



BUT DU JEU

Dans *Santo Domingo*, vous devez essayer de faire le meilleur usage possible de vos 8 cartes Action. À chaque manche, les joueurs choisissent simultanément une carte Action. Les cartes sont ensuite résolues par ordre croissant. Il faudra donc estimer le mieux possible quelle carte vos adversaires vont choisir. En fonction des cartes jouées, vous obtiendrez des points de victoire (PV) (cartes 1, 2 et 6) ou

des marchandises (cartes 3, 4 et 5). Le *Marchand* (carte 7) vous permettra alors d'échanger vos marchandises contre des PV. Le *Mendiant* (carte 8) vous permettra de reprendre vos cartes en main. La partie se termine lorsqu'un joueur obtient 30 PV. À la fin de cette manche, le joueur qui a le plus de PV gagne la partie.

SÉQUENCE DE JEU

Une partie de *Santo Domingo* se déroule sur plusieurs manches.

Chaque manche est décomposée en trois phases :

1. Réapprovisionner
2. Jouer des cartes Action
3. Résoudre les cartes Action

1. Réapprovisionner

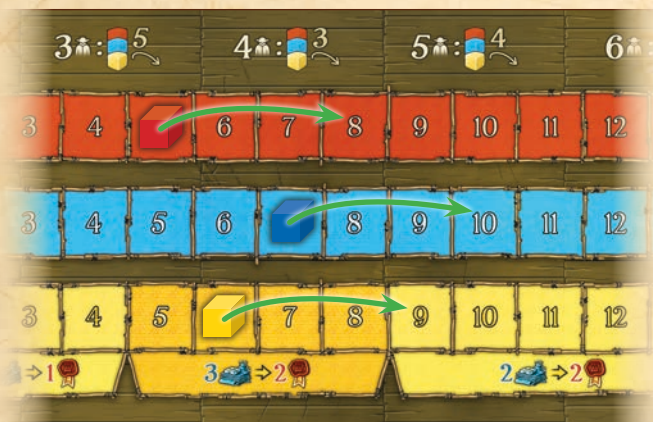
Avancez tous les marqueurs du plateau de jeu d'un nombre de cases dépendant du nombre de joueurs. Ceci est indiqué dans la partie supérieure du plateau ainsi que dans ce tableau :

Nbre de joueurs	2	3	4	5	6
Nbre de cases	3	5	3	4	5

Si un marqueur atteint la case 15, il n'avance pas plus loin.

Exemple :

Dans une partie à 4 joueurs, les trois marqueurs avancent de 3 cases lors de la phase « Réapprovisionner ».



2. Jouer une carte Action

Chaque joueur choisit une ou plusieurs cartes Action à jouer pour cette manche : **2 cartes lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs et 1 carte lors d'une partie à 4, 5 ou 6 joueurs.** Vous trouverez un rappel du nombre de cartes à jouer dans les coins supérieurs du plateau de jeu. La ou les cartes sont placées **face cachée devant les joueurs**. Lorsque tous les joueurs sont prêts, toutes les cartes sont **révélées simultanément**.

3. Résoudre les cartes Action

L'effet de chacune des cartes est ensuite appliqué dans l'ordre croissant des valeurs de cartes (en commençant par le *Capitaine*, s'il a été joué). Les effets de cartes Action identiques sont appliqués en même temps (il n'y a pas d'ordre de jeu). Les cartes jouées restent visibles jusqu'à la fin de la manche; elles ne seront défaussées **face cachée** qu'une fois toutes les cartes résolues.

