

CAPA D'ORO

Introduction : Les joueurs incarnent des fabricants de cigares. Ils vont cultiver et vendre du tabac à travers le monde et essayer de rouler les meilleurs cigares. Tout au long du jeu les joueurs vont découvrir de nouveaux mélanges mariant différents type de tabac afin de créer de nouvelles saveurs. Ainsi, les joueur vont produire des cigares toujours meilleurs qui leurs rapporteront plus de points.

But du Jeu : Etre le premier à atteindre 60 points en produisant les meilleurs Cigares!

Materiel:

1 livret de règles

1 Plateau

1 dé

4 cartes Entrepôts STOCK.

4 marqueurs de points dans la couleur des différents joueurs
(Vert, orange, bleu et violet)

32 plantations dans la couleur des différents joueurs

20 Pièces de Monnaie de valeur 1

16 Pièces de Monnaie de valeur 5

112 bales de tabac : 16 couleurs or, 24 marrons foncé, 32 gris et 40 oranges

8 Vrilllette du tabac (coléoptères cubes noirs)

36 tuiles Cigare (12xA , 12xB , 12xC)

16 Cartes Evènement

1 tuile "custom"

1 tuile "Occasion Exceptionnelle"

Preparation: Le jeu se prepare en suivant 10 étapes:

1. Prenez le materiel de jeu

Posez le plateau de jeu au milieu de la table

Détachez les entrepôts à tabac, tuiles Cigare et les deux tuiles carrées.

Placez le dé près de plateau de manière à le rendre accessible à tous.

2. Remplissage du Marché du Tabac

Les cinq continents producteurs de tabac sont représentés sur le plateau, à chacun correspond son propre marché du tabac. Placez 8 bales de tabac orange sur le marché asiatique en remplissant les 8 cases les plus hautes. De la même manière, placez 6 bales de tabac grises sur le marché sud-asiatique, 5 bales marron en Afrique et 4 bales couleur or en Amérique centrale.

3. Remplissez le sac

Mélangez le reste des bales de tabac et les Vrilllette du tabac noires dans le sac.

4. Matériel Individuel

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit un Entrepôt à tabac (STOCK), un marqueur de point et les plantations à sa couleur. A 4 joueurs, chacun prend 6 plantations, à 3 joueurs 7 plantations et à 2 joueurs 8 plantations.

5. Placez les marqueurs de points

Chaque joueur place son marqueur de points sur la case 0 de la piste de score.

6. Distribuez l'argent de départ

Chaque joueur reçoit 15 dollars en pièces. Constituez la banque à côté du plateau avec le reste de l'argent.

7. Triez les tuiles Cigare

Empilez les tuiles Cigare selon leurs lettres A, B, and C. Mélangez chaque pile et donnez 3 cigares « A » à chaque joueur. S'il reste des cigares "A" (à moins de 4 joueurs), vous pouvez les ranger dans la boîte. Faites deux piles séparées avec les tuiles B et C. Les joueurs placent leurs 3 tuiles cigare devant eux, au dessus de leur entrepôt.

8. Déterminez un premier joueur

Le joueur qui a le plus récemment fume le cigare sera premier joueur. Sinon, déterminez le premier joueur de la manière qui obtiendra l'adhésion de tous les joueurs.

9. Choisissez les positions de départ

Avant que la partie ne débute, chaque joueur décide où installer leurs deux plantations de départ.

- Le premier joueur choisit le premier une place pour sa première plantation. Cela peut être dans n'importe quel continent excepté l'Amérique centrale. Cette première plantation doit être placée dans la colonne Semence (la première colonne). Le joueur s'acquitte du coût indiqué sur le continent (2, 3, 4, ou 5). Les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre établissent leurs premières plantations de la même manière.

- Après que chacun ait choisi sa première plantation, le dernier joueur commence pour la construction de la seconde plantation et en paye le coût à la banque. Cette plantation doit être construite dans la colonne de Pousse (la seconde colonne). Ensuite, les autres-joueurs, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, établissent leurs plantations dans la seconde colonne. Là encore, les joueurs ne sont pas autorisés à établir leur plantation en Amérique centrale.

N'oubliez pas de payer pour ces deux plantations de départ !!

10. Préparez les cartes événement

Les cartes événement apportent une part d'inconnu avec laquelle les joueurs vont devoir composer pendant la partie. Mélangez une carte et faites-en une pile face cachée à côté du plateau de jeu.

Le Jeu

En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire chaque joueur va entreprendre son tour de jeu constitué des trois phases suivantes :

I. Phase de Pousse

Le joueur lance le dé :

1 = Evènement :

Si le joueur obtient un « 1 » sur le dé, il pioche d'abord la première carte de la pile d'évènements qui prend effet immédiatement.

2 à 6 = Production de tabac :

Piochez dans le sac la quantité de cubes indiqués par le dé et posez-les sur la table.

