

La Havane est un jeu tactique pour 2 à 4 joueurs facile d'accès, avec de constants changements d'ordre des joueurs et d'innombrables combinaisons d'actions. L'ordre des joueurs est déterminé par la valeur des cartes exposées. Préférez-vous jouer une carte *Sieste* et vous reposez un moment, ou achèterez-vous un matériau de construction au marché noir ? Au début de la partie, chaque joueur devra choisir parmi ses 13 cartes, mais ce nombre décroît à chaque tour. Comme les cartes les plus puissantes sont jouées vers la fin d'un tour, seule une bonne combinaison jouée au bon moment vous fera tirer le meilleur parti de votre jeu !

Matériel du jeu

80 matériaux de construction

10 matériaux de construction, de chacune de ces couleurs : rouge (brique), jaune (grès), brun (argile), bleu (verre)



40 matériaux de construction gris (gravats)



1 sac en tissu



36 édifices



Exemple : statue
(vaut 2 points de victoire)

4 ensembles de 13 cartes *Action*



4 x 2 cartes *Aide de jeu*



60 pièces de monnaie
36 de valeur 1, 24 de valeur 3



15 ouvriers



Aperçu du jeu

La révolution à Cuba est terminée : désormais, de nombreux et magnifiques édifices vont être construits pour faire à nouveau briller La Havane de sa splendeur passée.

Chaque joueur détient 13 cartes *Action* identiques. Dans chaque tour, 2 cartes sont posées face visible devant chaque joueur avec lesquelles il effectue 2 actions. Il peut recevoir des pesos ou des matériaux de construction (brique, grès, argile, verre ou gravats), recruter des ouvriers, introduire un architecte en jeu, collecter des impôts, envoyer des voleurs, démolir des édifices, et plus encore. À la fin de chaque tour, chaque joueur place 1 carte *Action* de sa main sur le dessus d'une de ses 2 cartes *Action* posées devant lui - la nouvelle carte *Action* remplace la carte ainsi recouverte, et l'action de celle dernière n'est donc plus réalisable ! De cette manière, toutes les options se réduisent petit à petit ...

Les matériaux amassés seront utilisés pour la construction d'édifices et par conséquent rapporteront des points de victoire. Le joueur qui le premier atteindra un certain nombre de points l'emportera (A 2 joueurs, 25 points de victoire, à 3 joueurs 20 points et à 4 joueurs 15 points).

Mise en place

Chaque joueur reçoit 2 cartes *Aide de jeu* différentes qu'il place devant lui. Chacun reçoit également son set de 13 cartes *Action* qu'il prend en main. **Attention : avant votre première partie, veillez à bien prendre connaissance de toutes les cartes. Vous trouverez à la fin de ce livret (page 4) les explications détaillées de chacune d'elles.**

Placer les pesos, les ouvriers et le sac en tissu (contenant les 80 cubes de matériaux de construction) dans la réserve commune sur un côté de la table. Mélanger les 36 bâtiments face cachée. Piocher 12 bâtiments au hasard et les placer face visible en 2 rangées de 6 bâtiments au centre de la table. Les bâtiments restants sont empilés face cachée et placés sur un côté de la table.

Remarque : il doit y avoir au moins un bâtiment de valeur 1, 2 ou 3 à l'extrémité d'une des 2 rangées. Si ce n'est pas le cas, le joueur le plus âgé choisit un nouveau bâtiment et l'échange avec un des 4 bâtiments au choix se trouvant à une des 4 extrémités. Ensuite, la pioche est à nouveau mélangée.

Chaque joueur reçoit 1 peso et pioche « à l'aveugle » 1 cube de matériau de construction dans le sac. Ces 2 éléments sont placés devant chaque joueur et forment la réserve personnelle des joueurs.

Piocher 3 cubes de matériau de construction dans le sac « à l'aveugle » et les placer sous les 2 rangées d'édifices exposés. On y ajoute de plus 4 pesos.

