

Michael Rieneck

SANTIAGO DE CUBA

Bienvenue à Santiago, la deuxième ville en importance de Cuba! Les rues vibrent au son des foules énergiques et du commerce animé. Un va-et-vient constant de navires fait du port l'un des endroits les plus actifs en ville. La demande pour les denrées locales telles que les fruits exotiques, le sucre, le rhum, le tabac et les cigares suit l'imprévisibilité du marché. Bien que votre carte d'affaires vous proclame « courtier », dans les faits, vous êtes un magouilleur enclin à soudoyer les bonnes personnes pour livrer aux navires les marchandises demandées. Vos capacités d'approvisionnement sont aussi fiables que vos contacts. Pour l'emporter, vous devrez saisir les opportunités qui se présentent à vous et investir vos pèsos plus sagement que vos adversaires. L'offre et la demande seront en perpétuel changement, tout comme les habitants locaux et les bâtiments. Chaque nouvelle partie vous offrira un défi tactique différent dans l'univers ensoleillé de Santiago de Cuba.

But du jeu

Votre but est d'amasser le plus de **points de victoire**. Vous obtenez des points de victoire en **livrant des marchandises** aux navires, en utilisant les différents **bâtiments** ou en visitant la **danseuse**. Vous placez vos points de victoire devant vous, face cachée, de sorte que les autres joueurs ne puissent les voir.

Matériel

1 plateau de jeu

4 paravents

12 tuiles *Bâtiment*



9 tuiles *Cubain*



4 courtiers



12 marqueurs *Propriété*



5 dés spéciaux



48 marchandises

8 x canne à sucre (blanc)
 agrume (orange)
 tabac (vert)
 rhum (rouge)
 cigare (noir)



8 x bois



60 points de victoire

10 x 20 x

36 pièces (pèsos) 24 x 12 x

1 voiture

1 jeton *Navire*

1 pion *Valeur*

Mise en place

Placez le **plateau** sur la table.

- 1 Mélangez les **12 tuiles Bâtiment** et disposez-les **au hasard** sur les 12 cases pour bâtiment situées en périphérie de la ville. Il doit y avoir un bâtiment sous chaque fleur. Il y a 3 fleurs de chacune de ces couleurs : jaune, bleu, rouge et blanc.
- 2 Mélangez les **9 tuiles Cubain** et disposez-les **au hasard** sur les 9 cases au centre du plateau.

Une rue passe devant les tuiles Cubain.
La voiture (utilisée par tous les joueurs) circule sur cette rue en sens horaire (dans le sens des aiguilles d'une montre).
Il y a 10 arrêts sur cette rue : chaque étoile blanche est adjacente à un Cubain. L'étoile jaune appartient au port.
Important : La rue forme une **boucle**. L'arrêt immédiatement après le port est toujours l'étoile blanche avec la flèche, située à gauche de la rue.

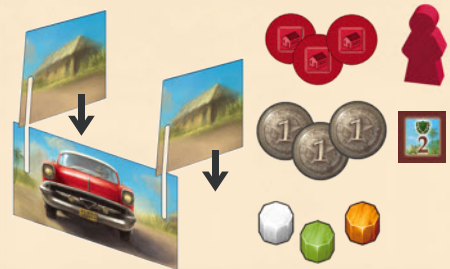


- 3 Posez la **voiture** sur le port (la case avec l'étoile jaune).
- 4 Posez le **jeton Navire** sur la première case de l'**échelle des navires**.
Il s'agit du premier des 7 navires qui arrêteront au port durant la partie.
- 5 Placez le **pion Valeur** sur le drapeau numéroté « 2 ». *Ce pion indique le nombre de points de victoire que vous recevez pour chaque marchandise livrée au navire. Ceci peut être 2, 3 ou 4 points de victoire.*
- 6 Faites une réserve à côté du plateau en séparant les pièces suivantes : les **pésos** et chaque type de **marchandises** (incluant le bois).
- 7 Triez les **points de victoire** par **valeur** et placez-les près du plateau.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les pièces de sa couleur : un **paravent**, un **courtier** et **3 marqueurs Propriété**.

Chaque joueur reçoit également, comme capital de départ, **3 pésos** et **2 points de victoire**. De plus, chaque joueur prend **1 canne à sucre** (blanc), **1 tabac** (vert) et **1 agrume** (orange). Placez vos marchandises et vos pésos derrière votre paravent. Assurez-vous que vos points de victoire sont face cachée.

Exemple : le joueur rouge prend :



Choisissez un **premier joueur** avec la méthode de votre choix.

