

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Santa Cruz

Règle française, une exclusivité Ludothèque de Valence

MATERIEL : 1 plateau de jeu, 28 cartes construction, 16 cartes score, 54 tuiles, 52 bâtiments, 22 jetons oiseau, 4 compteurs de score, 8 étages-de-50-points, 4 cartes aide de jeu, 1 règle du jeu.

Le Santa Cruz, navire de sa Majesté, explore le Nouveau Monde à la recherche de ressources rares, de terres fertiles et d'animaux exotiques. Après des mois de navigation en haute mer, le marin du nid-de-pie s'écrie : « Terre en vue ! »

Les joueurs sont ici des explorateurs colonisant une île déserte au cours de deux manches. Ils construisent des bâtiments leur permettant de récolter de précieuses ressources ou de capturer des poissons ou des oiseaux rares. Les joueurs devront bâtir judicieusement leurs bâtiments et anticiper le jeu de leurs adversaires pour gagner le maximum de points. Les meilleurs terrains sont proches du volcan, mais attention aux éruptions, qui détruisent tout sur leur passage et infligent aux joueurs de lourdes pertes.

Pas de chance ? Profitez donc de vos erreurs de la première manche pour mieux jouer dans le second, beaucoup plus tactique... Vous ne ferez pas deux fois les mêmes bourdes, n'est-ce pas ?

Le joueur qui aura réalisé la meilleure colonisation sera nommé Gouverneur de l'île par l'Empereur !

1) INSTALLATION

a) Prendre les bâtiments

Chaque joueur choisit une couleur et prend les bâtiments de cette couleur : 2 Phares, 3 Eglises, 8 Maisons, ainsi que le compteur de score. On donne également une carte aide de jeu à chaque joueur.

b) Mise en place des tuiles

- Installer le plateau de jeu au milieu de la table
- Mélanger les 54 tuiles face cachée et disposez les au hasard sur le plateau :
 - « Volcan » : hexagones oranges.
 - « Terre » : rectangles beiges.
 - « Côte » : ovales bleus.

Les tuiles « Volcan » et « Terre » sont installées face cachée ; les « Côtes » sont installées face ouverte. Les tuiles excédentaires sont remises dans la boîte.

- Les jetons oiseau sont mélangés et placés à côté du plateau face cachée.
- Les étages-de-50-points sont placés sur la boussole.

c) Distribuer les cartes

- Distribuer les cartes score : 2/3/4 par joueur pour 4/3/2 joueurs. Les 7 ou 8 cartes excédentaires sont mises de côté face cachée, elles serviront plus tard.
- Séparer les cartes construction en 4 sets (A, B, C, D) de sept cartes (la lettre est indiquée en bas à droite de la carte) : le set A contient d'avantage de cartes « Rivière », le B de cartes « route », le C de cartes « navire », le D est équilibré. Chaque joueur choisit un set, en commençant par le plus âgé, puis en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. S'il y a 4 joueurs, le dernier ne peut pas choisir. S'il y en a moins, les sets excédentaires sont remis dans la boîte. *(il est aussi possible de distribuer les sets au hasard).*
- L'ensemble des cartes distribuées à chacun des joueurs forme leur main, qu'ils tiennent secrète.

d) Placer les compteurs de score

- Le premier joueur est le dernier à avoir choisi son set. Il place son pion compteur sur la case « 0 » de la piste de score. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs placent leurs pions compteur sur une case plus loin *(exemple : le joueur vert est le dernier à avoir pris son set ; il sera premier joueur et pose donc son compteur sur le « 0 » ; le joueur rouge à sa gauche jouera en deuxième et pose son pion sur la case « 1 » ; le joueur bleu à gauche du rouge jouera troisième et pose son pion sur le « 2 », etc).*

2) PREMIERE MANCHE

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre ; chacun joue une carte puis applique ses effets, et c'est au tour du joueur suivant.

a) Arrivée sur l'île

Le premier tour est particulier : les joueurs ne jouent pas de cartes, mais construisent uniquement un bâtiment une tuile « Côte » libre de leur choix.

b) Colonisation de l'île

Après ce premier tour de préparation, le jeu se poursuit de la manière suivante et ce jusqu'à la fin de la manche. Chacun leur tour, les joueurs sélectionne quelle carte ils vont jouer ; le type de carte joué induit l'action qui va suivre. Donc deux cas de figure se présentent aux joueurs : Carte bâtiment puis construction OU carte score puis attribution de points.

- Jouer une carte en général

Le joueur prend la carte et la pose face visible devant lui. Toutes les cartes que tous les joueurs ont joués sont visibles à tout moment. La manche se termine lorsque tous les joueurs ont utilisé toutes leurs cartes.

