

REINHARD STAUPE

# LA HABANA

IAN PAROVEL



Livret de règles

**Un jeu de Reinhard Staupe**  
**Illustré par Ian Parové**

**Aperçu et but du jeu :**

*Bienvenidos a La Habana!* Bienvenue à la Havane ! Vous êtes ici pour aider à construire la capitale de Cuba, afin de donner à la ville toute sa splendeur qu'on lui connaît aujourd'hui. Récoltez diverses ressources grâce à vos cartes action : **matériaux de construction, gravats, pesos et ouvriers**, pour construire les plus beaux bâtiments et obtenir du prestige. Mais gare aux voleurs qui se mettront en travers de votre route !

**Pour gagner**, il faut être la première personne à obtenir un **minimum** de points de prestige (abrégé en PP par la suite) : 25 PP dans une partie à 2, 20 PP dans une partie à 3 et 15 PP dans une partie à 4.

**Matériel :**

**- 80 briques en bois** : la notion de "briques" fait référence à la fois aux matériaux de construction (briques de couleur) et aux gravats (briques grises).

Dans la boîte, il y a 10 matériaux de construction rouges, 10 matériaux de construction blancs, 10 matériaux de construction verts et 10 matériaux de construction marron clairs ainsi que 40 gravats.

**- 89 cartes** : 4 sets de 13 cartes action (1 set par personne), 36 cartes bâtiment ainsi que 1 carte rappel d'approvisionnement.

**- 15 ouvriers en bois.**

**- 60 pièces de 1 peso.**

**- 1 sac en toile de jute.**



## Les cartes bâtiment

### Recto - Plan



Ressources nécessaires pour construire ledit bâtiment.

### Verso - Construction terminée



PP obtenu grâce à la construction du bâtiment.

Pour plus de facilité, le terme "bâtiment" dans ces règles fait référence à ces cartes, quand bien même elles représentent parfois autre chose qu'un bâtiment : une route, une statue ...

### Carte rappel d'approvisionnement



## Mise en place :

Chaque personne reçoit **13 cartes action** au dos identique + **1 peso** + **1 gravat** (brique grise). Le reste des briques, matériaux de construction et gravats, sont mélangées dans le sac.

Formez au centre de la table une réserve avec les pesos d'un côté, les ouvriers de l'autre, afin d'y avoir accès facilement.

Mélangez les bâtiments et faites-en une pile, face plan visible, puis disposez au centre de la table 2 rangées de 6 bâtiments, toujours face plan visible.

**Note :** il doit y avoir au moins 1 bâtiment de valeur 1, 2 ou 3 PP à l'une des quatre extrémités lors de la mise en place.

Enfin disposez au centre de la table **la carte rappel d'approvisionnement** et placez dessus **3 pesos + 3 briques** prises au hasard dans le sac.



## Tour de jeu :

Lors du premier tour de jeu, chaque personne choisit 2 cartes action de sa main et les place face cachée devant soi. Une fois que tout le monde a choisi et placé ses 2 cartes action, elles sont révélées.

Désormais, chaque tour de jeu se décomposera de la manière suivante, jusqu'à la fin de la partie : *phase 1 : initiative -> phase 2 : actions et constructions -> phase 3 : approvisionnement -> phase 4 : remplacement.*

### Phase 1 : initiative

Dans La Habana, **l'ordre de tour de jeu varie à chaque tour**. Les personnes jouent dans l'ordre de **l'initiative la plus basse à l'initiative la plus haute**.

Votre initiative est déterminée grâce aux chiffres indiqués sur vos cartes action jouées à ce tour-ci, en mettant la carte avec le plus petit chiffre à gauche, pour former le plus petit nombre possible grâce à ces 2 chiffres.

Raphaël joue les cartes suivantes : [6 et 5]. Il place le plus petit chiffre (5) à gauche pour obtenir 56.

Yolaine joue les cartes suivantes : [2 et 4]. Elle place le plus petit chiffre (2) à gauche pour obtenir 24.

Ian joue les cartes suivantes : [7 et 5]. Il place le plus petit chiffre (5) à gauche pour obtenir 57.



Yolaine jouera donc en premier pour ce tour car elle a l'initiative la plus basse (24), puis Raphaël (56) et enfin Ian (57).

**En cas d'égalité d'initiative**, la personne qui commence est celle qui a le moins de PP, sinon celle qui a le moins de matériaux de construction, sinon le moins de pesos, sinon le moins d'ouvriers, sinon le moins de gravats. Si l'égalité persiste toujours, c'est la personne la plus jeune qui commence.

*Les cartes choisies permettent donc de réaliser 2 actions différentes à votre tour mais servent également à déterminer votre initiative. Allez-vous jouer une carte pour son action et/ou pour son initiative ?*

## Phase 2 : actions et constructions

Après avoir déterminé l'ordre de ce tour-ci grâce à l'initiative, à votre tour de jeu, réalisez les 2 actions que vous avez choisies grâce à vos cartes action, **dans l'ordre de votre choix**. La description complète des 13 actions différentes se situe à la fin de ce livret de règles. Après avoir réalisé vos 2 actions, vous **pouvez construire autant** de bâtiments que vous le souhaitez. Pour cela, vous devez payer le coût de construction du bâtiment en question pour mettre la carte devant vous, face construit, et gagner ses PP.

Vous ne pouvez construire **que les bâtiments qui se situent aux extrémités de chaque rangée** ! Lorsqu'un bâtiment est construit, il libère ainsi le bâtiment « d'après » qui devient immédiatement constructible. Toutefois vous n'êtes pas obligé de construire que les bâtiments d'une même extrémité de rangée à votre tour. Tant que le bâtiment que vous convoitez se situe à une extrémité de rangée, peu importe l'extrémité ou la rangée, vous pouvez le construire.



