ci-dessous est remplie, la partie se termine *à la fin* du tour en cours (tous les joueurs ont choisi un personnage) :

- À la fin d'une phase du Recruteur, il n'y a plus suffisamment d'ouvriers dans la réserve pour remplir le Registre du Personnel.
- Durant la phase du Bâtitteur, au moins un joueur a recouvert la 12^e et dernière case de sa ville.
- Durant la phase du Capitaine, le dernier jeton PV de la réserve a été pris. (*Dans ce cas, les autres points gagnés lors du dernier 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 PV (ainsi que ceux notés par écrit durant le dernier tour),
- Les PV rapportés par ses bâtiments (*chiffre blanc dans l'hexagone noir, dans le coin supérieur droit*), petits ou grands, occupés ou non.
- Les PV supplémentaires pour les effets des grands bâtiments *occupés*.

Attention : Les bâtiments rapportent des PV pour leur construction même s'ils ne sont pas occupés (quelle que soit leur taille). (*Ainsi les 5 grands bâtiments, par exemple, rapportent 4 PV chacun lorsqu'ils ne sont pas occupés. En revanche, les grands bâtiments ne rapportent les points supplémentaires, spécifiques à leur effet, que s'ils sont occupés.*)

Le joueur totalisant le plus de Points de Victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, le finaliste ayant le plus de Pesos et de marchandises est déclaré vainqueur.



Action :

Aucune !

Privilège :

1 Peso de la banque

Fin du tour :

Placer 1 Peso sur chacun des personnages non choisis. Donner la carte Gouverneur au joueur suivant dans le sens horaire.

FIN DU JEU

Le jeu se termine quand :

- Il n'y a plus assez d'ouvriers pour remplir le Registre du Personnel ;
- Au moins un joueur a construit toute sa ville ;
- Les jetons PV sont épuisés.

Chaque joueur ajoute :

- Ses jetons PV ;
- Les PV de ses bâtiments ;
- Les PV bonus de ses grands bâtiments occupés.

Le joueur avec le plus de PV l'emporte.



LES BÂTIMENTS

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

- Un joueur ne peut pas avoir deux bâtiments identiques : il ne peut donc pas bâtir une nouvelle tuile d'un bâtiment qu'il possède déjà. En revanche, un joueur peut avoir deux bâtiments non identiques qui produisent la même marchandise ou ont le même effet (par exemple, une Petite Raffinerie de Sucre et une Grande Raffinerie de Sucre, ou un Petit Entrepôt et un Grand Entrepôt).
 - L'effet d'un bâtiment est actif uniquement s'il est occupé (un bâtiment est occupé si au moins un ouvrier s'y trouve).
 - L'emplacement d'un bâtiment dans la ville n'a aucune importance. Un bâtiment doit être placé sur une case libre de la ville du joueur, un grand bâtiment nécessite deux cases libres voisines.
- Il est possible de déplacer un bâtiment à l'intérieur de sa ville afin de faire de la place pour un grand bâtiment. En revanche, tout comme les Plantations et les Carrières sur les parcelles, on ne peut jamais retirer un bâtiment de sa ville (*pour faire de la place pour un autre bâtiment ou retarder la fin de partie, par exemple*)
- Le chiffre figurant dans le premier demi-cercle de chaque tuile Bâtiment indique son coût de construction en Pesos. Une fois le bâtiment construit, ce chiffre ne joue plus aucun rôle.

Les bâtiments industriels (verts, blancs, marron et noirs)

En plus des Plantations, les bâtiments industriels sont nécessaires pour produire des marchandises :

- Dans les Exploitations de Fruits sont triés et stockés les Fruits (marchandises vertes).
 - Dans les Raffineries de Sucre, les cannes à Sucre sont écrasées pour produire du Sucre (marchandises blanches).
 - Dans les Séchoirs à Tabac, les feuilles de Tabac sont séchées pour produire du Tabac à fumer (marchandises marron).
 - Dans les Brûleries de Café, les grains de Café sont grillés pour produire du Café (marchandises noires).
- Attention : Le Maïs ne requiert aucun bâtiment industriel. Le Maïs (marchandises jaunes) est récolté directement sur la Plantation, c'est-à-dire que les Plantations de Maïs occupées produisent une marchandise jaune lors de la phase du Producteur.

Les demi-cercles sur les bâtiments industriels indiquent le nombre maximum de marchandises que le bâtiment peut produire, à raison d'une marchandise par demi-cercle occupé par un ouvrier, à condition bien entendu que le joueur dispose également d'autant de Plantations occupées pour produire les matières premières nécessaires.

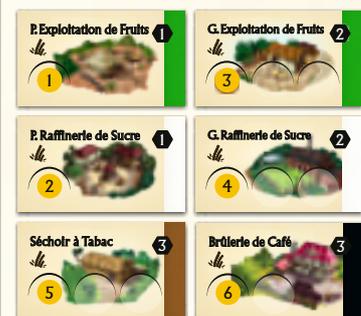


Les bâtiments

Un joueur ne peut jamais construire un même bâtiment deux fois

Seuls les bâtiments occupés par un ouvrier ont un effet.

Bâtiments industriels :



Il n'y a pas de bâtiment pour le Maïs !

Les demi-cercles sur les bâtiments industriels indiquent le nombre de marchandises maximum qui peuvent être produites.

Exemple :

Le joueur produit les marchandises suivantes :

- ① 2 Maïs 
(seulement 2 Plantations sont occupées) ;
- ② 1 Tabac 
(un seul des emplacements du Séchoir à Tabac est occupé) ;
- ③ 3 Sucres 
(seulement 3 Plantations sont occupées).

Les bâtiments beiges

Il y a 17 types de bâtiments beiges (12 petits bâtiments en deux exemplaires chacun, et 5 grands bâtiments en 1 seul exemplaire).

Chaque bâtiment beige 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 à la Maison de Commerce des marchandises d'un type qui s'y trouve déjà.)

Un joueur n'est jamais obligé d'utiliser l'effet d'un de ses bâtiments occupés (ceci est, en particulier, important pour le Chantier Naval, voir p. 10).

Petit Marché

Lorsque le propriétaire d'un Petit Marché occupé vend une marchandise durant la phase du Marchand, il reçoit un Peso de plus de la banque.

Exemple : Anne vend 1 Maïs et reçoit 1 Peso.

Hacienda

À son tour, lors de la phase du Paysan, et avant de prendre une Plantation face visible de la pioche, le propriétaire d'une Hacienda occupée peut prendre une tuile Plantation supplémentaire d'une des piles face cachée et la placer sur une case Parcelle libre.

Remarques :

- Si un joueur choisit de prendre une Plantation face cachée, il doit obligatoirement la placer sur une parcelle libre et ne peut pas la défausser.
- Si le propriétaire de l'Hacienda possède également le Dépôt de Matériaux, cela ne lui permet pas d'utiliser l'effet de l'Hacienda pour prendre une Carrière.

Dépôt de Matériaux

Durant la phase du Paysan, le propriétaire d'un Dépôt de Matériaux occupé peut prendre une Carrière au lieu de prendre une Plantation face visible.

Remarque : Si le Paysan possède le Dépôt de Matériaux, il ne peut pas prendre deux Carrières.

