

LE GRAND ENTREPOT DE LA CONNAISSANCE PUERTO RICO- T-ESQUE

par Jim Campbell, (mauvaise) traduction de djoul

Les noms des bâtiments et des rôles sont ceux de la version française de Tilsit. Ils diffèrent parfois de la traduction française généralement utilisée. Voici la correspondance de ces noms (à gauche, la version de Tilsit)

Dispensaire = Hospice

Intendant = Planteur

Maire = Intendant

Bâtitseur = Maçon

Contremaître = Artisan

Armateur = Capitaine

Introduction

Après mes premières parties de Puerto Rico d'Andreas Seyfarth, (que l'on appellera désormais PR), il est rapidement devenu un de mes jeux favoris. Une de ses seules faiblesses, commune à de nombreux jeux, c'est que l'issue de la partie est quelquefois décidée par les erreurs des joueurs les plus faibles. Les vétérans se plaignent souvent de ça, mais je n'ai pas vu beaucoup de joueurs partager leur connaissance du jeu. La plupart des conseils de stratégie disponibles en Anglais ou Français se résument à des commentaires faits après peu de parties. Il est clair pour moi que nombre de ces conseils vient de personnes qui ont été confrontés à des joueurs relativement faibles et/ou à peu de stratégies.

Pourquoi est-ce que je pense que la plupart de ces conseils sont faux ? J'ai joué plus de 1 000 parties de PR, 95 % d'entre elles sur le serveur de jeu en ligne BrettSpielWelt (BSW). En raison de la faible durée d'une partie de PR sur BSW (entre 15 et 45 minutes), il y a une grande communauté de joueurs expérimentés là bas. Le niveau de jeu sur BSW tend à être beaucoup plus élevé que dans une partie réelle ; les joueurs qui ont plus de 200 parties à leur actif sur BSW n'auront aucune difficulté à vaincre quelqu'un qui n'a pas cette expérience. Il ne s'agit pas de dire que tous les bons joueurs sont sur BSW, mais que cela apporte une grande expérience de PR. Ainsi, les conseils donnés par des personnes qui ne fréquentent pas BSW sont souvent les mêmes fausses recommandations, basées sur l'expérience de parties plus longues contre des joueurs qui font plus d'erreurs. Cela devient clair lorsque ces joueurs, qui gagnaient souvent les parties pratiquées avec leurs amis, jouent sur BSW pour la première fois.

Je doit expliquer ce qui fait la différence entre le jeu joué sur BSW et celui auquel la plupart des gens sont confrontés. Dans ce dernier, il y a relativement peu de compétition pour l'argent en début de jeu. La plupart de l'argent acquis tôt est gaspillé dans de mauvais choix de bâtiments, ce qui rend le jeu moins dynamique et augmente le nombre de tours nécessaire pour s'assurer de larges revenus. Cela donne un avantage aux joueurs qui produisent et qui chargent le plus de tonnes de marchandises, transformant le jeu en course à l'achat du port et/ou du quai. C'est un peu une loterie, car les joueurs qui débutent avec du maïs ont un gros avantage dans ce style de partie. Après quelques victoires avec la stratégie maïs/port/quai, les joueurs préféreront souvent le maïs aux carrières, ce qui réduit encore la fréquence de construction et exacerbe le problème. A moins que quelqu'un ne décide d'appliquer une autre stratégie, les joueurs sont coincés dans un jeu où ceux qui commencent avec du maïs sont fortement avantagés.

Comparons avec le jeu pratiqué par de bons joueurs. La bataille pour l'argent est plus intense au début du jeu, et peu en est gaspillé. Le milieu de la partie, avec de larges revenus, arrive beaucoup plus tôt. Typiquement, les deux manufactures sont achetées, les ventes de marchandises plus importantes et il y a plus de carrières en jeu. Cela rend les phases de Bâtisseur plus fréquentes, et au moins un joueur construit dans chacune de ces phases. Ce qui entraîne une fin rapide par le remplissage des 12 emplacements de constructions, et change le tempo de la partie. Concentrer son effort sur des marchandises chargeables sur un bateau peut être catastrophique si la réserve de Points de Victoire (PV) s'épuise rapidement ; l'argent dépensé dans un quai est perdu si il n'y a pas assez de temps pour l'utiliser de manière efficace. Je ne dis pas que les bons joueurs construisent au lieu de gagner des PV, je dis que leur effort de construction est équilibré avec celui de chargement, ce qui conduit à un jeu plus dynamique avec plus de PV pour tout le monde.

Une réponse habituelle est de dire qu'un joueur est, dans une certaine mesure, à la merci des stratégies des autres joueurs. Bien que l'on ne puisse que jouer en fonction des actions des autres joueurs, à défaut de jouer en fonction de celles qu'ils auraient dû faire, vous n'êtes pas obligé de les imiter pour être compétitif. Si vos adversaires se battent pour la moindre plantation de maïs, et produisent et chargent frénétiquement des marchandises, vous pouvez répondre en étant payé deux doublons pour choisir les rôles qu'ils ont ignorés. L'argent ainsi acquis peut financer une grande variété de bâtiment industriels, manufacture, port ou grands bâtiments. Le déficit en PV peut être bien plus que compensé par les PV dus aux bâtiments. Même si la stratégie de tout vos adversaires est très différente de la votre, il n'y a pas de raison de subir le jeu. Il y a toujours le choix d'une stratégie gagnante, sans se soucier de ce que les autres joueurs choisissent de faire.

J'essaie, dans ce document, de vous faire part d'un maximum de stratégies à PR. Ce n'est pas une compilation de coups ou de commentaires, mais une description structurée de « comment bien jouer ». Puisqu'il n'y a pas toute une collection de théories disponible sur Internet ou ailleurs, cela part de mon expérience personnelle. J'ai essayé de faire que tout ce que j'ai écrit soit aussi vrai que possible, dans la limite de mon propre discernement. Je n'énonce pas quelque chose comme « absolu », sauf si je suis sûr que c'est le cas dans 100 % des situations. La plupart de ce que je propose ici est une approche, une voie pour reconnaître ce qui est important dans chaque aspect du jeu. En dehors de ça vient un avis plus précis sur certaines situations.

Mon but premier est d'aider les novices à éviter l'écueil du « je débute donc je fais des erreurs » dans l'apprentissage de PR et de commencer à jouer à un plus haut niveau. Ma motivation est un peu égoïste : il est agréable de bien jouer et de gagner, mais il est encore

plus agréable de jouer avec des adversaires qui ne font pas gagner par inadvertance quelqu'un d'autre. En plus de ça, j'espère que des joueurs plus expérimentés peuvent profiter d'une présentation structurée des stratégies du jeu. Que vous soyez ou non d'accord avec les idées présentées ici, j'espère qu'elles vous aideront à augmenter votre compréhension de ce jeu.

Tout mes remerciements aux nombreux joueurs qui ont partagé leur habileté et leur perspicacité avec moi quand je débutais. Sur BSW (www.brettspielwelt.de), Alexfrog, coolala, HalloChr, Esterio et Rico Suave m'ont particulièrement aidé en me prodiguant les dizaines de défaites nécessaires à mon apprentissage. J'encourage fortement les gens qui cherchent des adversaires forts à essayer BSW. On ne peut pas comparer les parties jouées contre des adversaires inexpérimentés avec celles jouées contre des adversaires qui en ont fait des centaines. Presque toutes les parties de PR sur BSW dure entre 15 et 45 minutes, et l'interface permet de voir toute la partie en un clin d'œil. Si vous voulez jouer contre moi sur BSW, mon nom est « icetrey » et je joue depuis le méridien du pacifique. Si vous voulez jouer contre le meilleur joueur de PR sur BSW...vous devrez d'abord le trouver !

I. Vue Général

La première expérience à PR peut être déconcertante, avec tant d'actions dans un tour et ce si large choix de bâtiments. Le tempo et la manière de marquer des PV peuvent beaucoup varier d'une partie à une autre, ce qui rend délicat le discernement de stratégies gagnantes. Généralement, on essaye de faire ce qui a fonctionné dans la précédente partie, ce qui pose deux problèmes. Premièrement, toutes les positions de départ ne sont pas identiques, et appliquer une stratégie avec une position de départ incompatible échoue la plupart du temps. Deuxièmement, une sorte de consensus peut apparaître, selon lequel telle stratégie est gagnante, ce qui pousse des joueurs inexpérimentés à abandonner la plupart des options envisageables. La solution est de comprendre comment construire une « position diverse » qui rend avantageuse votre situation.

Bien que votre choix de rôle sera probablement celui qui est le plus efficace pour vous à chaque tour, il est vital de progresser pendant les rôles choisis par les autres joueurs. Chaque fois qu'un adversaire pourra choisir un rôle qui ne vous est pas utile, il le fera probablement. Les bons joueurs développent une position dans laquelle chaque rôle choisi par un adversaire leur sera utile ; c'est ce que je sous-entend par position diverse.

Chaque position autour de la table a ses propres caractéristiques, aussi bien en termes de plantation de départ (maïs ou indigo), qu'en choix de rôles plus ou moins favorables durant le premier tour. Un bon joueur utilise la puissance de sa position pour générer les ressources nécessaires pour combler la plupart de ses faiblesses. Le résultat est une position diverse et équilibrée.

Bien qu'il soit très important d'optimiser les plantations et bâtiments en fonction de votre situation, le plus critique est de bien comprendre la fluctuation de la valeur de l'argent au cours du jeu. PR est un jeu d'expansion, où chaque joueur transforme son argent et ses plantations en bâtiments et PV. Un PV acquis au premier tour compte comme un PV en fin de jeu. Un doublon acquis au début du jeu aide à la construction d'un bâtiment qui va générer des plantations, PV, colons ou doublons additionnels, qui peuvent être utilisés directement ou non pour acheter de nouveaux bâtiments, qui généreront de nouveaux revenus et autres effets. Certes, les doublons gagnés au cours de la partie ne compteront pas dans le score final, mais les bâtiments qu'ils auront permis d'acheter, oui. Ce réinvestissement rend les doublons beaucoup plus importants que les PV en début de partie. Ne pas en avoir conscience mène à une situation où, plus tard, aucun des rôles disponibles ne sera intéressant, car ils profiteront plus à vos adversaires qu'à vous. Un petit manque de PV au début du jeu est aisément compensé par de bons coups plus tard, coups rendus possibles par des achats de bâtiments plus importants.

Le revers de la médaille, c'est que l'argent perd rapidement de sa valeur à mesure que la fin de partie approche. Tard dans le jeu, l'attention doit se reporter sur le gain de PV. L'investissement des doublons n'aura pas le temps d'être rentable, il convient de les convertir au plus tôt en bâtiments.

Si vous vous demandez quelle est la limite entre le début et la fin de partie, sachez qu'il n'y en a pas réellement une. Il y a également le milieu de partie, qui est caractérisé par un jeu « équilibré ». Une fois que vous avez une source de revenus conséquente et que vous pouvez construire quelque chose d'utile chaque fois que le Bâisseur est choisi, vous êtes le plus

souvent à l'abri de vous battre pour l'argent. La situation est alors équilibrée entre 'gagner de l'argent' et 'marquer des PV', et vous êtes entré dans le milieu de la partie. Le milieu de la partie touche à sa fin quand l'argent commence à perdre de sa valeur. Cela arrive quand il n'y a plus assez de phase de Bâtitteur pour dépenser votre argent présent et futur.