Le joueur à droite du premier joueur prend et lance les **5 dés**. Il choisit 4 des 5 dés et les place, **en ne modifiant pas le résultat**, sur les quatre cases du grand navire.

Ces dés représentent la demande actuelle des marchandises. Chaque dé correspond à la marchandise de la même couleur.

Placez l'autre dé près du plateau. (Cette marchandise n'est pas en demande pour l'instant, peu importe le nombre indiqué.)

Chaque dé possède les faces suivantes : 1x « 0 », 2x « 1 », 2x « 2 » et 1x « 3 ». Le dé orange est différent : il affiche un « 4 » à la place du deuxième « 1 ».



Déroulement du jeu

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent chacun leur tour en sens horaire.

Le tour de chaque joueur comprend les actions suivantes :

A.

Déplacer la voiture vers un Cubain ou le port

À votre tour, vous **devez** déplacer la voiture en sens horaire. Vous pouvez la déplacer du nombre de cases avec une étoile que vous voulez. Toutefois, seul le déplacement vers la première case adjacente est gratuit. Vous devez payer **1 pésos** pour chaque case au-delà de la première que vous désirez atteindre. Si vous arrêtez devant un Cubain, vous obtenez habituellement des marchandises, des points de victoire ou des pésos. Au port, vous déclenchez plutôt une phase de livraisons.

B.

Utiliser un bâtiment avec votre courtier

Après avoir utilisé la fonction d'un Cubain, vous **devez** déplacer votre courtier sur un bâtiment. La couleur de la fleur sur la tuile *Cubain* indique les 3 bâtiments auxquels vous avez accès. Vous devez en choisir un parmi ceux-ci. Vous ne pouvez choisir un bâtiment déjà occupé par un courtier. Immédiatement après ce déplacement, vous **pouvez** utiliser la fonction de ce bâtiment.

Si vous allez au port avec la voiture, vous **ne pouvez pas** utiliser de bâtiment.



Exemple :

A) Alicia se déplace de « Maria » à « Pedro » en voiture. Elle doit donc payer 2 pésos.

B) La fleur blanche de « Pedro » indique qu'Alicia doit maintenant déplacer son courtier sur un bâtiment situé sous une fleur blanche.



A. Déplacer la voiture vers un Cubain ou le port

Si vous arrêtez la voiture devant un Cubain, vous pouvez immédiatement utiliser sa fonction.



Pedro – le marchand de tabac
Prenez **2 tabacs** de la réserve.



Maria – la danseuse
Prenez **2 points de victoire** de la réserve.



José – le cultivateur de canne à sucre
Prenez **2 cannes à sucre** de la réserve.



Martinez – le musicien
Prenez **3 pésos** de la réserve.



Conchita – la vendeuse de fruits
Prenez **2 agrumes** de la réserve.



El Zorro – le pickpocket
Tous les autres joueurs doivent vous donner (ils choisissent) :
1 pésos
ou **1 marchandise quelconque** (sauf le bois)
ou **1 point de victoire**



Miguel – le bucheron
Prenez **2 bois** de la réserve.

La fleur sur la tuile *El Zorro* est transparente. Après avoir visité *El Zorro* en voiture, vous **ne déplacez pas** votre courtier sur un autre bâtiment. Votre courtier demeure plutôt en place et vous pouvez utiliser la fonction du bâtiment à nouveau.



Pablo – le recéleur
Prenez **1 marchandise de votre choix** de la réserve (sauf le bois).

Si vous arrêtez devant *El Zorro* à votre premier tour, vous ne pourrez pas utiliser de bâtiment.

Note : Les marchandises sont en nombre limité. Il n'y a que 8 marchandises de chaque type. S'il ne reste plus de marchandise du type que vous devriez recevoir, vous repartez les mains vides.



Alonso – l'avocat
Choisissez l'une des deux options suivantes :

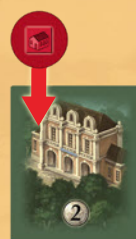
1. Vous prenez possession d'un bâtiment de votre choix (qui n'appartient pas déjà à un autre joueur). Pour indiquer ceci, posez l'un de vos **marqueurs Propriété** sur le coin supérieur gauche du bâtiment choisi. (Chaque joueur peut prendre possession d'un maximum de 3 bâtiments durant la partie.)

OU

2. Vous pouvez utiliser la fonction d'un bâtiment vous appartenant déjà (un bâtiment où se trouve un de vos marqueurs *Propriété*). Que le bâtiment soit occupé ou non par un autre joueur n'a pas d'importance.

