Un tour de jeu

Une partie dure une quinzaine de tours. Chaque tour se joue de la même façon :

1. Le **Gouverneur** choisit une carte Personnage, la pose devant lui et fait l'action **avec le privilège**.
2. Chaque autre joueur, en sens horaire, fait la même action **sans le privilège** (une seule fois chacun ; pour le Capitaine, on continue en sens horaire tant qu'un joueur peut charger).
3. Le joueur à gauche du Gouverneur choisit un des Personnages restants, et ainsi de suite jusqu'à ce que **chacun ait choisi un Personnage**.
4. **Fin du tour** : 1 Peso de la Banque sur chaque Personnage non choisi ; les cartes reviennent à côté du plateau ; la carte Gouverneur passe à gauche.

Règles de tous les Personnages

- Prendre un Personnage est **obligatoire** ; faire l'action ou utiliser le privilège est facultatif, **sauf pour le Capitaine**.
- Celui qui prend la carte agit **toujours en premier**, puis les autres en sens horaire.
- Les Pesos posés sur une carte vont à celui qui la prend, en plus du privilège.
- Une carte prise reste devant son joueur jusqu'à la fin du tour : personne d'autre ne peut la prendre.
- Seules les tuiles **occupées** (au moins 1 ouvrier) ont un effet. Les ouvriers ne se posent et ne se déplacent qu'en phase du Recruteur.

Fin du jeu

La partie se termine **à la fin du tour** où l'une de ces conditions est remplie :

- fin de phase du Recruteur : plus assez d'ouvriers pour remplir le Registre du Personnel ;
- phase du Bâtisseur : un joueur a recouvert la 12e case de sa ville ;
- phase du Capitaine : le dernier jeton PV est pris (noter la suite par écrit).

Score = jetons PV + PV de tous ses bâtiments (occupés ou non) + bonus des grands bâtiments **occupés**.
Égalité : le plus de Pesos et de marchandises.

À deux joueurs : chaque joueur choisit **3 Personnages** par tour, en alternance (Gouverneur, autre, Gouverneur…). Le Gouverneur pose 1 Peso sur le seul Personnage restant.

Les Personnages

Paysan

Action : Chacun prend **1 Plantation** face visible et la pose sur une case Parcelle libre (ou passe).

Privilège : Une **Carrière** au lieu d'une Plantation.

Fin de phase : Le Paysan défausse les Plantations restantes et en révèle **joueurs + 1**.

Bâtiments : Hacienda, Dépôt de Matériaux, Hôpital

Recruteur

Action : Chacun prend **1 ouvrier** du Registre à tour de rôle jusqu'à le vider, puis place et réagence **tous** ses ouvriers.

Privilège : **+1 ouvrier** de la réserve (avant la distribution).

Fin de phase : Le Recruteur remplit le Registre : 1 ouvrier par **demi-cercle libre sur les bâtiments** de tous, **au moins le nombre de joueurs**.

Bâtiments : Portrait seulement si plus aucun demi-cercle libre

Bâtisseur

Action : Chacun peut construire **1 bâtiment** au prix indiqué, sur une case libre de sa ville (grand = 2 cases).

Privilège : **−1 Peso** (seulement s'il construit).

Fin de phase : Carrière occupée : −1 Peso chacune, plafond 1 / 2 / 3 / 4 selon la rangée. Jamais deux fois le même bâtiment.

Bâtiments : École

Producteur

Action : Chacun produit : Maïs = Plantation occupée ; autres = Plantation occupée **et** demi-cercle occupé du bâtiment industriel.

Privilège : **+1 marchandise** d'un type qu'il vient de produire.

Fin de phase : Réserve épuisée : on repart les mains vides. Le Personnage le plus risqué !

Bâtiments : Usine

Marchand

Action : Chacun peut vendre **1 marchandise** à la Maison de Commerce (prix 0 à 4 Pesos).

Privilège : **+1 Peso** (seulement s'il vend).

Fin de phase : 4 places, pas de doublon (sauf Comptoir). Pleine : on la vide à la fin de la phase.

Bâtiments : Petit Marché, Grand Marché, Comptoir

Capitaine

Action : **Obligatoire** : en rotation, chacun charge **un type** de marchandise, au maximum, jusqu'à ce que plus personne ne puisse charger. 1 PV par baril.

Privilège : **+1 PV** une seule fois, s'il charge.