Il est intéressant de noter que tout les joueurs ne rentrent pas forcément dans le milieu ou la fin de partie en même temps. Il est possible que quelqu'un échoue dans le début de partie de par manque d'argent, de même qu'il est possible de laisser dans le milieu de partie un joueur orienté Armateur alors que vous entrer dans la fin de partie en remplissant vos derniers emplacements de Bâtiments libres. Comprendre la différence entre ces différentes époques du jeu est critique pour bien appréhender les différents coups en fonction des situations.

II. Rôles

Quand vous choisissez un rôle, vous devez considérer le nombre de doublons en bonus, le bénéfice pour vous et chacun des autres joueurs, et si ces bénéfices ne peuvent pas être gagnés sans prendre le rôle.

Tôt dans le jeu, le meilleur choix sera souvent le rôle qui a des doublons sur lui, si disponible. En effet, quand les joueurs ont peu de ressources, la valeur potentiel de chaque rôle est beaucoup plus faible. La valeur relative d'un bonus en doublons est beaucoup plus grande que plus tard dans le jeu. De plus, les doublons sont rares en début de partie, et il est nécessaire de construire pour commencer une stratégie. On doit avoir une forte justification pour choisir un rôle sans bonus de doublons.

Réciproquement, dans la deuxième moitié du jeu les rôles deviennent beaucoup plus intéressants, car ils peuvent rapporter beaucoup. Le besoin d'argent n'est également plus très élevé. Tout cela fait que le bonus en doublons n'est plus si important.

A coté du bonus en doublons, il faut considérer le bénéfice de chaque rôle. Le bénéfice tiré du choix d'un rôle en particulier peut être réparti en plusieurs catégories :

1. **Positionnement.** Beaucoup de choix en milieu de partie sont faits pour gagner des carrières, faire des constructions essentielles, ou occuper des plantations et bâtiments. Les choix faits pour gagner de l'argent en début de partie tombe dans cette catégorie.
2. **Marquer des PV.**
3. **Défense.** Empêcher vos adversaires de faire de bons coups est vital. Quelquefois cela peut être fait en plus d'un bon coup pour vous. D'autre fois, vous devrez choisir un rôle dans le seul but d'empêcher quelqu'un de réussir un joli coup.
4. **Finir le jeu.** Réduire intentionnellement la durée de la partie peut être décisif. Tard dans le jeu on doit prendre ça en compte dans le choix d'un rôle.

La plupart de vos efforts seront dédiés à comparer le bénéfice de chaque rôle pour vous et les autres joueurs. Calculer ce bénéfice est beaucoup plus complexe que calculer les doublons et PV, et tiens parfois plus de l'art que de la science. L'étude de la comparaison des options envisageable ne peut être poussée plus loin en théorie, seule l'expérience acquise en situation de jeu peut réellement vous l'enseigner. Je développerai plus loin les bénéfices de chaque rôle en détail dans cette section.

Une analyse plus approfondie peut être faite pour savoir si on peut bénéficier d'un rôle sans le choisir. Si le bénéfice que vous tirez du rôle ne dépend pas de l'ordre de jeu (par exemple, il y a beaucoup de places libres pour les tonneaux de marchandises que vous aimeriez charger), il peut être possible de l'obtenir après et choisir un autre rôle. Si il y a un bonus en doublons sur le rôle, ou si un autre joueur a également besoin de ce rôle, il peut être choisi par quelqu'un d'autre. Si il n'y a pas de bonus de doublons et que personne n'a d'intérêt à choisir ce rôle, vous pourriez avoir un bonus en doublons en le choisissant au tour suivant. Mettre de coté des rôles importants peut néanmoins être extrêmement dangereux, utilisez cette technique avec prudence.

En dernier point, il faut aussi prendre en compte l'effet du gouverneur. Dans la plupart des jeux, les tours des joueurs s'enchaînent avec régularité. Dans PR, quand vous êtes gouverneur,

après votre premier choix chaque joueur choisira deux fois avant votre second. Regardons la séquence suivant d'une partie à 3 joueurs :

Tour 1 : 1 2 3

Tour 2 : 2 3 1

Tour 3 : 3 1 2

Tour 4 : 1 2 3

Après le choix n°1 du gouverneur, les joueurs 2 et 3 auront chacun deux rôles avec que le joueur n°1 ne refasse un choix au tour n°2. Cet effet s'appliquera au joueur 2 aux tours 2 et 3, et au joueur 3 aux tours 3 et 4. Ne l'oubliez pas quand vous serez gouverneur, et qu'il se passera un bon moment avant que vous ne choisissiez de nouveau un rôle.

1. Intendant (ou Planteur)

L'Intendant est presque exclusivement un rôle de positionnement. Bien que la résidence apporte des PV de manière indirect, et que ce rôle puisse être jouer défensivement en choisissant des plantations, presque tout les bénéfices sont de positionnement. A cause de cela, l'Intendant devient de moins en moins important au fur et à mesure que la partie continue, jusqu'à ne rien rapporter à part un bonus en doublons à la fin du jeu.

La chose la plus importante, c'est que l'Intendant permet d'acquérir une carrière. Vous devriez pratiquement tout le temps choisir cette carrière. Il y a néanmoins deux situations où l'on peut choisir une plantation à la place d'une carrière : 1) Après avoir construit une brûlerie de café ou un séchoir à tabac, sans avoir la plantation correspondante, et ne pas pouvoir la prendre pendant la phase de l'Intendant d'un autre joueur ; 2) Quand on se concentre sur un gros chargement de marchandise et que l'on s'intéresse aux plantations de maïs. Ces deux situations sont relativement rares. En général, si prendre une carrière n'est pas très intéressant pour vous, il vaut mieux laisser l'Intendant à quelqu'un d'autre.

Vous pouvez vous demander pourquoi il est si important de prendre des carrières. Pour moi, la carrière est une plantation qui produit un doublon à chaque fois que le Bâtitteur est choisi. Comme je l'ai dit avant, un doublon est préférable à un PV pendant la majorité de la partie. De plus, les carrières sont moins nombreuses et plus difficile à acquérir que les plantations.

En dépit de tout ça, il est dangereux d'affirmer que prendre une carrière est si bénéfique que c'est clairement le meilleur jeu à produire. Souvenez vous que chaque carrière que vous prenez est une plantation en moins, et qu'elle requiert un colon pour fonctionner. Si il y a plusieurs plantations utiles disponibles, alors choisir l'Intendant et prendre une carrière peut s'avérer contre-productif. L'opposé peut être vrai également : si il y a plusieurs plantations inutiles, choisir l'Intendant et prendre une carrière, et laisser ces plantations inutiles aux adversaires, peut être judicieux.

Il faut aussi se demander si vous avez vraiment besoin d'une autre carrière. La première carrière donne une réduction sur la totalité des bâtiments. La deuxième sur les $\frac{3}{4}$. Ces deux là sont très utiles. La troisième n'augmente la ristourne que de 50 % pour moins de la moitié des bâtiments. La quatrième est presque inutile par rapport aux autres. Quand vous prenez la troisième, il est important d'estimer combien de bâtiments qui profiteront de la ristourne vous

comptez acheter. Parfois prendre une plantation pendant la phase d'Intendant d'un autre joueur sera préférable à une troisième carrière.

Quand quelqu'un d'autre prend l'Intendant, vous devez prendre une plantation. Habituellement il y a toujours une plantation qui rentre dans le plan que vous vous êtes fixé, et le choix est alors évident. Parfois il est plus difficile de décider. Généralement :

- Se diversifier est mieux que dupliquer une plantation que vous avez déjà, la diversité de ressources aidant au commerce et au chargement, et brise le monopole de vos adversaires.
- Le maïs est préférable aux autres plantations, puisqu'il ne nécessite qu'un colon et aucun bâtiment pour produire un tonneau.
- Un monopole est utile.
- Fabriquer la même ressource à haute valeur marchande (café ou tabac) que votre voisin de droite n'est pas très efficace.

Quelques uns de ces facteurs deviennent beaucoup moins important tard dans le jeu. Par exemple, se diversifier nécessite de nouveaux bâtiments, ce qui peut interférer avec l'achat d'un port ou d'un grand bâtiment. Le maïs peut être moins utile en fin de partie, quand il y a trop de compétition pour les tonneaux de maïs et pour la place dans les bateaux.

Dans bien des cas, toutes les plantations disponibles n'ont pas d'utilité. Le seul choix à faire alors est défensif, en limitant les options des joueurs suivants. Choisir l'Intendant dans le seul but de prendre une plantation qu'un autre joueur veut est, à mon avis, un mauvais choix. Il n'est pas très dur d'acquérir une plantation d'un type donné, et cette tactique nécessite de la chance dans le tirage des prochaines plantations. Enfin, cela ne gêne qu'un seul adversaire.

2. Maire (ou Intendant)

Comme l'Intendant, le Maire est majoritairement un rôle de positionnement. A l'inverse de l'Intendant, le Maire est un rôle critique tout au long de la partie, et a d'importants effets dans le gain de PV et la fin de partie. Il y a aussi une opportunité d'utiliser le Maire en défense. Il risque, tout comme le Contremaître, de faire le jeu d'un adversaire. Plus que tout les autres rôle, excepté le Contremaître, il est susceptible d'entraîner des erreurs de la part de joueurs débutants.

Comment se prévenir de ces erreurs ? Premièrement, il est nécessaire d'évaluer à quel point chaque joueur va bénéficier du Maire. Si des adversaires ont désespérément besoin de colons, choisir le Maire résoudra leurs problèmes. Ils pourront alors choisir un autre rôle à la place du Maire. Même s'il est décevant d'acquérir une nouvelle carrière ou un nouveau bâtiment et de ne pas pouvoir s'en servir immédiatement, il est souvent préférable de laisser le rôle de Maire à quelqu'un d'autre. Quand j'ai besoin du Maire, mais que je ne veux pas trop aider mes adversaires, je choisis souvent l'Intendant et une carrière, ou le Bâtitteur. En ayant besoin de plus de colons, je crée une situation où le Maire m'aidera encore plus.

Deuxièmement, vous devez déterminer quel est l'équilibre du bateau de colons. Un bateau équilibré a x , $2x$ ou $3x$ colons sur lui (x étant le nombre de joueurs), et distribuera le même nombre de colons à chaque joueur (exception faite du colon supplémentaire du Maire). Le meilleur exemple d'un bateau déséquilibré est celui qui a $x+1$ colons. Le Maire aura alors 3 colons quand les autres joueurs n'en auront qu'un. 2 colons supplémentaires est un avantage, et réduit d'autant le besoin de prendre le Maire plus tard dans le jeu. Mais retournons au

problème rencontré un peu plus tôt, dans lequel on a besoin du Maire, mais qu'on ne veut pas trop aider les autres joueurs. Avec un bateau déséquilibré, il est possible de bénéficier beaucoup du Maire en laissant les autres joueurs en manque de colons. De plus, le choix d'un bateau déséquilibré n'est plus disponible aux autres joueurs ; si ils avaient besoin de plus d'un colon, ils devront attendre une prochaine opportunité de les acquérir.

Il est important de réaliser que dans la majorité de la partie le Maire permettra d'occuper des bâtiments et plantations qui le seront de toute manière tôt ou tard. Ainsi la question appropriée ne devrait pas être : « En quoi occuper mes nouveaux bâtiments ou plantations m'est utile ? », mais plutôt « En quoi occuper mes nouveaux bâtiments ou plantations m'est utile *maintenant* ? » Il y a un cas où ceci n'est pas tout à fait vrai, c'est à la toute fin de jeu, quand chaque phase de Maire risque d'être la dernière occasion d'occuper un bâtiment. Dans cette situation, le Maire devient un rôle de gain de PV, en occupant les grands bâtiments.