Petit Entrepôt

Comme indiqué au paragraphe « Le Capitaine », les joueurs doivent, à la fin de la phase du Capitaine, stocker les marchandises qu'ils n'ont pas pu expédier. Si un joueur n'a pas la place nécessaire pour stocker toutes ses marchandises, il doit remettre les marchandises en excédent dans la réserve.

Le propriétaire d'un Petit Entrepôt occupé peut y entreposer tous les barils d'un type de marchandise de son choix. L'Entrepôt lui permet donc de conserver en plus de la marchandise de son choix (à laquelle il a toujours droit), toutes ses marchandises d'un même type. Cela ne le dispense pas de l'obligation de charger des marchandises, lorsque cela est possible, à bord d'un navire.

Remarques :

- En pratique, les marchandises ne sont pas placées sur l'Entrepôt mais conservés sur le portrait du joueur.
- L'Entrepôt ne dispense pas de l'obligation d'expédier les marchandises, mais seulement de remettre une partie des marchandises restantes dans la réserve après l'expédition.

Hôpital

Durant la phase du Paysan, lorsque le propriétaire d'un Hôpital occupé place une Carrière ou une Plantation sur une parcelle libre, il peut prendre un ouvrier de la réserve et le placer sur cette Carrière / Plantation.

Remarques :

- Si le propriétaire de l'Hôpital possède également l'Hacienda, il ne peut pas en plus utiliser l'Hôpital pour placer un ouvrier sur la Plantation supplémentaire reçue grâce à l'Hacienda
- S'il n'y a plus d'ouvrier dans la réserve, le joueur peut en prendre un sur le Registre. Si le Registre est lui aussi vide, l'Hôpital est sans effet.

Grand Marché

Lorsque le propriétaire d'un Grand Marché occupé vend une marchandise durant la phase du Marchand, il reçoit de la banque deux Pesos supplémentaires.

Remarque : Si un même joueur possède le Petit et le Grand Marché, il reçoit trois Pesos supplémentaires lorsqu'il vend une marchandise à la Maison de Commerce.

Bâtiments beiges :

- Les pouvoirs spéciaux peuvent changer les règles ;
- Ils ne sont pas obligatoires.



+ 1 Peso en phase du Marchand



+ 1 Plantation en phase du Paysan



Carrière au lieu de Plantation



+1 type de marchandise peut être stocké



+1 ouvrier avec la Plantation / Carrière



+ 2 Pesos en phase du Marchand

Comptoir

Durant la phase du Marchand, le propriétaire d'un Comptoir occupé peut vendre à la Maison de Commerce un type de marchandise qui s'y trouve déjà. Il ne peut cependant toujours rien vendre si la Maison de Commerce est pleine.

Exemple : Il y a déjà 1 Tabac dans la Maison de Commerce. Bernie possède un Comptoir occupé et, à son tour, vend à la Maison de Commerce un autre baril de Tabac. Lorsque vient le tour de Christine, qui possède l'autre comptoir, elle aussi peut vendre à la Maison de Commerce 1 Tabac.

Grand Entrepôt

Le propriétaire d'un Grand Entrepôt occupé peut, à la fin de la phase du Capitaine, conserver sur son portrait autant de marchandises qu'il veut de deux types différents.

Remarque : Si un même joueur possède le Petit et le Grand Entrepôt, il peut conserver jusqu'à trois types de marchandises différents (en plus de la marchandise de son choix évidemment).

Usine

Si, durant la phase du Producteur, le propriétaire d'une Usine occupée produit des marchandises de plusieurs types différents, il reçoit de la banque :

- 1 Peso pour 2 types de marchandises différents ;
- 2 Pesos pour 3 types de marchandises différents ;
- 3 Pesos pour 4 types de marchandises différents ;
- 5 Pesos s'il produit les 5 types de marchandises.

Le nombre de marchandises produites n'est pas pris en compte.

Exemple : David possède 1 Usine, 3 Plantations de Maïs, 3 Plantations de canne à Sucre et 1 Plantation de Tabac occupés, ainsi que tous les bâtiments industriels correspondants, tous suffisamment occupés. Comme il n'y a plus de Maïs, et seulement 2 Sucres, dans la réserve, il produit 2 Sucres et 1 Tabac, et reçoit de la banque 1 Peso pour avoir produit deux types de marchandises.

École

Lorsque, durant la phase du Bâtitteur, le propriétaire d'une École occupée construit un bâtiment dans sa ville, il peut prendre un ouvrier de la réserve et le placer sur ce bâtiment.

Remarques : Même si le propriétaire de l'École construit un bâtiment à plusieurs demi-cercles, il ne prend dans la réserve qu'un seul ouvrier. S'il n'y a plus d'ouvriers dans la réserve (ce qui peut arriver en fin de partie), le joueur peut en prendre un du Registre. Si le Registre est lui aussi vide, l'École est sans effet.

Port

Durant la phase du Capitaine, à chaque fois que le propriétaire d'un Port occupé charge une ou plusieurs marchandises à bord d'un navire, il gagne 1 PV supplémentaire.

Exemple : Le propriétaire d'un Port occupé (et d'un Chantier Naval occupé) ne peut charger que 3 de ses 5 Tabacs à bord d'un navire, car il n'y a pas plus de place. Il gagne 3+1 PV. Lorsque son tour revient, il charge ses 2 Sucres sur un autre navire, et gagne 2+1 PV. Lorsque son tour revient encore, il utilise son Chantier Naval pour remettre les 2 Tabacs qu'il lui reste dans la réserve, recevant encore 2+1 PV. Il aura donc, durant la phase du Capitaine, reçu 3 PV supplémentaires grâce à son Port et 2 grâce à son Chantier Naval.

Chantier Naval

Durant la phase du Capitaine, lorsque le propriétaire d'un Chantier Naval occupé doit charger des marchandises, il peut, au lieu de charger des marchandises sur un navire, remettre toutes ses marchandises d'une même type dans la réserve.

Il reçoit alors des Points de Victoire comme s'il avait chargé ses marchandises à bord d'un navire. (En pratique, tout se passe comme si ce joueur avait à sa disposition un navire virtuel de capacité illimitée.)

Lorsque vient son tour durant la phase du Capitaine, le joueur doit obligatoirement soit charger des marchandises à bord d'un navire, soit utiliser son Chantier Naval. Il ne peut utiliser le Chantier Naval qu'une seule fois durant chaque phase



Vendre une marchandise déjà présente à la Maison de Commerce



+ 2 types de marchandises stockées



+ 0/1/2/3/5 Pesos en phase du Producteur



+1 ouvrier en phase du Constructeur



+ PV en phase du Capitaine



= 1 navire privé

Exemple : Dans l'exemple avec le Port ci-dessus, le joueur aurait pu utiliser son Chantier Naval pour remettre ses 5 Tabacs dans la réserve. Dans ce cas, le navire contenant du tabac n'aurait plus été plein et n'aurait donc pas été vidé à la fin de la phase.

du Capitaine, mais est libre de l'utiliser quand il le souhaite. Les marchandises ainsi expédiées grâce au Chantier Naval peuvent être du même type que celles présentes sur l'un des navires (ou que celles expédiées à l'aide du Chantier Naval d'un autre joueur).

