

CUBA



Table des matières

02-03	Matériel du jeu
03-04	Mise en place
04-04	Aperçu de la phase action
04-04	Jouer les cartes <i>Cubain</i>
04-05	Les actions des cartes <i>Cubain</i>
05-05	Fin de la phase action
05-06	Les événements
06-06	D'un tour à l'autre
07-08	ANNEXE:
	Les nouvelles cartes <i>Navire</i>
	Les 6 nouvelles tuiles <i>Bâtiment</i>
	Les nouvelles cartes <i>Loi</i>
	Considérations stratégiques

El Presidente

Une extension pour Cuba
pour 2 à 5 insulaires ayant le sens des affaires

Idée du jeu

L'aventure sur Cuba se poursuit. De nombreux Cubains, incluant le président, se joignent à la partie. Cette extension offre plusieurs nouvelles possibilités stratégiques. Il est maintenant possible d'ajouter des nouveaux navires, des

nouvelles lois ainsi que des nouveaux bâtiments.

Les règles de base du jeu **Cuba** sont les mêmes. Les différences et modifications sont mentionnées ci-dessous. Pour une meilleure compréhension de cette règle, lorsque l'on parle du jeu Cuba, on parle du jeu de base alors que El Presidente désigne l'extension.

Matériel du jeu

1 plateau de jeu



1 Voiture du président



6 cartes Cubain



2 cartes Âne



6 cartes *Navire*



8 petites cartes *Loi*



2 lois diverses



2 lois sur les redevances



2 lois sur les subventions



2 lois sur les taxes

6 tuiles *Bâtiment*



(exemple: *Statue*)

1 tuile *Influence*



Mise en place

Effectuez la mise en place du jeu de base en prenant soin de modifier les étapes de la façon suivante.

1a. **Plateau** : Posez le nouveau plateau adjacent à la bordure supérieure du plateau du jeu de base. Positionnez-le de façon à former **4 espaces complets** au-dessus du Capitole pour les cartes *Loi*.

1b. **Voiture** : Placez la *Voiture* devant la première case de l'Avenue du Président.



1c. **Cartes *Cubain*** : Mélangez les 6 nouvelles cartes *Cubain* et placez-les face visible sur les 6 espaces du nouveau plateau, en prenant soin de poser 1 seule carte par espace.

Lorsque vous jouez à moins de 5 joueurs, certaines cartes *Cubain* sont substituées par des cartes *Âne* :

- Les cartes *Cubain* substituées sont choisies par les joueurs ou aléatoirement.
- La **danseuse** doit toujours être présente !

5 joueurs :

Toutes les cartes *Cubain* sont en jeu.

4 joueurs :

Remplacez 1 carte *Cubain* par 1 carte *Âne*.

3 joueurs :

Remplacez 2 cartes *Cubain* par 2 cartes *Âne*.

2 joueurs :

Remplacez 1 carte *Cubain* par 1 *Âne*.

2a. **Tuiles *Bâtiment*** : Placez les 6 nouveaux bâtiments face visible avec ceux de **Cuba**. Si vous désirez conserver le nombre original de bâtiments, choisissez 26 bâtiments ou retirez aléatoirement 6 bâtiments du jeu de base. Posez les tuiles *Veto*, *Votes*, et *Influence* sur le nouveau plateau si les bâtiments appropriés sont présents.

6a. **Cartes *Navire*** : Mélangez les 6 nouvelles cartes parmi les autres cartes. Une fois les cartes placées au port et en mer, posez la pioche sur le nouveau plateau.

8a. **Cartes *Loi*** : Les joueurs s'entendent sur la durée de la partie en choisissant le **nombre de tours**. Il y a, par type, 2 nouvelles cartes *Loi*, ceci permet maintenant de jouer 8 tours.

- **Pour une partie de 8 tours**, mélangez tout simplement les lois dans leur paquet respectif.

- Si vous jouez 6 tours, retirez deux cartes de chaque type de loi. Les cartes peuvent être retirées aléatoirement ou choisies par les joueurs.

Aperçu de la phase action

À votre tour, il vous est maintenant possible de prendre une carte *Cubain* du plateau plutôt que de jouer une carte *Personnage* de votre main. Vous effectuez l'action de la carte *Cubain* **immédiatement** après l'avoir choisie.