Le Maire peut également être utilisé pour raccourcir ou clore la partie. Il est très important de garder un œil la dessus, afin de vous y préparer. Même avec 15 ou plus colons dans la réserve, il vaut mieux faire un rapide compte pour voir si finir le jeu avec le Maire est possible.

Quelquefois, il y a un rôle défensif intéressant à jouer avec le Maire. Dans la situation où vos adversaires sont prêts à construire et que vous ne l'êtes pas, vous pouvez choisir le Maire pour qu'ils aient à attendre avant d'occuper leurs nouveaux bâtiments. Cela force le Bâtitseur et le Maire à apparaître dans un ordre moins efficace ; si tout va bien, le temps gagné vous permettra d'amasser l'argent nécessaire à votre prochaine construction à temps pour la prochaine phase de Bâtitseur.

Le Maire est l'un des rôles les moins dynamiques. Bien que le moment du choix du Maire soit critique et que sa fonction soit essentielle, il ne crée pas directement de gros score comme le Bâtitseur ou l'Armateur. Pour cette raison, plus l'habilité des joueurs augmentent, moins ils choisissent le Maire fréquemment pour choisir des rôles qui permettent de marquer des PV. Apprendre à vivre avec les effets du Maire et le choisir souvent est une étape importante pour augmenter la qualité de votre jeu.

Quelques uns des points relatifs au Maire sont développés dans d'autres sections. L'intérêt du choix du Maire en début ou fin de partie est abordé respectivement aux paragraphes IV et V.

3. Bâtitseur (ou Maçon)

Le Bâtitseur offre de nombreux bénéfices. Il s'agit d'un rôle positionnel, défensif, de gain de PV et de fin de partie. A chaque qu'il est choisi, la vision du jeu peut être changée significativement. Il y a deux questions à se poser à propos du Bâtitseur : quand le choisir, et quoi construire.

Quand on souhaite prendre le Bâtitseur, il convient de regarder combien de carrières chaque joueur possède. Si vous n'en avez pas, prendre le Bâtitseur va donner un gros avantage à ceux qui en ont. Quelquefois, il vaut mieux laisser le choix du Bâtitseur à vos adversaires. Réciproquement, si vous avez investi dans les carrières, vous avez fait le choix de construire fréquemment. Vous devrez alors choisir souvent le Bâtitseur pour appliquer de manière optimale votre stratégie.

Un deuxième facteur pour calculer le bénéfice de chaque joueur est de regarder ce qu'ils possèdent et ce qu'ils sont susceptibles d'acheter. Si vos adversaires sont en mesure d'acheter des bâtiments critiques (tels que la manufacture, le port ou la guilde), il sera préférable de les forcer à choisir le Bâtisseur pour le faire. D'un autre côté, si ils ne sont pas prêts à construire et/ou si ils n'ont pas beaucoup d'argent, le Bâtisseur peut offrir une grande opportunité de combiner choix défensif et score. Regarder si vos adversaires ont des carrières inoccupés, ou si ils ont assez d'argent pour acheter les bâtiments dont ils ont besoin. C'est particulièrement important à la fin du jeu, si les joueurs sont un peu juste pour acheter des grands bâtiments, choisir le Bâtisseur peut alors être une très bonne tactique défensive.

Plus tard dans le jeu, la capacité du Bâtisseur à raccourcir la durée du jeu ne doit pas être négligée. Typiquement, un joueur avec 2 (ou plus) carrières ne produit pas beaucoup de marchandises susceptibles d'être chargées sur un bateau, et voudra précipiter la fin du jeu. Construire des grands bâtiments, qui occupent deux places, en plus de bâtiments peu chers, comme la teinturerie d'indigo, peut raccourcir la durée du jeu de 1 ou 2 tours, et ainsi empêcher le gain de nombreux PV.

Une fois le Bâtisseur choisi, vous devez décider ce que vous allez acheter. Cette décision, récurrente dans le jeu, est la manière la plus simple de constater la différence de niveau entre le joueur habile et le débutant. Chaque bâtiment dans le jeu est spécialisé. Certains sont presque inutiles, alors que d'autres servent dans une large gamme de stratégies, mais aucun n'est utile dans tous les cas. Gaspiller de l'argent dans l'achat de bâtiments inappropriés est la forme la plus commune de jeu inefficace à PR.

Le choix d'un bâtiment doit être jugé selon deux critères : 1) l'efficacité combinée aux plantations/bâtiments déjà existants 2) l'efficacité par rapport au temps qu'il reste dans la partie. Cela peut être comparé à une équation dans laquelle le gain obtenu d'un bâtiment est multiplié par le nombre de fois que ce bâtiment va délivrer ce gain. Pour appliquer ces critères, on doit apprendre les positions dans lesquelles chaque bâtiment est le plus efficace, et le meilleur moment pour le construire. La section III donne pour chaque bâtiment, une valeur en fonction des situations.

On doit également prendre en compte les choix de ses adversaires. Quelquefois il est nécessaire de construire un bâtiment prématurément, à cause du nombre limité de chaque bâtiment. Un achat peut aussi avoir une valeur défensive, en empêchant un adversaire de construire un bâtiment précis. Dans le cas de bâtiments industriels assez chers, comme la brûlerie de café ou le séchoir à tabac, il est essentiel de bien observer quels joueurs ont construit ou sont susceptibles de construire le même bâtiment. Produire du tabac ou du café alors que votre adversaire de droite en produit aussi rend vos tonneaux de marchandises très durs à vendre. Cela annihile la valeur de vos tonneaux et transforme l'achat de ces bâtiments en un gaspillage d'argent.

Si vous avez des carrières, il y a des moments où il est important de construire des bâtiments que vous n'avez pas forcément l'intention d'utiliser. Dans la seconde moitié du jeu, il y aura souvent des moments où vous n'aurez pas assez d'argent pour vos achats planifiés. Dans cette situation, il y a des constructions qui sont très peu chères si vous avez assez de carrières. La petite teinturerie d'indigo, l'hacienda, la baraque de chantier et la petite raffinerie de sucre ne coûteront qu'un doublon, mais généreront 1 ou 2 PV. Si vous avez acheté (ou comptez acheter) l'Hôtel de Ville ou la Guilde, ils vous rapporteront encore 1 ou 2 PV en plus.

Une dernière chose à vérifier, c'est si ce bâtiment générera l'argent nécessaire pour en construire d'autres. La manufacture en est un bon exemple ; je construit généralement une manufacture avant de construire un port, car elle me fournit une aide dans la récolte d'argent pour acheter le port. C'est particulièrement utile au début du jeu, comme je l'explique dans la section IV.

4. Contremaître (ou Artisan)

Le livret de règles vous met en garde : le rôle de Contremaître est particulièrement hasardeux, car il fournit les marchandises nécessaires au prochain joueur pour qu'il ait un avantage à jouer le Marchand ou l'Armateur. Quand on choisit le Contremaître, on a généralement peu d'opportunité de vente ou de chargement de marchandises si le prochain rôle est le Marchand ou l'Armateur. En général, vous devez produire une large gamme de marchandises et/ou recevoir un bonus en doublons pour justifier le choix du Contremaître.

Il y a peu de situations où le Contremaître est le meilleur choix. Une de celles-ci est de produire une marchandise à haute valeur marchande dont on a la garantie de pouvoir la vendre. Si vos adversaires ne peuvent pas vous forcer à charger votre marchandise sur un bateau en jouant l'Armateur, et s'ils ne peuvent pas vous empêcher de vendre cette marchandise lors de la prochaine phase de Marchand, on peut justifier le choix du Contremaître. Une autre de ces situations est l'effet de la manufacture combiné au bonus en doublons qui vous permet de gagner une grande quantité de doublons, spécialement si cela vous donne la somme nécessaire pour faire un achat important. Une troisième situation arrive quand vous avez un quai ou un entrepôt et que vous pouvez produire une grande quantité de marchandises. Le quai et l'entrepôt peuvent alors vous éviter d'être privé d'une phase d'Armateur. Enfin, une pénurie de tonneaux peut rendre le choix du Contremaître nécessaire, afin de s'assurer de la pleine production de ses plantations. Mais rappelez-vous que même dans ces situations, le Contremaître peut toujours être trop bénéfique pour vos adversaires pour le choisir.

Une pénurie de tonneaux peut amener à un coup appelé « double-Contremaître ». Dans ce coup, le Contremaître est choisi, laissant peu de tonneaux disponibles, puis, avant la phase de l'Armateur, le Contremaître est repris, laissant les autres joueurs avec une production partielle. Quand la pénurie de marchandises est finalement stoppée, le joueur qui a effectué ce coup a de très nombreux tonneaux. Pour être efficace, le « double-Contremaître » requiert habituellement un quai et la possibilité de produire un grand nombre de marchandises.

Quel tonneau prendre en bonus est une question qui revient plusieurs fois dans la partie. Il faut prendre en compte plusieurs facteurs avant de se décider. Premièrement, examinez le total de tonneaux de chaque type détenu par chaque joueur, et comparez-le au total d'espaces libres sur les bateaux. Vous pouvez alors utiliser votre tonneau en bonus pour ajuster (ou pas) ce total pour remplir un des trois bateaux durant la phase d'Armateur.

Si le nombre de tonneaux est exactement suffisant pour remplir les espaces libres, alors aucun tonneau de ce type ne sera disponible pour la phase de Marchand. Tous les tonneaux de ce type seront chargés durant la phase d'Armateur, et le bateau sera vide à la prochaine phase d'Armateur. C'est très utile quand vous voulez garantir le chargement de beaucoup de vos tonneaux et/ou pour éviter que vos adversaires ne vendent après l'Armateur.

Si ce total est plus grand de 1 que le nombre de places libres sur le bateau, il restera 1 tonneau. Si vous pouvez vous assurer que vous aurez le tonneau restant, alors c'est un bon moyen d'augmenter vos chances de le vendre.

Si le total est très légèrement en dessous du nombre de places libres, alors tous les tonneaux seront chargés et le bateau ne sera pas vidé. Ce type de marchandises sera plus difficile à charger la prochaine fois, et le nombre de tonneau chargé baissera jusqu'à ce que le bateau soit vidé. De plus, le nombre de tonneau disponible se réduira, entraînant une possible pénurie de ces tonneaux. Rendre un bateau presque plein est une bonne technique quand on veut faire baisser le nombre de PV marqués.

Essayez d'optimiser votre stock de marchandises pour arriver à ces résultats. Si il y a des bateaux vides, il est plus difficile de prédire ce qui va arriver. Si les bateaux sont presque pleins et que vous avez un entrepôt, ajouter un tonneau dans votre plus large stock est souvent une bonne idée. Si vous avez un monopole sur une marchandise à haute valeur marchande, avoir au moins deux de ces tonneaux pour de multiples ventes peut être très lucratif.

L'armateur est similaire au Maire, en ce sens que tout le monde a besoin qu'il soit choisi pour pouvoir faire d'autres actions. Ainsi, en le choisissant, vous permettez à d'autres joueurs de choisir un autre rôle plus intéressant. Il faut alors une bonne incitation pour rendre le Contremaître attrayant.

5. Marchand

Le bénéfice que l'on tire du Marchand est sûrement le plus facile à concevoir. Quand vous avez besoin d'argent et que vous possédez un tonneau à haute valeur marchande que vous pouvez placer au magasin, il est difficile de voir quel autre choix peut réellement avoir un sens. Ce n'est pas si simple, car le Marchand n'est pas la seule manière de gagner de l'argent, et choisir le Marchand n'est pas la seule manière de vendre des marchandises.

Quand on s'intéresse au Marchand, il est vital de déterminer si vous pourriez vendre votre tonneau quelque soit le joueur qui choisit ce rôle. Si vous n'avez pas un besoin urgent d'argent, choisir le Marchand pour vendre un tonneau que vous auriez éventuellement vendu un peu plus tard est peut être du gâchis.

