

## San Juan

### Traduction des bâtiments



**Schmiede (Forge)**  
Phase du Maçon  
Le propriétaire paie une carte de moins pour la construction d'un bâtiment de production.



**Marktstand (Etalage)**  
Phase du Marchand  
Le propriétaire prend une carte quand il vend au moins deux marchandises.



**Goldgrube (Mine d'or)**  
Phase du Chercheur d'or  
Le propriétaire pioche 4 cartes : si elles sont toutes un coût différent, il peut alors prendre celle de son choix.



**Kran (Grue)**  
Phase du Maçon  
Le propriétaire peut construire un bâtiment par dessus un autre (et ne payer que la différence).



**Archiv (Archives)**  
Phase du Maire  
Le propriétaire peut défausser des cartes de sa main à la place des cartes piochées.



**Kappelle (Chapelle)**  
Début du tour  
Le propriétaire peut placer une carte de sa main sous la Chapelle.  
(Chaque carte rapporte alors 1 PV à la fin de la partie).



**Armenhaus (Asile)**  
Phase du Maçon  
Le propriétaire pioche une carte quand il n'a plus qu'une ou zéro carte en main après une construction.



**Turm (Tour)**  
Début du tour  
Le propriétaire peut avoir jusqu'à 12 cartes en main.



**Schwarzmarkt (Marché noir)**  
Phase du Maçon  
Le propriétaire peut donner une ou deux marchandises pour économiser le coût de construction d'une ou deux cartes.



**Aquädukt (Aqueduc)**  
Phase de l'Artisan  
Le propriétaire produit une marchandise supplémentaire.



**Handelsstation (Comptoir)**  
Phase du Marchand  
Le propriétaire peut vendre une marchandise supplémentaire.



**Schreinerei (Scierie)**  
Phase du Maçon  
Le propriétaire prend une carte après qu'il ait construit un bâtiment violet.



**Brunnen (Puits)**  
Phase de l'Artisan  
Le propriétaire prend une carte quand il produit au moins deux marchandises.



**Präfektur (Préfecture)**  
Phase du Maire  
Le propriétaire choisit une carte de plus.



**Markthalle (Marché couvert)**  
Phase du Marchand  
Le propriétaire prend pour la vente d'une marchandise une carte en plus.



**Steinbruch (Carrière)**  
Phase du Maçon  
Le propriétaire paie une carte de moins pour la construction d'un bâtiment violet.



**Bibliothek (Bibliothèque)**  
Au choix d'un rôle  
Le propriétaire voit le privilège de son rôle doublé.



**Statue Siegessäule Reiter**  
Monument  
(sans fonction particulière).



**Zunft-halle (Guilde)**  
Fin du jeu  
Le propriétaire gagne 2 points de victoire supplémentaires pour chaque bâtiment de production.



**Rathaus (Mairie)**  
Fin du jeu  
Le propriétaire gagne 1 point de victoire supplémentaire pour chaque bâtiment violet.



**Triumphbogen (Arc de Triomphe)**  
Fin du jeu  
Le propriétaire gagne 4 – 6 – 8 points de victoire supplémentaires pour 1 – 2 – 3 monuments construit(s).



**Palast (Palais)**  
Fin du jeu  
Le propriétaire gagne 1 point de victoire supplémentaire pour chaque tranche de 4 points de victoire.

### Les tuiles des ventes



Voici les 5 tuiles de vente utilisées lors de la phase du Marchand.