Remarque : Lorsqu'un joueur utilise son Chantier Naval, il doit obligatoirement expédier toutes les marchandises du type de son choix (il n'est en revanche, bien sûr, pas obligé de choisir la marchandise qu'il détient en plus grande quantité). Un Chantier Naval peut accueillir autant de marchandises d'un même type que l'on veut.

Les grands bâtiments

Les cinq bâtiments suivants ne sont disponibles qu'en un seul exemplaire. Chacun d'entre eux occupe deux cases de la ville d'un joueur, mais ne constitue quand même *qu'un seul* bâtiment.

Attention : Lorsque, dans les règles, il est question de « grands bâtiments », cela désigne toujours ces cinq bâtiments !

Caserne de Pompiers

Si la Caserne de Pompiers est *occupée*, son propriétaire marque, à la fin de la partie, 1 PV supplémentaire par petit bâtiment industriel, occupé ou non, dans sa ville (ex : Petite Exploitation de Fruits, Petite Raffinerie de Sucre) et 2 PV par grand bâtiment industriel, occupé ou non (ex : Grande Exploitation de Fruits, Grande Raffinerie de Sucre, Séchoir à Tabac, Brûlerie de Café).

Exemple : À la fin de la partie, la Caserne de Pompiers est occupée et son propriétaire possède la Petite et la Grande Raffinerie de Sucre, la Petite Exploitation de Fruits et la Brûlerie de Café. Il gagne 6 PV supplémentaires.

Résidence

Si la Résidence est *occupée*, son propriétaire marque, à la fin de la partie, des PV supplémentaires pour ses cases Parcelle occupées (qu'il y ait des ouvriers sur les Plantations / Carrières ou non) :

- Moins de 10 cases occupées : 4 PV,
- 10 cases occupées : 5 PV,
- 11 cases occupées : 6 PV,
- 12 cases occupées (toutes les parcelles) : 7 PV.

Exemple : À la fin de la partie, la Résidence est occupée et 10 des 12 parcelles de son propriétaire sont occupées par des Carrières ou des Plantations. Ce joueur gagne 5 PV.

Forteresse

Si la Forteresse est *occupée*, son propriétaire marque, à la fin de la partie, 1 PV supplémentaire pour 3 ouvriers présents dans son domaine (arrondi à l'inférieur).

Exemple : À la fin de la partie, la Forteresse est occupée et son propriétaire a en tout 20 ouvriers 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, 1 PV supplémentaire pour 4 Points de Victoire engrangés durant la partie.

Le joueur ne compte pour cela que ses PV 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 PV en jetons. Il gagne 5 PV supplémentaires.

Palais du Gouverneur

Si le Palais du Gouverneur est *occupé*, son propriétaire marque, à la fin de la partie, 1 PV supplémentaire pour chacun de ses bâtiments *beiges*, occupés ou non (y compris le Palais du Gouverneur).

Exemple : À la fin de la partie, le Palais du Gouverneur est occupé et son propriétaire possède également une Hacienda, un Port, un Comptoir, un Dépôt de Matériaux, un Grand Entrepôt et le Palais du Gouverneur (occupé). Il marque donc 7 PV supplémentaires.



+ 1/2 PV pour chaque petit/grand bâtiment industriel



+ 4/5/6/7 PV pour 1-9/10/11/12 cases Parcelle occupées



+ 1 PV par tranche de 3 ouvriers



+ 1 PV par tranche de 4 PV en jetons



+ 1 PV pour chaque bâtiment beige

PARTIE À DEUX JOUEURS

La préparation du jeu reste identique à l'exception des points suivants :

PRÉPARATION

- **Chaque joueur prend 1 plateau, 3 Pesos et 1 tuile Plantation** (Premier joueur : Fruits (+ carte Gouverneur) ; Second joueur : Maïs).
- **Retirer 3 tuiles Terrain de chaque type** (Maïs, Fruits, Sucre, Tabac, Café et Carrière) et les remettre dans la boîte. Mélanger les tuiles Terrains restantes et en placer 3 visibles (une de plus que le nombre de joueurs).
- **Pour les bâtiments**, placer un bâtiment beige de chaque type (y compris pour les grands bâtiments) et 2 bâtiments industriels de chaque type sur le plateau de jeu.
- **Pour les PV**, placer 65 PV dans la réserve.
- **Pour les ouvriers**, placer 2 ouvriers sur le Registres du Personnel et 40 dans la réserve.
- **Pour les navires de transport**, placer seulement les navires à 4 et 6 cases.
- **Retirer 2 marchandises de chaque type** et les ranger dans la boîte. Placer le reste dans la réserve.
- **Placer les 7 cartes Personnage** (toutes sauf un Aventurier) à côté du plateau de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Le Gouverneur commence et choisit un personnage qui est joué par les deux joueurs comme dans le jeu de base. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce qu'ils aient chacun choisi *trois* personnages. Le Gouverneur place 1 Peso sur le personnage restant et passe la carte Gouverneur à l'autre joueur pour le tour suivant. Les tours suivants s'enchaînent de la même manière.

FIN DU JEU

Le jeu se termine comme dans une partie normale (c'est-à-dire quand il n'y a plus soit de jetons PV, soit d'ouvriers pour remplir le Registre du Personnel, soit si au moins un joueur a terminé sa ville). On termine le tour en cours puis la partie prend fin.

Par joueur :

1 plateau, 3 Pesos, 1 plantation (Fruits / Maïs)

Placer 3 tuiles Terrain

(écarter au préalable 3 tuiles Terrain de chaque type)

Bâtiments sur le plateau de jeu

(beiges : 1x ; industriels : 2x)

Points de Victoire : 65

Ouvriers : 40 + 2 sur le Registre

Navires de transport : 4 et 6 cases

Marchandises : en retirer 2 par type

Placer la Maison de Commerce et 7 personnages

Les joueurs alternent en choisissant 6 des 7 personnages, puis changent de Gouverneur et continuent...



EXTENSION 1 : NOUVEAUX BÂTIMENTS

La préparation du jeu reste identique aux règles de base à l'exception des points suivants :

PRÉPARATION

Placez les 20 bâtiments industriels sur le plateau de jeu, comme pour la règle de base. Placez les **55 bâtiments beiges** (les 2x 12 petits (p.) & les 5 grands (g.) bâtiments du jeu original + les 2x 12 nouveaux petits & les 2 nouveaux grands bâtiments) à côté du plateau, triés par coûts.

Le Premier Joueur commence et choisit 1 des 55 bâtiments, puis le place sur un emplacement libre approprié du plateau de jeu (les prix de construction doivent correspondre !). À plus de 2 joueurs, s'il choisit un petit bâtiment, il empile en même temps les deux exemplaires sur le même emplacement : les petits bâtiments sont placés par paire ! Les joueurs continuent à placer les bâtiments dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que les emplacements pour les 12 petits et les 5 grands bâtiments soient remplis. Remplacez les 26 (2x 12 petits et 2 grands) bâtiments beiges non choisis dans la boîte ; ils ne seront pas utilisés durant cette partie.

En bref : Parmi les 4 bâtiments disponibles coûtant 2, 5 et 8 Pesos, vous pouvez en choisir 2.

La partie peut ensuite commencer ...

Canal

Si le propriétaire d'un Canal occupé produit au moins 1 Fruit avec sa grande Exploitation de Fruits (pas la petite), il prend 1 Fruit supplémentaire.

