

San Juan

Extension I: les nouveaux bâtiments

Matériel: 31 cartes (26 bâtiments violets, 5 bâtiments de production), 1 tuile "Cathédrale"

Préparation: les 31 nouvelles cartes sont mélangées avec les autres cartes du jeu. La Cathédrale est placée face visible à côté des tuiles de rôle. Toutes les règles du jeu de base sont valides.

Les cartes:



Amtsstube (3x): Au début de chaque tour, le propriétaire de cette carte peut se défausser de 1 ou 2 de ses cartes pour en piocher le même nombre. L'ordre au début du tour est le suivant: 1. Amtsstube – 2. Kapelle/Bank – 3. Wachstube/Turm.



Wachstube (3x): Au début de chaque tour le Gouverneur contrôle que chaque joueur sans Wachstube ne possède pas plus de 6 cartes en main. Le propriétaire de la Wachstube peut en détenir 7, le propriétaire d'une Turm (avec ou sans Wachstube) 12.



Schenke (3x): Après une phase de construction (Baumeister), si le propriétaire d'une Schenke possède le moins de bâtiments (violet + production) - personne n'en a moins que lui et au moins un joueur en a davantage – il pioche une carte.



Park (3x): Le joueur qui écrase son parc pour y implanter un autre bâtiment avec une grue épargne non pas 3 mais 6 points de construction. *Exemple: le joueur qui remplace son parc par une bibliothèque (coût: 6) ne paie rien, celui qui remplace son parc par une cathédrale (coût: 7) paie 1.*



Zollamt (3x): Au début de la phase du conseiller (Ratsherren), le propriétaire d'un Zollamt pioche une carte qu'il place face cachée (sans la consulter) sur le Zollamt. Si le joueur vend cette carte (indépendamment de la tuile de commerce) à la phase du marchand (Händler), il reçoit 2 cartes. *Remarque: toutes les règles valables pour les autres marchandises s'appliquent. Une tuile commerce est retournée même si seules des marchandises de Zollamt sont en vente.*



Bank (3x): Au début d'un tour, mais une seule et unique fois dans la partie, le propriétaire d'une Bank peut, avant que le Gouverneur ne contrôle la limite de cartes en main, placer sous sa Bank autant de carte de sa main qu'il le souhaite (aussi toutes les cartes). Chaque carte donnera 1 PV au terme de la partie. *Remarque: points et textes des cartes ne sont pas pris en considération; le nombre de cartes placées à la banque reste secret; les PV rapportés par les cartes sous la banque le sont aussi si le joueur remplace la banque ultérieurement.*



Hafen (3x): Lorsqu'il vend à la phase du marchand (Händler) le propriétaire du Hafen doit placer une des cartes vendues sous son port. Chaque carte rapporte 1 PV au terme de la partie. *Remarque: les remarques de la carte Bank sont valables ici aussi.*



Goldschmiede (3x): Le propriétaire d'une Goldschmiede dévoile la première carte de la pioche à chaque phase du chercheur d'or (Goldsucher) et la montre. S'il s'agit d'un bâtiment (violet ou de production) qu'aucun joueur n'a encore construit, le joueur peut prendre la carte en main. Dans le cas contraire elle est défaussée.



Residenz (2x): Le propriétaire d'une Residenz marque au terme de la partie, des points par groupe de trois bâtiments différents au coût de construction identique: 4 PV pour le premier groupe, 3 PV pour le second et ainsi de suite. *Exemple: le joueur possède 11 bâtiments au terme de la partie: Indigo (1), Indigo (1), Zucker (2), Schwarkmarkt (2), Brunnen (2), Tabak (3), Tabak (3), Aquädukt (3), Palast (6), Zunfthalle (6), Residenz (6): il marque un bonus de 4 PV pour le groupe de trois bâtiment à 2, 3 PV pour le groupe de bâtiments à 6 mais rien pour les bâtiments à 3 car le tabac est en deux exemplaires.*



Kathedrale (1x): La Cathédrale est face visible sur la table dès le début de la partie. Le joueur qui veut la construire peut le faire lors d'une phase de construction (Baumeister) en payant le coût requis (il est interdit de construire un second bâtiment dans la même phase). Au terme de la partie, la Cathédrale rapporte à son propriétaire des PV pour les bâtiments à 6 construits par les autres joueurs: 4 PV pour le premier bâtiment, 3 pour le second et ainsi de suite. *Exemple: au terme de la partie les joueurs marqués que le propriétaire de la cathédrale ont construit 2 Zunfthalle, 2 Rathaus, 1 Residenz, 1 Palast. Le bonus marqué par le propriétaire de la cathédrale est de $4+3+2+1+0+0=10$ PV.*

Extension II: les événements

Matériel: 6 cartes événements

Préparation: les six cartes événements sont mélangées avec les autres cartes du jeu. Toutes les règles de base sont valables avec les modifications / ajouts suivants:

Déroulement: lorsqu'une carte événement est piochée, que ce soit lors de la donne initiale ou en cours de partie à l'une ou l'autre phase, elle est immédiatement placée à côté des tuiles de rôle et remplacée par une autre carte. Une carte événement peut se trouver dans la pioche, dans la défausse, sur un bâtiment comme matière, sous un port ou une banque, sur la table, mais jamais dans la main d'un joueur.

Une carte événement face visible sur la table peut être prise par un joueur à la place d'un rôle (même au tour de son apparition) et activée de la même manière. Une fois utilisée, la carte événement est mise dans la pile de défausse (une même carte peut donc apparaître plusieurs fois ans une partie).

Attention: les bâtiments n'ont aucune influence sur l'exécution de l'événement.

Les événements



Erdbeben (séisme): chaque joueur (y compris celui qui active l'événement) doit détruire un de ses bâtiments et le défausser. Si des cartes se trouvent sur ou sous le bâtiment détruit, elles partent avec lui à la défausse.



Schuldenerlass (remise de dette): chaque joueur en débutant par celui qui a activé l'action pioche 3 cartes.



Steuern (impôts): chaque joueur à l'exception de celui qui a activé l'événement se défausse de l'une des cartes de sa main (pour autant qu'il en ait).



Generalamnestie (amnistie générale): chaque joueur en débutant par celui qui a activé l'événement peut défausser autant de cartes de sa main qu'il le souhaite pour les remplacer par le même nombre prises à la pioche.



Gouverneurbesuch (visite du gouverneur): le joueur qui active cet événement peut immédiatement choisir un rôle déjà pris pour ce tour et l'activer comme s'il n'avait pas été activé. *Remarque: si le rôle Baumeister est choisi, il y a une seconde construction possible durant ce tour. Si un joueur construit son 12e bâtiment à cette occasion, la partie prend fin.*



Wiederaufbau (reconstruction): en débutant par le joueur qui a activé l'événement, chacun peut à tour de rôle construire gratuitement un bâtiment de sa main à condition que son coût n'excède pas 4. *Remarque: les réductions octroyées par d'autres bâtiments ne sont pas prises en compte; les autres règles de construction restent valables; si un joueur construit son 12e bâtiment la partie prend fin.*

Les deux extensions peuvent se combiner

Traduction: Pierre Berclaz

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