Santa Cruz

Un jeu de Marcel-André Casasola Merkle
2-4 joueurs, âgés de 8 et plus, environ 45 minutes

Matériel: 1 plateau de jeu, 28 cartes Construction, 16 cartes Objectif, 52 pions (en 4 couleurs), 4 marqueurs de points (en 4 couleurs), 54 tuiles Bâtiment, 22 jetons Oiseau, 8 marqueurs 50 points, 4 résumés des cartes Objectif, 1 règle du jeu

APERÇU ET BUT DU JEU

Santa Cruz se joue en deux manches indépendantes où les joueurs colonisent une île en construisant des maisons, églises et phares, afin de récolter des ressources et donc d'accumuler des points. Le vainqueur est celui qui après la seconde Manche aura accumulé le plus de points.

PRÉPARATION | 1ière MANCHE | 2ième MANCHE | FIN DU JEU

PRÉPARATION

1. PIONS DES JOUEURS

Chaque joueur choisit une couleur et ...



... reçoit les bâtiments de la couleur de son choix, soit :



2 Phares



3 Églises



8 Maisons

Ranger les bâtiments des couleurs non-sélectionnées dans la boîte.

2. TUILES BÂTIMENT

Installer le plateau de jeu au milieu de la table.

Mélanger les 52 tuiles face cachée et disposer les au hasard sur le plateau comme suit :



Tuiles Volcan → Sur les zones volcaniques





Tuiles Terre → Sur les zones terrestres



Les tuiles Volcan et Terre sont installées face cachée.

Les tuiles excédentaires sont remises dans la boîte.





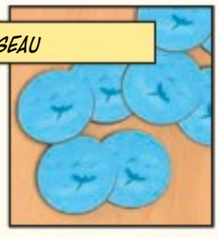
Tuiles Côte → Sur les zones côtières



Les tuiles Côte sont installées face visible.

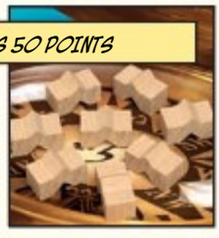
3. JETONS OISEAU

Les jetons Oiseau sont mélangés face cachée et placés à côté du plateau.



4. MARQUEURS 50 POINTS

Les marqueurs 50 points sont placés sur la boussole.



PRÉPARATION

5. DISTRIBUTION DES CARTES OBJECTIF



Cartes Objectif

Un joueur mélange les 16 cartes Objectif et distribue à chaque joueur, face cachée des cartes ...



... Le nombre dépend du nombre de joueurs :

2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
		
4 cartes Objectif	3 cartes Objectif	2 cartes Objectif

Les cartes Objectif restantes sont conservées face cachée pour la deuxième manche. Au début de celle-ci, chaque joueur en prend une secrètement et la conserve dans sa main (voir 2ième manche).

6. DISTRIBUTION DES CARTES CONSTRUCTION



Cartes Construction

Un joueur trie les cartes Construction par les lettres au bas de celles-ci en 4 groupes de 7 cartes.

Groupe A Plus de Rivière	Groupe B Plus de Voie Terrestre	Groupe C Plus de Navire	Groupe D Équilibré
			
1 Navire 2 Voie terrestre 3 Rivière 1 double Construction	1 Navire 4 Voie terrestre 1 Rivière 1 double Construction	3 Navire 2 Voie terrestre 1 Rivière 1 double Construction	2 Navire 2 Voie terrestre 2 Rivière 1 double Construction

Chaque joueur choisit un groupe de cartes Construction et les joint à ses cartes Objectif dans sa main. *

Un premier joueur commence avec le groupe de son choix.

Les autres joueurs en font autant dans le sens antihoraire.



Premier joueur

S'il y a 4 joueurs, le dernier joueur n'a pas le choix de son groupe de cartes Construction. S'il y a moins de joueurs, les groupes de cartes excédentaires sont remis dans la boîte.

7. PLACEMENT DES MARQUEURS DE POINTS



Marqueur de points

Le dernier joueur à avoir sélectionné son groupe de cartes Construction devient le premier joueur.