De la même façon, s'il produit au moins un Sucre à partir de sa Raffinerie de Sucre (pas la Petite Raffinerie de Sucre), il prend 1 Sucre supplémentaire.

Scierie

Lors de la phase du Paysan, le propriétaire de la Scierie peut choisir de retourner la tuile Plantation choisie sur la *face Forêt* et la placer sur une parcelle libre jusqu'à la fin de la partie. Cette tuile est désormais considérée comme une tuile Forêt. Une Carrière ne peut pas être placée comme Forêt.

Pendant la phase du Bâtisseur, réduisez le coût de chaque construction de 1 Peso pour chaque lot de 2 tuiles Forêt dans votre Domaine (que la Scierie soit occupée ou non).

Cet avantage s'ajoute aux réductions octroyées par les Carrières ainsi qu'à celle du privilège de la phase du Bâtisseur, mais n'est pas soumis aux mêmes restrictions que les Carrières (voir partie haute du plateau de jeu).

Attention : Les tuiles Forêt ne nécessitent *pas* d'ouvriers pour fonctionner.

Exemple : Un joueur a 4 Forêts et 2 Carrières occupées, il choisit le Bâtisseur ; pour construire le Grand Entrepôt, il ne paie plus que 1 Peso : 6 (Pesos) - 1 (Bâtisseur) - 2 (Carrières) - 2 (Forêts, pas de limite) = 1.

Remarques : Si un joueur possédant une Scierie utilise aussi ...

... son Hacienda (phase du Marchand uniquement), il peut regarder la tuile qu'il a tirée avant de choisir s'il souhaite la placer en tant que Plantation ou Forêt.

... sa Maison d'Édition, il peut placer 0, 1 ou 2 tuiles Forêt. Il peut gagner jusqu'à 3 tuiles Forêt s'il détient aussi une Hacienda.

... son Hôpital, il place alors son ouvrier acquis sur son portrait.

La Scierie ne permet pas de transformer des Plantations déjà placées en Forêts.

Marché Noir

Quand le propriétaire d'un Marché Noir occupé construit un bâtiment, il peut réduire son coût de construction (jusqu'à 3 Pesos) en remettant 1 ouvrier, 1 marchandise, et/ou 1 PV dans la réserve. Dans ce cas, un bourgeois (voir p. 15) compte comme un ouvrier.

Attention : Il ne peut pas lui rester de Pesos après sa construction. Ainsi, il ne pourra utiliser le Marché Noir que s'il dépense tous ses Pesos pour cette construction.

Remarques :

- Si le joueur qui possède un Marché Noir échange un PV ou un ouvrier alors que la procédure de fin de jeu a été déclenchée, le jeu se terminera normalement.

- L'ouvrier placé sur le Marché Noir ou les Carrières ne peut pas être utilisé pour réduire le coût.

Placer les 55 bâtiments beiges à côté du plateau, puis les joueurs en choisissent un à tour de rôle et le placent sur un emplacement correspondant du plateau de jeu jusqu'à ce qu'il soit plein.

Les bâtiments industriels ne changent pas.

Exemple : Un joueur place l'Église sur l'emplacement du Comptoir. Plus tard un joueur place le Comptoir sur le second emplacement à 5 Pesos. Le Grand Marché et le Commerce ne peuvent plus être choisis puisqu'il n'y a plus d'espace disponible à ce coût sur le plateau.



+ 1 marchandise avec Grande Exploitation de Fruits / Grande Raffinerie



Planter des forêts ; 2 forêts = -1 Peso en phase du Constructeur



-1 Peso pour acheter par PV, marchandise ou ouvrier (max. 3)

Exemple : Le propriétaire d'un Marché Noir occupé souhaite construire le Port (8 Pesos), mais il n'a que 6 Pesos. Il dépense alors 6 Pesos, puis il échange à la réserve 1 Fruit et 1 ouvrier pour compenser les 2 Pesos manquants. Cependant, il ne pourra pas échanger de PV car son bâtiment est à présent payé.

Hangar

À la fin de chaque phase du Capitaine, le propriétaire d'un Hangar occupé peut, en plus de la marchandise qu'il est autorisé à conserver sur son portrait, conserver jusqu'à 3 marchandises additionnelles qui n'ont pas été chargées.

Bohio

Lors de la phase du Recruteur, le propriétaire d'un Bohio occupé peut placer jusqu'à 2 ouvriers sur celui-ci. Il pourra déplacer ses « invités » durant n'importe quelle autre phase (*au début, pendant, ou à la fin*) sur n'importe quelle autre tuile (Bâtiment, Plantation, ou Carrière) de son choix. Ils entreront alors immédiatement en activité et devront y rester jusqu'à la prochaine phase du Recruteur. Les 2 invités peuvent soit être déplacés simultanément, soit individuellement lors de phases différentes.

Exemple : À la fin de la phase du Capitaine, le propriétaire d'un Bohio déplace 1 invité sur son Hangar et l'utilise immédiatement pour conserver 3 marchandises supplémentaires sur son portrait. Plus tard, il choisit le Marchand et déplace le second invité sur sa Maison d'Édition. De ce fait, il double son privilège.

Remarque : Une fois les invités déplacés, le Bohio n'est jamais rempli avec de nouveaux invités.

Commerce

Lors de la phase du Marchand, le propriétaire d'un Commerce occupé peut choisir entre vendre une marchandise à la Maison de Commerce, selon les règles habituelles, ou n'importe quelle marchandise détenue à son Commerce au prix normal en la remettant directement dans la réserve.

Attention : le Petit Marché et le Grand Marché n'octroient pas leurs bonus lorsqu'un joueur vend une marchandise à son Commerce, mais le privilège du Marchand, si !

Église

Quand le propriétaire d'une Église occupée construit un bâtiment de la 2^e ou de la 3^e rangée, il gagne immédiatement 1 PV. Quand il construit un grand bâtiment (4^e rangée), il gagne 2 PV.

Remarque : Le joueur ne gagne pas de PV quand il construit l'Église.

Petit Chantier Naval

Le Petit Chantier Naval est semblable au (Grand) Chantier Naval à une exception : Pendant la phase du Capitaine, quand un joueur doit charger des marchandises, au lieu de les placer sur le navire, il peut remettre des marchandises différentes dans la réserve. Mais il ne gagne qu'1 PV pour chaque lot de 2 marchandises qu'il transfère. De plus, contrairement au (Grand) Chantier Naval, il n'est pas obligé de transférer toutes ses marchandises. Le Petit Chantier Naval ne peut être utilisé qu'une seule fois par phase.

Remarque : Si un joueur possède également un (Grand) Chantier Naval, il peut utiliser les deux dans l'ordre de son choix.

Phare

Le phare est semblable au Port. À chaque fois que le propriétaire d'un Phare occupé charge ses marchandises sur un navire, il gagne 1 Peso. Si le propriétaire d'un Phare est aussi le Capitaine, il perçoit 1 Peso supplémentaire (indépendamment de son expédition).

Remarque : Pour gagner 1 Peso supplémentaire en expédiant des marchandises, il n'est pas nécessaire d'être Capitaine. Inversement le Capitaine n'a pas besoin d'expédier pour gagner 1 Peso supplémentaire.

