

Puerto Rico



*Poszukiwacz złota czy gubernator, plantator czy budowniczy?
W którą z ról wcielisz się w nowym świecie? Będziesz posiadał najlepiej prosperujące plantacje czy wzniesiesz najokazalsze budynki?
Cokolwiek wybierzesz, cel będzie zawsze ten sam: odnieść sukces i zdobyć największe uznanie!*

CEL GRY

Rozgrywka toczy się przez kilkanaście rund. W każdej z nich gracz wybiera jedną z siedmiu postaci, co sprawia, że wszyscy gracze kolejno mogą wykonać akcję przypisaną tej postaci. Po wykonaniu akcji przez ostatniego z graczy następny gracz wybiera jedną z pozostałych postaci i tak dalej.

Na przykład po wybraniu plantatora gracze mogą umieścić na swojej wyspie plantacje, z których zbiory zostaną przetworzone na towary przez nadzorcę. Wytworzone dobra mogą później zostać sprzedane na targowisku przez kupca lub wysłane statkami na Stary Kontynent przez kapitana. Za pieniądze ze sprzedaży budowniczy może wznieść budynek w mieście i tak dalej...

Gracz, który najlepiej poradzi sobie ze zmieniającymi się postaciami oraz związanymi z nimi akcjami i przywilejami, osiągnie największe wpływy i uznanie. Dzięki temu zostanie zwycięzcą gry.

Zwycięża gracz, który zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa.

ZAWARTOŚĆ

5 plansz graczy	- każda zawiera wyspę oraz miasto (każde z dwunastoma polami) oraz skrócone zasady działania wszystkich siedmiu postaci;
1 plansza główna	- z miejscami na położenie budynków i pieniędzy;
1 karta gubernatora	- oznaczająca gracza rozpoczynającego rundę;
8 kart postaci	- plantator, burmistrz, budowniczy, nadzorca, kupiec, kapitan oraz dwóch poszukiwaczy;
49 budynków	- 5 dużych fioletowych (zajmujących 2 miejsca), 2 x 12 małych fioletowych, 20 budynków produkcyjnych;
54 żetony dublonów	- okrągłe: 46 x 1 dublon oraz 8 x 5 dublonów;
58 żetonów plantacji	- 8 kamieniołomów i 50 plantacji: 8 x kawa, 9 x tytoń, 10 x kukurydza, 11 x cukier, 12 x indygo;
1 statek kolonistów	- przywożący kolonistów;
100 kolonistów	- okrągłe brązowe znaczniki;
1 karta targowiska	- do sprzedaży wytworzonych towarów;
50 znaczników towarów	- 9 x kawa (ciemny brąz) i tytoń (jasny brąz), 10 x kukurydza (żółte), 11 x cukier (białe) oraz indygo (niebieskie);
5 statków	- do przewożenia towarów na Stary Kontynent;
50 żetonów punktów	- sześciokąty: 32 x 1 punkt i 18 x 5 punktów;
26 dodatkowych budynków	- stanowiących rozszerzenie gry (2 x 12 małych oraz 2 duże fioletowe budynki).

CEL GRY

Gracze w każdej z rund wybierają kolejne postacie i wykonują przypisane im akcje.

Gracze wnoszą budynki i uprawiają plantacje, produkują towary, które później sprzedają lub wysyłają statkami na Stary Kontynent.

Zwycięża gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.

Uwaga! Część żetonów znajdujących się w pudełku to budynki stanowiące dodatek do gry. Żetony te nie są potrzebne przy grze ze standardowymi zasadami. Opis zasad rozszerzonych wraz z listą dodatkowych budynków znajduje się w dalszej części instrukcji. Sugerujemy, aby oba zestawy budynków trzymać w pudełku w osobnych przegródkach.

Zalecamy, aby najpierw zapoznać się z regułami opisanymi w głównej części instrukcji, a dopiero później z tekstem ramek na bokach stron. Teksty w ramkach są streszczeniem reguł, a głównym celem ich umieszczenia jest szybka pomoc w trakcie pierwszych rozgrywek oraz przypomnienie zasad po dłuższej przerwie.

