

San Juan

Conseils pour bien débuter

Les bâtiments

- **ARCHIVES (Archiv)** : aucun intérêt ou presque, sauf pour quelques rares situations pour garder en main les gros bâtiments afin d'empêcher les autres joueurs de les avoir.

- **MINE D'OR (Goldgrube)** : un jouet, mais un jouet qui peut rapporter gros si vous avez la chance de votre côté. Si elle sert 3 ou 4 fois, c'est déjà très intéressant. D'autant plus qu'elle peut créer une peur pour les autres joueurs de prendre le Chercheur d'or, puisque la mine d'or peut vous permettre de retirer plus de bénéfices que celui choisira ce rôle. Aussi utile à 2, 3 ou 4 joueurs. Un très bon rapport qualité/prix en somme.

- **FORGE (Schmiede)** : Un bon rapport qualité/prix également, extrêmement puissante pour une stratégie Guilde dans laquelle elle est quasi-obligatoire. Moins utile si vous construisez 3 bâtiments de production ou moins.

- **ASILE (Armenhaus)** : Difficile à juger car il ne trouve pas sa place dans les stratégies fortes Guilde/Mairie. Surtout qu'il se combine mal avec la scierie. Même construit tôt, il ne servira sûrement pas assez pour justifier son coût (3 cartes asile + 2 cartes défaussées).

- **MARCHE NOIR (Schwarzmarkt)** : inutile la plupart du temps mais peut être extrêmement fort combiné avec quelques bâtiments de production à faible coût (indigo, sucre) et un gros (café, fonderie). Le gros servant à vendre et les autres pour acheter. De plus avec cette stratégie, vous n'avez plus à prendre le rôle du marchand, voir même du maçon. Excellent avec l'aqueduc évidemment, trouve sa place avec une stratégie Guilde voire mixte.

- **COMPTOIR (Handelstation)** : totalement sans intérêt à 2 joueurs car il est rare que les 2 joueurs jouent la production. Je m'explique: si vous jouez cette stratégie et pas votre adversaire, vous choisirez à coup sûr sur les 2 rôles du cycle artisan/ vendeur et le comptoir ne vous sera d'aucune utilité. Beaucoup plus intéressant à 3 ou à 4 puisque le cycle en question est plus souvent joué. Oblige à prendre l'artisan assez souvent. Correct surtout à 4.

- **PUITS (Brunnen)** : assez intéressant, oblige à prendre l'artisan également. Très fort combiné à l'aqueduc puisqu'il permet justement de ne plus aller chercher l'artisan. Utile quelques soient les productions en question et le nombre de joueurs. A sa place dans une stratégie mixte.

- **ETALAGE (Marktstand)** : beaucoup moins fort que le puits puisqu'il faut choisir les 2 rôles du cycle de production. Meilleur à 2 joueurs donc. Valable à la limite avec l'aqueduc.

- **GRUE (Kran)** : Si vous l'avez vous êtes sûr de ne pas avoir 12 bâtiments à la fin du jeu. Utile seulement pour construire à moindre coût en fin de partie les gros bâtiments. Totalement inutile en première partie du jeu. Peut servir pour transformer les bâtiments violets en bâtiments de production et vice-versa dans les stratégies Guilde et Mairie.

- **CHAPELLE (Kapelle)** : bâtiment très stratégique et extrêmement fort dans certaines configurations de jeu et quel que soit le nombre de joueurs. Construite tôt dans le jeu, elle permet de mettre en dessous les gros bâtiments inutile à votre stratégie ou en double afin d'empêcher les autres de les avoir, ce qui vous permettra quasiment à 100 pour 100 de gagner la partie (surtout à 2 joueurs).

- **TOUR (Turm)** : bâtiment très moyen. Elle n'est utile que lorsque vous produisez beaucoup afin d'enchaîner les phases de construction avant que les autres n'aient le temps d'accumuler des cartes en main. Meilleur à 2 joueurs.

- **AQUEDUC (Aquädukt)** : relativement plus fort lorsque le nombre de joueurs augmente puisque les cycles artisan/vendeur sont plus nombreux . Peut être très fort combiné avec les bâtiments 2/1 cités plus haut. Crée une peur de prendre l'artisan chez les autres joueurs.

- **SCIERIE (Schreinerei)** : très puissant dans la stratégie Mairie puisqu'elle peut vous servir 10 fois. Dans d'autres stratégies mixtes, elle a sa place si elle est prise suffisamment tôt. Utile quelque soit le nombre de joueurs.