Exemple : Alicia se rend à l'avocat en voiture. Plutôt que de prendre possession d'un autre bâtiment, elle utilise la Banque dont elle a pris possession plus tôt dans la partie. Celle-ci lui donne 2 pésos. Comme la fleur sur l'avocat est blanche, elle doit ensuite déplacer son courtier sur un bâtiment situé sous une fleur blanche (comme à l'habitude) et peut aussi utiliser la fonction de ce bâtiment.

De plus, vous recevez **1 point de victoire** de la réserve à chaque fois **qu'un autre joueur** visite un bâtiment qui vous appartient (voir *Utiliser un bâtiment avec votre courtier* en page 6).



Port

Si vous arrêtez au port en voiture, vous déclenchez immédiatement une phase de livraisons durant laquelle **tous les joueurs** peuvent livrer des marchandises au navire.

En commençant par vous, et en continuant avec l'ordre de jeu, chaque joueur peut livrer **des marchandises d'un seul type** (mais jamais plus que demandées par le navire). Remettez les marchandises livrées dans la réserve.

Après chaque livraison, ajustez la demande actuelle en réduisant la valeur du dé correspondant par le nombre de marchandises livrées.

Quiconque livre des marchandises au navire reçoit immédiatement des points de victoire. Selon la position du pion *Valeur* bleu sur les drapeaux, chaque marchandise peut valoir 2, 3 ou 4 points de victoire.

Quiconque ne veut pas ou ne peut pas livrer de marchandise doit passer. Ce joueur ne peut participer à nouveau dans cette phase de livraisons.

Une fois que la **demande est remplie** pour toutes les marchandises (tous les dés sont sur « 0 »), la phase de livraisons prend fin. Le navire quitte le port et un nouveau navire prend sa place (voir *Un nouveau navire* en page 8).

La phase de livraisons se termine également si tous les joueurs ont passé et que **la demande n'a pas été pleinement remplie**. Dans ce cas, le navire demeure au port. Déplacez le pion *Valeur* bleu d'un drapeau vers la droite. La valeur des marchandises augmente de cette façon. Si toutefois le pion *Valeur* se déplace du « 4 » au drapeau à damier, le navire quitte immédiatement le port même s'il n'est pas rempli. Un nouveau navire arrive ensuite au port (voir *Un nouveau navire* en page 8).

Important : Après avoir déplacé la voiture au port, vous **ne pouvez pas déplacer votre courtier** sur un autre bâtiment. Votre courtier reste en place et **vous ne pouvez pas** utiliser la fonction de ce bâtiment ou d'un autre.

Aussi important : Lorsque la **voiture passe** (mais n'arrête pas) **sur la case avec l'étoile jaune du port**, il n'y a pas de livraisons. Toutefois, le nombre de points de victoire par marchandise augmente. Pour indiquer ceci, déplacez le pion *Valeur* d'un drapeau vers la droite. (Une fois de plus, si ce pion est déplacé sur le drapeau à damier, le navire quitte le port.)

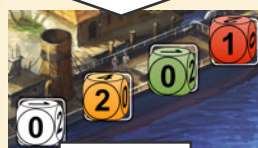
Exemple : Phase de livraisons



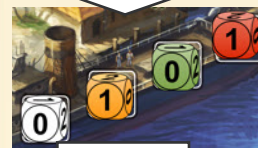
Juan s'est rendu au port en voiture. Il commence ainsi une phase de livraisons et livre 2 agrumes. Puisque le pion *Valeur* est actuellement sur le drapeau numéroté « 3 », Juan reçoit 6 points de victoire.



C'est maintenant au tour d'Alicia. Elle livre 2 cannes à sucre et reçoit aussi 6 points de victoire.



Puisque la demande en canne à sucre est maintenant à « 0 », Francisco ne peut plus livrer ses 2 cannes à sucre. Il livre plutôt 1 agrume et reçoit 3 points de victoire pour ce dernier.



Clara ne possède aucune marchandise pouvant être livrée. Elle doit donc passer.



C'est à nouveau au tour de Juan. Il livre 1 rhum et reçoit 3 points de victoire.



Le navire veut toujours 1 agrume. Comme aucun joueur ne peut le livrer (ou ne veut le livrer), la phase de livraisons prend fin et le pion *Valeur* est déplacé d'un drapeau vers la droite.

Si un joueur livre le dernier agrume demandé, les demandes seront toutes remplies et le navire quittera le port. Un nouveau navire prendra alors sa place (voir *Un nouveau navire* en page 8).