Il faut également vérifier si le Marchand peut être utilisé de manière défensive, en empêchant vos adversaires de vendre. Cela peut être fait en remplissant le magasin, ou en vendant un type de marchandise spécifique avant que votre adversaire ne le puisse. C'est particulièrement important tôt dans le jeu, quand il y a une intense compétition pour gagner de l'argent.

Troisièmement, vérifiez si vous allez être obligé de charger votre tonneau de marchandise pendant la prochaine phase d'Armateur. Si non, peut être est-il possible de choisir l'Armateur pour forcer les tonneaux de marchandises des autres à être chargés sur un bateau ? Ce qui vous laisserait avec une des rares marchandises vendables, empêchant les autres joueurs d'engranger des revenus si le Marchand est choisi.

Regardez bien l'argent que vous gagneriez dans le tour, y compris le bonus en doublons, si vous ne choisissez pas le Marchand. Il est possible que vous en gagniez suffisamment pour envisager de prendre un autre rôle important pour vous.

Sachez toujours combien de doublons sont nécessaire à votre prochaine construction. Il n'y a pas de raison de prendre des décisions à propos de l'argent sans un but clair en tête. C'est vital en fin de jeu, quand la plupart des joueurs essaye d'accumuler 10 doublons pour acheter des grands bâtiments.

Il est aussi important de ne pas choisir le Marchand si ce n'est pas nécessaire en fin de partie. A ce moment les revenus sont en général élevés et les phases de Bâtitseur plus rares. Il y a alors un risque d'avoir plus d'argent que vous ne pourriez en dépenser.

Puisque l'afflux d'argent provenant du Marchand conduit naturellement à une phase de Bâtitseur, essayez de voir ce que vos adversaires pourraient construire si vous choisissez ce rôle. Un enchaînement de coups pourrait vous empêcher de construire la construction dont vous avez besoin, ou pourrait aider quelqu'un à clore la partie en remplissant ses derniers emplacements de construction vides.

Une fois que le Marchand a été choisi, il peut paraître évident que chaque joueur va vendre le tonneau qui lui rapporte le plus. Cependant, ce n'est pas toujours le cas. Parfois il vaut même mieux ne pas vendre du tout.

La première raison pour ne pas vendre la marchandise la plus chère est qu'elle est également celle que vous préféreriez charger sur un bateau. C'est particulièrement important si vous avez un port et/ou que vous voulez réserver un bateau pour une marchandise dont vous avez le monopole.

Empêcher un adversaire de vendre un tonneau identique est une autre raison pour ne pas vendre votre marchandise la plus chère. Cela conduit souvent à pouvoir placer cette marchandise à la prochaine phase de Marchand, tirant bénéfices des deux phases en baissant les revenus de vos adversaires.

Refuser de vendre est une technique habituelle quand vous n'avez pas de marchandises à haute valeur marchande ou que vous ne pourrez pas gagner beaucoup à la prochaine phase de Marchand. Il vaut parfois mieux ralentir la vente de tonneaux, en laissant le magasin plein aux trois quarts, pour que la prochaine phase de Marchand ne voit la vente que d'un seul tonneau au maximum. Il y a une situation où refuser peut être un coup défensif critique : le « double-Marchand », dans lequel un joueur a deux tonneaux à haute valeur marchande et vend l'un d'entre eux. Si le magasin se remplit et se vide, ce joueur peut alors vendre sa deuxième marchandise au prochain tour. Autoriser quelqu'un à gagner autant d'argent au début du jeu peut être catastrophique, et refuser de vendre pour éviter cette situation peut être la seule manière de l'éviter.

Puisque l'Armateur et le Marchand utilise le même type de biens (les tonneaux de marchandises), la phase de Marchand peut changer de manière radicale la réserve de tonneaux de chaque joueur, ce qui affectera la prochaine phase d'Armateur. Les tonneaux vendus ne rempliront peut être pas les bateaux à la prochaine phase d'Armateur. Ce n'est pas le point le plus important de la phase de Marchand, mais ces effets peuvent constituer une réelle opportunité.

Réciproquement, la phase d'Armateur peut également être utiliser pour influencer la réserve de tonneaux de chaque joueur, ce que nous allons voir dans la prochaine section.

6. Armateur (ou Capitaine)

C'est un rôle qui permet de gagner beaucoup de PV, et qui inclut quelques fonctions défensives. Il combine l'attaque et la défense de manière beaucoup plus dynamique que tout les autres rôles. Les tactiques de chargement contiennent de subtils effets qui permettent souvent de distinguer le bon joueur du faible. Parce que des mauvais coups peuvent être vraiment préjudiciables, il est difficile d'augmenter la qualité globale de votre jeu sans exceller dans le chargement des bateaux.

Malheureusement, la question du choix de l'Armateur est inextricablement liée à quelles marchandises vont être chargées, qui marquera des PV, et quels tonneaux resteront. Pour décider si vous devez prendre l'Armateur, vous devez comparer votre potentiel de chargement si vous choisissez l'Armateur avec celui si c'est un de vos adversaires qui le choisi. C'est le meilleur moyen d'occuper votre temps libre entre deux tours. Ce n'est clairement pas facile ; le débutant se contentera d'apprendre quelques règles de chargement.

Pourrais-je charger la totalité (ou presque) des tonneaux que je voudrais indépendamment de qui choisi l'Armateur ? Si oui, alors il y a probablement un meilleur choix que l'Armateur. Il faut être sûr qu'il n'y a pas de « double-Contremaître » possible qui changerait la donne.

Combien de PV je perds en laissant l'Armateur à un de mes adversaires ? Si un grand nombre de tonneaux sont perdus, c'est sérieux. Par contre, perdre un tonneau n'est pas très important en regard de la première question.

En quoi une phase de l'Armateur influencera la prochaine phase de Marchand ? Il est important de regarder quelles marchandises seront gardées ou obligatoirement chargées sur les bateaux.

Combien de PV vont gagner mes adversaires si je prends l'Armateur et en quoi est-ce différent si c'est mes adversaires qui le choisissent ? Une comparaison basique de la valeur d'un coup, critique quand vous êtes désavantagé en terme de gain de PV. Choisir l'Armateur alors que vous ne marquerez pas beaucoup de PV aidera vos adversaires et n'est généralement pas une bonne idée.

En se posant ces questions, vous prendrez une meilleure décision à propos du choix de l'Armateur.

Durant le chargements des marchandises, il y a quelques décisions intéressantes à prendre. Premièrement, souvenez vous que le chargement qui vous rapporte le plus de PV n'est pas nécessairement le meilleur coup. En raison du nombre limité de place sur les bateaux, des coups moins gagnants peuvent avoir une valeur défensive qui leur donne une plus grande priorité. Il vaut mieux évaluer cela en regardant chaque bateau. Quand vient votre tour, chaque bateau est dans une de ces trois situations : 1) Partiellement chargé avec suffisamment de places pour tout les tonneaux du type demandé ; 2) Partiellement chargé avec pas assez de place pour tout les tonneaux du type demandé (surabondance) ; 3) vide.

Un bateau en situation 1 semble à première vue avoir une priorité plus faible, car vous pourrez de toute manière charger vos tonneaux dedans. Si il y a un bateau vide, alors le faire passer

immédiatement en situation 1 peut être vital si vous essayez de faire que certains tonneaux soient laissés à quai. Considérons l'exemple suivant : c'est au joueur 1 de charger. Il a 1 maïs, 1 indigo et 2 sucres. Le joueur 2 a 1 maïs et 1 café. Les bateaux ont respectivement : 3 emplacements vides de maïs, 3 emplacements vides d'indigo, et le dernier est complètement vide. Si le joueur 1 veut gagner des PV, alors le meilleur coup est de placer ses deux sucres dans le bateau vide, et ainsi bloquer le café du joueur 2. Si par contre sa priorité est de gagner des doublons, alors le joueur 1 devra charger son maïs et son indigo jusqu'à ce que le joueur 2 soit obligé de charger son café. Bien que le joueur 1 doive alors se défausser d'un sucre, l'autre pourra être vendu au magasin, alors que le café forcé à être chargé ne rapportera pas de doublons au joueur 2. Notez bien qu'à la fin du jeu, il vaudra probablement mieux prendre les 2 PV plutôt que gagner 2 doublons avec la vente d'un sucre.

Un bateau en situation 2 vous oblige à décider si vous préférez charger vos tonneaux sur ce bateau ou si vous souhaitez conserver des marchandises de ce type. Ce choix dépend de vos besoins en doublons et en PV, de l'état de la surabondance de marchandise, et des bâtiments que vous possédez (port, quai et/ou entrepôt). Il est souvent utile d'attendre, comme dans la situation 1, car ce coup possède deux aspects : offensif (gain de PV), et défensif (empêcher le gain de PV d'un autre joueur).

Les bateaux vides sont ceux avec lesquels il est le plus difficile d'interagir, en raison de deux variables : le type de tonneaux à charger et la place qui restera libre sur le bateau. C'est un peu comme choisir un rôle d'une certaine manière : il faut regarder combien les autres joueurs vont profiter du chargement de chaque type de marchandise. Placer un maïs pour gagner 1 PV est mauvais si quelqu'un en place 4 derrière. Réciproquement, placer un café que vous n'avez pas l'intention de vendre engendrera une plus grande difficulté à remplir le bateau, et ralentira donc le chargement des autres types de marchandise. Si vous avez un monopole de café, vous serez le seul alors à remplir ce bateau.

Un autre effet important des bateaux vides est le fait qu'ils forcent à charger. Il est important de vérifier si quelqu'un ne va pas être obligé de charger son unique type de marchandise sur un bateau vide. Cela peut vous aider à charger vos propres tonneaux en convertissant un bateau avec un type donné, si il reste assez de place sur ce bateau.

Si il y a plus d'un bateau vide, vous devez choisir lequel remplir en premier. Pour faire le bon choix, vous ne devez pas seulement regarder si il y a surabondance de marchandise sur le bateau que vous chargez, mais également si il y aura surabondance de marchandise sur les autres navires vides. Si vous produisez beaucoup de tonneaux du type de marchandise que vous êtes en train de charger, et que le bateau ne sera pas plein à l'issue de la phase d'Armateur, alors la technique de base est de choisir le bateau le plus grand, ce qui vous réservera des emplacements libres pour un futur chargement. Cela laisse également les bateaux plus petits aux autres marchandises, réduisant du même coup la place pour ces tonneaux. Si vous pouvez choisir un bateau qui se remplira entièrement, et que vous ne vous souciez pas de laisser des tonneaux à vos adversaires, alors vous pouvez choisir le plus petit bateau pour empêcher vos adversaires de charger leurs tonneaux. Cependant, cela laissera un bateau plus grand pour un autre type de marchandise, ce qui pourrait ne pas être profitable à vos autres chargements.

Bien sûr, le mieux est de charger tout les tonneaux que l'on souhaite tout en gardant ceux que l'on veut vendre ou charger plus tard. Moins évident, il y a quelques coups défensifs sympathiques à faire. Si vos adversaires produisent beaucoup d'un type de marchandise

particulier, laisser un bateau chargé de ce type de marchandise avec seulement un emplacement libre est une solution. Non seulement cela rend le chargement de cette marchandise plus difficile à la prochaine phase de d'Armateur, mais le petit nombre de tonneaux restants dans la réserve peut créer une pénurie à la prochaine phase de Contremaître. Si vous avez un entrepôt, finir avec 2 types de marchandises est un plus pour la prochaine phase d'Armateur ou de Marchand.