Chaque joueur joue donc un tour de plus que dans le jeu de base.

Exception : À deux joueurs, vous jouez chacun un total de 6 cartes, puisque vous choisissez 2 cartes *Cubain* au total.

À la fin de la phase action, le président déplace sa voiture sous la carte *Cubain* restante (non jouée) et active ainsi l'événement de la case.

Jouer les cartes Cubain

- Chaque joueur **doit** choisir 1 carte *Cubain* (2 cartes à 2 joueurs).
- On ne peut pas choisir une carte *Âne*.
- Chaque carte *Cubain* ne sert qu'une fois par tour.
- Lorsque vous jouez une carte *Cubain*, prenez la carte du plateau, posez-la devant vous et exécutez **immédiatement** l'action. Une fois l'action résolue, la carte *Cubain* est mise de côté jusqu'au prochain tour.
- Les cartes *Cubain* ne sont jamais jouées lors d'un tour où l'on joue une carte *Personnage* (*Ouvrier*, *Marchande*, etc.). La carte *Cubain* est plutôt jouée à la place d'une carte *Personnage*.

- Chaque joueur choisit à quel moment il joue une carte *Cubain*.

Les actions des cartes Cubain



La Danseuse

Détermine le premier joueur.

Si vous choisissez la *Danseuse*, vous devenez immédiatement le premier joueur; placez la carte premier joueur devant vous. La carte *Danseuse* remplace la règle de changement du premier joueur du jeu de base.

- Si personne ne choisit la carte *Danseuse*, la carte premier joueur est donnée au joueur suivant en sens horaire à la fin de la phase action.



Le Musicien

Rapporte de l'argent au joueur.

Lorsque vous choisissez le *Musicien*, vous obtenez immédiatement 2 pesos.



Le Salarié

Permet d'entreposer les produits.

Si vous choisissez la carte *Salarié*, vous pouvez entreposer immédiatement vos produits (agrumes, canne à sucre, tabac). Ceci **ne s'applique pas** aux produits **obtenus plus tard**.



Le Capitaine de port

Change la position des navires.

Avec le capitaine de port, vous pouvez immédiatement changer la position de 2 cartes *Navire adjacentes* au port.

- Ceci ne s'applique pas au navire en mer.
- Le capitaine de port peut changer le

navire en position 2 avec l'un ou l'autre des navires (position 1 ou 3).

- Il est possible de ne pas déplacer de navires.



L'Avocat

Utilise la fonction d'un bâtiment.

Le joueur qui choisit la carte *Avocat* peut immédiatement utiliser l'un de ses bâtiments.

- Il doit au préalable payer 1 peso.
- La position de l'*Ouvrier* n'a pas d'importance.



Le Révolutionnaire

Donne un point de victoire.

Si vous choisissez cette carte, vous obtenez immédiatement 1 point de victoire.

Fin de la phase action

Le président active un événement.

À la fin de la phase action, le président se déplace en voiture jusqu'à la carte *Cubain* qui n'a pas été choisie par les joueurs. La case sur laquelle se trouve la carte a de l'importance, mais pas la carte en soi. Sur chaque case se trouve un symbole représentant un événement.

Lorsque le président atteint une case, il active l'événement respectif.



- La *Voiture* se déplace sur les six cases de l'Avenue du Président.
- Le président ne se déplace jamais sous un *Âne*.

- Il est possible que la *Voiture* ne se déplace pas à la fin de la phase action. Si cela se produit, il reste donc une carte au même endroit. Dans ce cas, l'événement est répété.

Quand l'événement est-il appliqué?

Certains événements sont activés immédiatement alors que d'autres sont activés plus tard. Il y a même des événements qui ne sont activés qu'au tour suivant.

Les événements

Espace 1



Au début du prochain tour, chaque joueur doit placer 2 de ses cartes *Personnage* (cartes de sa main) au parlement.

Les joueurs auront donc une action de moins au prochain tour. Par contre, les joueurs totaliseront les votes de leurs deux cartes lors de la phase parlement.

Espace 2



Lors de la phase parlement de ce tour, tous les projets de loi sont automatiquement approuvés. Il n'y a pas de vote lors de cette phase parlement puisque ce n'est pas nécessaire.

