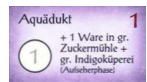


Puerto Rico

Extension I, Les nouveaux bâtiments :

Composants: 24 petits bâtiments (2 de chaque) et 2 grands bâtiments.

Mise en place: Au début de la partie, les joueurs décident avec quels bâtiments violets ils veulent jouer. Ils doivent choisir 12 paires de petits bâtiments violets et 5 grands bâtiments parmi ceux du jeu de base et de l'extension. Pour les petits bâtiments, vous devez respecter les coûts de construction imprimés sur le plateau de jeu. Les bâtiments inutilisés sont remis dans la boîte.



Aquädukt, Aqeduc : lors de la phase Aufseher (Artisan), le propriétaire d'un Aqeduc qui produit au moins un indigo avec une **grande** usine d'indigo (Indigoküperei) reçoit un indigo de plus. Il reçoit un sucre supplémentaire s'il produit au moins un sucre avec la **grande** raffinerie de sucre (Zuckermühle).



Forsthaus, Maison forestière : à la phase Siedler (Planteur/Colon), le propriétaire de la Maison Forestière peut choisir de placer une plantation (pas une carrière/Steinbruch) côté verso (forêt) sur un emplacement libre de son île. Cette tuile reste une forêt jusqu'à la fin de la partie. Pendant la phase de Maçon (Baumeister), chaque paire de tuile de forêt vous donne une réduction d'un doublon lors de la construction de bâtiments, même si la Maison Forestière n'est pas occupée au moment de la construction. Cette réduction se combine avec celle de la carrière et ne compte pas dans la limite de rabais de la colonne. *Remarque: on ne place pas de colon sur les forêts. Note : si le propriétaire de la Maison Forestière: 1) possède l'Hacienda (Hazienda), il peut regarder la tuile grâce à l'Hacienda avant de décider s'il veut la placer côté Plantation ou côté Forêt; 2) possède la Bibliothek (Bibliothek), il peut placer 0, 1 ou 2 tuiles côté Forêt; 3) possède L'Hospice (Hospiz), il place le colon à San Juan.*



Schwarzmarkt, Marché Noir: lorsqu'il construit un bâtiment à la phase Baumeister (Maçon), le propriétaire du Marché Noir peut défausser un colon et/ou une marchandise et/ou 1 PV (au maximum un de chaque), pour avoir une réduction d'un doublon sur le prix du bâtiment. *Note : 1) vous ne pouvez utiliser ces réductions qu'en dernier recours, vous ne devez plus avoir d'argent liquide après cet achat. 2) si le propriétaire d'un Marché Noir écarte un colon ou un PV une fois que l'une des conditions de fin de partie a été atteinte, le jeu se termine malgré tout. 3) vous ne pouvez pas écarter le colon placé sur le Marché Noir. Il doit rester sur le bâtiment pour que l'effet de celui-ci puisse être activé.*



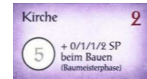
Lagerhalle, Hangar: à la fin de la phase Kapitän (Capitaine), le propriétaire du Hangar peut stocker 3 marchandises (3 pions) de n'importe quel type (y compris de types différents) en plus de la marchandise autorisée. *Remarque: s'il possède aussi un Grand Entrepôt (gr. Lagerhaus), il peut stocker autant de marchandises qu'il le souhaite de 2 types différents plus 4 marchandises quelconques.*



Gasthaus, Auberge : pendant la phase Bürgermeister (Intendant), le propriétaire de l'Auberge peut y placer jusqu'à 2 colons. Il pourra déplacer ces colons quand il le souhaite, au début, pendant ou à la fin de n'importe quelle phase. Les colons ainsi déplacés sont immédiatement actifs.