Le **bois** est un type de marchandise particulier qui est toujours livrable au navire. Le bois peut être livré à la place **d'un seul autre type de marchandise** demandée sur le navire. Le bois doit toujours être livré seul; il n'est jamais possible de le combiner à d'autres marchandises. Chaque bois qu'un joueur livre lui rapporte **1 point de victoire** (peu importe le drapeau sur lequel se trouve le pion *Valeur*).



Le bois ne peut être acheté que chez Miguel le bucheron.

Exemple : Les demandes actuelles du navire sont : 2 cannes à sucre, 2 rhums et 1 tabac. Vous livrez 2 bois. Vous recevez pour ces derniers un total de 2 points de victoire et vous devez ensuite retourner le dé blanc (la demande en canne à sucre) ou le dé rouge (la demande en rhum) sur le « 0 ». Vous ne pouvez pas utiliser vos 2 bois pour remplacer 1 tabac et 1 rhum lors de la même livraison. De plus, vous ne pouvez pas livrer 1 bois et 1 canne à sucre en même temps pour combler la demande en canne à sucre.

B. Utiliser un bâtiment avec votre courtier

Après avoir visité un Cubain en voiture, vous **devez** déplacer votre courtier sur un bâtiment.

La fleur illustrée au-dessus du bâtiment doit être de la **même couleur** que celle sur la tuile *Cubain* qui vient d'être visitée.

Il ne peut pas y avoir un autre **courtier** sur le bâtiment que vous choisissez (cependant, la présence d'un marqueur *Propriété* n'a pas d'incidence sur le déplacement du courtier).

Votre courtier **ne peut** demeurer sur le même bâtiment; il doit se déplacer sur un **bâtiment différent**.

Il existe 4 exceptions qui font en sorte que votre courtier demeure sur le même bâtiment :

1. Vous avez visité « El Zorro » – vous **pouvez** utiliser la fonction du bâtiment.
2. Vous êtes au port – vous **ne pouvez pas** utiliser la fonction du bâtiment.
3. Vous avez visité un Cubain inactif (voir le bâtiment Journal en page 7) – vous **ne pouvez pas** utiliser la fonction du bâtiment.
4. Tous les bâtiments disponibles sont occupés – vous **pouvez** utiliser la fonction du bâtiment.

Vous n'êtes jamais dans l'obligation d'utiliser la fonction d'un bâtiment.

À la fin de votre tour, si votre courtier est sur un bâtiment appartenant à un autre joueur (un de ses marqueurs *Propriété* est sur le bâtiment), ce joueur reçoit immédiatement **1 point de victoire** de la réserve. Si votre courtier est sur l'un de vos bâtiments, vous **ne recevez pas** de point de victoire.

Votre tour est ensuite terminé et votre courtier reste sur le bâtiment jusqu'à votre prochain tour.



Exemple:

A) Alicia va en voiture jusqu'à « Miguel » et prend 2 bois de la réserve.

B) Après, elle doit déplacer son courtier rouge sur un bâtiment situé sous une rose bleue. Puisque la Fabrique de cigares est déjà occupée par le courtier Jaune de Felipe et qu'Alicia ne peut rester sur le Marché noir, elle doit déplacer son Courtier sur la Banque. Elle utilise ensuite la fonction de la Banque pour prendre 2 pèsos de la réserve. Comme la Banque appartient à Felipe, ce dernier reçoit 1 point de victoire de la réserve.

Les bâtiments



Banque

Prenez **2 pèsos** de la réserve.



Église

Prenez **1 point de victoire** de la réserve.



Distillerie

Vous pouvez échanger avec la réserve **autant de cannes à sucre que vous voulez** contre le même nombre de **rhums**.



Fabrique de cigares

Vous pouvez échanger avec la réserve **autant de tabac que vous voulez** contre le même nombre de **cigares**.



Marché noir

Vous pouvez échanger avec la réserve **1 marchandise de votre choix** contre **1 autre marchandise de votre choix**. (Le bois **ne peut pas faire** partie de l'échange.)



Scierie

Vous pouvez échanger avec la réserve **1 bois** contre **1 point de victoire** et **1 pèsos**.



Café

Vous pouvez remettre dans la réserve **1 cigare** et/ou **1 rhum**. Pour chaque marchandise remise dans la réserve, prenez **2 points de victoire**. (Vous pouvez donc recevoir un maximum de 4 points de victoire en remettant 1 cigare et 1 rhum dans la réserve. Il n'est pas permis de remettre plus d'une marchandise du même type.)