Quelques tactiques doivent changer pour prendre en compte l'effet de bâtiments. Les joueurs qui possèdent un port préféreront charger plusieurs fois plutôt que charger une grosse quantité de tonneaux en une seule fois. Essayer d'empêcher complètement un joueur qui possède un entrepôt de charger ses marchandises est difficile ; le meilleur coup défensif contre ce joueur est de retarder un chargement, pas de l'empêcher. Le quai est un peu à part, car il est extrêmement difficile d'empêcher un joueur avec un quai de charger des marchandises. Une tactique intéressante est alors de charger un bateau vide avec le type de marchandise qui correspond au plus grand stock du propriétaire du quai. Il pourra alors remplir le bateau, pour empêcher les autres joueurs de charger ce type de marchandise. Enfin, le propriétaire du quai peut l'utiliser pour ne charger plus qu'un ou deux tonneaux de marchandise plutôt qu'un large stock.

Au final, regardez quels sont les positions de chaque joueur dans la course à la victoire. Si un joueur n'a aucune chance de gagner, on peut le laisser gagner beaucoup de PV. Utiliser vos options défensives contre quelqu'un qui se bat pour la victoire.

III. Bâtiments

Petit Marché : c'est le bâtiment le plus souple d'utilisation du jeu. Son effet est réduit, mais vu son faible coût, il peut être acquis en début de jeu et utiliser un grand nombre de fois. Son efficacité dans votre position dépend de quelle marchandise vous vendez : vendre un indigo 2 doublons représente une augmentation de 100 %, tandis que vendre un café 5 doublons seulement 25 %. En d'autres termes, plus vous avez d'argent, moins son efficacité est importante. Il est très commun de l'acheter au premier tour. Si vous le faites, faites bien attention à ne pas vous priver de quelque chose de plus utile, comme un bâtiment industriel critique. Le petit marché marche bien avec le maïs pendant quelques tours, être capable de vendre du maïs à ce moment est alors utile. Plus tard dans le jeu, le colon nécessaire à son utilisation sera probablement mieux utilisé ailleurs, spécialement si vous avez une manufacture et plusieurs bâtiments industriels. Enfin, ce bâtiment est le moins cher pour remplir ses 12 emplacements de constructions dans l'optique de clore la partie.

Hacienda : PR contient très peu de hasard, ce bâtiment en rajoute un peu. Si votre plan tient compte de ça, ce bâtiment doit être un de vos trois premiers achats. Plus tard, il ne vous donnerait plus d'avantage sur vos adversaires, puisqu'à la moitié du jeu la plupart des joueurs ont toutes les plantations dont ils ont besoin. L'inconvénient, c'est que les plantations en bonus ne rapportent pas immédiatement les deux doublons nécessaires à l'achat de l'hacienda. Cela tend à limiter au début les achats de bâtiments industriels à la petite teinturerie d'indigo et à la petite raffinerie de sucre, et à retarder l'achat d'une manufacture ou d'un port. Pour cette raison, je vérifie quelles sont les plantations disponibles avant d'acheter l'hacienda. Si je peux choisir quelque chose qui m'intéresse sans l'hacienda, alors l'acheter sera moins efficace. Dans ce cas le petit marché sera probablement un meilleur choix. La diversité de plantation étant plus bénéfique à un joueur avec de l'indigo au départ, l'hacienda est plus utile pour un joueur qui part avec une plantation d'indigo plutôt que du maïs. Les joueurs avec du maïs doivent se focaliser sur une source de revenus, et l'hacienda ne les y aidera pas.

Une fois que vous avez une hacienda, comment l'utiliser dépend des plantations disponibles. Si il y en a beaucoup d'utile, laissez un autre joueur prendre l'Intendant. Sinon, choisissez le et prenez une plantation au hasard et une carrière. La diversité venue des tirages aléatoires peut facilement mener à une bonne position pour la manufacture et/ou le port, et un grand nombre de plantation et carrières marche bien avec la résidence en fin de jeu. Si vous êtes chanceux et tirez beaucoup de maïs, vous pouvez construire un petit entrepôt ou un quai et charger de nombreux tonneaux sur les bateaux.

N'oubliez pas de retirer le colon de l'hacienda en fin de partie. Une fois que vous avez 8-10 plantations les phases d'intendant suivantes suffiront à remplir votre plateau sans l'hacienda.

Tout comme le dispensaire et la baraque de chantier, l'hacienda est plus utile dans une partie à 5 joueurs. Comme le choix des rôles est moins fréquent, prendre un avantage à la phase d'Intendant a plus de valeur.

Baraque de Chantier : les carrières ont beaucoup de valeur, il est donc assez tentant d'affirmer que la baraque de chantier est tout le temps utile. Malheureusement, les situations dans lesquelles elle est la meilleure option sont assez rares. Comme tout les bâtiments qui affectent la phase de l'Intendant, la baraque de chantier est plus efficace si elle est acquise tôt. Son utilité est limitée dans le temps, car une fois que vous avez 2 ou 3 carrières, en prendre plus n'est pas nécessaire. Il suffit de choisir deux fois l'Intendant pour prendre deux carrières,

vous dépenserez deux doublons pour un effet qui existe déjà ailleurs. En plus, les carrières prendront la place des plantations que vous auriez eu. Ainsi si vous n'avez pas les bonnes plantations sur votre plateau, la baraque de chantier proposera un choix difficile entre une carrière et une plantation importante.

En général, je réfléchis à l'achat d'une baraque de chantier quand j'ai déjà 2 ou 3 excellentes plantations (par exemple maïs/sucre/café) et que je n'ai pas encore de carrières. Je prends aussi en compte si je peux facilement occuper la baraque de chantier avec un colon, et si elle me permettra bientôt de prendre une carrière. Construire une baraque de chantier au début du jeu alors que vous avez déjà une carrière est ridicule ; l'hacienda est un meilleur choix dans cette situation (mais pas forcément le meilleur).

Plus il y a de joueurs, plus la baraque de chantier a de la valeur, car le rôle de l'intendant est plus rare et qu'il n'y a que 8 carrières. Il est assez facile néanmoins de contrer la baraque de chantier. Si vous l'achetez, vos adversaires sauront que vous voulez des carrières, et peuvent ne pas prendre l'Intendant, vous laissant le faire et ainsi gaspiller le bonus de votre baraque de chantier.

Si c'est un achat approprié pour votre situation, construire une baraque de chantier alors que votre voisin de droite a un hacienda marche bien. Le joueur qui possède l'hacienda sera tenter de prendre l'Intendant pour bénéficier d'une plantation au hasard et d'une carrière, vous pourrez alors choisir une carrière.

Petit Entrepôt : Avant la sortie de l'extension de PR, c'était un bâtiment sous-utilisé. Grâce à la puissante combinaison avec le « Union Hall » de l'extension, le bénéfice du petit entrepôt est maintenant mieux compris. A chaque fois que vous sauvez un tonneau et le chargez plus tard, vous gagnez un PV. En sauvant plus d'un type de marchandise vous êtes mieux placé pour vendre au magasin. En sauvant plus de tonneaux que vos adversaires vous avez plus de chances de choisir quelles types de marchandises seront chargés et simplement marquer plus de PV qu'eux à la prochaine phase d'Armateur. Jusqu'aux derniers tours, le petit entrepôt rend les mêmes services que le quai, pour un coût moindre.

Il y a quelques positions qui n'utiliseront pas le petit entrepôt comme il faut. Il est nécessaire de produire plusieurs tonneaux d'un même type (au moins 3) pour que le petit entrepôt soit vraiment utile. Si j'ai 2 ou plus plantations de maïs dans les premiers tours, je m'intéresse au petit entrepôt.

Il y a deux bénéfices additionnels avec le petit entrepôt. En premier, chaque tonneau sauvé est un tonneau en moins disponible à la production. Si le Contremaître arrive au bon moment, vous pouvez empêcher vos adversaires de prendre des tonneaux à cause d'une pénurie. Bien sûr, cela peut vous empêcher vous même de profiter d'une pleine production. Deuxièmement, le petit entrepôt rend le choix de l'Armateur moins dangereux. Vos tonneaux sont moins susceptibles d'être perdus.

Dispensaire (ou Hospice) : c'est le dernier des bâtiments qui affecte la phase de l'Intendant. Comme les autres, il doit être acheté dans les tout premiers tours pour être efficace. Le problème est que chaque bâtiment à acheter tôt dans le jeu doit être évalué afin de déterminer en combien de temps il va être rentabiliser. Le Dispensaire échoue lamentablement à cette évaluation, car il ne rend que des colons. Rien ne me fait plus rire qu'un joueur qui

achète le dispensaire au deuxième tour, alors qu'il possède une plantation de café ou de tabac.

Je trouve qu'il vaut mieux apprendre à vivre avec le manque de colons. Le nombre de colons s'ajustent avec le nombre de bâtiments construits, et une pénurie de colons est seulement temporaire. Malheureusement, le jeu ne fournit même pas une construction qui résout ce problème efficacement.

Ce bâtiment est plus utile dans une partie à 5 joueurs, car on part avec 4 doublons, le choix des rôles est moins fréquents, tout comme l'apparition du Maire. Dans une situation précise, lors du premier tour d'une partie à 5 joueurs, j'envisage la construction du dispensaire. En tant que 2^{ème} joueur, si je n'ai pas de plantation de maïs durant la phase d'Intendant du 1^{er} joueur, alors construire le dispensaire me permettra de choisir l'Intendant en tant que gouverneur au deuxième tour. Je pourrais alors prendre une carrière occupé, ce qui m'aidera à combler les problèmes d'argent dû à l'achat du dispensaire. C'est réellement intéressant si j'ai pris un à la sucre ou un indigo à la première phase d'intendant. Si mes deux premières plantations sont un indigo et un café, alors l'achat du dispensaire retardera trop l'achat d'une brûlerie de café.

Comptoir : les situations où le comptoir est un bon achat sont relativement rares. La faute à un coût trop important au vu de l'effet du comptoir. Si vous ne produisez pas de café ou de tabac, il faut trop de ventes pour rentabiliser cet achat. Même si vous produisez une marchandise à haute valeur marchande et que votre voisin de droite la produit aussi, votre vente ne sera pas forcément contrecarrée à chaque fois, et vous n'aurez même pas la garantie qu'il y ait encore de la place dans le magasin pour utiliser votre comptoir.

Si votre marchandise à haute valeur marchande est également produite par votre voisin de droite, une solution est de construire un grand marché et de vendre du sucre ou de l'indigo pour gagner de l'argent. Vous pourrez alors charger votre café ou tabac sur un bateau et rendre plus difficile la vente de cette marchandise en forçant son chargement. Je préfère généralement cette solution au comptoir car elle est plus flexible et plus susceptible de payer dans le temps.

Comme dans mon commentaire sur le dispensaire, il vaut mieux accepter que vous ne pourrez pas toujours vendre. Il y a bien des manières de rendre possible une vente en utilisant l'Armateur ou le Contremaître avec créativité. Le comptoir est une solution cher à un problème qui peut être résolu de bien des manières.

Le comptoir est un peu plus utile dans une partie à 5 joueurs, mais le magasin est très petit alors, et le comptoir ne résoudra pas ce problème.

J'ai vu des parties (en général à 3 joueurs) où les marchandises à haute valeur marchande n'étaient pas produites pendant un long moment, entraînant une stagnation du magasin. Dans ce cas, un comptoir peut vous permettre de remplir graduellement le magasin avec du café ou du tabac. Si votre stratégie repose fortement sur l'argent, ça peut être une bonne solution. Bien sûr, pour le même prix (ou même moins cher...) vous pouvez plutôt commencer la production d'un nouveau type de marchandise...