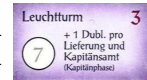
Handelsposten, Relais Commercial: lors de son tour pendant la phase Händler (Marchand), le propriétaire du Relais Commercial peut soit vendre une marchandise au Marché (Handelshaus) comme d'habitude, soit vendre une marchandise de son choix directement à la réserve. *Note: le Relais Commercial fonctionne comme un Marché personnel de capacité un. Les petit grand Marché (Markthallen) ne donnent pas de bonus mais celui du Händler (Marchand) s'applique. Attention ! Il est recommandé de ne pas choisir le Relais Commercial et le Comptoir (Kontor) lors d'un même jeu.*



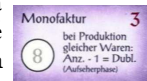
Kirche, Église: lorsque le propriétaire de l'Église construit un bâtiment des 2e et 3e colonnes, il gagne 1 PV. S'il construit un grand bâtiment, il gagne 2 PV. *Note: la construction de l'Église ne rapporte pas 1 PV, même si vous utiliser l'Auberge (Gasthaus) ou l'Université (Universität).*



Kleine Werft, Petit Quai: le Petit Quai fonctionne comme le Quai (Werft) avec les changements suivants : vous pouvez charger des marchandises de différents types, mais vous ne recevez qu'1 PV par 2 marchandises que vous chargez. Contrairement au Quai, les joueurs ont le choix de charger tout ou partie de leurs marchandises.



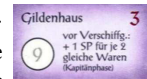
Leuchtturm, Phare: le Phare fonctionne comme le Port (Hafen) sauf qu'il rapporte des doublons au lieu de PV. Si le propriétaire du phare choisit le rôle Kapitän (Capitaine), il gagne 1 doublon de plus. *Note: si vous êtes le Capitaine, vous recevez un doublon même si vous ne chargez aucune marchandise, alors que si vous n'êtes pas le Capitaine vous gagnez 1 doublon par chargement que vous effectuez.*



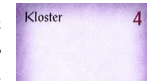
Monofabrik, Usine Spécialisée : l'Usine Spécialisée fonctionne comme l'Usine (Manufaktur) à l'exception qu'elle donne de l'argent pour la production de matières d'un seul type: le propriétaire reçoit un doublon de moins que le nombre de pions marchandises qu'il produit le plus. *Le maïs ne fonctionne pas avec l'Usine Spécialisée.*



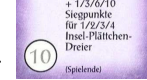
Bibliothek, Bibliothèque : le propriétaire de la Bibliothèque double le privilège de la fonction qu'il choisit. *Note: 1) en tant que Siedler (Planteur/Colon), il choisit en premier soit une carrière soit une plantation puis, après que les autres joueurs aient choisi leur tuile, il peut choisir une autre tuile de plantation (pas une carrière sauf s'il possède une Cabane de Chantier – Bauhütte). S'il possède l'Hospice (Hospiz), il ne reçoit un colon supplémentaire que pour la première tuile qu'il choisit. 2) En tant que Aufseher (Artisan), il peut choisir 2 marchandises différentes.*



Gildenhäus, Maison des Guildes: lors de votre tour pendant la phase Kapitän (Capitaine), avant votre premier chargement, vous gagnez 1 PV pour chaque paire de marchandises identiques que vous possédez, puis vous pouvez faire un chargement comme d'habitude. *Exemple: si un joueur possède 3 maïs, 2 indigos, 1 café, il gagne 2 PV, s'il a 4 maïs et 2 cafés il reçoit 3 PV.*



Kloster, Cloître : à la fin de la partie, vous recevez des PV supplémentaires par groupe de 3 tuiles identiques sur votre île, respectivement 1/3/6/10 PV pour 1/2/3/4 groupe(s).



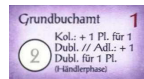
Statue, Statue: la statue rapporte 8 PV en fin de partie. On y place aucun colon.

Puerto Rico

Extension II, Les Nobles :

Composants: 14 petits bâtiments (2 de chaque), 1 grand bâtiment, 20 pions rouge "noble".

