

Puerto Rico

Variantes pour 2 joueurs - Récapitulatif

Mise en place

	A	B	C	D
Doublons	3	1	3	3
Points de victoire	65	55	65	Tous
Carrières	Retirer 3 tuiles	Toutes	Retirer 3 tuiles	Toutes
Plantation initiale	J1 Indigo J2 Maïs	J1 Indigo J2 Maïs	J1 Indigo J2 Maïs	J1 & J2 Indigo J3 & J4 Maïs
Piles de pioches de plantations	3	3	3	5
Plantations	Retirer 3 tuiles de chaque sorte	Toutes	Retirer 3 tuiles de chaque sorte	Toutes
Rôles	Tous moins un chercheur d'or	Tous sauf les 2 chercheurs d'or	Tous sauf les 2 chercheurs d'or	Tous
Bateaux	4 – 6	4 – 5 – 6	4 – 5 – 6	5 – 6 – 7
Productions	Retirer 2 barils de chaque sorte		Retirer 2 barils de chaque sorte	Toutes
Colons	2 sur le bateau + 40 en réserve	2 sur le bateau + 35 en réserve	2 sur le bateau + 40 en réserve	4 sur le bateau + le reste en réserve
Bâtiments	1 bâtiment violet de chaque sorte + 2 bâtiments de production de chaque sorte	1 bâtiment violet de chaque sorte + 2 bâtiments de production de chaque sorte	1 bâtiment violet de chaque sorte + 2 bâtiments de production de chaque sorte	Tous

Notes

La variante A est celle officielle d'[Alea](#).

La variante B est celle de Tom Lehmann, publiée sur le [BoardGameGeek](#).

La variante C est un mix des variantes A et B. C'est la plus équilibrée.

La variante D est celle de Joe Casadonte, avec 2 colonies par joueur publiée sur le [BoardGameGeek](#).

Déroulement du jeu (variantes A, B et C)

Le gouverneur commence, choisit un personnage et joue avec les règles habituelles.

Puis l'autre joueur joue de même.

Enfin le gouverneur choisit encore un personnage et on joue les règles habituelles.

Alors on termine le tour de jeu en plaçant un doublon sur les personnages non choisis.

Le gouverneur change de camp et le jeu continue ainsi.

Toutes les autres règles du jeu s'appliquent.

Déroulement du jeu (variante D)

Chaque joueur prend 2 colonies. Le joueur 1 nomme ses colonies A et C. Le joueur 2 les nomme B et D. La préparation suit la règle pour 4 joueurs.

Puis on joue dans l'ordre alphabétique (et non dans le sens des aiguilles d'une montre).

Décompte final

On calcule le score de chaque colonie individuellement. Puis il y a 3 solutions différentes pour déterminer le vainqueur :

- **Option 1 :**
On additionne le score des deux colonies. Celui qui a le plus grand total gagne.
- **Option 2 :**
Celui qui a le plus haut score pour une de ses colonies gagne la partie.
- **Option 3 :**
On compare les scores des deux colonies au plus faible score. Celui qui a alors le meilleur score l'emporte.
Ceci force les joueurs à développer leurs deux colonies de manière équitable (avec la possibilité de sacrifier la colonie qui a le plus haut score pour remonter le score de la deuxième).