- Si le propriétaire de l'*Église* utilise son veto, les 3 autres projets de loi sont approuvés.

Espace 3



Chaque joueur qui utilise son *Contremaître* lors de la prochaine phase action peut déplacer son pion *Ouvrier* au même moment. Ainsi, tous les joueurs auront

la possibilité de déplacer leur pion deux fois : à l'aide de la carte *Ouvrier* (comme à l'habitude) et avec le contremaître.

Ceci peut être très utile et vous offre une plus grande liberté dans l'activation de vos bâtiments.

Espace 4



Chaque joueur peut **immédiatement** payer 1 peso pour construire **sur l'un de ses bâtiments**. En commençant par le premier joueur, chaque joueur peut prendre un bâtiment parmi ceux encore disponibles et le construire sur l'un des bâtiments déjà présents sur son plateau *Plantation*. Les coûts de l'ancien bâtiment sont déduits des coûts du nouveau bâtiment. Ainsi, le joueur n'a qu'à payer la **différence** entre les deux bâtiments et 1 peso.

Exemple : Si vous désirez construire le Casino sur le Playa Café, vous devez payer 1 x eau en plus du 1 peso obligatoire.



Cependant, les coûts de construction ne peuvent pas être « remboursés. » Ainsi, si vous construisez le Playa Café sur le Casino, vous devez payer 1 peso et rien de plus; vous ne recevez pas l'eau supplémentaire même si le Casino coûtait 1 x eau de plus à construire.

Construire sur un bâtiment existant ne donne pas de points de victoire supplémentaires à la fin de la partie et n'a pas d'incidence sur les taxes ou les subventions.

Espace 5



Le joueur **qui a le plus de points** perd immédiatement 2 points de victoire. Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour la première position, ils perdent 2 points de victoire chacun.

Espace 6



À tour de rôle, chaque joueur peut prendre une **marchandise** (agrumes, canne à sucre, tabac, rhum ou cigares) du marché :

- La marchandise doit **provenir du marché** et non de la réserve.
- Les marchandises doivent être prises de droite à gauche, de la moins coûteuse à la plus onéreuse.
- Si un joueur choisit un produit, il peut immédiatement l'entreposer; le produit n'a pas à être mis auparavant dans la cour.

D'un tour à l'autre

- **Voiture** : La voiture demeure en place jusqu'à ce que le président se déplace à la fin de la prochaine phase action. Il est très important de laisser la voiture en place pour les cases 1 à 3 puisque ces événements ont lieu au tour suivant.
- **Cartes Cubain** : Au début de chaque tour, toutes les cartes *Cubain* sont mélangées et replacées sur les 6 cases, comme lors de la mise en place.
- **Dernier tour** : Lors du dernier tour de jeu, les événements des espaces 1, 3 et 4 n'ont plus d'effet sur la partie.

Annexe

Les nouvelles cartes *Navire*

Les 6 nouvelles cartes *Navire* n'ont, dans l'ensemble, pas besoin d'explication. Elles se comportent de la même façon que les 15 cartes *Navire* du jeu de base. Cependant, le **cargo de bois** est le seul navire qui considère le bois comme étant une marchandise. (*Ce point est très important pour le maire, les comptoirs et le bureau de douane.*)

Les 6 nouvelles tuiles *Bâtiment*



Casino

Coût de construction:

1 x bois + 1 x eau + 1 x pierre

Fonction: Lorsque le casino est activé avec le contremaître, vous pouvez donner **5 pesos** pour obtenir **2 points de victoire** ou donner **2 points de victoire** pour obtenir **5 pesos**. On peut effectuer ce type d'échange **deux fois par tour**.



Bureau de douane

Coût de construction:

1 x bois

Fonction: Lorsqu'il est activé, le bureau de douane permet, une fois par tour, de **mettre une marchandise** de la réserve sur un navire ou de **retirer une marchandise** d'un navire et de la mettre dans la réserve. Vous n'obtenez pas de points de victoire dans les deux cas, vous ne faites que **bloquer ou libérer l'emplacement**.