Fin de phase : Chacun garde **1 baril** (+ Entrepôts). Les navires **pleins** sont vidés.

Bâtiments : Entrepôts, Port, Chantier Naval

Aventurier

Action : **Aucune action** pour les autres joueurs.

Privilège : **+1 Peso** de la Banque.

Fin de phase : Absent à 3 joueurs ; 1 carte à 2 et 4 joueurs ; 2 cartes à 5 joueurs.

À retenir

Un Personnage non choisi gagne 1 Peso par tour : il devient de plus en plus intéressant.

Prendre un Personnage, c'est aussi offrir sa phase aux autres : regardez ce qu'ils y gagnent.

Mise en place

	2 joueurs	3	4	5
Pesos par joueur	3	2	3	4
Plantation de départ (depuis le Gouverneur)	Fruits · Maïs	F · F · M	F · F · M · M	F · F · F · M · M
Jetons PV	65	75	100	126
Cartes Personnage	7 (1 Aventurier)	6 (sans Aventurier)	7 (1 Aventurier)	8
Navires de Transport	4 · 6	4 · 5 · 6	5 · 6 · 7	6 · 7 · 8
Plantations face visible	3	4	5	6
Registre du Personnel	2	3	4	5
Réserve d'ouvriers	40	55	75	95
Carrières	5	8	8	8

F = Fruits, M = Maïs. La Plantation de départ se pose face visible sur une case Parcelle, sans ouvrier.

Pour toutes les parties

- Plateau de jeu au centre, chaque bâtiment sur son emplacement ; les 51 Pesos forment la **Banque**.
- Chaque joueur : 1 plateau Domaine, ses Pesos **visibles** sur le portrait, 1 Plantation.
- Vérifiez : **12 Fruits et 8 Cafés** (premier tirage : parfois 16 Fruits et 4 Cafés, Ravensburger envoie les bonnes tuiles).
- Les 8 Carrières en pile face visible ; les Plantations restantes mélangées face cachée, en **une pile de plus que de joueurs**.
- Marchandises triées par type en 5 réserves ; Maison de Commerce vide.
- Le matériel non utilisé retourne dans la boîte.

En plus, à deux joueurs

- Sur le plateau : **1** bâtiment beige de chaque type (grands compris), **2** bâtiments industriels de chaque type.
- Retirer **3 tuiles Terrain de chaque type** (Maïs, Fruits, Sucre, Tabac, Café, Carrière).
- Retirer **2 marchandises de chaque type**.

Vendre ou expédier ?

Marchandise	Vente au Marchand	Expédition	Bâtiment industriel
Maïs	**0** Peso	**1 PV** par baril	Aucun bâtiment
Fruits	**1** Peso	**1 PV** par baril	Exploitation de Fruits
Sucre	**2** Pesos	**1 PV** par baril	Raffinerie de Sucre
Tabac	**3** Pesos	**1 PV** par baril	Séchoir à Tabac
Café	**4** Pesos	**1 PV** par baril	Brûlerie de Café

La vente rapporte des **Pesos** selon le type ; l'expédition rapporte des **PV**, et tous les barils se valent.

Vente (Marchand)

- 1 marchandise par joueur et par phase.
- Marchand : **+1 Peso**.
- Petit Marché **+1**, Grand Marché **+2**, les deux **+3**.
- 4 places, une seule par type (sauf Comptoir).
- Vendre 1 Maïs pour 0 Peso est permis.

Expédition (Capitaine)

- Capitaine : **+1 PV** une fois par phase.
- Port : **+1 PV** à chaque chargement.
- Chantier Naval : 1 fois par phase, tous les barils d'un type sur un navire privé, 1 PV chacun.

Charger un navire

- Un navire = **un seul type** ; jamais le même type sur deux navires (même si l'un est plein).
- À son tour, on **doit** charger si on peut, **un seul type**, mais le type de son choix.
- On charge **autant que possible** ; entre plusieurs navires vides, on prend **celui où l'on charge le plus**.

Fin de la phase du Capitaine

Chacun ne garde qu'**un seul baril** sur son portrait, plus : Petit Entrepôt = tous les barils de **1 type**, Grand Entrepôt = **2 types**, les deux = **3 types**. Le reste retourne à la réserve.

Les navires **pleins** sont vidés ; les autres gardent leur cargaison.