Bureau de douane

Vous pouvez tourner le **dé** de votre choix, qui est placé sur le navire, sur la face « 0 ».



Casino

Vous pouvez convertir **autant de pèsos que vous voulez** en **points de victoire** ou vice versa.

Vous obtenez 1 point de victoire de la réserve par 3 pèsos échangés.

Vous obtenez 3 pèsos de la réserve par point de victoire échangé.



Capitainerie

Vous pouvez déplacer le pion *Valeur* d'un drapeau vers la gauche ou vers la droite. Ceci fait augmenter ou diminuer le nombre de points de victoire reçus à la livraison. Si vous faites avancer le pion *Valeur* sur le drapeau à damier, le navire quitte immédiatement le port et un nouveau navire prend sa place (voir *Un nouveau navire* en page 8). Si le pion *Valeur* est déjà sur le drapeau numéroté « 2 », il peut uniquement être déplacé vers la droite.



Bureau

Vous pouvez immédiatement livrer **1 marchandise** demandée sur le navire. Vous recevez exactement **2 points de victoire** (peu importe le drapeau sur lequel se trouve le pion *Valeur*). Vous ne pouvez pas livrer de bois. Ensuite, ajustez la demande en diminuant de 1 la valeur du dé correspondant.



Journal

Prenez immédiatement **1 pèsos**.

Vous pouvez ensuite retourner **une tuile Cubain** de votre choix, la rendant ainsi **inactive**.

Lors d'un tour subséquent, la voiture peut être déplacée devant ce Cubain, mais ni le Cubain ni la fonction d'un bâtiment ne peuvent être utilisés. Toutefois, la case avec l'étoile blanche de ce Cubain peut être évitée avec la voiture en payant le cout approprié. Une fois que la voiture a passé le Cubain inactif, retournez la tuile face visible.

Un nouveau navire

Un navire quitte immédiatement le port si :

1. la demande est complètement remplie (tous les dés montrent un « 0 ») OU
2. le pion *Valeur* est déplacé sur le drapeau à damier.

Un nouveau navire entre au port. Vous devez alors **déplacer le jeton Navire** d'un espace vers la droite sur l'échelle des navires.



Chaque fois qu'un nouveau navire entre au port, le pion *Valeur* est automatiquement remis sur le drapeau numéroté « 2 ».



La demande de ce nouveau navire est déterminée par le joueur qui **a fait quitter** le dernier navire. Selon le cas, ce peut être le joueur qui :

1. a déplacé la voiture au port et a **déclenché** une phase de livraisons.
2. a fait en sorte que le pion *Valeur* s'est déplacé sur le drapeau à damier en dépassant le port avec la voiture ou avec la fonction de la *Capitainerie*.
3. a mis fin à la demande sur le navire avec le *Bureau de douane*.
4. a complété la demande avec le *Bureau*.

Ce joueur détermine la nouvelle demande **à la fin de son tour**. Pour ce faire, il prend et lance les **5 dés**. Il choisit 4 des 5 dés et les place, **en ne modifiant pas le résultat**, sur les quatre cases du grand navire. Placez l'autre dé (la marchandise qui n'est pas en demande) près du plateau.

Fin de la partie

La partie prend fin immédiatement après le départ du **7^e navire**.

Tous les joueurs retirent leur paravent et peuvent convertir leurs marchandises restantes (incluant le bois) en points de victoire au taux suivant : **3 marchandises** (peu importe le type) contre **1 point de victoire**. Les pesos ne valent pas de point de victoire. Les joueurs font ensuite le total de leurs points de victoire. Le joueur qui a le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur ex æquo qui possède encore le plus grand nombre de marchandises. Si l'égalité persiste, le gagnant est le joueur ex æquo qui possède le plus de pesos.

Saviez-vous que...

SANTIAGO DE CUBA a un grand frère?

CUBA

Un jeu de rhum, de cigares et de pouvoir!

Par Michael Rieneck et Stefan Stadler



Plus de stratégies, plus de bâtiments et plus de lois!

Santiago de Cuba

Auteur : Michael Rieneck

Illustrations : Michael Menzel

Règles et mise en page : Alfred Viktor Schulz

Version française : Équipe Filosofia

© 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Allemagne
www.eggertspiele.de

©2011 Filosofia Éditions pour la version française

Adressez vos questions et commentaires à :

info@filosofiagames.com

www.filosofiagames.com

Filosofia Éditions
3250, F.X. Tessier
Vaudreuil-Dorion, Québec
Canada, H9C 2R5