UWAGA! Wszelkie określenia „kolejno” w tej instrukcji oznaczają: „zgodnie z ruchem wskazówek zegara”!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Umieść **główną planszę** gry na środku stołu. Połóż **wszystkie budynki** na miejscach dla nich przeznaczonych. Miejsca te oznaczone są odpowiednimi cyframi w okręgu, w prawym górnym rogu oraz kolorami na brzegach. Ułożenie budynków oznaczonych w ten sam sposób (np. 2 małe budynki „hacjenda” i 2 małe budynki „kuźnia”) jest dowolne w ramach dwóch dostępnych miejsc, jednak muszą być pogrupowane zgodnie z ich rodzajem. Posortuj **dublony** według ich wartości i połóż je na miejscu oznaczonym jako bank (patrz poniżej).

Każdy z graczy otrzymuje:

- **1 planszę gracza** i kładzie ją przed sobą na stole
- **pieniądze w zależności od ilości graczy:**
 - **3 graczy:** po 2 dublony
 - **4 graczy:** po 3 dublony
 - **5 graczy:** po 4 dublonyGracze przechowują pieniądze na rózki wiatrów znajdującej się na ich planszach, tak aby inni gracze mogli wiedzieć, ile pieniędzy posiadają pozostali.
- **1 żeton plantacji.** Przed przystąpieniem do gry należy w dowolny sposób wybrać gracza rozpoczynającego. Otrzymuje on **kartę gubernatora** oraz jeden żeton plantacji *indygo*, który umieszcza odkryty na dowolnym z 12 pól na wyspie. Następnie, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, pozostali gracze otrzymują:
 - przy grze w **3 osoby:** drugi gracz 1 x indygo, trzeci gracz 1 x kukurydzę
 - przy grze w **4 osoby:** drugi gracz 1 x indygo, trzeci i czwarty gracz 1 x kukurydzę
 - przy grze w **5 osób:** drugi i trzeci gracz 1 x indygo, czwarty i piąty gracz 1 x kukurydzę

Umieść **pozostałe elementy** tak jak pokazano na poniższej ilustracji:

(Uwaga! Przedstawia ona rozkład elementów dla rozgrywki w 4 osoby)

- **punkty zwycięstwa** (w dwóch grupach):
 - dla **3 graczy:** 75 punktów
 - dla **4 graczy:** 100 punktów
 - dla **5 graczy:** wszystkie 122 punkty.
- **wszystkie 8 żetonów kamieniołomów** (odkryte)
- **wszystkie pozostałe żetony plantacji** (należy je potasować, zakryte)
- **weź 4, 5 lub 6 żetonów plantacji** (o jeden więcej niż liczba graczy) z zakrytych stosów i umieść je odkryte obok planszy.
- **karty postaci**
 - **3 graczy:** wszystkie karty za wyjątkiem 2 poszukiwaczy (= 6 kart)
 - **4 graczy:** wszystkie karty za wyjątkiem 1 poszukiwacza (= 7 kart)
 - **5 graczy:** wszystkie 8 kart
- **trzy statki**
 - **3 graczy:** statki o ładowności 4, 5 i 6 miejsc
 - **4 graczy:** statki o ładowności 5, 6 i 7 miejsc
 - **5 graczy:** statki o ładowności 6, 7 i 8 miejsc
- **wszystkie znaczniki towarów** (pięć oddzielnych grup)
- **targowisko**
- **statek kolonistów** z 3, 4 lub 5 kolonistami na pokładzie (liczba równa liczbie graczy)
- **brązowe znaczniki kolonistów** (zgrupowane poza planszą)
 - **3 graczy:** 55 znaczników
 - **4 graczy:** 75 znaczników
 - **5 graczy:** 95 znaczników

Umieść wszystkie niewykorzystane elementy w pudełku.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka toczy się przez kilkanaście rund (około 15), a każda z nich przebiega w ten sam sposób. Gracz będący gubernatorem zaczyna. Wybiera jedną z kart postaci, umieszcza obok swojej planszy i jako pierwszy wykonuje akcję związaną z wybraną postacią i korzysta z jej przywileju. Następnie gracz siedzący po lewej stronie wykonuje akcję związaną z tą postacią (nie może skorzystać z przywileju) i tak do czasu, gdy *wszyscy* gracze będą mieli szansę wykonać *raz* daną akcję. Wykonywanie przez graczy akcji związanych z daną postacią nazywane jest fazą (np. faza kapitana).