Playa Café

Coût de construction:

1 x bois + 1 x pierre

Fonction: Le Playa Café est particulier. Il peut être employé **en tout temps** et **n'a pas à être activé par le contremaître**. Le

propriétaire du Playa Café peut utiliser l'action alternative de la marchande, de l'architecte et du maire, même si elles ont déjà été utilisées par un autre joueur (l'espace sur le plateau est donc occupé par un marqueur noir). La carte appropriée doit être jouée pour utiliser l'action alternative correspondante.



Statue

Coût de construction:

1 x eau + 5 x pierre

Fonction: Lors de la partie, la statue n'a pas de fonction particulière. Toutefois, elle donne à **son propriétaire 1 point de victoire supplémentaire par bâtiment** à la fin de la partie. Les bâtiments donnent donc 3 points de victoire au lieu de 2. Ce bonus s'applique aussi à la statue elle-même ainsi qu'à l'entrepôt imprimé sur le plateau *Plantation* du joueur. Le contremaître **doit** se servir de la statue, mais **seulement au dernier tour**.



Journal

Coût de construction:

2 x bois + 2 x pierre

Fonction: Si vous activez le journal avec votre contremaître, prenez la tuile *Influence* et posez la sur l'un des projets de loi. Si cette loi **n'entre pas** en vigueur, vous recevez **1 point de victoire** et **1 peso**. Si le veto de l'église retire cette loi, vous recevez aussi 1 PV et 1 peso.



Hacienda

Coût de construction:

2 x bois + 2 x pierre

Fonction: Permet de transformer, **1 fois par tour**, un assortiment de **5 marchandises différentes en 9 PV**. Vous devez donc donner 1 x *Agrumes*, 1 x *Canne à sucre*, 1 x *Tabac*, 1 x *Rhum* et 1 x *Boîte de cigares* pour obtenir les points de victoire.

Les nouvelles cartes *Loi*

Il y a deux nouvelles lois par type.

Taxe (I)

- Taxe de 6 pesos.
- Taxe de 1 peso pour chaque 10 points de victoire accumulés.

Redevance (II)

- Redevance en pesos égale à la taxe.
- Redevance de 1 produit au choix et 1 ressource au choix.

Subvention (III)

- Les joueurs reçoivent 1 point de victoire pour chaque **rhum et/ou boîte de cigares** qu'ils possèdent.
- Les joueurs reçoivent **leur position en points de victoire**: la première place donne 1 point de victoire, la deuxième donne 2 points de victoire et ainsi de suite. Si plusieurs joueurs occupent la même position, ils reçoivent le même nombre de points mais occupent chacun une position.
Exemple: Le joueur en 1ère position reçoit 1 point, celui en 2e reçoit 2 points. Les deux joueurs suivants occupent tous les deux la 3e place et reçoivent chacun 3 points. Ils occupent cependant les positions 3 et 4. Le joueur suivant, qui est donc 5e, reçoit 5 points de victoire.

Loi diverse (IV)

- **Loi sur l'exportation**: Chaque marchandise placée sur un navire donne **2 points de victoire, peu importe la position du navire.**
- **Loi de contrôle**: Il n'est plus possible de se servir de l'action alternative de la marchande, de l'architecte et du maire; ceci s'applique aussi au Playa Café.

Considérations stratégiques

Selon l'ordre de jeu, le choix des cartes *Cubain* peut avoir différents impacts:

- Lorsqu'un joueur prend sa carte *Cubain* tôt dans le tour, il a plus de choix.
- Si la carte *Cubain* est prise plus tard dans le tour, il y a moins de choix mais plus de contrôle sur quel événement la voiture du président risque d'activer.

N'oubliez pas: Lorsque vous choisissez une carte *Cubain*, vous bloquez l'événement de cette case.

Auteurs: Michael Rieneck et Stefan Stadler

Illustrations: Michael Menzel

Mise en page: Steffi Krage

Texte: Annegret Schoenfelder

Adaptation française: Équipe Filosofia

© eggertspiele GmbH&Co.KG

Hamburg 2009/www.eggertspiele.de

©2009 Filosofia Éditions
pour la version française

Filosofia Éditions

3250, F.X. Tessier

Vaudreuil-Dorion, Québec

Canada, J7V 5V5

www.filosofiagames.com

info@filosofiagames.com