- **Les cubes colorés (bales de tabac)** sont placés sur les plantations des continents correspondants à leurs couleurs. Ces cubes doivent toujours être placés sur la plantation d'un joueur situé dans la colonne Pousse (la seconde colonne) en priorité sur celle qui en contient le moins. De haut en bas ! S'il y a deux plantations avec le même nombre de bales, la bale nouvellement piochée va sur la plantation la plus haute dans cette colonne et s'il y en a d'autres elles iront sur les plantations suivantes

(de haut en bas). [Note du traducteur : S'il n'y a pas de plantation de joueur dans la colonne Pousse du continent concerné, les balles iront dans la défausse de balles de tabac à côté du plateau.]

- **Les cubes noirs (Vrillette du tabac)** sont placés au choix du joueur soit sur une plantation, soit dans l'entrepôt d'un joueur. Les parasites détruisent la moitié – arrondie au supérieur – des bales de tabac présentes dans cette plantation ou cet entrepôt ! [Note du traducteur : les cubes noirs sont ensuite écarté du jeu et les bales de tabac détruites vont dans la défausse]

Situation particulière : Plantation complète

Si une plantation de la seconde colonne reçoit sa troisième bale de tabac, alors cette plantation est immédiatement décalée vers la colonne Récolte (vers la droite). S'il y a une plantation dans la colonne Semence, elle est également décalée vers la colonne suivante à droite.

II. Phase d'Action :

Le joueur peut maintenant, dans l'ordre qu'il souhaite, faire ce qui suit :

- A. Récolter – Un joueur peut récolter toutes les plantations de sa couleur dans une colonne Récolte (la troisième colonne), pour cela il retire les plantations concernées du plateau de jeu et place les bales de tabac posées sur ces plantations dans son stock. Chaque plantation récoltée qui n'a pas de bale de tabac dessus rapporte 2 pièces.
 - B. Semer – Un joueur peut ensemercer jusqu'à deux nouvelles plantations en les plaçant dans une colonne Semence. S'il y avait déjà une plantation à cet endroit, la rangée tout entière est décalée à droite. Si la plantation d'un joueur est ainsi déplacée vers la colonne Récolte alors, celui-ci Récolte immédiatement le tabac qui se trouve sur cette plantation.
 - C. Commercer – Un joueur peut acheter du tabac en prélevant des bales sur les pistes du marché et en s'acquittant de la somme correspondante. Il peut aussi en vendre en plaçant des bales sur les pistes du marché afin de recevoir le montant indiqué sur celles-ci. S'il venait à ne plus y avoir de tabac sur le marché, et s'il y a des bales de tabac dans la défausse, le joueur peut l'acheter en s'acquittant du prix le plus cher. De même si le marché est saturé, le joueur peut continuer à vendre du tabac au prix le plus bas. Les bales vendues seront alors défaussées.
 - D. Rouler un Cigare - Un joueur ne peut rouler des cigares que lorsqu'il a réuni la bonne combinaison de tabac. Pour cela, il pose les bales de tabac sur la tuile cigare. Il reçoit alors immédiatement les points et l'argent indiqués sur cette carte. Ensuite, il retourne la tuile cigare et défausse les bales de tabac.
- Important! Un cigare ne peut être réalisé qu'en une seule fois, il est interdit de remplir une tuile cigare en plusieurs tour.

Phase de Développement

A la fin de son tour, le joueur prend une nouvelle tuile cigare d'un niveau supérieur pour chaque tuile A ou B retournée. Si un joueur a fini un cigare de classe C, il ne prend pas de nouvelle tuile!

Astuce Tactique : bien que les cigares de classe C rapportent le plus de point, les joueurs peuvent avoir un problème de liquidité s'ils ignorent les cigares de classe A et B et se ruent sur les gros cigares.

Une fois que le premier joueur a effectué toutes les phases, c'est au joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils aient tous joué.

Fin de la partie

La partie s'achève dès qu'un joueur a atteint au moins 60 points. Il est alors déclaré vainqueur ! Il est possible qu'aucun joueur n'ait atteint ce score avant que le sac ne soit vide. Si c'est le cas, alors c'est le joueur qui a le plus de point qui sera le vainqueur. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus d'argent qui gagne.

Règle pour deux joueurs : A deux joueurs, le jeu est le même à quelques différences près :

- Les joueurs débutent avec 8 plantations
- Pendant la phase d'action, un joueur peut semer jusqu'à 3 plantations (au lieu de 2)
- Les plantations neutres : Si un joueur ne peut ou ne souhaite pas placer de plantation, s'il n'a pas suffisamment d'argent par exemple, il peut alors ensemer une plantation neutre en plaçant une plantation d'une couleur non utilisée dans une colonne semence. Cette plantation est gérée comme celle de « opportunité unique » et les fruits de cette plantation iront directement sur le marché. Les autres plantations glissent à droite également lorsqu'une plantation neutre prend leur place.

Variante stratégique : Il est possible de jouer sans les cartes événement ce qui signifie qu'un 1 obtenu au dé n'a aucun effet.