Teraz kolej na gracza siedzącego po lewej stronie gubernatora: wybiera jedną z *pozostałych* kart postaci i kładzie ją obok swojej planszy. Teraz to *on* jako pierwszy (a nie gubernator!) wykonuje akcję przypisaną danej postaci i korzysta z jej przywileju. Podobnie jak poprzednio, pozostali gracze mogą kolejno wykonać *raz* daną akcję (ale nie skorzystać z przywileju).

Runda kończy się, gdy wszyscy gracze wybiorą już karty postaci i wykonają związane z nimi akcje. Po zakończeniu rundy należy wziąć z banku i położyć po jednym dublonie na każdej z trzech niewykorzystanych kart postaci, a wykorzystane karty odłożyć na miejsce obok planszy. W kolejnej, nowej rundzie gubernatorem zostaje gracz siedzący po lewej stronie poprzedniego gubernatora Puerto Rico (należy przekazać kartę).

KARTY POSTACI

Każda postać umożliwia *graczowi, który ją wybrał* skorzystanie z przywileju jej przypisanego oraz wykonanie odpowiedniej akcji zarówno przez niego, jak i *wszystkich* pozostałych graczy (*wyjątkiem jest poszukiwacz złota*).

Podstawowe zasady:

- Gracz *zawsze otrzymuje wszystkie* leżące na wybranej karcie postaci dublony jako dodatek do przywileju i akcji, które są do niej przypisane.
- Gracz, który wybrał kartę postaci wykonuje akcję z nią związaną *jako pierwszy*, a dopiero później mogą wykonać ją kolejno pozostali gracze.
- Gracz, gdy jest jego kolej, *musi zawsze* wybrać postać, ale może zrezygnować zarówno z korzystania z jej przywileju, jak i ze związanej z nią akcji. Pozostali gracze mogą oczywiście *zawsze* skorzystać z akcji tej postaci.
- Wykonanie akcji przypisanej do karty postaci jest opcjonalne (*wyjątek: kapitan*). Gracz wykonuje akcję tylko wtedy, gdy jest w stanie i gdy tego chce.
- Karta postaci leży przed graczem, który ją wybrał, do końca rundy. Żaden inny gracz nie może wybrać ponownie tej karty w tej samej rundzie.

PLANTATOR (faza plantatora → tworzymy nowe plantacje na wyspie)

Gracz, który wybierze tę postać, zabiera *jeden* z odkrytych żetonów plantacji *lub* kamieniołom (korzystając z przywileju) i umieszcza go na *dowolnym pustym miejscu* na swojej wyspie. Następnie każdy kolejny gracz może wziąć jeden z odkrytych żetonów plantacji (ale nie kamieniołom, chyba że posiada kuźnię) i ułożyć go na swojej planszy.

Po zakończeniu akcji przez wszystkich graczy plantator odrzuca niewykorzystane, odkryte żetony plantacji poza pole gry. Następnie uzupełnia wolne miejsca nowymi plantacjami pobranymi z zakrytych stosów, pamiętając, że musi być ich *o jedną więcej* niż liczba graczy.

Uwagi:

- *Pamiętaj o specjalnym działaniu budynków: hacjenda, kuźnia oraz przytułek*
- *Jeśli liczba zakrytych żetonów jest niewystarczająca do przygotowania zestawu odkrytych plantacji, dla kolejnej tury należy najpierw uzupełnić miejsce żetonami z zakrytych stosów, a później utworzyć nowe zakryte stosy z należyście potasowanych plantacji odrzuconych w poprzednich rundach. Jeśli i to nie wystarczy – niektórzy gracze nie będą mogli wziąć plantacji, gdy przyjdzie ich kolej.*
- *Ułożenie żetonów plantacji oraz kamieniołomów na planszy nie ma żadnego znaczenia dla gry.*
- *Jeśli gracz położył plantację na planszy, to nie może jej już usunąć.*

PRZEBIEG GRY

Gubernator rozpoczyna rundę i pierwszy wybiera postać. Gracze kolejno wykonują akcję związaną z daną postacią.

Następnie gracz po lewej od gubernatora wybiera postać i wszyscy gracze kolejno wykonują odpowiednią akcję, itd.

