

Rio de la Plata : Vin d'jeu d'résumé

I. Placement des ouvriers

- Chaque un à son tour place max **5** pions
- **Sur la carte de la ville**
 - Pions sur case **adjacente à la hutte/maison** ou sur **zone de départ**
 - Max **3 pions** sur 1 case
 - D'1 seule couleur (**combat** : le double moins 1 / sur un endroit **vide de bâtiment**)
 - Impossible de créer un bâtiment sur la **Plaza Mayor**
 - **Activer** 1 bâtiment si **maison** adjacente déjà construite (ortho ou diag)
 - 1 seule fois / tour sauf si centre relié **par route** : 2 fois par 1 ou 2 joueurs
 - Possible de placer **2 pions** : 1 pour créer le bâtiment et 1 pour l'activer (si maison adjacente) et même 1 3^{ème} pour l'activer une seconde fois si relié par 1 route
 - Max **1 église, 1 jardin, 1 monument et 1 caserne** dans chaque quartier
 - Si **plus de bâtiment** : plus possible de construire sauf si on peut en retourner 1
- **Sur les échelles de construction hors de la ville**
 - Cases violettes (ou orange) : 4&5 j Cases vertes : 5j
 - **Payer le coût** lors du placement du pion ou durant la phase d'effet, placer alors 1 cube de la banque dessus
 - Si lors de la phase d'effet on ne sait pas payer : - 3 PVs
 - Les pions y restent jusque quand **construction achevée**

Durant la phase d'effet :

- **PV** (indiqués sur la case) **reçus quand construction** terminée
- Le joueur qui termine la constr. la place (exception : Fort 2 PV & port 4 PV)
- Palais :
 - Placé sur 1 des cases adjacentes à la Plaza Mayor (si pas de case libre, le joueur enlève 1 construction)
 - +3 PV à la valeur du quartier
- Cathédrale :
 - Placée sur 1 des cases adjacentes à la Plaza Mayor (si pas de case libre, le joueur enlève 1 construction)
 - +2PV à la valeur du quartier
- Fort (en dessous de la Plaza Mayor): Utilisation des canons
- Port : près du bateau
- Murs : Placer **3 pions murs**
- Route :
 - Placer **3 tronçons**
 - Augmente capacités des bâtiments mineurs (de 1 à 2 activations possibles)
 - +1PV au quartier

- **Sur les autres secteurs**

- **Mine et forêt**
Placer le **bon nombre d'ouvriers** & recevoir **1 ressource** / case
- **Agriculture**
2 ouvriers = 1 pièce
Autant d'ouvriers qu'on veut par autant de joueurs
- **Artisanat**
1 ouvrier & 1 ressource (bois ou pierre) = **1 ressource précieuse**
Autant d'ouvriers qu'on veut par autant de joueurs

- **Bateau (le port doit être construit)**
 - Placer 1 ou plusieurs ouvriers
 - Pendant la phase d'effet, charger max **3 ressources / pion**
 - Départ du bateau : il partira durant la **phase d'effet**
 - * Si qqn paye **2 ors** lorsqu'il place 1 ouvrier (la bateau ne peut pas être vide)
 - * Si **chargement max** atteint (7 ressources / joueur) (1 seul joueur peut toutes les placer)
 - * Placer marqueur violet sur **échelle du temps + 2 cases** (= retour) (1590 > 1592)
 - Retour du bateau
 - * Pendant la phase d'effet du marqueur violet (il ne peut pas être chargé le tour de son retour)
 - * Paiement des ressources :

Chaque pierre/bois :	1 pièce
Chaque pierre précieuse :	2 pièces + 1PV
Chaque triplet :	4 pièces + 3PV
- **Ordre du tour**
 - Le joueur avec le **moins** de pions se déplace en **premier** comme il veut
 - **Egalité** : le dernier dans l'ordre actuel se déplace en premier
 - On peut décider de ne pas déplacer son pion & de **laisser les pions** dessus
- **Personnages**
 - 1 seul pion par personnage
 - On ne peut acheter que **max 1 personnage** par tour
 - **Paiement** durant la phase d'effet
 - Si durant phase d'effet, pas assez d'argent ou de PV: amende de 5 PVs
 - **Capacités** des personnages que durant la phase d'effet et à partir du **tour suivant** l'achat.