Centre de la table



Réserve de départ disposée au centre de la table



Cartes Édifices Ouvriers Pesos Sac

Chaque joueur choisit 2 cartes parmi les 13 qu'il a en main et les place dans un premier temps face cachée devant lui. Une fois que chacun a choisi ses cartes, tous les joueurs peuvent retourner face visible leurs 2 cartes qu'ils ordonnent selon leur valeur croissante : la carte de plus petite valeur à gauche, la plus grande à droite.



Mathilde a joué sa carte *Marché noir* (valeur 7) et sa carte *Sieste* (valeur 0) : elle arrange ses cartes dans l'ordre 0-7 et obtient le nombre 07.



Christophe a joué sa carte *Protection* (valeur 2) et sa carte *Ouvrier* (valeur 4) : il arrange ses cartes dans l'ordre 2-4 et obtient le nombre 24.



Martin a joué sa carte *Protection* (valeur 2) et sa carte *Voleur de matériaux* (valeur 6) : il arrange ses cartes dans l'ordre 2-6 et obtient le nombre 26.

Déroulement d'une partie

Chaque tour se déroule selon 3 phases qui se succèdent l'une après l'autre. Tous les joueurs, une fois et à tour de rôle, réalisent la phase 1 (Réalisation de 2 actions et construction d'un ou plusieurs bâtiments) puis en phase 2 (Approvisionnement) sont ajoutés au centre de la table : 3 pesos et 3 nouveaux matériaux de construction de la réserve commune. Le tour se termine par la phase 3 (Nouvelle carte *Action*) ou chaque joueur, dans l'ordre du tour, place une nouvelle carte action de leur main en jeu.

Phase 1: Réalisation de 2 actions et construction d'un ou plusieurs bâtiments.

Le joueur ayant joué le nombre le plus faible avec ses cartes *Action* commence et réalise avec ses cartes les actions correspondantes dans l'ordre de son choix, puis achète éventuellement un ou plusieurs bâtiments (voir plus loin). Poursuit ensuite le joueur avec le second nombre le plus faible qui réalise ses 2 actions dans l'ordre de son choix et achète éventuellement un ou plusieurs bâtiments, puis le joueur avec le troisième nombre le plus faible et ainsi de suite,

jusqu'à ce que chacun ait joué son tour **une fois** (2 actions et éventuellement achat de bâtiments).

Mathilde commence puisqu'avec 07, c'est elle qui a joué le nombre le plus faible. Ensuite, poursuit Christophe avec 24 et Martin avec 26 joue en troisième.

Les actions correspondantes sont indiquées sur les cartes (et détaillées en fin de livret). Les 2 cartes *Action* restent en place. **Important**: on ne peut pas renoncer à l'action d'une carte à moins que la carte (ou ce livret de règles) ne l'indique explicitement.

Ordre de jeu en cas d'égalité:

Dans le cas où plusieurs joueurs disposent du même nombre avec leurs cartes, commence le joueur ayant le moins de points de victoire. Si l'égalité persiste, commence celui qui dispose du moins de matériaux de construction (sans compter les gravats). En cas d'égalité, commence le joueur qui possède dans l'ordre le moins de pesos, puis le moins d'ouvriers, puis le moins de gravats. Si à ce stade l'égalité persiste, le joueur le plus jeune commence.

Achat de bâtiments: lors de son tour en phase 1, un joueur peut, **immédiatement** après avoir réalisé ses 2 actions, acheter autant de bâtiments exposés de son choix. Pour ce faire, le joueur doit satisfaire et/ou donner les éléments indiqués au bas de du bâtiment correspondant:

- Les matériaux de construction (brique, grès, verre, argile et gravats) sont payés par le joueur: le joueur les remet dans la boîte (ces matériaux sont définitivement exclus de la partie);
- Les pesos et ouvriers sont remis dans la réserve commune;
- Lorsque l'architecte est requis, le joueur doit l'avoir parmi ses 2 cartes exposées à ce moment. L'architecte n'est pas remis, payé ou exclus: il reste en place, là où il est!