Na koniec rundy gubernator bierze z banku 3 dublony i kładzie po jednym na każdej niewykorzystanej karcie postaci, po czym przekazuje kartę graczowi po lewej. Rozpoczyna się nowa runda.

KARTY POSTACI

- **każdy z graczy wykonuje akcję związaną z daną postacią (*wyjątek: poszukiwacz*),**
- **przywilej należny jest wyłącznie graczowi, który wybrał daną postać.**



Akcja: Gracze kolejno biorą plantacje i umieszczają je na swoich planszach.
Przywilej: Plantator *może* wziąć kamieniołom *zamiast* plantacji.

Na koniec rundy plantatora należy ułożyć nowy zestaw odkrytych plantacji.

- Gracz, który ma zajęte wszystkie 12 pól na wyspie, nie może brać w kolejnych fazach plantatora ani żetonów plantacji, ani kamieniołomów.
- Jeśli wyczerpały się żetony kamieniołomu, plantator nie może dłużej wykorzystywać swojego przywileju. Nie można również wykorzystywać kuźni.

BURMISTRZ (faza burmistrza → przyplływają nowi koloniści)

Żetony plantacji, budynków i kamieniołomów mają narysowane od 1 do 3 okręgów. Jeśli leżą na planszy gracza, może on położyć po jednym znaczniku kolonisty na każdym z okręgów (zatrudnienie kolonisty). Żeton z co najmniej jednym kolonistą uważany jest za „aktywny”. Tylko aktywne żetony dają graczowi związane z nimi przywileje. Żetony puste *nigdy!*

Burmistrz, korzystając z przywileju, bierze jednego kolonistę *spoza planszy* (nie ze statku!). Następnie rozdaje, *rozpoczynając od siebie*, wszystkim graczom kolonistów ze statku. Każdy z graczy kolejno otrzymuje po jednym kolonistą aż statek zostanie opróżniony.

Gracz może umieścić nowych kolonistów na *pustych okręgach* dowolnych żetonów leżących na jego planszy. W tej fazie można również przemieszczać *aktualnie zatrudnianych* kolonistów pomiędzy żetonami oraz przenosić ich z San Juan na żetony. Jeśli gracz nie ma już pustych okręgów na swoich żetonach, może umieścić kolonistów w małej miejscowości San Juan po lewej stronie planszy. Tam będą oczekiwać na fazę burmistrza w kolejnej rundzie.



Jako swój ostatni obowiązek burmistrz umieszcza nowych kolonistów na statku kolonistów. Będą oni dostępni w kolejnej turze. Liczba kolonistów, którą należy umieścić na statku, równa jest liczbie *wolnych okręgów* na *budynkach* znajdujących się na planszach *wszystkich* graczy (wolne okręgi na żetonach plantacji i kamieniołomach nie są brane pod uwagę). Należy również pamiętać, że *minimalna liczba* kolonistów, których trzeba umieścić na statku, jest równa liczbie graczy.

Uwaga:

- W większości przypadków, podczas fazy burmistrza, gracze przemieszczają swoich kolonistów w tym samym czasie. Jeśli któryś z graczy stwierdzi jednak, że jego wybór zależy będzie od sposobu rozmieszczenia kolonistów przez innego z graczy, rozmieszczanie zaczyna burmistrz, a po nim kolejno pozostali gracze.
- Jeśli burmistrz zapomni (a pozostali gracze mu nie przypomną) umieścić nowych kolonistów na statku, to umieszcza się na nim minimalną liczbę kolonistów.
- Jeśli pula dostępnych (poza statkiem) kolonistów skończy się, gracz nie może skorzystać z przywileju burmistrza.
- Gracz może umieścić kolonistów w San Juan jedynie wtedy, gdy nie ma już wolnych miejsc na swoich żetonach. Jeśli gracz posiada „wolne okręgi” musi umieścić tam kolonistów. Może się to dziać oczywiście jedynie w fazie burmistrza.

BUDOWNICZY (faza budowniczego → kupujemy budynki)

Gracz, który wybierze tę postać, może wznieść *jeden* budynek, płacąc za niego o jeden dublon mniej (korzystając z przywileju), niż wynosi zwykły koszt jego budowy (liczba w okręgu). Zakupiony żeton budynku należy umieścić na jednym z wolnych pól na planszy gracza w części przedstawiającej miasto. Budynki „duże” wymagają dwóch sąsiadujących pól na planszy. Gdy budowniczy dokona zakupu, pozostali gracze mogą również kolejno wznosić *po jednym* budynku.