Les joueurs placent leurs marqueurs sur la piste de pointage ainsi:

1er JOUEUR	2ième JOUEUR	3ième JOUEUR	4ième JOUEUR
			
Place son Marqueur sur 0	Place son Marqueur sur 1	Place son Marqueur sur 2	Place son Marqueur sur 3

Nous recommandons pour les nouveaux joueurs de Santa-Cruz, de distribuer les groupes de cartes au hasard. Le premier joueur de la 1ère manche est alors le plus jeune .

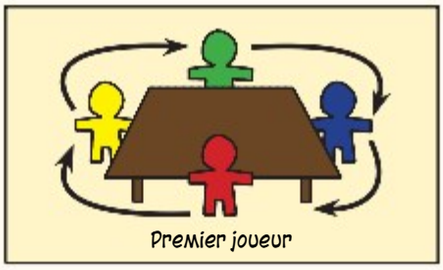
TOUR DE JEU

DANS LE SENS HORAIRE

L'ordre de tour des joueurs suit toujours le sens horaire sans passer de joueurs.

Le premier joueur commence avec sa première action.

Les autres joueurs suivent en sens horaire



Premier joueur

1ière MANCHE

Arrivée sur l'île → **Jouer une carte** → **Construire ou Objectif** → **Jouer une carte** → **Construire ou Objectif** → **Jouer une carte** → **Construire ou Objectif** → **Fin de la Manche**

VUE D'ENSEMBLE

À chaque tour, les joueurs explorent l'île.

En premier, les joueurs arrivent sur l'île.

À leur tour, les joueurs jouent 1 carte de leur main.

La plupart sont des cartes Construction, telles que :
Navire



Rivière



Voie terrestre



Pour jouer une carte Construction, le joueur prend une carte Construction de sa main, la pose face visible devant lui et pose un bâtiment sur la tuile correspondante.



La construction d'un bâtiment permet au joueur d'obtenir des points.



En plus des cartes Construction, les joueurs possèdent également des cartes Objectif dans leur main.



Pour jouer une carte Objectif, le joueur choisi t une carte Objectif de sa main, la pose devant lui, énonce la carte et évalue celle-ci. Habituellement, cela rapporte des points à plus d'un joueurs.

Lorsque tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes, la manche prend fin.

Arriver sur l'île

La première manche commence avec les joueurs qui arrivent sur l'île. Chaque joueur à son tour doit construire un bâtiment sur une des tuiles côtières libres.





Cela signifie que :

Chaque joueur place un bâtiment sur une des tuiles côtières libres de son choix sans jouer une carte Construction tout en faisant les points.

Il doit suivre les règles pour la construction d'un bâtiment, expliquées plus en détail en page 4.

Jouer une carte

Après l'arrivée sur l'île, le plaisir commence: Les joueurs jouent tour à tour leurs cartes, exactement une à chaque tour. Cela continue jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées.

Le joueur joue ...

... une carte, soit Construction de son choix



S'il joue une carte Construction, il peut construire le bâtiment.

Plus de détail à la page 4.

... ou Objectif de son choix



S'il joue une carte Objectif, il évalue celle-ci.

Plus de détail à la page 6.

Les joueurs placent les cartes Construction et Objectif séparément, la face doit être toujours visible pour tous. Toutes les cartes jouées de chaque joueur demeurent visibles en tout temps.

Fin de la manche

La manche se termine lorsque tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes en main.



CONSTRUIRE

Pour construire, il suffit de jouer une carte Construction, puis mettre le bâtiment correspondant sur la tuile:

Les bâtiments sont les phares, les églises et les maisons. En début de partie, Chaque joueur met un bâtiment - sans jouer de carte Construction - sur une tuile côtière libre. Sinon, le joueur doit jouer une carte Construction et construire à proximité.



1. OÙ CONSTRUIRE ?



Si le joueur a joué une carte Navire, il peut construire...

... sur une tuile libre de son choix située sur la zone côtière .