Grand Marché : ce bâtiment offre le double de l'effet du petit marché, pour 5 fois son prix. Il y a une situation où le grand marché est un très bon achat, mais elle n'est pas très commune. Si vous n'avez pas de petit marché et de plantation de café ou de tabac, vous pouvez avoir un

problème de trésorerie. Ma solution favorite (si je produis du sucre, de l'indigo et du maïs) est d'acheter la manufacture. Quelquefois ce n'est pas possible. Si vous ne pouvez pas vous offrir la manufacture dans un court délai et que vous avez des problèmes à gagner de l'argent, le grand marché peut valoir la peine. Il peut également être utile si vous avez plusieurs plantations de maïs, mais pas de petit marché ou de marchandise à haute valeur marchande à vendre.

La plupart des joueurs pensent que combiner le grand marché avec la production de café conduit systématiquement à de larges revenus, et donc à la victoire. La situation est la même que pour le petit marché : l'indigo sera vendu 3 doublons, soit une augmentation de 200 % ; le café sera vendu 6 doublons, une augmentation de 50 %. Si vous vendez du café, vous avez déjà suffisamment d'argent, et le seul effet du grand marché sera de retarder l'achat de grands bâtiments. Se concentrer fortement sur le Marchand est une stratégie très ciblée, et les stratégies très ciblées sont généralement plus faibles que les autres.

Je vois souvent des joueurs acheter ce bâtiment par frustration, quand vient la phase de Bâtisseur et qu'ils n'ont pas assez d'argent pour acheter celui qu'ils souhaitaient réellement. Cela empêche généralement la construction d'une manufacture, d'un port ou d'un grand bâtiment à la prochaine phase de Bâtisseur. C'est un problème commun à tous les bâtiments violets à 2 PV, car ils ne fournissent pas le même type de service que les bâtiments des gammes de prix inférieures ou supérieures. Evitez de construire le dispensaire, le comptoir ou le grand marché simplement parce que vous ne savez pas quoi acheter.

Grand Entrepôt : il semble avoir deux fois plus d'effet que le petit entrepôt pour le double du prix. Malheureusement, il ne double pas vraiment cet effet. Je n'ai jamais vu personne finir la phase d'Armateur avec deux gros stock de tonneaux. Dans la plupart des parties, le grand entrepôt aura strictement le même effet que le petit. Bannissez le de vos achats.

Manufacture : un des meilleurs bâtiments de PR. Diversifier ses productions est déjà une bonne idée, mais couplé à la manufacture, c'est redoutable. La manufacture aide un joueur orienté bâtiment à combler son manque de production et de chargement de marchandises en ayant des compensations à chaque fois que les marchandises sont produites. Cet argent est alors utilisé pour construire plus que les autres joueurs, et gagner les PV qu'ils se partagent ailleurs.

Il y a un deuxième effet de la manufacture qui est plus subtil et que j'ai mis un moment à comprendre pleinement. La manufacture est le seul moyen de gagner des doublons qui ne proviennent pas d'un bonus sur un rôle en dehors de la phase de Marchand. Cela permet au possesseur de la manufacture de recevoir des revenus réguliers sans que le Marchand soit choisi, ce qui tend à augmenter la réserve d'argent disponible durant les phases suivantes de Bâtisseur. Une source de revenus alternative vous libère des actions qui sinon auraient été utilisées à choisir le Marchand. Libérés de la nécessité du choix du Marchand, les possesseurs de manufacture peuvent empêcher la vente de marchandises sans en subir les conséquences en terme de manque d'argent.

On a tendance à penser, en regardant la grille de revenus de la manufacture, qu'il est important de produire les 5 types de marchandise. Acheté relativement tôt, la manufacture est utile même avec seulement 3 types de marchandise ; les deux doublons par phase de Contremaître sont alors utiles. Ils peuvent bien sûr permettre l'achat d'un bâtiment industriel d'un quatrième type, ce qui fera passer le gain de la manufacture à 3 doublons.

Dans une situation du type maïs/indigo/sucre, sans marchandises à forte valeur marchande, on doit donner une grande priorité à l'achat de la manufacture. Cela permettra de gagner de l'argent sans choisir le marchand, à l'inverse du grand marché.

Si le bâtiment industriel nécessaire à la production d'un quatrième type de marchandise est cher (comme la brûlerie de café ou le séchoir à tabac), il est souvent préférable de dépenser son argent quand un port ou un grand bâtiment. Ne laissez pas l'opportunité de gagner 5 doublons grâce à la manufacture vous faire oublier qu'il faut marquer des PV.

Une autre erreur commune est de penser que produire moins de tonneaux à charger pour gagner plus de doublons de la manufacture est toujours la meilleure chose à faire. Si vous n'avez pas assez de colons pour occuper toutes vos plantations effectives, abandonnez la production de tout ce qui n'est pas maïs pour occuper vos plantations de maïs. C'est particulièrement vrai si vous avez un entrepôt ou un quai qui peut vous aider à convertir votre maïs en PV.

Posséder la manufacture rend le choix du Contremaître moins dangereux, mais il est toujours mieux de laisser les autres le prendre. Gardez en tête, cependant, qu'une pénurie de tonneaux peut réduire le bonus de la manufacture.

Comme tout les bâtiments à 3 PV, la manufacture doit être construite assez tôt pour faire la différence. L'acheter trop tard vous empêchera d'acquérir un grand bâtiment et risque de ne pas produire assez d'argent.

Université : l'université est beaucoup trop cher au regard de son bénéfice. Avec n'importe quelle combinaison de plantations, le port est un meilleur choix pour le même prix. Plus tard dans le jeu, l'université vous aidera à occuper des grands bâtiments dès qu'ils sont construits. Il y a une fin de jeu particulière où l'université est utilisée de manière efficace, mais elle est assez rare et assez facile à contrer. Je préfère dépenser mon argent ailleurs et planifier de prendre le Maire au bon moment. Pour seulement 2 doublons de plus, on peut construire des grands bâtiments, ce qui apportera au moins 5 PV de plus. C'est un mauvais bâtiment qui n'a pas sa place dans une bonne stratégie.

Port : ce bâtiment *fabrique* des PV. Si vous êtes à même de charger au moins 2 fois à chaque phase d'Armateur, et qu'il reste plusieurs tours avant la fin du jeu, alors le port est définitivement un bon choix. Il se combine bien avec la manufacture dans une stratégie qui produit beaucoup de types de marchandises différents.

Une autre bonne combinaison apparaît avec le petit entrepôt et une production d'au moins deux tonneaux d'un même type. Produire des marchandises diverses et en garder deux différentes peut vous placer dans une très bonne situation lors d'une phase d'Armateur, dans laquelle vous chargerez deux fois pour au moins 5 PV tandis que les autres joueurs ne gagneront pas autant.

Construire un port peut aussi être une erreur. Il arrive que le quai soit un bien meilleur choix, ou qu'il ne reste pas suffisamment de temps pour que le port soit vraiment efficace. Regardez attentivement si il ne vaut pas mieux construire un grand bâtiment. Si vous n'avez pas assez d'argent pour un grand bâtiment et que le port est un choix discutable, achetez un bâtiment

très peu cher grâce aux carrières, comme une teinturerie d'Indigo ou une petite raffinerie de sucre. L'argent économisé pourra servir pour l'achat futur d'un grand bâtiment.

Quai : quand vous produisez un grand nombre de tonneaux d'un même type, le quai vous assure que ces tonneaux seront convertis en PV. Plus que tout autre bâtiment, le quai peut rendre le choix du Contremaître bon. Vous n'aurez plus la crainte de perdre un grand nombre de tonneaux.

Il reste quelques problèmes avec le quai. Premièrement, il existe un bâtiment, moins efficace mais également moins cher, qui résout le même problème : le petit entrepôt. Deuxièmement, le quai est très cher et doit être comparé à des bâtiments de même prix. Cette comparaison n'est pas autant à l'avantage du quai que ne le pense la plupart des gens. Considérant que la plupart du temps, le quai est acheté au détriment d'un grand bâtiment, on économise 1 doublon au détriment de 5 à 7 PV. Il faut alors que les marchandises chargées sur les bateaux fassent gagner au moins 5 PV pour que le quai soit rentable. Beaucoup de joueurs oublient cela, spécialement à la fin de la partie. Je pense que le quai est la cause la plus importante de gaspillage d'argent à PR.

Ceci dit, le quai permet une astucieuse technique impossible avec le petit entrepôt. Il est parfois possible de charger les bateaux avec votre plus grande réserve de tonneaux, comme si vous n'aviez pas de quai. Habituellement, ce type de marchandise est produit par la majorité des joueurs, ainsi en empêcher le chargement peut être préjudiciable à vos adversaires. Le bateau peut aussi être laissé partiellement plein, ce qui ralentira l'afflux de PV pour les joueurs qui n'ont pas de quai. Obliger le chargement de marchandises destinées à la vente peut également aider.

Beaucoup de joueurs débutants et intermédiaires font la remarque que posséder à la fois le port et le quai est extrêmement puissant. Il est souvent dit comme un avertissement que laisser quelqu'un posséder les deux lui assurerait la victoire. C'est très loin d'être vrai, et je pense savoir d'où vient cette erreur. La plupart des gens qui apprennent à jouer à PR le font avec un nombre limité de personnes qui ont pratiqué un nombre limité de parties (moins de 10). Apprendre comment gagner beaucoup de PV (et clore la partie) en vendant et/ou en construisant est beaucoup plus dur qu'apprendre à marquer des PV en chargeant des marchandises. Comme les débutants apprennent le jeu ensemble, la première révolution arrive quand ils découvrent la valeur du port et du quai. Après ça, chaque partie devient une course aux plantations de maïs, aux ports et aux quais. Jusqu'à ce que quelqu'un utilise une stratégie plus équilibrée, les joueurs qui gagnent le plus de PV remportent le plus souvent la partie. Quand on joue contre un adversaire qui utilise une stratégie plus équilibrée, il devient clair qu'être trop spécialisé dans le chargement comporte de sérieux inconvénients par rapport à cette stratégie.

Le problème avec la stratégie quai/port tient en deux points. Premièrement, les deux bâtiments sont spécialisés dans deux types de productions. Le quai nécessite un grand nombre de tonneaux d'une même marchandise, tandis que le port requiert une grande diversité. Cela revient à avoir un bâtiment qui n'est pas très approprié dans votre position. Deuxièmement, il y a presque toujours une meilleure façon de dépenser le même nombre de doublons. En fonction de la situation, port/petit entrepôt/5-6 doublons, quai/6-8 doublons ou port/7-9 doublons générera habituellement plus de PV que quai/port. Les doublons en sus pourront servir à l'achat d'un grand bâtiment qui amènera de 8 à 14 PV. Notez que le grand bâtiment peut être la douane, qui ne convient qu'à une stratégie où l'on de nombreux PV au cours de la

partie. Plus vous attendez pour construire la douane, plus vous aurez de chance que quelqu'un d'autre l'ait déjà construite.

Guilde : en terme de PV de bonification générés, la guilde en amène plus que les autres grands bâtiments dans PR. Il est commun de voir la guilde amener 6-8 points, et le maximum de 10 points n'est pas très rare. Il y a souvent une course entre 2 ou plus joueurs pour être le premier à s'offrir la guilde.

L'avantage de la guilde, c'est que les mêmes carrières qui ont servies à l'acheter rendent également ridiculement bon marché les bâtiments industriels. Une fois que la guilde est achetée, chaque phase de Bâtitseur amène les options suivantes : si vous pouvez acheter un autre grand bâtiment, faites le. Sinon, marquez 4-5 PV en dépensant de 1 à 3 doublons pour acheter le bâtiment industriel disponible le moins cher. Il faut prendre en compte ce que l'on aura à la fin du jeu, pas ce que l'on a quand on achète la guilde.