Après toute construction, s'il ne reste plus que **2 bâtiments dans la rangée**, piochez **4 nouveaux bâtiments** de la pile et placez-les, face plan, entre ces 2 bâtiments, formant ainsi les nouvelles extrémités de cette rangée.



**Les matériaux de construction et gravats** utilisés pour construire les bâtiments sont remis **dans la boîte de jeu**, tandis que les **pesos et ouvriers** retournent dans la **réserve**.

Comme dans le monde réel, les matériaux sont immobilisés dans les bâtiments construits tandis que l'argent et les ouvriers peuvent servir de nouveau pour d'autres constructions.

#### « 5 pour 1 » :

A votre tour, pendant la construction de bâtiment, vous pouvez dépenser :

- 5 pesos à la place d'1 ouvrier (mais pas 1 ouvrier à la place de 5 pesos !)
- 5 gravats à la place d'1 matériau de construction (mais pas 1 matériau de construction à la place de 5 gravats !)

Ces échanges peuvent être réalisés **plusieurs fois** pendant votre tour. Une fois votre tour fini (réaliser vos 2 actions et, éventuellement, faire des constructions), c'est à la personne d'après dans l'ordre d'initiative de jouer.

Une fois que tout le monde a effectué son tour, passez à la phase d'approvisionnement.

## Phase 3 : approvisionnement

Peu importe si des pesos et/ou des briques ont été pris ou non à ce tour-ci, ajoutez toujours **3 pesos + 3 briques**, prises au hasard dans le sac, au centre de la table, lors de cette phase.



## Phase 4 : renouvellement

Pour le prochain tour de jeu, vous allez devoir garder 1 carte action jouée à ce tour-ci, donc refaire cette action, et remplacer l'autre carte action pour réaliser 1 nouvelle action à la place.

En respectant l'ordre d'initiative du tour, chaque personne choisit **1 carte action de sa main** et la place face cachée devant soi et défausse l'ancienne carte action, celle non rejouée, dans une défausse personnelle, face cachée.



Ainsi, en gardant 1 seule carte action, vos adversaires savent ce que vous allez de nouveau jouer pour le prochain tour de jeu et vont également avoir une idée de votre prochaine initiative !

Une fois que tout le monde a joué 1 de ses cartes action, révélez en simultané les nouvelles cartes action choisies.

**Note :** après avoir révélé votre nouvelle carte action, s'il ne vous reste que **2 cartes action en main**, reprenez en main **toutes vos cartes action qui sont dans votre défausse personnelle**.

Puis passez de nouveau à la phase 1 pour déterminer l'initiative de chaque personne pour ce nouveau tour.

### **Fin de partie :**

La partie prend fin **immédiatement** dès qu'une personne atteint **au minimum** :

- 25 PP dans une partie à 2,
- 20 PP dans une partie à 3,
- 15 PP dans une partie à 4.

D'où l'importance des cartes action avec des faibles valeurs d'initiative en fin de partie pour couper l'herbe sous le pied de vos adversaires et jouer avant eux.

**Note :** dans le rare cas où tous les bâtiments ont été construits ou toutes les briques ont été utilisées (et donc remises dans la boîte de jeu), la partie s'arrête immédiatement. Dans ce cas, la personne avec le plus de PP gagne.

## Explication des cartes :



0 - Aucun effet. Mais permet de jouer rapidement dans le tour grâce à sa valeur de 0 dans le calcul d'initiative.



1 - Vous êtes protégé de vos adversaires.  
Personne ne peut vous voler.



2 - Prenez 1 peso de la réserve.



2 - Défaussez 1 carte action de votre main puis reprenez 1 carte action de votre pile de défausse.  
Montrez la carte reprise à vos adversaires.



3 - Vous **pouvez** retirer 1 bâtiment situé à l'extrême de la rangée de votre choix et le ranger dans la boîte de jeu. Cette action est réalisable 1 fois par tour **maximum**, peu importe le nombre de personnes qui ont joué cette action à ce tour-ci.



3 - Prenez tous les gravats du centre de la table.



4 - Si vous êtes la première personne à réaliser cette action à ce tour-ci, prenez 2 ouvriers de la réserve. Sinon, prenez seulement 1 ouvrier.



4 - Prenez 1 ouvrier de la réserve.

De plus, cette carte est **obligatoire** pour construire les bâtiments ayant ce même symbole dans leurs coûts de construction.

Toutefois, contrairement aux ressources qui sont dépensées (briques, pesos et ouvriers), cette carte n'est pas une ressource et n'est donc pas défaussée après son utilisation. *Comme dans le monde réel, le savoir ne se dépense pas.*



5 - Volez 2 pesos à un adversaire jouant **après vous**.

Si la personne désignée possède **au moins 6 pesos**,  
volez 3 pesos à la place.

6 - Volez 1 brique à un adversaire jouant **après vous**.

Si la personne désignée possède **au moins 4 matériaux de construction**, volez 2 briques à la place.

7 - Si vous êtes la première personne à réaliser cette action à ce tour-ci, **piochez 2 briques au hasard** ou **choisissez-en 1** dans le sac. Sinon, piochez **1 brique au hasard** dans le sac.



8- Prenez la moitié des pesos, **arrondie au supérieur**, du centre de la table.

9- Prenez la moitié des matériaux de construction et la moitié des gravats, **respectivement arrondies au supérieur**, du centre de la table.



**Edité par IGIARI  
14 Allée des Goémons  
56340 CARNAC  
© 2024 IGIARI  
Tous droits réservés  
[www.igiari.com](http://www.igiari.com)**