Si le joueur a joué une carte Rivière, il peut construire...

... sur une tuile libre de son choix située sur une rivière peu importe la distance. Le joueur doit posséder au moins un bâtiment sur cette rivière.



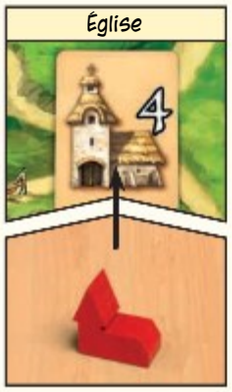
Si le joueur a joué une carte Voie terrestre, il peut construire...

... sur une tuile libre de son choix, qui est reliée directement par un chemin d'accès à un de ses bâtiments et à exactement 1 de distance.

2. QUOI CONSTRUIRE ?

Sur chaque carte est imprimé le type de bâtiment qui peut y être construit. Il y a les types de bâtiment suivants :







3. À PARTIR DE SA RÉSERVE

Le joueur doit avoir le type de bâtiment approprié dans sa réserve. Il le prend de celle-ci et le place sur la tuile choisie.

4. POINTS DE LA CONSTRUCTION

Chaque fois qu'un joueur construit, il obtient immédiatement des points. La tuile sur laquelle il vient de construire indique combien de points le joueur reçoit.

Les points sont immédiatement reportés sur la piste des points.



Les points sont toujours situés au centre, à droite de la tuile.



La valeur +3 ne représente pas des points mais un Bonus poisson. Ce dernier est expliqué à la page 6.

5. JETONS OISEAU

Sur certaines tuiles, il y a un jeton Oiseau d'imprimé.

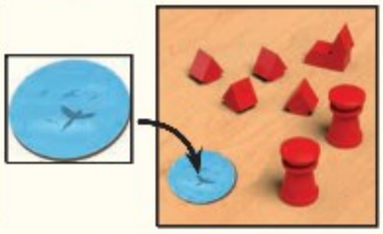


Après avoir effectué la construction de son bâtiment et que les points ont été comptés, le joueur qui a construit sur cette tuile prend au hasard un jeton Oiseau et en prend connaissance secrètement.



Puis il la place face cachée devant lui.

Les joueurs peuvent consulter à tout moment leurs jetons.





La valeur des jetons Oiseau est de 1, 2 ou 3.

Voir fin du jeu pour le décompte en page 8.

CONSTRUIRE

6. DÉVOILER LES TUILES

Maintenant, le joueur révèle toutes les tuiles directement liées par une voie terrestre ou une rivière à la construction qu'il vient de faire.



Si en cours de partie un joueur s'aperçoit qu'une tuile aurait dû être révélée mais ne l'est pas, il peut corriger la situation.

7. FIN DE LA CONSTRUCTION

Ceci termine le tour du joueur actif et c'est au prochain joueur à jouer.

EXEMPLE D'UN TOUR



Rouge joue une carte de construction Navire. Il met un Phare sur une tuile côtière de la petite île volcanique.



Il fait 2 points et récupère un jeton Oiseau au hasard.



Il révèle les tuiles directement liées.



C'est la fin de son tour

EXCEPTIONS AUX RÈGLES DE CONSTRUCTION ET AUTRES CAS

TUILE OCCUPÉE





Il est interdit de poser une construction sur une tuile déjà occupée.

EXCEPTION

Le joueur qui est le dernier à jouer dans une manche ...





... peut effectuer une construction sur une tuile occupée et ce, une fois par manche seulement.

Il gagne les points inscrits sur la tuile.

IMPOSSIBILITÉ DE CONSTRUIRE



Dans la mesure du possible, un joueur doit construire un bâtiment. S'il ne peut pas, son tour se termine après avoir joué sa carte Construction.

Remarque : Un joueur peut intentionnellement jouer une carte sans pouvoir construire.

Exemple: Le joueur rouge joue une carte de Construction Rivière. Sur la rivière, il ne reste qu'une tuile Église inoccupée. Étant donné que le joueur rouge ne possède plus d'église dans sa réserve, il termine son tour immédiatement et ne marque aucun point.