Atelier

L'Atelier est semblable à l'Usine, mais elle récompense un seul type de marchandise. Le joueur gagne 1 Peso de moins que le total de marchandises de même type qu'il produit en plus grande quantité.

Remarque : Un joueur ne peut pas utiliser l'Atelier pour le Maïs !



+ 3 marchandises conservées



Déplacer 1 ou 2 ouvriers librement



= 1 Maison de Commerce privée

Nous recommandons aux joueurs de choisir soit le Comptoir, soit le Commerce, mais pas les deux.



0/1/1/2 PV en phase du Constructeur



= 1 navire privé (1/2 PV)

Ex. : si un joueur charge 3 Fruits, 2 Tabacs et 1 Maïs, il marque 3 PV.



+ 1 Peso en phase du Capitaine



+ Pesos en phase du Producteur

Maison d'Édition

Le propriétaire d'une Maison d'Édition occupée *double* le privilège de son personnage. Le Paysan possédant une Maison d'Édition occupée choisit d'abord une tuile Plantation ou Carrière. Puis, après que tous les joueurs ont pris leurs Plantations, le Paysan peut prendre l'une des Plantations face visible restantes. Il ne peut pas prendre de Carrière comme 2^e privilège.

Le Producteur permet de prendre 2 marchandises identiques ou différentes.

Remarque : Si le propriétaire d'une Maison d'Édition utilise un Hôpital lors de la phase du Paysan, il ne reçoit un ouvrier que pour la 1^{re} tuile ; s'il utilise un Dépôt de Matériaux, la 2^{de} tuile peut aussi être une Carrière.

Syndicat

Avant que le propriétaire d'un Syndicat occupé expédie sa marchandise lors de la phase du Capitaine, il gagne 1 PV pour chaque lot de 2 marchandises *identiques* sur son portrait. Ensuite, les expéditions continuent normalement.

Exemple 1 : Le propriétaire d'un Syndicat occupé a 3 Maïs, 2 Fruits, et 1 Café. Il gagne 2 PV (1 pour le Maïs et 1 pour les Fruits).

Exemple 2 : le propriétaire d'un Syndicat occupé a 4 Maïs et 2 Cafés. Il gagne 3 PV (2 pour le Maïs et 1 pour le Café).

Statue

Aucun ouvrier n'est nécessaire sur la Statue. Elle rapporte 8 PV à la fin de la partie.

Remarque : Lorsqu'un joueur avec une École occupée construit la Statue, il place son ouvrier sur son portrait.

Cathédrale

Le propriétaire d'une Cathédrale occupée gagne des PV supplémentaires pour chaque lot de 3 tuiles Terrain *identiques*. Pour un lot de trois Plantations / Carrières / Forêts identiques, il gagne 1 PV. Pour deux lots, 3 PV ; pour trois lots, 6 PV ; et pour quatre lots, 10 PV.

Exemple : Le propriétaire d'une Cathédrale occupée a 6 Forêts, 3 Carrières, 2 Plantations de Maïs, et 1 Plantation de Café à la fin du jeu. Il gagne 6 PV supplémentaires.

Extension 2 : LES BOURGEOIS

PRÉPARATION

Ces 8 nouveaux bâtiments peuvent être utilisés *en plus* des 23 bâtiments du jeu de base et de l'extension 1. Ajoutez ces bâtiments sur le plateau de jeu, triés par coût de construction, dans les 4 rangées de bâtiments. Dans ce cas, l'argent est placé à côté de la « banque », au bord du plateau. Placez les 20 bourgeois près des ouvriers de la réserve. *Dans cette extension, épuiser la réserve d'ouvriers ou de bourgeois ne met pas fin au jeu. Les joueurs peuvent utiliser tous les ouvriers lors de la partie.*

Au début du jeu et à la fin de chaque phase du Recruteur, placer un bourgeois au lieu d'un ouvrier sur le Registre du Personnel (tant qu'il reste des bourgeois disponibles). Les bourgeois peuvent être pris sur le Registre au lieu d'un ouvrier normal lors de la phase du Recruteur (tant qu'il en reste). **Chaque bourgeois rapporte 1 PV à la fin du jeu.** Les joueurs peuvent utiliser des bourgeois comme des ouvriers normaux pour occuper des bâtiments (à part quelques exceptions pour les nouveaux bâtiments décrits plus bas). Pour ces nouveaux bâtiments, un bourgeois ne peut pas remplacer un ouvrier et un ouvrier ne peut pas remplacer un bourgeois. Sinon, aux règles de base viennent s'ajouter les nouveaux bâtiments suivants :

Cadastre

À chaque phase du Marchand, si le Cadastre est occupé par un ouvrier, son propriétaire peut acheter la première Plantation de la pile pour 1 Peso (sans la consulter au préalable) et la placer sur une case Parcelle libre.

Si le Cadastre est occupé par un bourgeois, son propriétaire peut défausser une Plantation de son domaine et prendre 1 Peso à la banque.



Double privilège



+ 1 PV / 2 marchandises identiques avant expédition



8 PV en fin de partie



+ 1/3/6/10 PV par tranche de 3 tuiles Terrain identiques

Les bâtiments de cette extension sont ajoutés aux autres dans les rangées du plateau de jeu, selon leur coût

Épuiser les ouvriers ne déclenche pas la fin du jeu

Placer un bourgeois sur le Registre au lieu d'un ouvrier

Chaque bourgeois rapporte 1 PV à la fin du jeu



Acheter ou vendre une Plantation (phase du Marchand)

Remarque : Si le propriétaire du Cadastre possède aussi une Scierie occupée, il peut également acheter ou défausser des Forêts. Si la tuile défaussée est occupée, l'ouvrier / le bourgeois est remplacé sur le portrait du joueur (valable également pour le Bureau des Terres).

Chapelle

À chaque phase du Producteur, le propriétaire de la Chapelle gagne un 1 Peso si elle est occupée par un ouvrier ou 1 PV si elle est occupée par un bourgeois.

Bureau des Terres

À la fin de chaque phase du Paysan, s'il est occupé par un ouvrier le propriétaire du Bureau des Terres peut défausser *une* tuile Plantation (ou une Forêt) de son domaine, ou gagner 2 PV s'il est occupé par un bourgeois et qu'il a le plus de cases Parcelle libres.

Remarque : Si le joueur est à égalité en ce qui concerne le nombre de tuiles Plantation, il ne prend pas les 2 PV. Si la tuile Plantation défaussée est occupée, l'ouvrier / le bourgeois est remplacé sur le portrait du joueur. Les Forêts comptent comme des Plantations et peuvent donc être défaussées.

Cabinet d'Architecte

Le propriétaire d'un Cabinet d'Architecte occupé par un ouvrier paye 1 Peso de moins pour construire de petits bâtiments (rangées 1-3). Le propriétaire d'un Cabinet d'Architecte occupé par un bourgeois paye 2 Pesos de moins pour construire un grand bâtiment (rangée 4).

Attention : Un Cabinet d'Architecte occupé par un ouvrier n'offre pas de réduction pour les grands bâtiments et un Cabinet d'Architecte occupé par un bourgeois n'offre pas de réduction pour les petits bâtiments !

Office des Exportations

Au premier tour d'expédition des marchandises (phase du Capitaine) et avant d'expédier quoi que ce soit, le propriétaire de l'Office des Exportations occupé peut remettre 1 marchandise dans la réserve par bourgeois occupant son plateau. Chaque marchandise ainsi fournie rapporte 1 PV.