Un bâtiment acheté est placé devant son propriétaire face visible. Chaque bâtiment rapporte à son propriétaire les points indiqués en haut à droite. L'achat de bâtiments est toujours volontaire.

Très important: il n'est possible d'acheter que les bâtiments se trouvant aux extrémités des 2 rangées, c'est-à-dire toujours au total 4 bâtiments. Les bâtiments durant une partie sont toujours achetés des extrémités vers le centre, et le joueur a toujours le choix du bâtiment « extérieur » qu'il achète: il peut donc acheter n'importe quel bâtiment se trouvant à une extrémité de n'importe quelle rangée. Par exemple, il peut, en supposant qu'il dispose de toutes les ressources nécessaires, acheter un bâtiment en haut à gauche, puis celui en bas à droite puis encore celui en bas à droite.



Les bâtiments sont achetés de l'extérieur vers l'intérieur. Le joueur actif (phase 1) peut choisir librement quel bâtiment parmi les 4 situés aux extrémités il achète.

Remarque: un joueur ne peut acheter un bâtiment que lors de son tour et en phase 1. En phase 2 et en phase 3, aucun bâtiment ne peut être construit.

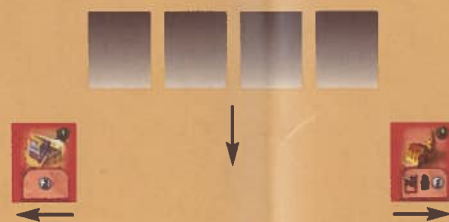
Echange « 5 pour 1 » durant la phase de construction

Lorsqu'un joueur achète un bâtiment, il peut choisir de payer 5 pesos au lieu d'un ouvrier: ils retournent dans la réserve. De même, 5 gravats (cubes gris) peuvent être utilisés pour remplacer un matériau de construction de couleur rouge, jaune, brun ou bleu. Les gravats sont remis dans la boîte et donc définitivement exclus de la partie. Important: il n'est pas possible d'échanger des ouvriers contre des pesos ou des matériaux de construction contre des gravats!



Mathilde construit le bâtiment situé en haut à droite. Elle paie donc 1 brique (cube rouge) et 2 pesos. Les pesos retournent dans la réserve tandis que la brique retourne dans la boîte de jeu. Mathilde place ce bâtiment nouvellement construit devant elle: ce dernier lui donnera 2 points de victoire, que personne ne pourra lui prendre.

► Si durant le déroulement d'une partie il ne reste que 2 bâtiments dans une rangée, on pioche immédiatement 4 nouveaux bâtiments de la pile que l'on place face visible au milieu des 2 anciens.



Phase 2: Approvisionnement

Piocher 3 cubes dans le sac en toile et les disposer au centre de la table. De plus, placer 3 pesos de la réserve au centre de la table. S'il y avait déjà des pesos et/ou des matériaux de construction restants de la phase 1 (de ce tour ou de tours précédents), ils restent en place.

Les pesos et matériaux de construction peuvent s'accumuler au centre de la table au fil de la partie.

Phase 3: Nouvelle carte Action

Chacun son tour, chaque joueur choisit **exactement** une carte de sa main et la place face cachée sur une des 2 cartes *Action* déjà exposées devant lui.

Remarque: cela s'effectue encore dans l'ordre du tour, selon l'ordre déterminé par les cartes (comme pour la phase 1).



Mathilde recouvre sa carte 0

puis Christophe recouvre sa carte 4

finalement Martin recouvre sa carte 6

Une fois que tous les joueurs ont recouvert une de leur carte, les nouvelles cartes sont révélées. L'ancienne carte située en dessous est écartée face cachée

dans la défausse personnelle des joueurs. Ensuite, chaque joueur réordonne ses cartes selon leur nombre croissant comme précédemment. Par exemple, des cartes 2 et 8 doivent toujours être ordonnées en 28, et jamais en 82! De même, 0 et 6 font 06 et non 60, etc.