TUILES NON RÉVÉLÉES

Il arrive qu'un joueur désire construire sur une tuile non révélée.

Ce cas ne peut se produire que sur une tuile chevauchant une rivière lorsqu'un joueur joue une carte Construction Rivière.

Dans ce cas, il révèle la tuile ...





... il doit alors construire le bâtiment de la tuile.

S'il n'a plus de ce type de bâtiment dans sa réserve, son tour se termine.

DOUBLE CONSTRUCTION



Chaque joueur possède une carte double construction. Elle lui permet d'effectuer 2 fois de suite le **même** type de construction.

Le joueur peut effectuer 2 fois une même construction, soit :

2 Navire



ou

2 Rivière



ou

2 Voie terrestre



Dans le cas de la carte Double construction, le joueur doit effectuer 2 constructions du même type en réalisant 2 actions distinctes dans un même tour de jeu. Il est interdit de mélanger les type de Construction. Les points sont accordés à la fin de chacune des actions.

OBJECTIF



Pour gagner plus de points, le joueur devra jouer une carte Objectif

IMPORTANT ***Tous les joueurs*** qui, lors de l'évaluation d'une carte Objectif remplissent la condition, marquent des points.

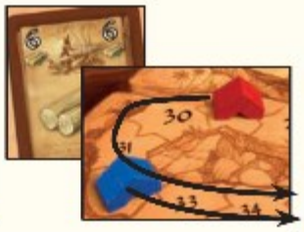
Le joueur actif marque ses points en premier. Les autres joueurs suivent dans le sens horaire.

ÉVALUATION DES RESSOURCES OU ANIMAUX

Sur certaines tuiles, des ressources ou animaux sont présents. Lors de l'évaluation d'une carte Objectif, les joueurs qui ont construit sur les tuiles correspondantes, gagnent des points.



Exemple: Le joueur rouge possède une maison sur une tuile Bois/Or et le joueur bleu sur une tuile Bois. Un joueur joue l'Objectif Bois et les joueurs bleu et rouge font 6 points chacun.



Les points des cartes Objectif pour la possession des ressources et animaux

Tous les joueurs qui possèdent une construction sur une tuile avec la bonne ressource ou le bon animal marquent des points.

MOUTON



7 Points

Ceux qui ont construit sur une tuile avec du Mouton

POISSON



5 Points
+ bonus poisson

Ceux qui ont construit sur une tuile avec du Poisson

BOIS



6 Points

Ceux qui ont construit sur une tuile avec du Bois

RIZ



7 Points

Ceux qui ont construit sur une tuile avec du Riz

OR



6 Points

Ceux qui ont construit sur une tuile avec de l'Or

MOUTON ET POISSON



7 Points
+ bonus poisson

Ceux qui ont construit sur une tuile avec du Mouton **ET** du Poisson

3 Points
+ bonus poisson

Ceux qui ont construit sur une tuile avec du Mouton **OU** du Poisson

BOIS ET RIZ



7 Points

Ceux qui ont construit sur une tuile avec du Bois **ET** du Riz

3 Points

Ceux qui ont construit sur une tuile avec du Bois **OU** du Riz

OR



10 Points

Ceux qui ont construit sur une tuile avec de l'Or

EXPLOITATION MINIÈRE MULTIPLE

Même si un joueur a construit sur plus d'une tuiles Or, il n'obtient qu'une seule fois les points de la carte Objectif.





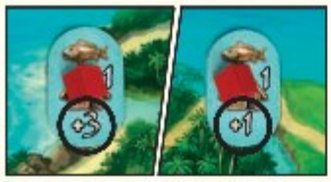
Exemple: Un joueur joue une carte Objectif Or +10, le joueur bleu ne reçoit qu'une seule fois les 10 points.

BONUS POISSON



Lorsqu'une carte Objectif avec du poisson est jouée, les joueurs ayant un bâtiment sur les tuiles avec du Poisson font, en plus des points de la carte, les points bonus de la tuile.