II. Effets des ouvriers

Retirer les ouvriers et produire l'effet en payant le coût si nécessaire

Dans l'ordre de son choix

Les bâtiments sont construits durant cette phase

1 ouvrier qui **ne fait rien** doit rester sur place

III. Contrôles de fin de tour & combats

1) **Contrôle de combats**

- Faire ce contrôle uniquement s'il reste des joueurs qui n'ont **pas encore attaqué** une fois (3 à 5j) ou 2 fois (2j). Après, il n'y a plus de combat
- Si, à la **fin** du jeu, 1 joueur n'a **pas encore attaqué** (1x ou 2), il y a 1 combat automatique)

- **Lancer les 2 dés**

- **≤ 1 seul** des 2 ennemis : combat contre cet ennemis
- **≤ aux 2** ennemis : combat contre les **pirates**
- indigènes = mauve // pirates = bleu

- Exécuter le combat

a. Désignation de l'attaquant

- ° Le **dernier joueur** qui n'a pas déjà été attaquant
- ° Placer un **pion violet** sous son pion ordre du tour
- ° Ses **pions ouvrier** sur le plateau seront inactifs & les **endroits** où ils se trouvent sont inaccessibles
- ° S'il est le Général : ça ne lui sert à rien
- ° Chaque **batiment détruit** :
 - * Hutte : 2 PV
 - * Maison : 4 PV
 - * Autre bâtiment mineur : 6 PV
 - * Cathédrale / Palais : 12PV
 - * Murs & places : Ne peuvent pas être détruits

b. Nombre et placement des ennemis

- ° Nbre de **pions attaquant** = nbre de **pions des défenseurs** sur le plateau + 2 **pions / défenseur + bonus**. **Bonus = sur échelle des ennemis** (6=+3 & 8=+4) - 1 (à 4 joueurs) OU - 2 (à 5 joueurs) - 2 (débutants) OU - 1 (intermédiaire) OU - 0 (experts) / Le bonus ne peut **pas être négatif**
- ° L'attaquant les **place** où il veut sur le **périmètre** de la ville (pas sur les murs) (par groupe de max 3 / plusieurs groupes peuvent se trouver au même endroit) (il peut tous les mettre à 1, les déplacer de 3 mouvements et les regrouper par pile de 2 ou 3)

c. Canons (si Fort construit)

- Le **Canonier** tire (si c'est personne ou l'attaquant, c'est le défenseur avec le moins de PV qui tire mais il ne reçoit pas de PV pour les tués)
- ° Le tireur fait 1 pari sur le nombre d'ennemis qu'il tuera
- ° **Pari + 6 ≤ 2 dés**. Si oui, le nombre du pari = tués chez l'attaquant. Sinon, rien.
- ° La Canonier enlève les tués (même s'ils font partie d'un groupe)

d. Placement et recrutement des défenseurs

- Pions déjà sur la carte
- + 2 **pions / défenseur** que chaque défenseur place dans leurs propres **maisons/huttes** ou à l'intérieur des **casernes** vides (si aucun bâtiment : rien)
- ° Chaque défenseur peut acheter des pions supplémentaires
- 1^{ère} pion coût 1 pièce / 2^{ème} 2 pièces / 3^{ème} 3 pièces
- ° Le **général** défenseur peut placer 1 pion supplémentaire gratos sur n'importe quel bâtiment mineur.
- ° **Points** :
 - * Chaque **ennemi tué = 2 PV** pour celui qui tue l'ennemi
 - * Chaqu'un de ses **propres pions tués = 2 PV**

e. Début du combat par le premier mouvement de l'attaquant (puis aiguille)