Avant d'expliquer les effets de chacune des cartes Action, voici quelques **principes de base** :

- Lorsque vous recevez des PV ou des marchandises, reculez le marqueur correspondant sur le plateau de jeu puis avancez le marqueur correspondant sur votre carte de Décompte et d'autant de cases (exceptions : le *Gouverneur*, le *Douanier* et le *Mendiant* n'affectent pas le plateau de jeu). S'il n'y a pas assez de PV ou de marchandises sur le plateau de jeu, vous ne recevez que ce qui est disponible.
- **Important** : Les cartes identiques sont résolues simultanément. Il est donc fort probable qu'il n'y ait pas assez de PV ou de marchandises à disposition sur le plateau de jeu pour que tous les joueurs reçoivent la totalité de leur gain. On procède alors ainsi : on divise les PV/marchandises disponibles de manière à ce que tous les joueurs concernés reçoivent exactement la même quantité. L'excédent reste sur le plateau de jeu.
- Si vous dépassez 15 PV, retournez votre carte Décompte des PV sur sa face 16 – 30 et continuez à avancer votre marqueur.
- Votre carte Décompte des marchandises n'a pas de verso. Vous êtes donc limités à un maximum de 15 marchandises. Si vous deviez en recevoir plus, le marqueur est tout de même reculé sur le plateau de jeu, mais vous n'en recevez pas plus.

Nous pouvons à présent passer à l'effet des cartes. Les cartes sont toujours résolues dans l'ordre croissant en commençant par la carte de plus petite valeur.



Capitaine (1) :

Les joueurs ayant joué leur *Capitaine* reçoivent, de façon répétée, 1 PV du plateau de jeu jusqu'à ce que chacun d'eux ait obtenu un maximum de 2 PV.



Amiral (2) :

Les joueurs ayant joué leur *Amiral* reçoivent, de façon répétée, 1 PV du plateau de jeu jusqu'à ce que chacun d'eux ait obtenu un maximum de 5 PV.

Bien que l'*Amiral* puisse rapporter plus de PV que le *Capitaine*, il y a un risque que la réserve de PV du plateau de jeu ait été auparavant épuisée par des *Capitaines*.



Gouverneur (3) :

Les joueurs ayant joué leur *Gouverneur* reçoivent 4 marchandises par cartes *Capitaine* jouées à cette manche, ainsi que 2 marchandises par cartes *Amiral* jouées à cette manche.

Important : Ces marchandises ne proviennent pas du plateau de jeu. Votre marqueur bleu est avancé sur votre carte Décompte, mais le marqueur bleu du plateau de jeu n'est pas reculé.

Important : À 2 ou 3 joueurs, vous ne recevez pas de marchandises pour votre propre *Capitaine* ou *Amiral*.

Exemple : 1 Capitaine, 2 Amiraux et 1 Gouverneur ont été joués. Il y a 9 PV sur la piste des PV du plateau de jeu. Premièrement, le joueur ayant joué le Capitaine reçoit 2 PV. Les deux Amiraux vont ensuite se partager les 7 PV restants de manière équitable. Ils reçoivent donc chacun 3 PV (sur le maximum de 5). Le PV restant reste sur le plateau de jeu. Le Gouverneur reçoit enfin un total de 8 marchandises – 4 pour le Capitaine et 4 (2x2) pour les deux Amiraux. Ces marchandises ne proviennent pas du plateau de jeu.



Frégate (4) :

Les joueurs ayant joué leur *Frégate* reçoivent, de façon répétée, 1 marchandise du plateau de jeu jusqu'à ce que chacun d'eux ait obtenu un maximum de 3 marchandises.



Galion (5) :

Les joueurs ayant joué leur *Galion* reçoivent, de façon répétée, 1 marchandise du plateau de jeu jusqu'à ce que toutes les marchandises du plateau de jeu aient été distribuées équitablement. L'excédent reste sur le plateau de jeu.

Bien que le *Galion* puisse rapporter beaucoup de marchandises, il y a un risque que la réserve de marchandises du plateau de jeu ait été auparavant épuisée par des *Frégates*.

Douanier (6) :

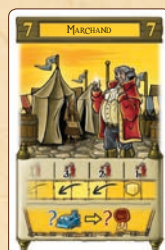
Les joueurs ayant joué leur *Douanier* reçoivent 3 PV par cartes *Frégate* jouées à cette manche, ainsi que 1 PV par cartes *Galion* jouées à cette manche.