- Jouer une carte construction puis construction

Il existe 4 types de cartes construction ; il existe au moins une carte de chaque type dans chaque set.

- **Jouer une carte « Navire »** : le joueur pourra ensuite construire un bâtiment sur la tuile « Côte » libre de son choix.
- **Jouer une carte « Rivière »** : le joueur pourra ensuite construire un bâtiment sur une tuile appartenant à une Rivière (quelque soit le type de tuile), à condition que le joueur possède déjà un bâtiment sur cette rivière (la distance entre le bâtiment déjà possédé et le bâtiment à construire n'est pas limitée).
- **Jouer une carte « Route »** : le joueur pourra ensuite construire un bâtiment sur une tuile se trouvant sur une route (quelque soit le type de tuile), à condition que le joueur possède déjà un bâtiment sur cette route et que le bâtiment à construire soit immédiatement adjacent au bâtiment déjà possédé (c'est-à-dire qu'ils ne soient séparés que par un seul tronçon de route).
- **Jouer une carte « Double Action »** : le joueur joue au choix deux actions « Navire », deux actions « Rivière », ou deux actions « Route » (il est interdit de mixer les actions : pas de « Navire » puis « Route » par exemple) Cette carte permet donc de construire deux bâtiments le même tour.

- **Construire un bâtiment** : le joueur construit le bâtiment indiqué sur la tuile. Il le prend de sa réserve et le place sur la tuile. Par conséquent il n'est possible à un joueur de construire un bâtiment que s'il en reste de ce type dans sa réserve. Ensuite, le bâtisseur du bâtiment gagne en prime de construction le nombre de points indiqué en blanc, à droite de l'illustration, et fait avancer son pion compteur du nombre correspondant sur la piste de score (Nb : le chiffre précédé d'un « + » au bas de certaines tuiles n'est pas une prime de construction, mais un « bonus poisson »). Si un disque bleu est représenté sur la tuile, le joueur pioche au hasard un jeton oiseau, le regarde secrètement puis le place face caché dans sa réserve : il rapportera des points plus tard. Finalement, la construction d'un bâtiment permet une meilleure exploration de l'île : le constructeur révèle tous les bâtiments adjacents (que ce soit par la route ou la rivière).

• Règles supplémentaires et remarques quant à la construction

Il est interdit de construire un bâtiment sur une tuile déjà occupée. Toutefois le dernier joueur a le droit d'enfreindre cette règle une seule fois par manche.

Si possible, le joueur doit construire un bâtiment. S'il joue une carte construction et que cela s'avère impossible (il n'y a plus de bâtiments du type correspondant dans sa réserve), il finit son tour sans rien construire.

Il est possible, avec une carte « Rivière », de construire sur une tuile encore face cachée. Dans ce cas, le joueur révèle la tuile ; dès lors il doit absolument construire sur cette tuile. Si c'est impossible, son tour se termine là.

- Jouer une carte score puis attribution de points

Il existe trois types de cartes score : ressource, construction, lieu. Chaque carte score indique : une condition à remplir, ainsi que le nombre de points à gagner. TOUS les joueurs remplissant la condition gagnent le nombre de point indiqué (les effets des cartes scores sont résumés sur les cartes aide de jeu). Le joueur qui vient de poser la carte score compte ses points en premier, puis ceux des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

- **Ressources** : ces cartes scores demandent d'avoir un/des bâtiment(s) contrôlant une/deux ressource(s). Exemple : la carte « Mouton — 7 » rapporte 7 points à tout joueur qui possède un bâtiment sur au moins une tuile marquée d'un mouton. Si un joueur contrôle plusieurs tuiles marquées d'un mouton, il n'en gagne pas davantage. Exemple 2 : la carte « Bois/Sucre — 7/3 » rapporte 7 points à chaque joueur contrôlant ces deux ressources, et 3 points à chaque joueur qui n'en contrôle qu'une. Cas particulier : les « bonus poisson » : sur toute carte score sur laquelle figure un poisson (qu'il soit seul où accompagné d'une autre ressource), chaque joueur gagne en points bonus la somme de tous les « bonus poisson » des tuiles où se trouvent un de leurs bâtiments. Ainsi, si Rouge joue une carte « Poisson — 5 » et que Vert a un bâtiment sur une tuile poisson avec un « bonus poisson » de +3, et un autre sur une seconde tuile poisson avec un « bonus poisson » de +1, vert gagne $5+3+1 = 9$ points.

- **Construction** : Tous les joueurs possédant les bâtiments figurant sur la carte gagne le nombre de point indiqué. Cas particulier : la carte « 4 Bâtiment reliés — 7 » ; pour gagner les 7 points, le joueur doit avoir au moins 4 bâtiment reliés par la route. Ces bâtiments peuvent être disposés à la file, ou en arborescence (pour une meilleure compréhension de cette carte, se référer aux illustrations du livret de règles officiel).

