



Une traduction libre
de Nicolas Maréchal
© Jeux de NIM

v1.1 Septembre 2005

Santiago

Publié par :
Amigo (2003)

Auteurs :
Claudia Hely & Roman Pelek

Santiago

Joueurs : 3 – 5

Age : à partir de 10 ans

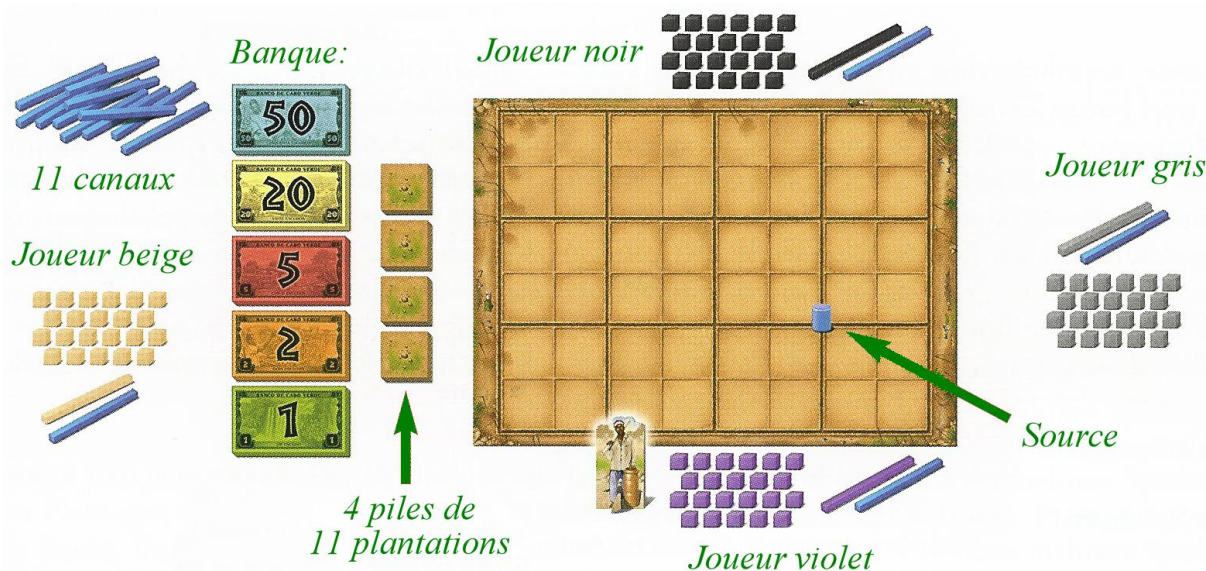
Durée : 60 minutes

(durée variable selon l'intensité des négociations...)

Conquérant des territoires agricoles de l'Amérique du Sud, vous développez des parcelles de plantations, placez vos travailleurs agricoles et construisez un réseau de canaux d'irrigation.

Le jeu fera appel à vos talents de **gestion** pour acheter les plus belles parcelles, de **négoçiation** pour vous associer aux autres joueurs et développer de grands champs de culture, et de **persuasion** pour convaincre le constructeur de canal de conduire le réseau d'irrigation autour de vos champs.

Le matériel de jeu



- 1 plateau de jeu
- 45 tuiles de plantations (de 5 types différents)
- 110 travailleurs agricoles (de 5 couleurs différentes, une couleur par joueur)
- 1 figurine du constructeur de canal
- 1 marqueur bleu, source du réseau d'irrigation
- 15 canaux bleus pour construire le réseau d'irrigation
- 5 canaux de couleur pour marquer les offres faites au constructeur de canal (de 5 couleurs différentes, une couleur par joueur)
- Des billets de 1, 2, 5, 20 et 50 escudos
- 3 palmiers (pour la variante)

Un peu de vocabulaire pour bien comprendre le jeu



Préparation de la partie

- Placer le **plateau** au centre de la table.
- Placer les **canaux bleus** et les **billets** à côté du plateau.
- Pour 3-4 joueurs, prendre une tuile de plantation, la montrer à tous les joueurs et la retirer du jeu. Mélanger les **44 tuiles de plantation** restantes et les disposer en 4 piles de 11 tuiles, faces cachées, à côté du plateau. Pour 5 joueurs, mélanger les **45 tuiles de plantation** et les disposer en 5 piles de 9 tuiles, faces cachées, à côté du plateau.
- Placer la **source du réseau d'irrigation** sur une intersection (de couleur sombre) du plateau. *Conseil : lors des premières parties, choisissez une intersection à l'intérieur du plateau.*
- Chaque joueur :
 - Choisit sa couleur et prend les **22 travailleurs agricoles** et le **canal d'irrigation** correspondant.
 - Prend **10 escudos** et **1 canal bleu** supplémentaire. *Conseil : jouez avec l'argent caché pour une partie plus spontanée, jouez avec l'argent visible pour une partie plus calculatoire.*
- Choisir un premier joueur qui prend la **figurine du constructeur de canal**.