Important : Ces PV ne proviennent pas du plateau de jeu. Votre marqueur rouge est avancé sur votre carte Décompte, mais le marqueur rouge du plateau de jeu n'est pas reculé.



Important : À 2 ou 3 joueurs, vous ne recevez pas de PV pour votre propre *Frégate* ou *Galion*.

Exemple : 1 Frégate, 1 Galion et 1 Douanier ont été joués. 10 marchandises sont disponibles sur le plateau de jeu. Premièrement, le joueur ayant joué la Frégate reçoit 3 marchandises, ce qui laisse 7 marchandises pour le Galion. Comme un seul Galion a été joué, il reçoit la totalité des 7 marchandises restantes et le marqueur bleu est reculé jusqu'à 0 sur le plateau de jeu. La carte Douanier rapporte à présent 4 PV à son propriétaire – 3 pour la Frégate et 1 pour le Galion. Ces PV ne proviennent pas du plateau de jeu.



Marchand (7) :

Si plus d'un *Marchand* a été joué, le marqueur jaune sur la Piste des échanges du plateau de jeu doit être reculé de 2 cases par *Marchand* joué en plus du premier (au maximum jusqu'à la case 0).

Exemple : Si 3 Marchands ont été joués, le marqueur jaune doit être reculé de 4 cases.

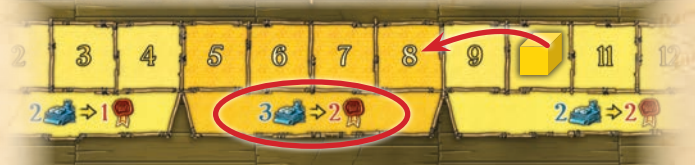
Puis, en fonction de la case occupée par le marqueur jaune, tous les joueurs ayant joué un *Marchand* peuvent échanger autant de marchandises qu'ils le souhaitent pour des PV, au taux indiqué par la Piste des échanges. (Si besoin, c'est le joueur ayant le plus de PV qui commence.)

Reculer votre marqueur bleu d'autant de cases que le nombre de marchandises que vous échangez puis avancez votre marqueur rouge d'autant de cases que le nombre de PV gagnés. Si vous avez dépensé toutes vos marchandises, placez le marqueur bleu à côté de votre carte Décompte des marchandises.

Note : Vous pouvez toujours échanger des marchandises pour des PV à un taux moins avantageux que celui de la position actuelle du marqueur jaune sur la Piste des échanges.

Si au moins 1 *Marchand* a été joué, reculez maintenant le marqueur jaune jusqu'à la case 0 sur la Piste des échanges du plateau de jeu, peu importe qu'un échange ait eu lieu ou non.

Exemple : Alex et Stefan ont chacun joué un *Marchand*. Le marqueur jaune est reculé de 2 cases.



À présent, ils peuvent tous les deux procéder à un échange au taux de 3 pour 2 (3 marchandises pour 2 PV). Alex échange 9 marchandises et reçoit 6 PV. Il pourrait également échanger les 2 marchandises qu'il lui reste pour 1 PV (au taux moins favorable), mais il ne le fait pas.



Après qu'Alex et Stefan ont terminé leurs échanges, le marqueur jaune doit être déplacé jusqu'à la case 0.





Mendiant (8) :

Les joueurs ayant joué un *Mendiant* reçoivent tout d'abord un nombre de marchandises dépendant du nombre de cartes qu'il leur reste en main.

Cartes en main	0	1-2	3-4	5-7
Marchandises	+4	+3	+2	+1

Ensuite, chacun de ces joueurs reçoit 2 marchandises par *Marchand* joué à cette manche.

Important : À 2 ou 3 joueurs, vous ne recevez **pas** de marchandises pour votre **propre Marchand**.

Important : Ces marchandises ne proviennent pas du plateau de jeu.