Remarque : Peu importe que ces bâtiments soient occupés par un ouvrier ou un bourgeois. Il en va de même pour les 3 bâtiments qui suivent.

Attention : Toutes les marchandises fournies doivent être de types différents (pas de Peso). Celles-ci ne donnent pas droit à d'autres éventuels bonus en provenance d'autres tuiles.

Villa

Au premier tour de la phase du Recruteur, le propriétaire d'une villa occupée peut prendre un bourgeois de la réserve (pas sur le Registre). S'il n'y a plus de bourgeois disponibles dans la réserve, il peut prendre un ouvrier à la place.

Atelier de Couture

À chaque phase du Producteur, le propriétaire d'un Atelier de Couture occupé gagne 1 Peso par bourgeois sur son plateau.

Remarque : L'Atelier de Couture (bandeau rouge) compte comme un grand bâtiment industriel (voir « Caserne de Pompiers »).

Place Centrale

À la fin du jeu, le propriétaire de la Place Centrale occupée gagne 1 PV supplémentaire pour chaque bourgeois sur son plateau. (Chacun de ses bourgeois lui rapportera donc 2 PV, où qu'ils soient : sur ses bâtiments, ses Plantations ou son portrait.)



+ 1 Peso | + 1 PV en phase du Producteur



- 1 Plantation | + 2 PV si le plus de cases Parcelle libres



-1 Peso | -2 Peso en phase du Constructeur



Avant expédition : + 1 PV / marchandise remise dans la réserve (1 marchandise / bourgeois)



+ 1 bourgeois de la réserve



+ 1 Peso par bourgeois (bâtiment industriel)



+ 1 PV par bourgeois

Remarque générale : Quand la règle générale ou la première extension mentionnent le terme « ouvrier », lire « ouvrier / bourgeois » (si vous jouez avec la 2^e extension).

Extension 3 : LE CONTREBANDIER

Sélectionnez les cartes Personnages en fonction du nombre du joueur (voir page 2) puis ajoutez la carte du Contrebandier. Lorsqu'un joueur choisit le Contrebandier, il choisit l'une de ses 4 actions (attaque, pillage,...) et l'applique.

Contrairement aux autres personnages, seul le joueur qui a choisi le Contrebandier bénéficie de son action.

De plus :

- Aucun Peso n'est placé sur le Contrebandier s'il n'a pas été choisi.
- Un joueur ne peut pas choisir le Contrebandier deux fois de suite ; il doit avoir été choisi par un autre joueur entre temps.
Pour s'en souvenir, le joueur qui le choisit prend toujours en plus l'avis de recherche.

Attaque :

Défaussez tous les barils d'un navire et stockez jusqu'à 3 de ces barils sur votre portrait.

Pillage :

Défaussez tous les barils de la Maison de Commerce. Gagnez 1PV par baril défaussé.

Débauchage :

Défaussez autant d'ouvriers du Registre du Personnel que nécessaire pour qu'il n'y en ait plus qu'un par joueur. Récupérez jusqu'à 3 des ouvriers défaussés et placez-les immédiatement sur des emplacements libres de votre domaine (mais pas sur votre portrait).

Changement de rôle :

Prenez une des cartes Personnage inutilisées et placez-la devant vous. Récupérez tous les Pesos sur cette carte.

Si un adversaire choisit ce Personnage durant ce tour, gagnez 3 Pesos supplémentaires de la banque.

Si aucun autre joueur ne le choisit durant ce tour, jouez-le vous-même.



Extension 4 : FESTIVAL

Placez le plateau Festival à portée de tous les joueurs. Fixez ensuite les objectifs pour chacune des trois récompenses :

Plantations : Mélangez une tuile Plantation de chaque type (Maïs, Fruits, Sucre, Tabac et Café) face cachée, puis placez-en une au hasard sur la case correspondante du plateau Festival. Remélangez les 4 tuiles restantes dans la réserve.

Marchandises : Prenez 3 barils de chaque type (Maïs, Fruits, Sucre, Tabac et Café). Mélangez-les (dans vos mains ou dans un sac) et tirez-en 3 au hasard. Placez ces 3 barils sur les emplacements correspondant du plateau Festival. Une même marchandise peut être représentée plusieurs fois. Remettez les barils restants dans la réserve.

Bâtiments : Prenez un exemplaire de chaque bâtiment de la 3^e rangée (bâtiments à 3 PV), mélangez-les face cachée et placez-en un au hasard sur l'emplacement correspondant du plateau Festival. Remettez les autres bâtiments sur le plateau de jeu.

Remarques :

- Si vous jouez avec l'extension 1, ne tirez pas le bâtiment du Festival au sort avant d'avoir fini la mise en place (sélection) des bâtiments.
- Si le bâtiment industriel tiré produit justement le même type de marchandise que celle présente sur la tuile Plantation de l'objectif Marchandises, remettez-le sur le plateau et tirez-en un nouveau au hasard.
- À 2 joueurs, choisissez le bâtiment posé parmi ceux non utilisés et placez-le sur le plateau de jeu pour qu'il n'y ait pas d'emplacement vide !

Les 3 objectifs peuvent être atteints dans n'importe quel ordre :

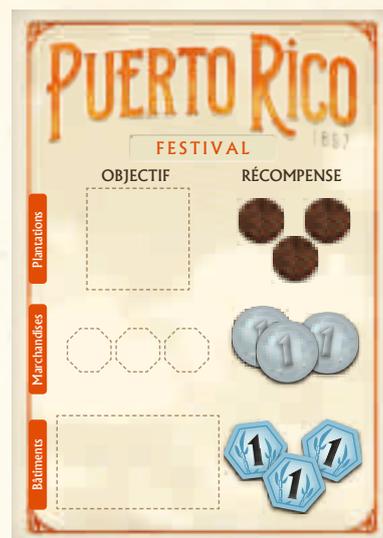
Plantations : Le premier joueur qui possède 3 Plantations du type demandé reçoit 3 ouvriers de la réserve en récompense (tant qu'il en reste) et les place immédiatement sur son portrait ou directement sur des tuiles Terrain.

Marchandises : Le premier joueur qui produit toutes les marchandises demandées gagne 3 Pesos de la banque en récompense et les place sur son portrait.

Bâtiments : Le premier joueur qui construit le bâtiment demandé gagne 3 PV de la réserve en récompense et les place sur son portrait.

Dès qu'un objectif est atteint, retirez les tuiles ou barils correspondants du plateau Festival et replacez-les sur leur emplacement respectif (piles de Plantations, réserve ou plateau de jeu). Ils sont désormais de nouveau disponibles.

Exception : lors d'une partie à 2 joueurs, la tuile Bâtiment est remise dans la boîte et n'est plus utilisée dans le jeu.