- **PREFECTURE (Präfektur)** : certainement le bâtiment à construire en premier choix. Déjà, il crée une peur pour les autres joueurs de prendre le Maire, ce qui leur permet d'avoir moins de gros bâtiments à disposition. Optimal dans une stratégie Mairie mais toujours extrêmement utile. Excellent.

- **MARCHE COUVERT (Markthalle)** : cher mais toujours utile quelle que soit votre stratégie. Utile pour se défendre contre une stratégie production. N'oubliez jamais qu'il rend votre indigo meilleur que le tabac, votre sucre meilleur que le café et votre tabac meilleur que l'argent. Polyvalent.

- **CARRIERE (Steinbruch)** : puissant dans une stratégie Mairie surtout si elle est prise très tôt. Intérêt très limité dans une stratégie mixte. Prise tard, à oublier, car il y a toujours mieux à faire car elle est quand même chère. A réserver pour la stratégie Mairie en somme.

- **BIBLIOTHEQUE (Bibliothek)** : très puissant, surtout à 2 joueurs ou j'irai même jusqu'à dire qu'il est ultra difficile de gagner face à un joueur qui en a une si vous n'en avez pas. Moins forte à 3 ou 4 où sa construction doit être plus réfléchie car elle est très onéreuse. Je m'explique : la bibliothèque est surtout utile pour seulement 3 rôles : Maire, Chercheur d'or et Maçon. Donc plus les joueurs sont nombreux, et moins ces rôles ont de chance d'être disponibles. Mais très fort quand même.

- **STATUE, COLONNE et STATUE EQUESTRE (Statue, Siegestäule, Reiter)** : utile en fin de jeu pour marquer des points de victoire. A ne jamais construire en

première partie du jeu puisqu'ils n'ont aucun effet propre.

- **ARC DE TRIOMPHE (Triumphbogen)** : le "gros sac" le plus faible et de loin, puisqu'il rapporte rarement ses 8 points. A construire en fin de jeu à défaut d'un autre gros bâtiment. Peut se glisser dans une stratégie Mairie si vous avez quelques uns de ses petits frères.

- **GUILDE (Zunfthalle)** : le bâtiment de la stratégie du même nom, qui peut rapporter jusqu'à 18 points ! Dans les autres stratégies, il peut toujours rapporter ces 6 points voire plus.

- **MAIRIE (Rathaus)** : le pendant de la guilde pour la stratégie Mairie, dans laquelle il assure 10 points. Souvent meilleur que le guilde dans les stratégies mixtes.

- **PALAIS (Palast)** : Très bon également surtout en complément de la mairie pour une victoire souvent assurée. Plus difficile à combiner avec une stratégie Guilde pure. Polyvalent pour une stratégie mixte.

Remarques de stratégies

-Comme vous l'avez compris il existe 2 stratégies très fortes, la **stratégie Guilde** (finir le jeu rapidement avec pleins de bâtiments de production + guilde + quelques violets utiles) et **Mairie** (un café ou fonderie voire indigo tout seul + plein de bâtiments violets utiles : bibliothèque, scierie, préfecture, carrière, ... + mairie + (palais).

Pour la première nommée, sans la guilde vous êtes sûr de perdre, donc il faut s'assurer de l'avoir en main alors que pour la seconde nommée même sans la mairie, on peut s'en sortir avec le palais et l'arc de triomphe.

- A 2 joueurs la stratégie Mairie l'emporte quasiment tout le temps face à la stratégie Guilde. Mais celle-ci se met plus facilement en place à plusieurs joueurs, contrairement à la stratégie Mairie.

- Il est souvent utile d'avoir une idée du nombre de points de victoire des adversaires, afin de raccourcir la partie si vous êtes devant et d'aller chercher un gros bâtiment si vous êtes en retard.

- N'oubliez pas qu'en début de jeu, il faut que votre rôle vous rapporte environ 1 carte de plus que vous adversaire, donc soyez prudent avec l'utilisation du Maire qui donne qu'une carte à chacun, l'Artisan et le Marchand. En fin de jeu, on est plus proche d'un bonus de 2 cartes.

- Toujours être prudent avec le cycle Artisan/Marchand car il est plus long à mettre en place.

- Pour cela, rappelez-vous que vous vendez en moyenne l'indigo à 1, le sucre à 1,4 , le tabac à 1,8 , le café à 2,2 et l'argent à 2,6.

- Ne construisez jamais un bâtiment s'il ne rapportera pas assez. N'oubliez pas que les places sont limitées!