Avancez votre marqueur bleu sur votre carte Décompte des marchandises, mais ne reculez pas le marqueur bleu de la Piste des marchandises du plateau de jeu.

Enfin, tous les joueurs ayant joué le *Mendiant* reprennent en main toutes leurs cartes. Ils auront ainsi les 8 cartes Action à disposition pour la manche suivante.

Exemple : Dans une partie à 3 joueurs, Alex a joué son *Marchand* et son *Mendiant*. Il lui reste 2 cartes en main. Un autre joueur a également joué un *Marchand* lors de cette manche. Comme Alex possède encore 2 cartes en main, il reçoit 3 marchandises. Il en reçoit également 2 de plus pour le *Marchand* joué par l'autre joueur, mais pas pour son propre *Marchand*. Enfin, il reprend en main toutes ses cartes – y compris le *Mendiant* et le *Marchand* joués à cette manche, ainsi que toutes les cartes jouées précédemment. À la prochaine manche, Alex pourra choisir parmi l'intégralité de ses 8 cartes Action.

Fin de la manche

Les joueurs n'ayant pas joué de *Mendiant* lors de cette manche défaussent à présent les cartes jouées dans une défausse personnelle, face cachée. Au fil des manches, ces joueurs auront de moins en moins de cartes à jouer, jusqu'à ce qu'ils jouent un *Mendiant* qui leur permettra de reprendre leurs cartes en main.

Les marqueurs du plateau de jeu restent où ils sont pour la manche suivante.

Si personne n'a atteint 30 PV ou plus, une nouvelle manche commence.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur possède 30 PV ou plus à la fin d'une manche (un joueur qui atteint 30 PV continue à marquer ses PV sur l'autre côté de sa carte Décompte des PV).

Tous les joueurs peuvent ensuite échanger leurs marchandises restantes contre des PV à un taux de 3 pour 1 (déplacez les marqueurs rouge et bleu en fonction).

Le joueur ayant le plus de PV remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur à égalité à qui il reste le plus de marchandises qui l'emporte.

Si l'égalité persiste, c'est le joueur à égalité à qui il reste le plus de cartes en main qui l'emporte.

Si l'égalité persiste encore, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

POUR LES MARCHANDS EXPÉRIMENTÉS

Pour des parties à 2 ou 3 joueurs ayant de l'expérience avec Santo Domingo, nous recommandons de jouer jusqu'à 45 PV plutôt que 30. Dès que vous dépassez les 30 PV, prenez une deuxième carte Décompte des PV et un deuxième marqueur rouge pour compter les PV supplémentaires.

Le **côté Hiver** du plateau de jeu offre un plus grand défi, peu importe le nombre de joueurs. En effet, en hiver, il est plus difficile de faire affaire, et les échanges deviennent plus difficiles. Sur ce plateau, la piste des échanges est différente et les taux d'échange nécessitent plus de marchandises pour obtenir des PV.

CRÉDITS

Auteur : Stefan Risthaus

Illustrations : Klemens Franz | atelier198

Mise en page : Andrea Kattnig | atelier198

Boîte : Jens Wiese, d'après l'original de Hans-Georg Schneider

Traduction française : Fabien Conus

Relecture : Sabrina Ferlisi

Réalisation : Klaus Ottmaier

L'auteur remercie les gens ayant participé au développement du jeu, en particulier sa femme Heike Risthaus, Robert Rudolph, Volker Wichert, Sonja et Christian Heider, Annegret Willenbrink, Wolfgang Stief, Michael Schröder, Karsten Becker, Christian Zerrath et Uwe Hilgert ainsi que les joueurs du « Braunschweig-Salzgitter ».

© 2017 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de, sous licence de OSTIA-Spiele.

Matagot - 96 rue de Miromesnil 75008 Paris - www.matagot.com



Tous droits réservés. La réimpression ou l'édition des règles, composants de jeux ou illustrations sont interdits sans autorisation préalable.