Histoire sous la forme d'un jeu de plateau

« *Puerto Rico 1897* » est inspiré de la culture et de l'histoire portoricaine, au moment où le pays tente de se détacher du colonialisme espagnol et d'entrer dans le XX^e siècle. En tant que joueurs, vous incarnez des paysans locaux en quête d'une vie aisée, de reconnaissance et d'indépendance dans un monde moderne en pleine évolution. Même si « *Puerto Rico 1897* » s'appuie résolument sur l'histoire de l'île, le jeu n'a bien sûr pas la prétention de refléter la réalité à 100 %. Nous nous sommes cependant efforcés de reconstituer l'esprit d'entreprise qui régnait à cette époque, ainsi que la culture communautaire, chaleureuse et attrayante, le plus fidèlement possible. Au final, nous espérons que « *Puerto Rico 1897* » saura susciter votre curiosité afin de mieux connaître la culture portoricaine d'hier et d'aujourd'hui.

Le paragraphe suivant vous offre un aperçu du contexte historique de Porto Rico et présente les différents aspects qui jouent un rôle important dans le choix du thème et des mécanismes de ce jeu.

Aperçu historique

Avant 1492, Porto Rico était surnommé *Boriken* par le peuple indigène des Taïnos qui y vivait depuis des centaines d'années. Au début, les Taïnos accueillirent chaleureusement les nouveaux arrivants venus d'Europe. Mais ils furent bientôt pratiquement décimés par la force des armes, des maladies inconnues, d'importantes luttes d'influence, causées par les conquistadores espagnols, venus piller les richesses du pays. De nombreux peuples africains débarquèrent également sur l'île, rarement en tant qu'explorateurs, la plupart en tant qu'esclaves pour remplacer la main d'œuvre locale disparue, à cause de la baisse constante de la population taïnos.

De ce creuset mouvementé naquit un syncrétisme, un mélange marqué de cultures, religions et modes de vie différents. Encore aujourd'hui, les formes d'expression culturelle, telles que la musique, la langue, la religion, l'art et la cuisine, puisent dans les trois traditions culturelles différentes que constituent les Taïnos, les Espagnols et les Africains.

Au cours de la majeure partie de sa domination coloniale, ce qui intéressait principalement l'Espagne était la position militaire et stratégique de l'île. Elle investit dans des châteaux, des forts et autres fortifications pour faire face aux attaques françaises, hollandaises ou autres puissances coloniales. De nombreuses grandes villes portoricaines datent de cette époque, tandis que l'intérieur du pays fut négligé. La population paysanne, les *Jíbaros*, fut contrainte de bâtir sa propre économie en cultivant des denrées comme, le tabac, le maïs, le riz et les agrumes. Ils en firent le commerce, ainsi que d'autres produits non agricoles, avec des marchands espagnols et d'autres pays.

Aux XVIII^e et XIX^e siècles, le Gouvernement espagnol favorisa de nouvelles immigrations venues d'Europe, entre autres par un programme de distribution des terres. La majeure partie du pays se tourna alors vers une exploitation commerciale de l'agriculture. Café et sucre devinrent les principaux produits d'exportation à cette époque. Comme le sucre nécessitait beaucoup d'espace, de main d'œuvre et de ressources, les propriétaires de plantations firent venir de plus en plus d'esclaves africains sur l'île pour faire face à la charge croissante de travail dans les champs de cannes à sucre. Mais cela généra également davantage de résistance et de soulèvements, dont le plus célèbre reste celui mené par Marcos Xiorro, en 1821. Bien que celui-ci fut rapidement réprimé, la pression sociale grandissante à l'intérieur et à l'extérieur de Porto Rico poussa l'Espagne à mettre durablement fin à l'esclavage en 1873, du moins en théorie.

Vers la fin du XIX^e siècle, l'Espagne entra en déclin après avoir perdu la plupart de ses colonies de l'hémisphère ouest. Bien que de nombreux Portoricains aient continué d'apporter leur soutien à la couronne espagnole, d'autres se rebellèrent contre l'oppression grandissante et les conditions économiques qui se dégradaient, avec, entre autres, le soulèvement *Grito de Lares*, en 1868. En 1897, l'Espagne dut faire face à une pression politique de toutes parts et autorisa la *Carta Autonómica*, la garantie d'une autonomie politique pour Porto Rico. Après plus d'un siècle de bouleversements, les Portoricains étaient enfin prêts, en 1897, à affronter les problèmes critiques sociaux et économiques de leur époque et à tenter de tracer leur propre destinée...

Rôle des paysans portoricains après 1897

Il est important de noter que, certes, Porto Rico n'acquit l'autonomie que pour une courte période, mais ne réclama jamais une véritable indépendance. Au moment même où un Gouvernement représentatif allait s'organiser, les États-Unis remportèrent la guerre hispano-américaine de 1898 et annexèrent Porto Rico.

À propos du développement de Porto Rico au XX^e siècle, la plupart des textes historiques se concentrent essentiellement sur le rôle des États-Unis dans la protection du pays, grâce à sa modernisation. Sans vouloir nier, ni masquer les avantages et inconvénients apportés par l'occupation américaine, « *Puerto Rico 1897* » met en avant l'histoire plutôt méconnue des paysans portoricains et leur rôle actif dans le développement économique de l'île. Ils firent bien plus que de planter des céréales destinées à la vente. Ils fondèrent des associations pour une entraide et un échange d'informations mutuels, se dotèrent et utilisèrent les dernières technologies en matière de culture, s'investirent dans les institutions locales et régionales également pour eux-mêmes et furent à l'origine de changements politiques, comme la régulation des prix et la simplification de l'accès au crédit. Certains agriculteurs purent sortir du cercle vicieux de l'endettement annuel en trouvant leur place dans le nouveau système économique. Ils s'enrichirent, devinrent eux-mêmes créiteurs et fournisseurs de produits les plus variés, entraînant derrière eux, avec leur nouveau statut de dirigeant, toute une communauté

Les plantations

En 1897, le tabac représentait la récolte la « plus précieuse » de Porto Rico. Bien que surnommé « récolte du pauvre » à cause des profits relativement faibles dégagés (y compris en comparaison du sucre), il offrait la meilleure opportunité de devenir propriétaire terrien pour les gens de là-bas. L'investissement de départ était réduit et permettait ainsi à davantage de personnes de participer à sa culture. Celle-ci étant saisonnière, il était plus facile pour les paysans de se diversifier et de cultiver des produits de la terre destinés à la vente ou à leur consommation personnelle. Sous bien des aspects, tout ceci se fit au profit des familles et des communes et favorisa la cohésion et la participation à la politique.

Le sucre et le café représentaient respectivement les deuxième et troisième cultures les plus importantes. À cause de leur forte consommation en ressources, ils étaient plutôt réservés aux grandes plantations. Leur inclusion dans le jeu tient au fait que l'économie portoricaine s'est développée essentiellement sur la culture de ces trois produits. Bien que le sucre ait été traditionnellement la denrée agricole la plus importante de Porto Rico, la valeur attribuée dans le jeu reflète la réalité de 1920. Le tabac avait alors ponctuellement dépassé le sucre, représentant 38 % du total des récoltes portoricaines, contre 25 % pour le sucre.

Concernant le personnage du Marchand, dans « *Puerto Rico 1897* », les prix de la Maison du Commerce sont stables, dans un souci de simplification des règles. En réalité, les prix de chaque denrée fluctuèrent énormément à cause de nombreux facteurs : demande américaine et portoricaine, ordre public, douane, effet de levier de syndicats de paysans...