Exemple: Un joueur joue une carte Objectif Mouton/Poisson +7/3. Le joueur Rouge fait 3 points pour la carte Objectif + 4 points pour les bonus sur les tuiles.

ÉVALUATION DES BÂTIMENTS

Les points des cartes Objectif pour les constructions de bâtiments

4 MAISONS



6 Points

Ceux qui ont 4 Maisons de construit.

DIVERSITÉ



6 Points

Ceux qui ont **au moins** 1 Maison **et** 1 Église **et** 1 Phare de construit.

PROXIMITÉ PAR VOIE TERRESTRE



7 Points

Ceux qui ont au moins 4 bâtiments **directement** reliés par voie Terrestre.



Les bâtiments sont directement reliés.



La configuration suivante est également Permise.

OBJECTIF

ÉVALUATION DES LIEUX ET JETONS OISEAU

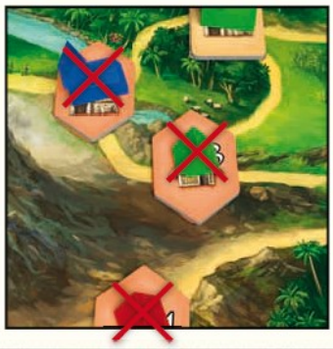
Les points des cartes Objectif pour la construction sur des lieux et la possession de jetons Oiseau

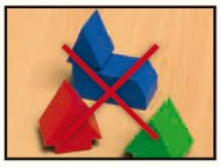
CÔTE	RIVIÈRE	VOLCAN	ÉRUPTION VOLCANIQUE*	JETON OISEAU
				
3 Points	3 Points	3 Points	-2 Points	2 Points
Par bâtiment que le joueur a construit sur une tuile côtière.	**Par bâtiment** que le joueur a construit sur une rivière.	**Par bâtiment** que le joueur a construit sur une tuile volcanique.	**Par bâtiment** que le joueur a construit sur une tuile volcanique.	**Par jeton Oiseau** que le joueur a possède.
				
Exemple Rouge : 6 Points Bleu : 3 Points	Exemple Rouge : 3 Points Bleu : 3 Points	Exemple Rouge : 3 Points Vert : 3 Points	Exemple Rouge : -2 Points Vert : -2 Points	Exemple 6 Points

*ÉRUPTION VOLCANIQUE



Au cours d'une éruption volcanique, en plus de perdre des points, tous les bâtiments des joueurs présents sur ces tuiles sont détruits.





Les bâtiments ne retournent pas dans la réserve du joueur. Au début de la 2ième manche, ils sont récupérés par les joueurs et ajoutés à leur réserve.



Les tuiles volcaniques maintenant libérées, le prochain joueur peut y construire de nouveau.

INSCRIPTION DES POINTS

PISTE DE POINTAGE

Les joueurs inscrivent leurs points en déplaçant leur marqueur sur la piste de pointage.

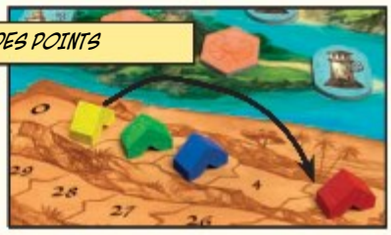






INSCRIPTION DES POINTS

Lorsqu'un joueur arrive sur une case déjà occupée par un autre joueur ...





... il doit toujours se placer sur la même case mais derrière celui-ci, que le joueur vienne de gagner ou perdre des points.

Attention !

Il est important d'effectuer ce déplacement de telle sorte qu'il ne puisse y avoir d'égalité.

MARQUEUR 50 POINTS

Le joueur qui dépasse la marque de 49 prend un marqueur 50 points ...





... , le glisse sous son marqueur et poursuit à partir de la marque 0 sur la piste de pointage.

Exemple :

Rouge a 51 points.