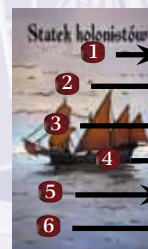


UWAGA! Każdy z graczy może postawić tylko jeden budynek!

Dokładny opis wszystkich budynków wraz z przywilejami ich posiadania znajduje się na końcu instrukcji.



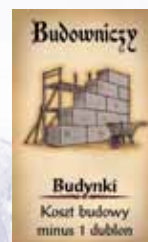
Akcja:
Gracze otrzymują kolonistów.
Przywilej:
Burmistrz otrzymuje *jednego* kolonistę więcej.



Przykład dla 4 graczy
1 → burmistrz
2 → drugi gracz
3 → trzeci gracz
4 → czwarty gracz
5 → burmistrz
6 → drugi gracz

Burmistrz otrzymuje łącznie trzech kolonistów (jednego w ramach przywileju), drugi z graczy dwóch, a trzeci i czwarty po jednym.

Każdy z graczy może rozmieścić wszystkich swoich kolonistów (nowych i aktualnie posiadanych). Na koniec fazy burmistrz umieszcza nowych kolonistów na statku.



Akcja:
Każdy gracz może wznieść *jeden* budynek.
Przywilej:
Budowniczy płaci *jeden dublon* mniej.

Kamieniołomy

Każdy aktywny kamieniołom w posiadaniu gracza może zmniejszyć koszt budowy o jeden dublon. Maksymalna obniżka ceny reprezentowana jest przez liczbę kamieniołomów u góry głównej planszy gry. I tak: budynki z pierwszej kolumny mogą być zakupione maksymalnie o 1 dublon taniej, budynki z drugiej kolumny maksymalnie o 2 dublony taniej, budynki z trzeciej o 3, a z czwartej o 4 dublony taniej. Na przykład gracz z 3 aktywnymi kamieniołomami zapłaci: 1 dublon za kuźnię, 3 dublony za biuro handlowe, 5 dublonów za port oraz 7 dublonów za ratusz.

Uwaga:

- *Pamiętaj o specjalnym działaniu budynku uniwersytetu.*
- *Jeśli budowniczy nie zakupi budynku, nie przysługuje mu również 1 dublon (przywilej).*
- *Po wypełnieniu wszystkich 12 miejsc na planszy nie jest możliwa dalsza rozbudowa miasta. Nie jest możliwe postawienie dużego budynku na ostatnim wolnym polu.*

NADZORCA (faza nadzorcy → zbiory upraw i przetwarzanie na towary)

Po wybraniu tej postaci gracze kolejno otrzymują (spoza planszy) znaczniki towarów w ilości odpowiedniej do ich zdolności produkcyjnej. Wszystkie znaczniki umieszczane są na róży wiatrów każdego z graczy (obok pieniędzy) tak, aby były one widoczne dla pozostałych.

Szerszy opis „zdolności produkcyjnej” znajduje się w dalszej części instrukcji w rozdziale „Budynki produkcyjne”.

Ostatnią czynnością nadzorcy jest zabranie (wykorzystując przywilej) spoza planszy jednego znacznika towaru. Musi on być tego samego typu co jeden z wytworzonych w tej fazie przez nadzorcę produktów.

Uwaga:

- *Pamiętaj o specjalnym działaniu budynku przetwórci.*
- *Jeśli znaczniki któregoś rodzaju wyczerpią się, gracze nie otrzymują ich.*
- *Jeśli nadzorca nie wyprodukował żadnego towaru, nie może skorzystać ze swojego przywileju.*

KUPIEC (faza kupca → sprzedaż towarów na targowisku)

Gracz wybierający tą postać może sprzedać dokładnie jeden znacznik towaru na targowisku, za co otrzymuje z banku od 0 do 4 dublonów oraz 1 dublon w ramach przywileju. Następnie wszyscy gracze kolejno mogą sprzedać maksymalnie jeden towar za wskazaną na karcie targowiska cenę. Faza kupca kończy się, gdy każdy z graczy miał możliwość (lub w trakcie swej kolejki nie był w stanie) sprzedać towar na targowisku lub wtedy, gdy nie ma już więcej miejsca na targowisku.