- ° **D'abord l'attaquant** peut tout bouger puis chaque joueur dans l'ordre du tour (pas en diagonale)
- ° On peut bouger de **moins** de cases ou rester sur place
- ° Les **défenseurs** peuvent aller sur les bâtiments (même adverses) & traverser la Plaza Mayor

° **Groupes**

- * 1, 2 ou 3 (mvt : 3, 2 et 1 et pas en diagonale)
- * Ne peuvent pas être dissous
- * Si 1 ou 2 pions arrivent sur 1 case occupée par 1 amis : **fusion** si les 2 d'accord et placement du chef au dessus.
- (2+2 = 3&1 sur l'ancienne case) (celui qui a bougé en dernier place son pion au dessus et l'autre reste sur la dernière case)
- * PVs distribués par pion (arrondi par nbre entier le plus proche) (2/3 1/3)
- * Quand **fusion** : tout **mouvement restant est perdu** & le groupe formé ne peut se déplacer qu'au prochain tour de combat (sauf bonus de déplacement)
- * **Bonus de déplacement** : 1 case par groupe en défaussant 1 groupe de pions / **Max** 1 bonus / groupe / tour
- ° **Bataille** a lieu obligatoirement et directement
 - * Groupe le **plus grand** bat le plus petit : le plus petit est enlevé et le gagnant n'a aucune perte (égal : les 2 groupes sont enlevés)
 - * Attaquant sur 1 **bâtiment** : bâtiment enlevé et 1 pion enlevé
 - * Défenseur sur 1 bâtiment : d'abord bataille >> défenseur puis >< bâtiment
 - * Quand **combat** : tout **mouvement restant est perdu** & on ne peut pas former de **groupe** ou **sacrifier** (sauf bonus de déplacement)
- ° **Les pirates (bleu) ont la dominance**
 - * Bataille a égal : **1 pion survit** au combat
 - * La **Caserne** donne la dominance dans le quartier (si les 2 ont dominance, l'effet est annulé)
- ° **Fin du combat** :
 - * Après 3 tours **sans bataille** ou si tous les **pions attaquant sont détruits**
 - * Les **pions ouvriers restant** peuvent rester (sauf les groupes mixtes & les attaquants qui sont enlevés) sur le plateau ou être enlevés

- Reculer les 2 pions ennemis de 2 cases (5j) / 3 cases (4j) / 4 cases (3-2j)

2) Mettre à jour l'ordre du tour

3) Passage au tour suivant

- Avancer le **marqueur temps** & modifier échelle des ennemis

- **Plume** = indigènes = mauve = 1 case

- **Crânes** = pirates = bleu = 1 case

Commerce et utilisation de l'argent

Les joueurs peuvent échanger de l'argent et des ressources comme ils veulent.

Acheter bois ou pierre : 1^{ère} ressource achetée coût 1 pièce / 2^{ème} 2 pièces / 3^{ème} 3 pièces (uniquement pour payer quelque chose)

OR = 5 Argent

CARACTÉRISTIQUES DES BÂTIMENTS MINEURS

CONSTRUCTION	PRÉREQUIS	PV	COÛT	EFFETS
Hutte	-	-	2	-
Maison	Hutte	-	1 1 1	-
Tailleur de pierre	-	-	1 2	1 +1 = 3
Charpentier	-	-	1 2	1 +1 = 3
Marché	-	-	2 2 2	1 +1 (ou) = 1 1 +1 = 2
Compagnie	Marché	-	2 2 2 1	comme le marché +2
Place	5 Bâtiments	6	1 1 1	-
Monument	Place	3	2 1 1	-
Jardin	Place	3	2 1 1	-
Caserne	-	6	2 3 2 1	dominance
Eglise	-	3	2 1 2 1	1 +1 = 2 PV (3 PV avec la Cathédrale)