Les bâtiments

Les exploitations indépendantes de tabac se situaient généralement sur les hauts plateaux, soit à l'est, soit à l'ouest ; historiquement, des territoires très agricoles. En 1897, les infrastructures essentielles étaient mauvaises et la liaison entre les régions agricoles et les villes très difficile. Au cours du XX^e siècle, le développement des deux côtés permit d'améliorer le transport et les échanges.

Les bâtiments valant 10 Pesos de « Puerto Rico 1897 » représentent de vraies curiosités historiques, tous présents en 1897, que l'on peut encore visiter de nos jours :

- « **Palais du Gouverneur** » : La Fortaleza , San Juan ;
- « **Forteresse** » : El Morro, San Juan ;
- « **Douane** » : Aduana, San Juan ;
- « **Caserne de Pompier** » : Parque de Bombas, Ponce ;
- « **Résidence** » : Residencia Subirá, Ponce ;
- « **Cathédrale** » : Cathédrale Notre Dame de Guadalupe, Ponce ;
- « **Statue** » : Statue de Cacique Jumacao, Humacao ;
- « **Place Centrale** » : Place de San Sebastián.

Paysans et ouvriers

Les illustrations sur la boîte et les plateaux de « Puerto Rico 1897 » témoignent de la grande diversité en termes d'âge, de sexe et d'appartenance ethnique qu'offrait et offre toujours cette île aujourd'hui. En 1897, la moitié de la population de Porto Rico était blanche, tandis que l'autre était composée de gens de couleur (principalement Africains, mulâtres et métisses). Nous avons également volontairement représenté un homme et une femme sur chaque face de plateau. Les femmes participaient aux différents travaux de la ferme, souvent sans distinction par rapport aux hommes. Certaines étaient même propriétaires. Tout le monde s'investissait. L'un des aspects les plus importants de la culture portoricaine est le respect envers l'*abuelita*, la grand-mère. Même si elle ne participait plus activement au travail de la ferme, mieux valait ne pas se la mettre à dos !

Les ouvriers du jeu doivent être vus comme des prolongements du portrait de chaque plateau individuel, représentant la diversité de population qui a vécu et travaillé à Porto Rico. Hommes, femmes et enfants étaient encouragés à participer à la vie de l'exploitation et des plantations. Une grande partie du travail était accomplie par des ouvriers salariés, des hommes venus du monde entier à Porto Rico, espérant y trouver argent et nourriture. Bien entendu, le travail des champs était rémunéré. Là encore, par souci de simplification de « Puerto Rico 1897 », cette rémunération n'est pas présente dans les règles. Nous vous encourageons cependant à inventer vos propres variantes incorporant cet aspect. Cela retranscrit la réalité qui veut que le travail dans une ferme portoricaine était certes long et exténuant, mais bien payé et gratifiant.



L'auteur et l'éditeur remercient les nombreux testeurs pour leur implication et leurs nombreuses suggestions, tout spécialement :

Beate Bachl, Sibylle Bergmann, Christine + Peter Dürdoth, Walburga Freudenstein, Holger Frieberg, Claudia Hely, Markus Huber, Andreas Maszuhn, Michael Meier-Bachl, Roman Pelek, Karen Seyfarth, Dominik Wagner ainsi que la Wiener Spiele Akademie et les groupes de Berlin, Bödefeld, Göttingen et Rosenheim.

Si vous avez des commentaires, des suggestions ou des questions sur ce jeu, écrivez-nous :

alea@ravensburger.de
(www.aleaspiele.de)

© 2001 Andreas Seyfarth

© 2002/11/13/20/22

Désign : Sam Dawson

Illustration : Gabriel Ramos, Johnny Morrow

Rédaction : Stefan Brück, André Maack

Consultation culturelle et développement thématique : Jason Perez

Consultation historique : Dr. Teresita Levy

Nous remercions tout particulièrement les personnes suivantes pour leurs points de vue et leurs contributions

Dr. Patrick Rael, Dr. David Mastey, Ian O'Toole, Venessa Kelley, Jadyne Bell, Richard Ham, Christopher Carbone, Omari Akil, Jeremy Howard, Suzanne Sheldon, Mandi Hutchinson, Jan Bigas, Roberto Lopez, Jazz Cruz, and Maria Margarita Rivera-Santiago

Jeux Ravensburger S.A.S.

21, rue de Dornach

F-68120 Pfastatt



PETITS BÂTIMENTS



Dépôt de Matériaux
Carrière au lieu de
Plantation



P. Entrepôt
+1 type de marchandise
peut être stocké



Hacienda
+ 1 Plantation en phase
du Paysan



P. Marché
+ 1 Peso en phase du
Marchand



G. Marché
+ 2 Pesos en phase du
Marchand



Comptoir
Vendre une marchandise
déjà présente à la
Maison de Commerce



G. Entrepôt
+ 2 types de
marchandises stockées



Hôpital
+1 ouvrier avec la
Plantation / Carrière



École
+1 ouvrier en phase du
Constructeur



Port
+1 PV en phase du
Capitaine



Chantier Naval
= 1 navire privé



Usine
+ 0/1/2/3/5 Pesos en
phase du Producteur

BÂTIMENTS
EXTENSION 1



Marché Noir
-1 Peso pour acheter
par PV, marchandise
ou ouvrier (max. 3)



Scierie
Planter des forêts ;
2 forêts = -1
Peso en phase du
Constructeur



Hangar
+ 3 marchandises
conservées



Canal
+ 1 marchandise avec
Grande Exploitation
de Fruits / Grande
Raffinerie



P. Chantier Naval
= 1 navire privé
(1/2 PV)



Bohio
Déplacer 1 ou 2
ouvriers librement



Commerce
= 1 Maison de
Commerce privée



Église
0/1/1/2 PV en phase
du Constructeur



Phare
+ 1 Peso en phase du
Capitaine



Atelier
+ Pesos en phase du
Constructeur



Syndicat
+ 1 PV / 2 marchan-
dises identiques avant
expédition



Maison d'Édition
Double privilège

BÂTIMENTS
EXTENSION 2



Chapelle
+ 1 Peso | + 1 PV en
phase du Producteur



Cadastré
Acheter ou vendre 1
Plantation (phase du
Marchand)



Cabinet d'Architecte
-1 Peso | -2 Peso en
phase du Constructeur



Office des
Exportations
Avant expédition : +
1 PV / marchandise
remise dans la réserve
(1 marchandise /
bourgeois)



Bureau des Terres
- 1 Plantation | + 2
PV si le moins de
Plantations



Atelier de Couture
+ 1 Peso par bour-
geois (bâtiment
industriel)



Villa
+ 1 bourgeois de la
réserve

GRANDS
BÂTIMENTS (+
EXTENSIONS 1 & 2)



Palais du Gouverneur
+ 1 PV pour chaque
bâtiment beige



Douane
+ 1 PV par tranche
de 4 PV en jetons



Forteresse
+ 1 PV par tranche
de 3 ouvriers



Caserne de Pompiers
+ 1/2 PV pour
chaque petit/grand
bâtiment industriel



Résidence
+ 4/5/6/7 PV pour
1-9/10/11/12 cases
Parcelle occupées



Cathédrale
+ 1/3/6/10 PV par
tranche de 3 tuiles
Terrain identiques



Statue
8 PV en fin de partie



Place Centrale
+1 PV par bourgeois

BÂTIMENTS
INDUSTRIELS