Cas particulier: Lors d'une éruption volcanique, si un joueur perd des points et doit reculer sur la piste de pointage, s'il descend en dessous de la marque des 50 points, il retire son marqueur 50 points et place son marqueur sur la case appropriée. De plus, si ce dernier arrive sur une case occupée, il doit suivre la règle d'inscription des points.

Cette page doit être lue après la 1ière manche

2ième MANCHE

Dans la 2ième manche, le jeu est recommencé à neuf. Les joueurs bénéficient de l'expérience acquise lors de la manche précédente et pourront ainsi mieux choisir leur stratégie. Les joueurs peuvent choisir les cartes qu'ils utiliseront dans cette manche et quelles chemins ils emprunteront puisque plusieurs tuiles sont maintenant révélées.

RECOMMENCER

Chaque joueur récupère l'ensemble de ses bâtiments y compris ceux qui auraient pu être détruits lors d'une éruption volcanique et les place dans sa réserve devant lui.



Il conserve les jetons Oiseau acquis devant lui, face cachée.



Toutes les cartes restent visibles devant les joueurs et sont séparées par type.

Les tuiles sur le plateau restent telles qu'elles sont.

PRENDRE 1 NOUVELLE CARTE OBJECTIF

Chaque joueur pige une nouvelle carte Objectif et la consulte sans la montrer aux autres.



Il la place face cachée devant lui en évitant de la mélanger aux cartes en place.

Elle servira plus tard.



CHOIX DES CARTES

Chaque joueur choisit les cartes avec lesquelles il jouera la 2ième manche.



Le joueur qui est en dernier sur la piste de pointage, commence.

Dans l'exemple, vert.



Vert choisit un groupe de cartes.

Il doit sélectionner un groupe d'un autre joueur face visible y compris les cartes Objectif.

En respectant l'ordre inverse de la piste de pointage, le prochain joueur effectue la même chose.



Rouge choisit son groupe de cartes.

Il est également permis de constituer, distribuer les groupes de cartes au hasard.



Bleu choisit son groupe de cartes.

Le joueur ayant le plus de points, doit prendre le groupe de cartes restant.



Jaune prend le groupe de cartes restant.

AJUSTEMENT DES CARTES OBJECTIF

En plus de la carte Objectif nouvellement obtenue qu'ils placent dans leur groupe de cartes, les joueurs ont également celles du groupe de cartes choisi.



Chaque joueur prend une des cartes Objectif de son choix ...



... et l'écarte du jeu en la déposant face cachée dans la boîte.

NOUVEAU PREMIER JOUEUR

Le joueur ayant le moins de points sur la piste de pointage est le nouveau premier joueur.
Dans l'exemple, vert.
Le reste des étapes sont **identiques** à la première manche.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont joué leurs cartes. Il reste à comptabiliser les points des jetons Oiseau et le joueur ayant le plus de points sur la piste de pointage gagne la partie.

POINTS DES JETONS OISEAU

En commençant par le joueur qui a joué la dernière carte, les joueurs comptabilisent les points des jetons Oiseau.



Chaque jeton Oiseau a un nombre de points inscrit dessus, soit 1, 2 ou 3. Les joueurs avancent leur marqueur en conséquence.

GAGNANT



Le joueur ayant le plus de points gagne.

Dans l'exemple, le joueur Vert.

© 2012 Hans im Glück Verlags-GmbH
Avez-vous des suggestions, des questions ou des commentaires?
Écrivez à notre adresse e-mail:
service@hans-im-glueck.de ou
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de
www.cundco.de

L'auteur et l'éditeur sont reconnaissants aux joueurs pour les nombreux tests, entre autres choses. Merci à Agnes Lison, Dominik Wagner, Lisa Brodner, Tobias Klüpfel, Martin Pittenauer, Familie Casasola, Barbara Schmick, Pascal Magalowski, Jakob Härter, Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner et Dieter Hornung.

Graphisme: Michael Menzel
Illustrations 3D par Andreas Resch

Traduction et Mise en page : Sylvain Bourgeois
Sylvain.bourgeois@hotmail.com