Mathilde révèle sa nouvelle carte action de valeur 8. Elle défausse sa carte de valeur 0 face cachée et arrange ses cartes en fonction de leurs valeurs: elle obtient 78.

Très important: lorsqu'un joueur, après avoir vu sa carte *Action*, n'a pas plus de 2 cartes en main, il peut maintenant reprendre toutes ses cartes défaussées en main - il dispose alors à nouveau de 11 cartes en main.



Le joueur ne dispose plus que de 2 cartes en main: il peut reprendre toutes ses cartes défaussées.

Tours suivants et fin de partie

Tous les tours suivants se déroulent comme indiqué précédemment.

Si lors d'une partie un joueur atteint ou dépasse après son tour en phase 1 un certain nombre de points de victoire, la partie s'achève immédiatement et celui-ci est déclaré vainqueur.

A 2 joueurs, 25 points de victoire.

A 3 joueurs, 20 points de victoire.

A 4 joueurs, 15 points de victoire.

Remarque: dans les rares cas où tous les 36 bâtiments ou les 80 matériaux de construction sont utilisés et retirés du jeu, la partie s'arrête immédiatement. L'emporte dans ce cas le joueur avec le plus de points de victoire.

Les cartes en détail

Sieste (Valeur 0)

Cette carte ne permet de réaliser aucune action, mais est très utile pour obtenir le nombre le plus petit pour pouvoir jouer en premier.





Restauration (Valeur 1)

Le joueur peut - il n'y est donc pas obligé - reprendre dans sa main une carte de son choix depuis sa défausse. La carte qu'il choisit ne doit pas être dévoilée aux autres joueurs.



Protection (Valeur 2)

Le joueur qui amasse des matériaux de construction et/ou des pesos pour construire de prestigieux bâtiments doit se protéger des voleurs et des collecteurs d'impôts.



Gravats (Valeur 2)

Cette action doit être réalisée.

Exemple : C'est au tour de Mathilde. Au centre de la table se trouvent 4 gravats (4 cubes gris). Mathilde doit prendre ces 4 gravats.



Arrêt des travaux (Valeur 3)

Le joueur peut réaliser cette action, il n'y est toutefois pas obligé. Si le joueur réalise cette action, il retire un bâtiment exposé dans une des extrémités des 2 rangées. Ce bâtiment est alors remis dans la boîte et définitivement exclus de la partie.

Très important : Par tour, on ne peut au total pour tous les joueurs ne retirer qu'un seul bâtiment.

Exemple : Sophie, Martin et Mathilde ont chacun une carte arrêt des travaux devant eux. Sophie joue en premier et utilise cette carte pour retirer un édifice. Martin et Mathilde ne pourront pas utiliser leur carte arrêt des travaux et ne pourront donc pas retirer un édifice.



Collecteur d'impôts (Valeur 3)

Cette action doit être réalisée.

Exemple : C'est au tour de Christophe - il a joué le collecteur d'impôts. Dans ce tour, Mathilde a déjà joué. Martin et Sophie doivent encore jouer. Christophe prend 1 peso de la réserve commune. Maintenant il doit retirer 1

ouvrier ou 1 matériau de construction (au choix) à chacun des joueurs lui succédant, c'est à dire à Martin et Sophie (mais pas à Mathilde !).

Les ouvriers sont remis dans la réserve commune, les matériaux de construction sont remis dans la boîte.



Ouvrier (valeur 4)

Cette action doit être réalisée.

Attention : Afin de pouvoir prendre 2 ouvriers, vous ne devez pas être nécessairement premier joueur. Il vous suffit d'être le premier joueur à réaliser cette action pour cela. S'il n'y a pas suffisamment d'ouvriers dans la réserve commune, le joueur repart les mains vides et ne peut pas réaliser cette action. Dans l'éventualité ou d'autres joueurs auraient également joué la carte *Ouvrier* durant le tour, ils ne prendront, à leur tour, qu'un seul *Ouvrier* de la réserve.



