

# San Juan

## Variantes pour 5 à 8 joueurs

### INFOS

Variantes créées par Mik Svellov

<http://www.brettboard.dk/games/varia/sanjuan.htm>

Pour jouer à la majorité de ces variantes, une deuxième copie du jeu est nécessaire. De plus, vous devrez imprimer les tuiles situées à la page 3 de ce document.

Afin de ne pas ralentir le déroulement de la partie, n'oubliez pas que pour la majorité des rôles, il est possible de faire l'action simultanément.

### 5 JOUEURS

Pour jouer à 5 joueurs, il suffit d'ajouter un autre *Chercheur d'or*.

Si vous ne possédez qu'une copie du jeu, la *Mine d'or* sera un peu plus forte. Par contre, ce gain en puissance est relatif puisqu'il y aura moins de carte dans la pioche.

Si vous avez accès à deux copies, ajoutez 35 cartes à une copie d'un jeu : 1 copie de chaque bâtiment violet, 2 de chaque bâtiment de production et 1 *Teinturerie d'indigo* supplémentaire (pour un total de 3).

### 6 JOUEURS

Pour jouer à 6 joueurs, deux copies du jeu sont nécessaires. Vous devrez aussi faire imprimer la tuile *Navire de colons*. Une deuxième copie du *Chercheur d'or* est également nécessaire.

Ajoutez à une copie du jeu 66 cartes : 2 de chaque bâtiment violet régulier, 1 de chaque bâtiment violet de valeur «6», 4 de chaque bâtiment de production et 2 *Teinturerie d'indigo* supplémentaires (pour un total de 6).

#### **Navire de colons (phase des nouveaux colons → tous reçoivent une carte)**

Le joueur qui choisit cette tuile *Rôle* dévoile une carte pour chaque joueur dans la partie, il prend ensuite l'une de ces cartes. Les autres joueurs prennent ensuite, en sens horaire, l'une des cartes restantes.

Le joueur ayant choisit ce rôle peut prendre une carte supplémentaire comme privilège, mais uniquement s'il possède la *Bibliothèque*.

*Note : La carte supplémentaire du privilège (si le joueur possède la Bibliothèque) est prise avant que le deuxième joueur ne prenne une carte. Ceci fait en sorte que le dernier joueur ne recevra pas de carte. Ceci représente le nombre limité de ressources transportées par le navire.*

## 7 JOUEURS

Pour jouer à 7 joueurs, deux copies du jeu sont nécessaires. Vous devrez aussi faire imprimer la tuile *Navire de colons* et la tuile *Capitaine*. Une deuxième copie du *Chercheur d'or* est également nécessaire.

Ajoutez à une copie du jeu 100 cartes : 3 de chaque bâtiment violet régulier, 2 de chaque bâtiment violet de valeur «6», 6 de chaque bâtiment de production et 2 *Teinturerie d'indigo* supplémentaires (pour un total de 8).

### Capitaine (phase du capitaine → tous expédient un type de marchandise)

Le joueur qui choisit cette tuile *Rôle* (le capitaine) nomme le type de marchandise qui peut être expédié en Europe. Tous les joueurs peuvent ensuite expédier toute (s) leur (s) marchandise (s) de ce type en glissant leur (s) carte (s) sous le bâtiment de production. Chaque carte ainsi livrée vaut 1 point de victoire à la fin de la partie.

Le capitaine peut, comme privilège, expédier 1 marchandise (1 carte) d'un autre type. Si il possède la *Bibliothèque*, il peut expédier 1 marchandise différente (1 carte d'un troisième type) de plus.

*Note : Un joueur peut refuser d'exécuter l'action. Toutefois, si il choisit de faire l'action, il doit expédier tous ses exemplaires de la marchandise choisie.*

## 8 JOUEURS

Pour jouer à 8 joueurs, deux copies du jeu sont nécessaires. Vous devrez aussi faire imprimer la tuile *Navire de colons*, la tuile *Capitaine* et la tuile *Vice-roi*. Une deuxième copie du *Chercheur d'or* est également nécessaire.

Ajoutez toutes les cartes de la deuxième copie.

### Vice-roi (phase du Vice-roi → pas d'action)

Le joueur qui choisit cette tuile *Rôle* (le Vice-roi) prend la tuile et la conserve jusqu'au début du prochain tour. Ce joueur prendra son tour avant le nouveau gouverneur! Une fois qu'il a fait l'action de son nouveau rôle, il remet la tuile *Vice-roi* avec les autres tuiles et le tour continue normalement, avec le gouverneur.

*Note : La Bibliothèque n'a pas d'effet sur ce rôle. Cette carte est particulièrement puissante lorsqu'employée avec beaucoup de joueurs. Elle n'est pas recommandée lorsque vous êtes 6 joueurs ou moins (puisque personne ne la prendrait de toute façon). Avec plusieurs joueurs, les derniers à jouer risquent de trouver les rôles restants sans intérêt. Cette tuile Rôle permet donc au joueur d'améliorer sa situation au tour suivant, mais pas immédiatement. Le joueur a ainsi la chance de jouer en premier au tour suivant, mais ne jouera pas dans l'ordre régulier du tour, comme l'indiquera la tuile Rôle devant lui.*

Nombre de joueurs	Bâtiments de production	Teinturerie d'indigo	Bâtiments violet	Bâtiments violets de valeur 6
5 joueurs	2 de chaque	3	1 de chaque	1 de chaque
6 joueurs	4 de chaque	6	2 de chaque	1 de chaque
7 joueurs	6 de chaque	8	3 de chaque	2 de chaque
8 joueurs	8 de chaque	10	3 de chaque	2 de chaque

*Filosofia voudrait remercier Cédric Blaise pour son apport dans la mise à disposition de cette variante.*

## Capitaine



### Action

Chaque joueur peut expédier toutes ses cartes d'un type de marchandise.

### Privilège

Le capitaine peut expédier une carte marchandise de plus.

## Navire de Colons



### Action

Dévoilez une carte par joueur.  
À tour de rôle, chaque joueur prend une carte.

### Privilège

Prenez une carte supplémentaire **uniquement** si vous possédez une Bibliothèque.

## Vice-roi



### Action

Aucune.

### Privilège

Gardez jusqu'au prochain tour.  
Au prochain tour, prenez votre tour **avant le gouverneur**.  
L'ordre du tour revient ensuite à la normale.