

## San Juan et Race For The Galaxy : comparatif

San Juan	Race for the galaxy
<b>Matériel</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>- 5 cartes personnages + 1 carte gouverneur</li><li>- 42 cartes de bâtiments de production</li><li>- 68 cartes de bâtiments violets</li><li>- 5 tuiles comptoir des ventes</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 4 jeux de 7 cartes actions (+ 8 cartes action pour variante 2 joueurs)</li><li>- 64 cartes mondes (dont 5 de départ)</li><li>- 50 cartes développements</li><li>- 28 jetons de PV</li></ul>
<b>Principe du personnage/action</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>- Chacun leur tour, les joueurs choisissent un personnage</li><li>- Pendant un tour, chaque personnage ne peut être choisi que par <b>un seul joueur</b> et ne sera plus disponible pour les joueurs suivants.</li><li>- Seul ce joueur bénéficiera du privilège.</li><li>- Les autres joueurs jouent le même personnage sans privilège.</li><li>- Les personnages sont joués dans l'ordre dans lequel ils sont choisis par les joueurs, c'est à dire l'<b>ordre du tour</b> en commençant par le gouverneur.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les actions sont choisies simultanément par tous les joueurs</li><li>- Pendant un tour, chaque personnage/action peut être pris par <b>plusieurs joueurs</b>.</li><li>- Ces joueurs bénéficieront tous du privilège associé.</li><li>- Les autres joueurs feront la même action sans privilège.</li><li>- Après révélation des actions choisies, celles-ci sont jouées dans un <b>ordre prédéterminé</b> (explorer/développer/coloniser/consommer/produire)</li></ul>
<b>Mise en place</b>	
<p>Chaque joueur prend :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- une teinturerie d'indigo qu'il place devant lui</li><li>- 4 cartes en main</li></ul>	<p>Chaque joueur prend :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- un monde de départ qu'il place devant lui (avec une ressource si c'est un monde de trouvaille)</li><li>- 4 cartes en main</li><li>- on place au centre de la table <b>12x nb de joueurs PV</b></li></ul>

San Juan	Race for the galaxy
Descriptif des personnages/actions et des privilèges	
<p><b>Le bourgmestre</b> Tirer 2 cartes. En garder une dans sa main et défausser l'autre. <i>Privilège : Piocher 3 cartes de plus.</i></p> <p><b>Le chercheur d'or.</b> Aucune action <i>Privilège : Piocher une carte et l'ajouter à sa main.</i></p>	<p><b>I. Explorer</b> Tirer 2 cartes. En garder une dans sa main et défausser l'autre. <i>Privilège "+1,+1" : Piocher une carte de plus et en garder une de plus.</i> <b>ou</b> <i>Privilège "+5" : Piocher 5 cartes de plus.</i></p>
<p><b>L'architecte</b> Construire un bâtiment de coût N en défaussant N cartes de sa main <i>Privilège : ne défausser que N-1 cartes de sa main</i></p>	<p><b>II. Développer</b> Construire un développement de coût N en défaussant N cartes de sa main <i>Privilège : ne défausser que N-1 cartes de sa main</i></p> <p><b>III. Coloniser</b> Placer un monde basique en payant son coût. <b>ou</b> Placer un monde militaire si le joueur à une force militaire <math>\geq</math> <b>puis</b> Ajouter une ressource sur le monde si c'est un monde de trouvaille. <i>Privilège : piocher une carte après avoir placé un monde</i></p>
<p><b>Le marchand</b> Défausser une marchandise et piocher autant de cartes qu'indiqué par la tuile comptoir de vente retournée. <i>Privilège : vendre 1 marchandise de plus.</i></p>	<p><b>IV. Consommer</b> Utiliser les pouvoirs de consommation de ses mondes et de ses développement pour récolter des PV ou piocher des cartes. <i>Privilège "\$" : vendre une ressource avant de consommer et piocher 2/3/4 ou 5 cartes selon le type de marchandise.</i> <b>ou</b> <i>Privilège "x2" : doubler le nombre de PV récoltés par les pouvoirs de consommation.</i></p>
<p><b>L'artisan</b> Produire une marchandise en posant une carte de la pioche face cachée sur un bâtiment de production vide. Une seule marchandise par bâtiment. <i>Privilège : produire une marchandise de plus, sur un autre bâtiment de production vide.</i></p>	<p><b>V. Produire</b> Produire une ressource en posant une carte de la pioche face cachée sur un monde producteur vide. Une seule marchandise par monde. <i>Privilège : produire une ressource sur un monde de trouvaille inoccupé.</i></p>

San Juan	Race for the galaxy
Fin du tour	
Le gouverneur change (sens des aiguilles d'une montre) Il rappelle aux possesseurs de la Chapelle qu'ils peuvent y placer une carte Le gouverneur vérifie la main des joueurs (7 cartes maxi/ 12 avec la Tour)	Les joueurs vérifient qu'ils n'ont pas plus de 10 cartes en main
Fin de la partie et conditions de victoire	
La partie se termine - à la fin de la phase "architecte" au cours de laquelle au moins un joueur construit son 12 <sup>ème</sup> bâtiment.	La partie se termine - à la fin du tour au cours duquel au moins un joueur construit sa 12 <sup>ème</sup> carte. - à la fin du tour au cours duquel la réserve de PV est épuisée
Sont comptés : - Les PV des bâtiments - Les PV de la Chapelle (1 PV par carte) - Les PV des bâtiments de coût 6 Le joueur totalisant le plus grand nombre de PV gagne	Sont comptés : - Les PV des mondes et des développements - Les PV gagnés sous forme de jetons pendant la partie - Les PV des développements de coût 6 Le joueur totalisant le plus grand nombre de PV gagne