

# La Havane

Récapitulatif - Le Nain Braillard

## Préparation :

Chaque joueur prend ses aides de jeu et son set de cartes Action.

Placer les Pesos, les Ouvriers et le sac en tissu rempli des cubes Matériau sur le côté.

Mélanger les tuiles Bâtiment face cachée, en piocher 12, les placer face visible sur deux rangées de 6, et empiler le reste.

Il doit toujours y avoir au moins un Bâtiment de valeur 1, 2 ou 3 à l'une des extrémités des deux rangées.

Chaque joueur prend 1 Pesos et pioche 1 cube Matériau.

Piocher 3 cubes Matériau, prendre 4 Pesos et les placer sous les deux rangées Bâtiment.

Chaque joueur choisit deux cartes Action et les place face cachée.

Une fois que tous les joueurs ont choisi, révéler les cartes et les positionner avec la plus faible à gauche et la plus forte à droite.

Les joueurs joueront les tours selon l'ordre croissant des valeurs affichées par les deux cartes Action.

Si égalité, commence celui avec le moins de points de Victoire /Matériaux /Pesos /Ouvriers /Gravats, puis le plus jeune.

## Tour de jeu :

### Actions des cartes Actions :

Le joueur doit obligatoirement effectuer les 2 actions.

Uniquement ceux aux extrémités des deux rangées.

Pas de limite en nombre et en type.

### Phase 1 : Réalisation des actions

Dans l'ordre croissant, chaque joueur effectue ses actions.

### Achat de Bâtiments :

Fournir les éléments réclamés pour la construction de chaque Bâtiment.

Remplacement possible par 5 Pesos pour 1 ouvrier, et 5 Gravats pour 1 Matériau.

Les Matériaux et Gravats sont définitivement défausser.

Les Ouvriers et les Pesos retournent dans leurs réserves.

Placer les Bâtiments nouvellement acquis devant soi.

Si une Rangée de Bâtiments tombe à 2, écarter les dernières tuiles et en piocher 4.

### Phase 2 : Approvisionnement

Piocher 3 cubes Matériau, prendre 3 Pesos et les placer sous les deux rangées Bâtiment.

Ces éléments viennent en plus de ce qu'il reste des tours précédents.

### Phase 3 : Nouvelle carte Action

Selon l'ordre du tour, chaque joueur choisit une nouvelle carte Action et la place face cachée sur une des cartes Action déjà révélées.

Une fois que tous les joueurs ont choisi, révéler la carte sans la changer de place et défausser l'ancienne.

Repositionner les cartes avec la plus faible à gauche et la plus forte à droite.

L'ordre du prochain tour vient ainsi d'être défini.

Si un joueur n'a plus que 2 cartes en main, il peut reprendre en main sa défausse.

## Fin de partie et victoire :

La partie s'arrête immédiatement dès qu'un joueur obtient 25 pts de Victoire à 2 joueurs, 20PV à 3jrs ou 15PV à 4jrs (après le Phase 1).