Dans les tout derniers tours, avec la guilde, il est très efficace d'essayer de finir le jeu en remplissant les 12 emplacements disponibles avec des bâtiments industriels. Ça marche très bien quand on a au moins deux carrières.

Résidence : facile à évaluer. Dans la plupart des parties, si vous n'avez pas l'hacienda c'est au mieux 4 PV. Si vous l'avez, compter 6-7 PV et c'était une des raisons pour lesquelles vous avez acheté l'hacienda. Les tout derniers tours de jeu ne sont pas le bon moment pour augmenter le nombre de vos plantations ; ce qu'il faut faire est en général ailleurs, et perdre du temps pour gagner 3 PV est inutile.

Forteresse : elle peut générer un bon bonus. A l'inverse de la résidence, les bâtiments qui conduisent à un gros bonus de la forteresse (dispensaire, université) ne sont généralement pas terrible. Travailler dans l'optique de générer un gros bonus de la forteresse n'est pas très efficace. Quelquefois cela marche car il y a beaucoup de colons et/ou vous avez choisi quelques phases de Maire déséquilibrées. Si ça ne marche pas, la forteresse reste un prix de consolation.

Parfois, la forteresse peut mener à une bonne situation à la fin du jeu, quand prendre le Maire lors du dernier tour rapporte un grand nombre de colons. Si vous prévoyez que vous aurez besoin de choisir le Maire au dernier tour, prenez le en compte quand vous achèterez un grand bâtiment.

Douane : si vous en avez besoin, vous savez en général où vous en êtes. Le plus subtil choix de la douane est si vous la construisez alors que vous n'avez pas beaucoup de PV : quelquefois, la douane risque d'apporter un tel bonus à un autre joueur qu'il vaut mieux faire une croix sur 1 ou 2 PV et la construire vous même. Si vous devez choisir un grand bâtiment parmi plusieurs qui vous rapporteront chacun 4 ou 5 PV, vous pouvez faire le choix de la douane comme un coup défensif.

Hôtel de Ville : une version moins puissante de la guilde. Malencontreusement, les bâtiments mauves coûtent en moyenne plus cher que les bâtiments industriels, et le bonus est plus faible. Néanmoins, il est relativement commun de finir avec 6 ou 7 bâtiments mauves, et donc de gagner un bon bonus de l'hôtel de ville.

IV. Les premiers tours de jeu

PR est un jeu d'expansion. Une plantation et une poignée de doublons sont progressivement transformées en un score final. Ainsi, chaque petit avantage que vous prenez au tout début de la partie tend à devenir un gros avantage plus tard. Pour évaluer correctement la puissance des coups au départ, il est essentiel de comprendre comment chacun de ces coups affectera la position à long terme de chaque joueur. Le premier et plus sûr signe de la faiblesse d'un joueur est la pauvreté de son jeu à l'ouverture. Il y a, en fait, les bons et les mauvais coups pendant la séquence du tour, et ne pas les reconnaître rend la victoire presque acquise pour un joueur compétent. Maîtriser l'ouverture, peut, par contre, vous donner un avantage qui rend la victoire aisée.

La première chose à comprendre, c'est que l'argent se multiplie, tandis que les PV ne le font pas. Généralement, le joueur qui gagne le plus d'argent dans les premiers tours prend une bonne option sur la victoire finale. Il est fréquent que ce joueur ait le score le plus faible en début de partie, car il s'est concentré sur les doublons plutôt que sur les PV.

Le second point est que le score acquis au début du jeu est un très faible pourcentage du score final. Charger 1 ou 2 tonneau(x) sur un bateau rapporte au mieux 2 ou 3 PV qui, en comparaison, sont bien faibles au vu des PV couramment acquis en fin de partie. Les premières constructions rapportent au mieux 1 ou 2 point(s), et elles ne sont donc pas très significatives pour les mêmes raisons. Se focaliser sur les points en début de parties est une mauvaise stratégie. Le plus important est combien votre situation est puissante par rapport à celles de vos adversaires. Votre score du moment n'a pas grand chose à voir là dedans.

De ces deux observations, j'ai conclu que la bonne stratégie d'ouverture est focalisé sur l'argent. Cette approche a un aspect à court terme et un aspect à long terme. A court terme, chaque effort doit être fait afin de gagner des doublons et d'empêcher les autres d'en gagner. Cela inclut faire des choix qui, typiquement, ne seraient pas bons plus tard dans la partie, mais sont efficaces dans la situation particulière du début de partie. A long terme, il est vital d'établir un groupe de constructions qui assurera un revenu régulier. Si vous ne réussissez pas à accomplir cela, il sera plus difficile de prendre pleinement avantage de tous les rôles plus tard dans la partie, ce qui limitera votre score final. Le plus tôt cela sera accompli, plus votre situation sera bonne, grâce à la croissance de vos revenus.

En premier lieu, jetons un œil au long terme. Que signifie « établir un groupe de constructions qui assurera un revenu régulier » ? C'est une combinaison choisie dans une gamme restreinte de possibilités : carrières, manufacture, petit et grand marché, et les bâtiments industriels de sucre, tabac et café. Etablir une production de tabac ou de café qui sera facile à vendre est généralement suffisant en soi. Si vous devez faire face à une concurrence sur vos marchandises à haute valeur marchande ou si elles finissent chargées sur un bateau au lieu d'être vendues, alors vous aurez besoin d'une autre source de revenus. Une manufacture et au moins trois productions différentes sont généralement satisfaisants, spécialement avec en plus quelques bonnes opportunités de vente. La vente de sucre ne suffira pas en elle-même, mais peut fonctionner avec un marché et/ou quelques carrières. Le grand marché et beaucoup de vente peuvent fournir des revenus réguliers, bien que je considère que ce soit l'une des options les moins efficaces en raison de sa dépendance au Marchand. Les carrières sont très utiles pour acheter, mais ne peuvent être utilisées seules.

Toutes vos constructions doivent être choisis dans cette optique. Il y a une grande variété de bâtiments disponibles, et beaucoup n'ont rien à faire avec votre premier objectif. Le dispensaire en est le meilleur exemple : il est presque aussi cher que le séchoir à tabac, la brûlerie de café ou le grand marché et ne rentabilise pratiquement pas les doublons qu'il a coûtés. Les colons ne permettent pas une véritable expansion comme le font les doublons. La baraque de chantier et l'hacienda, surtout si elles sont achetées au prix fort, peuvent aussi être un problème si elles ne sont pas très adaptées à votre situation. Dépenser vos doublons dans autre chose que l'établissement d'une source régulière de revenus est potentiellement très dangereux. Pendant que tout le monde gagnera de l'argent et s'agrandira, vous pourriez être laissé derrière.

A court terme, il faut faire bien attention à combien d'argent chaque joueur va gagner avec les rôles que vous allez choisir. Il est très important d'incorporer dans votre jeu des coups défensifs qui bloqueront de larges gains de vos adversaires. Le faire efficacement requiert une grande compréhension de la différence entre le début et le reste de la partie.

La plus grande différence est que la plupart des rôles ont bien moins d'effet tôt dans le jeu. La production de biens est très limitée, donc le Contremaître, le Marchand et l'Armateur ne sont pas très puissants. Il y a peu de bâtiments et de plantation, donc le Maire est moins dynamique. Le peu d'argent disponible rend le Bâtitteur moins intéressant également. Seul l'Intendant est plus efficace dans les tours d'ouverture, car une carrière acquise tôt dans le jeu a plus de valeur. En raison de la réduction des effets de chaque rôle, les bonus en doublons ont plus de valeur. Souvent, un rôle qui n'a pas d'autre effet qu'un bonus en doublons sera le meilleur choix disponible.

Le meilleur exemple est de choisir l'Armateur pour empêcher les autres joueurs de vendre leurs marchandises au Marchand. Le Marchand est le moyen le plus rapide de générer un grand nombre de doublons. Bien qu'il soit impossible de bloquer toute vente, il est possible de les retarder jusqu'à ce que vous soyez prêt à vendre.

La première défense est de ne pas choisir le Contremaître à moins que vous ne soyez sûr qu'il ne puisse pas y avoir de phase de Marchand calamiteuse derrière. Souvent (spécialement si vous produisez du maïs) le Contremaître semblera être le meilleur choix disponible, car les marchandises qui en résultent peuvent être converties en PV. Mais si ça entraîne une bonne phase de Marchand pour quelqu'un d'autre, alors ce n'est pas si bien que ça. Au début du jeu, avoir au moins autant d'argent que les autres joueurs est plus important que les PV. Si le Contremaître a un bonus en doublons, il peut alors être efficace même s'il entraîne une phase de Marchand derrière, surtout si vous pouvez également vendre.

La seconde défense possible est de déclencher la phase de Marchand prématurément. Si le Marchand a un bonus en doublons et que personne n'a de marchandise à vendre, alors choisir le Marchand empêchera les joueurs de le prendre après et enlèvera les bonus en doublons de celui-ci. Cela signifie aussi que si une phase de Contremaître survient, il ne restera que la phase d'Armateur dans le tour ; quelqu'un pourrait être motivé par cette phase.

La troisième défense est l'Armateur, qui peut forcer les marchandises à être chargées au lieu d'être vendues. Beaucoup de joueurs oublient cette option si ils n'ont pas de marchandises à charger, c'est qui est une erreur. Si l'Armateur a un bonus en doublon et qu'il est le seul moyen d'empêcher une vente, c'est probablement le meilleur choix durant les 2 premiers tours. Une fois que vous êtes prêt à vendre vos marchandises, l'Armateur n'est pas encore

complètement inutile. Vérifiez si il ne peut pas être utilisé pour forcer le chargement des marchandises des autres joueurs. En fonction des bonus en doublons et du gain de chaque joueur lors des ventes, l'Armateur peut être un meilleur choix que le Marchand.

Il est également important de prendre le plus possible de bonus en doublons, tout en empêchant vos adversaires de les prendre. Si un rôle qui a déjà un bonus d'un doublon n'est pas choisi dans le tour, il reçoit un autre doublon et est disponible pour le nouveau gouverneur. Un rôle avec 2 doublons en bonus est déjà très intéressant sans ses autres effets. Laisser ces bonus à d'autres baisse vos revenus tout en augmentant ceux de vos adversaires.

Donner la priorité à l'Intendant est vital, surtout si il y a un bonus en doublons dessus. L'Intendant est le seul rôle qui augmentera votre position à long terme sans rien abandonner en retour. Construire nécessite de l'argent, et vendre requiert une série de coups pour créer des plantations, produire des tonneaux et les fournir au magasin. Choisir l'Intendant et prendre une carrière est la seule solution qui ne nécessite pas plusieurs coups pour augmenter vos revenus.

L'efficacité du choix de l'Intendant pour prendre une carrière dépend des plantations disponibles. Si vous pouvez prendre une plantation très utile pendant le tour de l'Intendant d'un autre joueur, alors choisir un autre rôle est peut être un meilleur coup. Si les plantations présentes ne vous sont pas très utile, alors choisir l'Intendant et prendre une carrière est très bien.

La phase d'ouverture du jeu se finit quand un ou plusieurs joueurs ont une source de revenus réguliers. A partir de là, vu que l'argent gagné et les PV collectés tendent à augmenter régulièrement, les conditions qui sont spécifiques au début du jeu ne s'appliquent plus.

Les premiers coups.