Description du tour de jeu

Chaque tour de jeu comprend 7 phases :

- Phase 1 : Mise aux enchères des tuiles de plantation
- Phase 2 : Changement du constructeur de canal
- Phase 3 : Placement des tuiles de plantation
- Phase 4 : Le constructeur de canal place un canal d'irrigation
- Phase 5 : Irrigation complémentaire
- Phase 6 : Sécheresse
- Phase 7 : Revenus

Phase 1 : Mise aux enchères des tuiles de plantation

- **Retourner la première tuile** de plantation de chaque pile.
- En commençant par le joueur à gauche du constructeur de canal et en suivant le sens horaire, chaque joueur **propose une mise** en escudos ou **passe**.
- Toutes les mises doivent être différentes. Par contre, plusieurs joueurs peuvent passer.

Phase 2 : Changement du constructeur de canal

- Si **tous les joueurs ont misé**, le joueur qui a proposé **la plus petite mise** devient le nouveau constructeur de canal.
- Si **un ou plusieurs joueurs ont passé**, le **premier joueur qui a passé** devient le nouveau constructeur de canal.
- Le nouveau constructeur de canal prend la figurine.

Phase 3 : Placement des tuiles de plantation

Selon l'ordre décroissant des mises, puis en terminant par le ou les joueurs qui ont passé dans le sens anti-horaire s'ils sont plusieurs, chaque joueur :

- **Paie** sa mise à la banque.
- **Choisit une tuile de plantation** parmi celles encore disponibles.
- **Place la tuile** sur un emplacement libre du plateau de jeu.
- **Place autant de travailleurs agricoles** qu'indiqué sur la tuile. Les joueurs qui ont passé doivent mettre un travailleur agricole de moins qu'indiqué sur la tuile.

Lors d'une partie à 3 joueurs, le joueur qui a proposé la mise la plus forte place la quatrième tuile après que tous les joueurs aient terminé. Il doit placer la tuile adjacente à une tuile non désertique déjà posée et ne peut pas y placer de travailleur agricole.

Phase 4 : Le constructeur de canal place un canal d'irrigation

En commençant par le joueur à gauche du constructeur de canal et en suivant le sens horaire :

- Chaque joueur peut **passer** ou **tenter de soudoyer** le constructeur de canal.
- Pour soudoyer le constructeur de canal, le joueur place le canal à sa couleur sur un double segment (de couleur sombre) non irrigué du plateau, puis propose une offre en escudos.
- Le joueur peut aussi soutenir une offre précédente en proposant des escudos supplémentaires.

Ensuite, le constructeur du canal choisit entre :

- **Accepter une des offres :**
 - Le constructeur de canal place un canal bleu sur l'emplacement proposé.
 - Le ou les joueurs qui ont contribué à l'offre paient leur mise annoncée au constructeur de canal.
- **Rejeter toutes les offres et construire ailleurs :**
 - Le constructeur de canal place un canal bleu sur un emplacement qui n'a été l'objet d'aucune offre.
 - Le constructeur de canal paie la valeur de la plus grosse offre totale (offre initiale + soutiens éventuels) augmentée de 1 escudo à la banque.

Phase 5 : Irrigation complémentaire

En commençant par le joueur à gauche du constructeur de canal et en suivant le sens horaire :

- Chaque joueur qui possède encore un canal bleu peut choisir de le placer maintenant sur un double segment (de couleur sombre) non irrigué du plateau.
- La phase s'arrête immédiatement si un joueur place un canal bleu (en clair, on ne peut placer qu'un seul canal complémentaire par tour de jeu).

Phase 6 : Sécheresse

Pour chaque tuile de plantation qui n'est pas adjacente à un canal bleu :

- Si la tuile est couverte d'au moins un travailleur agricole, **retirer un travailleur agricole** de la tuile.
- Si la tuile n'est couverte d'aucun travailleur agricole, **retourner la tuile** côté désert.

Phase 7 : Revenus

Chaque joueur reçoit **3 escudos** de la banque.

Fin de la partie

La partie se termine après 11 tours à 3-4 joueurs ou après 9 tours à 5 joueurs, lorsque toutes les tuiles de plantation ont été placées. Après la pose des canaux d'irrigation, les joueurs réalisent :

- Une ultime sécheresse
- Le décompte

Ultime sécheresse

Toutes les parcelles non irriguées deviennent immédiatement désertiques, même si elles sont encore couvertes de travailleurs agricoles.

Décompte

Pour chaque champ sur le plateau (c'est-à-dire chaque ensemble de parcelles contiguës et de même type) :

- Chaque travailleur agricole rapporte à son propriétaire autant d'escudos que le nombre de parcelles dans le champ. *Exemple : 4 travailleurs agricoles dans un champ de 5 parcelles rapportent 20 (4x5) escudos.*

Le joueur le plus riche gagne la partie.

Variante des 3 palmiers

Lors de la mise en place, placer les palmiers sur 3 emplacements vides du plateau, non voisins de la source du réseau d'irrigation et non voisins entre eux.

Lorsqu'une tuile de plantation est placée sur l'emplacement d'un palmier, le palmier compte pour un travailleur agricole supplémentaire aussi longtemps que le propriétaire de la tuile y possède encore au moins un travailleur agricole.

Si une tuile de plantation avec palmier devient désertique, alors le palmier est retiré du jeu.