

CUBA^{1.0}

2 à 5 | 75-120 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Chacun reçoit 1 mini **plateau**, 1 **set** de 5 personnages, 1 **figurine**, 1 **marqueur** de score, 10 **pesos**, 2 **matériaux** (cubes) et 2 **ressources** (cylindres) au choix. | **Au marché**, placer 3 **ressources** dans chaque rangée, et 2 **produits** (rhum et cigare) sur places les plus chères | mélanger navires, en placer 3 (en mer et sur les 2 premiers emplacements du port) | **faire 4 piles de lois** f.c selon dos des cartes | placer les bâtiments par type, à côté du plateau

① RETOURNER 4 PROPOSITIONS DE LOI

② JOUER 4 DE SES 5 PERSONNAGES (4 TOURS DE TABLE)

Par tour, jouer un personnage et utiliser son pouvoir :

❖ **travailleur** : active sur le mini plateau les 6 cases de la rangée et de la colonne où a été placé le pion.

↳ récupérer tous les matériaux (cubes) et choisir 2 ressources maxi (cylindre), placés dans la cour de l'exploitation

— **memo** pour chaque "eau"(cube bleu) défaussée, il peut récupérer une ressource produite

❖ **négociante** : peut à loisir vendre ou acheter ce qu'elle veut OU réaliser l'action spéciale : prendre une ressource ou matériau de son choix (placer un marqueur de "blocage" sur action choisie)

❖ **architecte** : construire un bâtiment de son choix (défausser les matériaux requis) et le placer sur un champ de son exploitation

OU réaliser action spéciale (prendre 2 ou 1 PV)

— **memo** impossible de construire sur autre bâtiment

❖ **contremaître** : utilise tous les bâtiments sur les cases activées par le travailleur OU 1 bâtiment de son choix

❖ **maire** : charge sur 1 seul bateau une ou des marchandises (de n'importe quel type) sur emplacements libres et marque pour chacune 1, 2 ou 3 PV, selon emplacement du bateau OU réalise action spéciale (prendre 4 ou 2 Pesos)

— **memo** poser un marqueur sur chaque action spéciale utilisée

③ DÉSIGNER PROCHAIN 1ER JOUEUR

Celui qui a joué le dernier perso le + fort devient 1er Joueur

— **memo** le plus loin dans le tour gagne égalité

④ INFLUENCE AU PARLEMENT

Chacun joue son 5e Perso, qui bénéficie de 1 à 5 voix.

Faire une enchère cachée pour acheter des voix (1 pesos = 1 voix)

— **memo** tout argent joué est défaussé

— **memo** le plus proche dans le tour remporte égalité

⑤ VOTER DES LOIS

Le joueur qui a le plus d'appui au parlement choisit 2 des 4 lois

⑥ APPLIQUER LES LOIS

Chacun peut utiliser les lois en place pour gagner des PV

⑦ FIN DU TOUR

↳ marqueurs noirs retirés

↳ ressources non stockées sont défaussées.

↳ matériaux et produits conservés

↳ **excepté au 1er tour**, bateau sur position 3 et ceux entièrement chargés quittent le port : les autres bateaux avancent jusqu'au prochain emplacement libre

Fin de la partie

Après le 6e tour.

Score = total piste + 2 pts par bâtiment construit

CUBA^{1.0}

2 à 5 | 75-120 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Chacun reçoit 1 mini **plateau**, 1 **set** de 5 personnages, 1 **figurine**, 1 **marqueur** de score, 10 **pesos**, 2 **matériaux** (cubes) et 2 **ressources** (cylindres) au choix. | **Au marché**, placer 3 **ressources** dans chaque rangée, et 2 **produits** (rhum et cigare) sur places les plus chères | mélanger navires, en placer 3 (en mer et sur les 2 premiers emplacements du port) | **faire 4 piles de lois** f.c selon dos des cartes | placer les bâtiments par type, à côté du plateau

① RETOURNER 4 PROPOSITIONS DE LOI

② JOUER 4 DE SES 5 PERSONNAGES (4 TOURS DE TABLE)

Par tour, jouer un personnage et utiliser son pouvoir :

❖ **travailleur** : active sur le mini plateau les 6 cases de la rangée et de la colonne où a été placé le pion.

↳ récupérer tous les matériaux (cubes) et choisir 2 ressources maxi (cylindre), placés dans la cour de l'exploitation

— **memo** pour chaque "eau"(cube bleu) défaussée, il peut récupérer une ressource produite

❖ **négociante** : peut à loisir vendre ou acheter ce qu'elle veut OU réaliser l'action spéciale : prendre une ressource ou matériau de son choix (placer un marqueur de "blocage" sur action choisie)

❖ **architecte** : construire un bâtiment de son choix (défausser les matériaux requis) et le placer sur un champ de son exploitation

OU réaliser action spéciale (prendre 2 ou 1 PV)

— **memo** impossible de construire sur autre bâtiment

❖ **contremaître** : utilise tous les bâtiments sur les cases activées par le travailleur OU 1 bâtiment de son choix

❖ **maire** : charge sur 1 seul bateau une ou des marchandises (de n'importe quel type) sur emplacements libres et marque pour chacune 1, 2 ou 3 PV, selon emplacement du bateau OU réalise action spéciale (prendre 4 ou 2 Pesos)

— **memo** poser un marqueur sur chaque action spéciale utilisée

③ DÉSIGNER PROCHAIN 1ER JOUEUR

Celui qui a joué le dernier perso le + fort devient 1er Joueur

— **memo** le plus loin dans le tour gagne égalité

④ INFLUENCE AU PARLEMENT

Chacun joue son 5e Perso, qui bénéficie de 1 à 5 voix.

Faire une enchère cachée pour acheter des voix (1 pesos = 1 voix)

— **memo** tout argent joué est défaussé

— **memo** le plus proche dans le tour remporte égalité

⑤ VOTER DES LOIS

Le joueur qui a le plus d'appui au parlement choisit 2 des 4 lois

⑥ APPLIQUER LES LOIS

Chacun peut utiliser les lois en place pour gagner des PV

⑦ FIN DU TOUR

↳ marqueurs noirs retirés

↳ ressources non stockées sont défaussées.

↳ matériaux et produits conservés

↳ **excepté au 1er tour**, bateau sur position 3 et ceux entièrement chargés quittent le port : les autres bateaux avancent jusqu'au prochain emplacement libre

Fin de la partie

Après le 6e tour.

Score = total piste + 2 pts par bâtiment construit