POINTS DE VICTOIRE À LA FIN DE LA PARTIE 20^e tour

- 1) ARGENT: 3 PIÈCES D'ARGENT = 1 PV 2) PERSONNAGES: PV VARIABLES
3) VILLE: CHAQUE MAISON VAUT 2 PV+BONUS/MALUS DU QUARTIER:

- | | |
|---|--|
| -X Bâtiments de production
(Marché, Compagnie, Tailleur de pierre, Charpentier: -1 par bâtiment sauf le premier) | +1 Église |
| +1 Jardin | +1 Caserne |
| +1 Monument | +1 Relié par des routes à la Plaza Mayor |
| | +2 Cathédrale |
| | +3 Palais |

Cfr règles pour :

- Variante 2 joueurs
- Variante jeu plus court

Egal : Le plus d'argent après l'échange 3 : 1 (1)
Encore égal : Le plus de ressources précieuses
Encore égal : Le plus de bois + pierre

LES PERSONNAGES



CANONNIER
Coût: 5
PV NÉCESSAIRES: 7 PV
CAPACITÉS: 2 PV pour chaque ennemi détruit par les canons; +1 au jet de dés des canons.
PV À LA FIN: 5 PV



ARMATEUR
Coût: 8
PV NÉCESSAIRES: 15 PV
CAPACITÉS: le joueur gagne 1 pour chaque départ de bateau. 3 PV pour chaque expédition réalisée. Quand le bateau PV À LA FIN: aucun arrive



GÉNÉRAL
Coût: 5
PV NÉCESSAIRES: 7 PV
CAPACITÉS: Au combat le joueur gagne : 1 pion de plus lorsqu'il défend, +1 PV/ennemi détruit dans la bataille, l'aptitude de placer ses pions dans tous les bâtiments.
PV À LA FIN: aucun



MAÎTRE ARTISAN
Coût: 10
PV NÉCESSAIRES: 20 PV
CAPACITÉS: le joueur gagne 1 ressource Précieuse gratuite par tour.
PV À LA FIN: 8 PV



MAÎTRE MARCHANT
Coût: 15
PV NÉCESSAIRES: 25 PV
CAPACITÉS: Le joueur gagne 1 ressource gratuite de n'importe quel type par tour.
PV À LA FIN: 12 PV



BÂTISSEUR DE ROUTES
Coût: 5
PV NÉCESSAIRES: 10 PV
CAPACITÉS: 1 route gratuite par tour.
Pas pour les 2 districts du bas
PV À LA FIN: 2 PV pour chaque zone reliée.



ÉVÊQUE
Coût: 15
PV NÉCESSAIRES: 30 PV
CAPACITÉS: aucun
PV À LA FIN: le joueur gagne 4 PV par église ou cathédrale présente dans la ville.



DÉFENSEUR
Coût: 5
PV NÉCESSAIRES: 10 PV
CAPACITÉS: 1 mur gratuit par tour.
PV À LA FIN: 3 PV par quartier fermé par des murs.



ARCHITECTE
Coût: 20
PV NÉCESSAIRES: 40 PV
CAPACITÉS: aucun
PV À LA FIN: le joueur gagne 7 PV pour chaque Port, Fort, Cathédrale, Palais présent dans la ville.



MAÎTRE TAILLEUR DE PIERRE
Coût: 5
PV NÉCESSAIRES: 10 PV
CAPACITÉS: le joueur gagne 1 ressource Pierre gratuite par tour.
PV À LA FIN: 5 PV



GOUVENEUR
Coût: 25
PV NÉCESSAIRES: 50 PV
CAPACITÉS: aucun
PV À LA FIN: le joueur gagne 12 PV, +6 PV pour chaque quartier qui possède au moins 4 des 5 bâtiments nobles (Place, Monument, Jardin, Caserne, Église).



MAÎTRE CHARPENTIER
Coût: 5
PV NÉCESSAIRES: 10 PV
CAPACITÉS: Le joueur gagne 1 ressource Bois gratuite par tour.
PV À LA FIN: 5 PV