Podczas sprzedaży obowiązują następujące zasady:

- Targowisko posiada 4 miejsca na przechowanie towarów. Jeśli nie ma już miejsc na kolejne towary, pozostali gracze nie mogą nic sprzedać,
- Sprzedawać można jedynie takie towary, których na targowisku jeszcze nie ma (*wyjątek: biuro handlowe*).

Ostatnią czynnością wykonywaną przez kupca jest przeniesienie towarów z targowiska do puli znaczników poza planszą, *gdy* targowisko jest pełne (zajęte wszystkie cztery miejsca). Jeśli na koniec fazy kupca na targowisku leżą mniej niż cztery znaczniki, pozostają one tam do następnej tury. *W ten sposób będzie trudniej sprzedać towary w kolejnej rundzie (będzie mniej wolnego miejsca, a restrykcje dotyczące typów towarów wciąż obowiązują).*

Uwaga:

- *Pamiętaj o specjalnym działaniu budynków: małego/dużego targu oraz biura handlowego.*
- *Jeśli kupiec nie sprzeda żadnego towaru, nie otrzymuje 1 dublonu (przywilej).*
- *Gracz może „sprzedać” na targowisku kukurydzę, za co jednak nie otrzymuje zapłaty. W pewnych okolicznościach ma to jednak sens (np. gdy gracz posiada duży targ).*



Koszt budowy może być zmniejszony przez aktywne kamieniołomy



Akcja:

Gracze otrzymują znaczniki towarów spoza planszy
Przywilej:
Nadzorca otrzymuje jeden znacznik więcej

Uwaga: Nadzorca jest „najbardziej niebezpieczną” postacią w grze. Gracze muszą uważać, wybierając tę postać, aby nie pomóc bardziej przeciwnikom niż samym sobie!



Akcja:

Każdy z graczy może sprzedać maksymalnie jeden towar na targowisku.
Przywilej:
Kupiec otrzymuje za sprzedaż 1 dublon więcej niż jest to przedstawione.

Na targowisku można sprzedać jedynie towary takich typów, których tam jeszcze nie ma (wyjątek: biuro handlowe).

Na końcu fazy kupca należy opróżnić targowisko, jeśli jest ono pełne towarów.

KAPITAN (faza kapitana → załadunek towarów na statki)

Kapitan odpowiedzialny jest za załadunek statków, które wkrótce odpłyną w kierunku Starego Świata. Kapitan ładuje swoje towary na statek jako pierwszy, a następnie kolejno wszyscy pozostali gracze również dokonują załadunku.

Uwaga! W fazie kapitana gracze będą mieli okazję kilkakrotnie ładować towary na statki. Należy pamiętać, że każdy z graczy podczas swojej kolejki, jeśli tylko jest w stanie, *musi* załadować towary na statek. Jednocześnie każdego obowiązuje zasada, że może załadować na statek tylko *jeden* typ towaru podczas swojej kolejki. Faza kapitana trwa tak długo, aż gracze nie będą już w stanie załadować więcej towarów na którykolwiek ze statków.

Reguły obowiązujące podczas załadunku:

Podczas załadunku gracze muszą podporządkować się następującym zasadom:

- Każdy ze statków przewozi towar *tylko jednego* rodzaju
- Na żaden statek nie wolno ładować towarów o tym samym typie, jaki jest już w ładowni innego statku
- Gracz nie może ładować towaru na statek z zapełnioną ładownią
- Jeśli gracz posiada więcej niż jeden typ towaru, który może załadować na statek, wybiera załadunek dowolnego z nich (*nie musi to być towar, którego gracz posiada najwięcej*)
- W swojej kolejce gracz, jeśli jest w stanie, *musi* załadować towary na statek. Wszystkie towary *muszą* być tego samego typu
- Gracz *musi* załadować na statek tyle towarów, ile jest w stanie. Jeśli któryś ze statków załadowany jest towarem posiadanym przez gracza, to *musi* on załadować swoje towary na *ten* statek, o ile posiada on jeszcze wolne miejsca.
- Jeśli gracz ma do wyboru więcej niż jeden statek, *musi* wybrać taki, na jaki będzie w stanie załadować najwięcej towaru dowolnie wybranego przez siebie typu