Architecte (valeur 4)

Le joueur doit prendre un ouvrier de la réserve commune. Toutefois, le joueur n'est pas obligé d'acheter un édifice même si cela est possible grâce à son architecte. L'achat d'édifice est toujours volontaire. S'il n'y a pas suffisamment d'ouvriers dans la réserve commune, le joueur repart les mains vides et ne peut pas réaliser cette action.



Voleur de pesos (valeur 5)

Cette action doit être réalisée. S'il y a plusieurs joueurs suivants dans le tour, le voleur de pesos peut choisir n'importe lequel de ces joueurs. S'il n'y a pas de joueur suivant dans le tour, le joueur peut choisir n'importe quel adversaire.

Exemple : Mathilde a joué sa carte Voleur de pesos. Sophie a déjà joué ce tour, mais Christophe et Martin ont encore leur tour à effectuer. Mathilde peut dérober au choix soit Christophe soit Martin. Mathilde choisit Martin qui dispose de 7 pesos devant lui : elle reçoit donc 3 pesos (3,5, moitié de 7, arrondi à l'inférieur = 3)

Important : il est possible que plusieurs joueurs ayant joué le voleur de pesos volent le même joueur. Il est également possible que tous les joueurs jouent leur carte *Voleur de pesos* en même temps, ces cartes sont alors résolues dans l'ordre respectif du tour.



Voleur de matériaux (valeur 6)

Cette action doit être réalisée. Les règles du voleur de pesos s'appliquent.

Important : le voleur de matériaux vole habituellement 1 matériau de construction. Le joueur a le choix du matériau de construction (il peut même prendre 1 gravats !) toutefois si la victime possède plus de 3 matériaux de couleur (= sans les gravats), le voleur de matériaux peut dérober 2 matériaux de son choix à ce joueur.

Exemple : Martin a joué sa carte Voleur de matériaux et désire voler Sophie. Sophie dispose de 4 matériaux de couleur (1 jaune, 1 brun, et 2 rouges), ainsi que 3 gravats devant elle. Martin peut dérober 2 matériaux de son choix à Sophie, par exemple 1 brun et 1 gravat.



Marché noir (Valeur 7)

Cette action doit être réalisée.

Important : Afin de pouvoir prendre 2 matériaux dans le sac, vous ne devez pas être nécessairement premier joueur. Il vous suffit d'être le premier joueur à réaliser cette action pour cela. Dans l'éventualité ou d'autres joueurs auraient également joué leur *Marché noir* durant le tour, ils ne piocheront, à leur tour de jeu, qu'un seul cube matériau.



Pesos (valeur 8)

Cette action doit être réalisée. Si plusieurs joueurs jouent cette carte, elles sont résolues dans l'ordre du tour habituel (selon l'ordre du tour).

Exemple : Mathilde et Sophie ont joué leur carte Pesos, et il y a 10 pesos au centre de la table. Mathilde devance Sophie et prend 5 pesos. Il reste 5 pesos, Sophie prend donc 3 pesos (moitié de 5 : 2,5, arrondi au supérieur, soit 3).



Mama (valeur 9)

Cette action doit être réalisée. Si plusieurs joueurs jouent cette carte, elles sont résolues dans l'ordre du tour habituel (selon l'ordre du tour).

Exemple : Christophe a joué sa carte Mama. Il y a 6 matériaux de couleur (1 brun, 2 jaunes et 3 rouges) ainsi que 5 gravats sur la table. Christophe prend 3 matériaux de construction de couleur (2 jaunes et 1 brun) ainsi que 3 gravats (moitié de 5 = 2,5 arrondi au supérieur, soit 3).

Remerciements

L'Équipe Filosofia voudrait remercier Stéphane Dehouck pour son apport dans l'adaptation française de la règle de jeu.

Auteur : Reinhard Staupe
Illustrations : Michael Menzel
Design graphique : Steffi Krage
Règle : Reinhard Staupe et eggertspiele

©eggertspiele GmbH & Co. KG Hamburg 2009 /
www.eggertspiele.de
© 2010 Filosofia Éditions pour la version française
www.filosofiagames.com