Quel est le meilleur coup d'ouverture ? Il est impossible de répondre à cette question sans comprendre le désavantage d'être le premier joueur. Le premier joueur a une plantation (l'indigo) qui nécessite un bâtiment industriel et 2 colons pour produire des tonneaux. Il est le gouverneur, ce qui signifie qu'il va immédiatement subir l'effet du gouverneur (le fait que les autres joueurs vont jouer 2 fois avant que le gouverneur ne rejoue). Puisqu'il ne dispose d'aucune information concernant les intentions de ses adversaires, n'importe quel engagement dans une stratégie peut facilement être contré par eux. Essentiellement, le premier joueur combine le désavantage d'une plantation avec un certain manque de contrôle sur la partie. Son premier coup doit permettre une grande flexibilité dans la suite de la partie.

C'est pour toute ces raisons que je choisis dans presque tout les cas une carrière.

Premièrement, le Bâisseur offre une réduction de 1 doublon immédiatement, tandis que la carrière offre une réduction de 1 doublon *permanente*. Comme l'argent doit avoir la plus grande priorité au début de la partie, il n'y a rien que vous puissiez bâtir en tant que premier joueur qui puisse faire la différence. Le premier joueur n'a pas assez d'informations pour faire le bon choix de construction lors de son premier coup. Deuxièmement, aucune plantation, même un maïs, ne vous aidera autant qu'une carrière. C'est pour ça que les carrières sont plus difficile à obtenir que les plantations de maïs : elles sont plus efficaces. Les carrières comblent votre manque d'argent durant toute la partie et apporte la flexibilité dont vous avez besoin pour réagir aux coups de vos adversaires. Souvenez vous que c'est la seule chance d'obtenir une carrière jusqu'à la fin du tour 2, et l'Intendant ne sera pas le meilleur choix à ce

moment là. Prendre une carrière au premier tour vous garantit d'en avoir au moins deux à la moitié du jeu. Aucune des autres options disponibles n'est aussi forte.

Le deuxième joueur doit réagir à ce qui s'est passé pendant le tour du premier joueur. « Réagir », cependant, ne signifie pas « réagir spécifiquement à la nouvelle position du premier joueur » mais plutôt « réagir aux nouvelles conditions de jeu après le tour du premier joueur ». Cette distinction est critique car dans la plupart des parties le troisième joueur est celui qui a le plus de chance de prendre un avantage au début.

Si le premier joueur choisit l'Intendant et prend une carrière, le deuxième joueur fait le premier choix dans les plantations disponibles. Si il y a du maïs, il y a plusieurs raisons pour le prendre. Il y a beaucoup de demande pour le maïs, laisser passer l'opportunité d'en prendre une plantation est une mauvaise idée. Il y a un manque de colons au début de la partie, et le maïs est la seule plantation qui ne nécessite qu'un colon pour produire. Plus important, posséder une plantation de maïs rend les coups défensifs envers les adversaires plus profitables.

Si le deuxième joueur a du maïs et de l'indigo après le choix du premier joueur, les deux ont besoin du Maire. La plupart des joueurs en concluent que le Bâtitteur est le meilleur choix alors, et je suis bien obligé d'être d'accord avec ça. En bâtissant, le premier joueur n'aura pas l'opportunité d'utiliser sa carrière et le deuxième joueur aura la réduction du Bâtitteur, qui aide à résoudre le problème d'argent en début de partie. Malheureusement, en faisant cela on oublie qu'il y a plus subtil. Quand le deuxième joueur construit, le troisième joueur construit également, tout en sachant qu'il pourra choisir le Maire et prendre deux colons. Deux colons sont suffisant pour occuper un petit marché et une plantation de maïs, ou une petite raffinerie et une plantation de sucre, ou encore bien d'autres combinaisons utiles. Au prochain tour, le Marchand et l'Armateur (et probablement le Contremaître) auront un bonus d'un doublon juste au moment où le troisième joueur sera prêt à commencer la production. Les autres joueurs devront alors élaborer une stratégie défensive pour contrecarrer les tentatives de commerce du troisième joueur, ou alors il prendra une avance substantiel au niveau de l'argent. Et même si le troisième joueur ne réussit pas à vendre, si un seul des autres joueurs laissent un bonus en doublons pendant le deuxième tour, il pourra choisir un rôle avec deux doublons dessus au troisième tour. Le troisième joueur tend à être en très forte position au trois premiers tours, ce n'est pas la peine de lui donner encore plus d'avance.

En prenant le Maire au lieu du Bâtitteur, le deuxième joueur aura la garantie qu'aucun bâtiment ne sera occupé avant la prochaine phase de Maire. Cela empêche le troisième joueur de profiter de sa situation. Le Maire profite moins au deuxième joueur que le Bâtitteur, mais il est important de faire des choix défensifs quand la situation l'exige.

A plus long terme, il y a un avantage à choisir le Maire dans cette situation. Le deuxième joueur va avoir besoin de plus de colons à un certain moment, et aura probablement besoin de prendre le Maire dans les premiers tours. Bien que le colon supplémentaire soit inutile au début (il occupera juste la plantation d'indigo), il lui permettra de ne pas avoir à reprendre le Maire quelques tours plus tard. Puisque le Maire n'est pas un rôle très dynamique, autant en tirer profit plus tard dans le jeu.

Un coup que je vois souvent réalisé quand le deuxième joueur a du maïs et de l'indigo est de construire une petite teinturerie d'indigo. L'idée est de prendre le Maire au début du deuxième tour, pour occuper le tout. Ce plan oblige à choisir un rôle sans bonus en doublon au deuxième tour, laissant plus d'argent sur la table pour les autres. Cela fait également le jeu du troisième joueur. Tout ce que pourra produire le deuxième joueur sera produit en mieux par le

troisième joueur. Ce plan est une série de coups impatients qui délivre trop d'avantages aux autres joueurs, et je pense que globalement, c'est relativement faible.

Qu'en est-il si le deuxième joueur ne reçoit pas de maïs durant la phase d'Intendant du premier joueur ? Sans la capacité de produire du maïs, le choix du Maire est trop faible pour être justifié. Le bâtisseur, malgré tout les avantages qu'il procure au joueur trois, est malheureusement le meilleur choix. Cela signifie que le deuxième joueur aura à faire quelques coups défensifs pour ne pas laisser le troisième joueur s'envoler. Choisissez votre construction avec soin, souvenez vous que vous allez probablement rester avec un seul colon pendant un moment.

Il est également important de savoir quoi faire en tant que deuxième joueur si le premier joueur choisi le Bâtisseur. Il y a plein de bonnes options, mais je préfère personnellement construire une petite teinturerie d'indigo puis choisir le Maire pour occuper le tout. Cela me place souvent en position de vendre après la première phase de Contremaître, ce qui est un privilège rare pour le deuxième joueur. Cela permet ainsi une utilisation défensive du Maire.

En position de troisième joueur, tout ce qui est nécessaire au tour 1 tourne en votre faveur. Vous n'avez pas besoin de construire des bâtiments tels que la baraque de chantier ou l'hacienda au premier tour. Prenez un petit marché, ou une petite raffinerie de sucre si c'est approprié, et passez les 3-4 premiers tours à vendre vos marchandises. Que vous ne les vendiez ou pas, votre réserve d'argent va grandir jusqu'à ce que vous ayez assez pour vous assurer une source de revenus.

Il peut y avoir tellement de situations en tant que quatrième ou cinquième joueur que je ne vais pas réellement essayer de les expliquer ici. Juste une chose : j'insiste sur le fait que prendre le Contremaître au premier tour est vraiment une mauvaise idée, car le chercheur d'or est disponible. Le chercheur d'or est plus puissant pour deux raisons : le doublon du chercheur d'or a plus de valeur qu'un deuxième tonneau de marchandise, et laisser le chercheur d'or augmenter sa valeur à cause du bonus en doublon au second tour.

V. Conclure

Pendant toute la partie, les joueurs prennent des décisions qui influencent sur sa durée. C'est l'ensemble des joueurs qui décide de cette durée, mais grâce à son habilité, un joueur peut avoir un grand impact sur celle-ci. Savoir comment raccourcir la partie est essentiel dans un jeu puissant.

A mesure que la fin de la partie se rapproche, les conditions de jeu commencent à changer. Les doublons et les marchandises stockées sont sur le point de perdre presque toute valeur, et il devient urgent de bâtir et de charger les tonneaux. Le choix du Maire devient plus critique qu'à tout autre moment de la partie. Des joueurs vont essayer d'économiser de l'argent pour acheter des grands bâtiments et les occuper avant que la partie ne s'achève. Il y a matière à gros gains et grosses pertes, et des choix difficiles doivent être pris.

En général, il n'est pas très utile de s'inquiéter de la fin de la partie avant la seconde moitié de la partie. Il y a néanmoins une petite exception. Quand j'ai au moins une carrière, j'essaie d'intégrer le maximum d'achats de bâtiments bon marché dans mon budget. Il y a plusieurs bâtiments qui coûtent 0 ou 1 doublon avec la ristourne de la carrière, et chacun occupe un emplacement de construction. Si je construis quelque chose à chaque fois que le Bâtitteur est choisi, je serais celui qui aura le plus d'emplacements remplis et serais en position de choisir si oui ou non la partie va se finir à l'instant. Si cela m'arrange, c'est une position que je préfère occuper. Un mauvais côté est que cela augmente le nombre d'emplacements à colon libre, et donc le nombre de colons sur le bateau à colons. Il est alors possible de forcer la fin de la partie de ces deux manières.

Il ne faut pas oublier d'occuper ses grands bâtiments, même si il reste plusieurs tours avant la fin de la partie. Même si vous êtes sûr que quelqu'un (vous y compris) devra prendre le Maire, il y a une raison particulière pour les occuper. Si vous achetez un deuxième grand bâtiment et que les deux sont inoccupés, les autres joueurs peuvent refuser de prendre le Maire pour vous forcer à le choisir. Si un de ces grands bâtiments est occupé alors vous pouvez ne pas choisir le Maire, laissant cette tâche à quelqu'un qui a besoin d'occuper son unique grand bâtiment.

Il est vital d'essayer de prédire le nombre exact et le type des grands bâtiments qui peuvent être construits et occupés d'ici la fin de la partie. Cela inclut la surveillance du budget de chaque joueur et l'anticipation des différents ordres de choix des rôles qui peuvent apparaître. Chaque choix de rôle peut potentiellement avoir des effets sur l'issue de la partie, ainsi il est nécessaire d'être très vigilant là dessus. Le nombre de grands bâtiments que vous possédez et occupez peut facilement représenter une différence de 10 points ou plus sur votre score final.

Il y a plusieurs moyens de réduire de manière drastique le score d'autres joueurs en faisant des coups qui normalement serait du gaspillage. Par exemple, si un ou plusieurs joueurs sont sur le point de construire des grands bâtiments au dernier tour, choisir le Maire avant ces constructions les empêchera de les occuper. Cela peut avoir une grande influence sur le score final.

Un autre de ces coups est de choisir l'Armateur prématurément. Si vos adversaires sont sur le point de faire une séquence Contremaître-Armateur que leur assurera un important gain de PV, le choix de l'Armateur avant que le Contremaître ne produise peut être efficace en fonction du nombre de tonneaux stockés précédemment.

Habituellement, quand vous avez l'opportunité de finir le jeu en construisant un bâtiment, c'est un bon choix. Autoriser vos adversaires à charger des marchandises lors d'un tour suivant peut être désastreux. Ne soyez pas perfectionniste au point de vouloir toujours occuper tous les grands bâtiments que vous construisez ; si vous finissez le jeu par l'achat d'un grand bâtiment que vous ne pourrez jamais occuper, cela peut quand même être le meilleur coup possible si vos adversaires sont mieux positionnés que vous sur le chargement de marchandises.