Installation: placez les bâtiments de l'extension "Les Nobles" en haut du plateau de jeu principal face aux colonnes correspondantes à leur coût. Les 20 pions "noble" sont placés dans la réserve avec les colons. **Lorsque vous jouez avec cette extension, le manque de colons/nobles pour remplir le bateau de colons n'est plus une condition de fin de partie.** Aussi, il n'y a plus besoin de compter les colons avant le début du jeu. Au début de la partie et au terme de chaque phase de Bürgermeister (Intendant) on remplace 1 colon par 1 noble sur le bateau (pour autant qu'il y ait encore des nobles en réserve). Les nobles peuvent être choisis comme les colons à la phase Bürgermeister (le plus souvent par l'Intendant lui-même). A la fin de la partie, chaque noble que vous possédez sur votre plateau (même en attente à San Juan) vous donne 1 PV.



Grundbuchamt, Cadastre: Lors de la phase Händler (Marchand), le propriétaire du Cadastre peut payer un doublon pour piocher une tuile plantation et la placer sur son île, si le Cadastre est occupé par un colon, OU vendre une plantation pour un doublon si le Cadastre est occupé par un noble. Remarques: 1) si le joueur possède aussi la Maison Forestière, il peut choisir de placer la nouvelle tuile sur la face forêt. 2) si vous vendez une tuile occupée par un colon ou un noble, ce dernier est placé à San Juan.



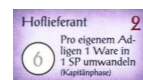
Kapelle, Chapelle: à chaque phase Aufseher (Artisan), vous gagnez 1 doublon de la Banque si la Chapelle est occupée par un colon, 1 PV si elle est occupée par un noble.



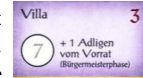
Jagdschloss, Pavillon de Chasse: à la fin de chaque phase Siedler (Planteur/Colon), le propriétaire du Pavillon de Chasse peut défausser une plantation sans compensation, si le pavillon est occupé par un colon, OU gagner 2 PV si le pavillon est occupé par un noble ET si le joueur est le seul à posséder le plus de terres vides sur son île. Remarque: 1) colons ou nobles sur les tuiles écartées vont à San Juan. 2) les forêts comptent comme des plantations et peuvent être écartées.



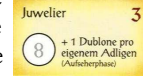
Bauamt, Office d'Urbanisme: occupé par un colon, l'office donne une réduction d'un doublon pour la construction des petits bâtiments (colonnes 1-2-3), occupé par un noble, il donne une réduction de 2 doublons sur les bâtiments de la colonne 4. Attention! un colon ne donne pas de réduction sur les gros bâtiments et un noble n'en donne pas sur les petits bâtiments.



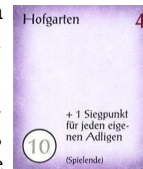
Hoflieferant, Fournisseur de la Cour: le propriétaire du Fournisseur de la Cour peut à son tour de jeu avant son premier chargement lors de la phase Kapitän (Capitaine) remettre à la réserve une marchandise par noble qu'il possède sur son domaine. Chaque marchandise défaussée lui rapporte 1 PV. Attention! Chaque marchandise écartée doit être de type différent. De plus, aucun bonus supplémentaire ne s'applique à ces marchandises.



Villa, Villa: à la phase Bürgermeister (Intendant), le propriétaire d'une villa reçoit un noble directement de la réserve (pas du bateau). S'il n'y a plus de noble, il reçoit un colon.



Juwelier, Joailler: à chaque phase Aufseher (Artisan), le propriétaire du Joailler reçoit 1 doublon de la Banque pour chaque Noble présent dans son domaine. Remarque: le Joailler compte comme un grand bâtiment (-> Zunftballe).



Hofgarten, Jardins de la Cour: à la fin du jeu, le propriétaire des Jardins de la Cour gagne 2 PV par noble (au lieu de 1 PV), quelle que soit la position des nobles.

Les deux extensions peuvent se combiner

Traduction Pierre Berclaz, sur la base d'une traduction signée Jocel1
trouvée sur Ludism, laquelle a été corrigée et complétée.

référence: http://www.geniedelalampe.org/Jeux/Lesjeux/Traductions/alea_schatzkiste_puerto_rico_F.pdf