- **Lieux** : Pour chacun de leurs bâtiments présents sur le lieu indiqué (fleuve, côte ou volcan), le joueur gagne le nombre de points inscrit sur la carte. Exemple : Rouge joue une carte « Côte — 3 ». Il possède 5 bâtiments placés sur des tuiles côtes : il gagne donc 15 points. Cas particulier 1 : la carte « Jeton oiseau — 2 » ne compte pas le nombre de bâtiment sur un lieu, mais le nombre de jeton oiseau gagné par chacun des joueurs : ils rapportent alors 2 points chacun. Cas particulier 2 : La carte « Eruption volcanique — -2 » ne fait pas gagner des points mais en fait perdre. Chaque joueur perd 2 points pour chaque bâtiment de sa couleur sur une tuile volcan ; de plus, ces bâtiments sont détruits et ne reviennent pas dans la réserve de leur possesseur avant la deuxième manche. Ensuite, les tuiles volcans sont à nouveau considérées comme libres et il est possible à n'importe quel joueur d'y construire.

- Gagner des points

A chaque fois qu'un joueur gagne des points, il avance son pion compteur du nombre correspondant sur la piste de score. Si un joueur doit placer son pion sur une case déjà occupée (que ce soit à la suite d'un gain où d'une perte), il place son pion derrière l'autre : même si les deux joueurs ont le même nombre de points, le premier arrivé sur la case est considéré comme devant l'autre. Il ne peut donc pas y avoir d'égalités à Santa Cruz. Lorsqu'un joueur dépasse les 50 points, il ajoute un étage-de-50-points sous son compteur et le place sur la case « 0 », puis termine son avancée normalement : on considère dès lors que le score de la case où il se trouve est majoré de 50 points (exemple : un joueur a son compteur sur la case « 14 », mais ce dernier à 2 étages-de-50-points : il a donc en réalité 114 points). Si, au contraire, un joueur subissant les frais d'une éruption volcanique est forcé de faire reculer son pion de la case « 0 » à la case « 49 », il retire un étage-de-50-points de sous son pion.

3) DEUXIEME MANCHE

La deuxième manche se déroule de la même manière que la première, mais les joueurs partent cette fois d'une situation différente.

a) Mise en place de la deuxième manche

- Les joueurs retirent tous leur bâtiment de plateau, les remettent dans leur réserve, ainsi que ceux qui auraient été détruits par une éventuelle éruption volcanique.
- Ils conservent les jetons oiseau et les gardent toujours face cachée ; ils laissent leur tas de cartes jouées bien en évidence devant eux. Les tuiles de l'île qui ont été révélées restent ainsi.
- Ils tirent chacun une nouvelle carte score, qu'ils regardent secrètement et placent face cachée devant eux, à l'écart du tas de cartes qu'ils ont joué.

- Ensuite, un à un, les joueurs s'emparent d'un des tas de carte (set de carte construction + paire de carte score) exposé sur la table (il est impossible de prendre les sets écartés en début de partie). Le dernier joueur sur la piste de score commence, puis l'avant-dernier, etc, jusqu'à ce que chaque joueur ait dans sa main un set de 7 cartes construction et 3 cartes scores (ils ajoutent aux 2 cartes score du tas choisi la carte tirée à la deuxième manche).
- Chaque joueur doit alors retirer de la partie 1 carte score de sa main, sans la montrer aux autres joueur. Cette carte peut tout à fait être celle qu'ils ont tirée au début de la deuxième manche.
- Le premier joueur pour cette manche est le dernier sur la piste de score ; le reste du tour se fera dans le sens des aiguilles d'une montre.

b) Déroulement de la deuxième manche

Il est identique à celui de la première. Mais comme cette fois les joueurs ont beaucoup plus d'informations sur le jeu, celui-ci devient beaucoup plus stratégique et donne une opportunité au malchanceux de rattraper leur retard.

4) Fin du jeu

La fin du jeu survient à la fin de la deuxième manche

- Les joueurs révèlent leurs jetons oiseau (qu'ils ont gagnés sur les deux manches) et gagnent le nombre de point correspondant au total de la valeur de tous leurs jetons (une sterne vaut 1 point, un cacatoès 2 points et un ara 3 points).
- Le joueur le plus avancé sur la piste de score devient le Gouverneur de l'île et gagne la partie !

Santa Cruz

Un jeu de Marcel-André Casasola Merkle

Edité par Hans im Glück

Traduction de la règle par Joseph Vermeil

Merci à Stéphane du site La fièvre du jeu pour ses éclaircissements