Punkty zwycięstwa:

Za każdy załadowany znacznik towaru gracz otrzymuje jeden punkt zwycięstwa w postaci odpowiedniego żetonu. *Podczas załadunku wszystkie typy towaru mają tę samą wartość. Każdy znacznik honorowany jest 1 punktem zwycięstwa bez względu na jego typ! Różnica wartości towarów występująca podczas sprzedaży (faza kupca) nie ma tu znaczenia.*

Podczas swojego pierwszego załadunku kapitan otrzymuje w ramach przywileju 1 dodatkowy punkt zwycięstwa.

W odróżnieniu od dublonów, które leżą odkryte na róży wiatrów, punkty zwycięstwa należy przechowywać w ukryciu lub zakryte na róży wiatrów. Od czasu do czasu gracze powinni wymieniać 5 znaczników punktów zwycięstwa o wartości 1 na żetony o wartości 5.

Magazynowanie pozostałego towaru:

W momencie gdy żaden z graczy *nie może* już załadować więcej towarów na statki, musi przechować pozostałe znaczniki na swojej róży wiatrów. Każdy może przechować tam *jeden* znacznik dowolnego typu. Na wszystkie pozostałe znaczniki gracz musi znaleźć miejsce w swoim **aktywnym** magazynie (małym lub dużym). Jeśli i to nie pomogło i gracz nie ma możliwości przechowania pozostałych znaczników, towar gnije na nabrzeżu (należy go odłożyć do puli znaczników poza planszą). *Więcej szczegółów w opisach budynków „mały magazyn” oraz „duży magazyn”.*

Na koniec swojej fazy kapitan przenosi towar z pełnych statków do puli znaczników poza planszą. Statki, które nie są zapełnione do końca, pozostają w tym stanie do następnej fazy kapitana. *Kolejna faza kapitana będzie więc trudniejsza z powodu mniejszej przestrzeni ładunkowej statków oraz określonych rodzajów towarów już przechowywanych w ładowniach.*



Akcja:

Gracze muszą załadować towary na statki.

Przywilej:

Kapitan otrzymuje 1 punkt zwycięstwa więcej.

Każdy statek zabiera *tylko jeden typ towaru*. Nie może to być jednak towar przewożony przez inny statek.

Jeśli żaden z graczy *nie może* już więcej załadować, faza kapitana kończy się, a ładownie **pełnych statków są opróżniane.**

Uwaga na magazynowanie!

Każdy może przechować jeden znacznik towaru na swojej róży wiatrów (*wyjątek: magazyny!*)

Przykład fazy kapitana (dla 4 graczy):

Anna jest kapitanem i rozpoczyna załadunek. Posiada 2 znaczniki kukurydzy i 6 cukru. Statki o 5 („piątka”) oraz 7 („siódemka”) miejscach są puste, a na statku z 6 miejscami („szóstka”) znajdują się 3 żetony kukurydzy. Anna musi załadować obie kukurydze lub wszystkie 6 znaczników cukru; wybiera cukier i ładuje wszystko na statek „siódemka” (nie może ładować na statek „piątka”). W zamian otrzymuje 7 punktów zwycięstwa (6 + 1 (jako kapitan)).

Teraz kolej **Bartka**, który jest w posiadaniu 2 znaczników cukru oraz 3 tytoniu. Wybiera cukier i ładuje 1 znacznik na ostatnie wolne miejsce na statku „siódemka”. Zamiast tego ruchu mógł również załadować 3 znaczniki tytoniu na statek „piątka”, ale ma nadzieję, że sprzeda je później na targowisku. Otrzymuje 1 punkt.

Cezary, posiadający 2 znaczniki kukurydzy oraz 1 tytoniu, decyduje załadować tytoń na statek „piątka”. Otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.

Dawid ma 1 znacznik kukurydzy i 5 indygo. Nie ma już wolnego statku, więc musi załadować kukurydżę na statek „szóstka”. Otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.

Teraz znów **Anna** musi dokonać załadunku. Kładzie więc swoje 2 znaczniki kukurydzy na statek „szóstka”. Otrzymuje kolejne 2 punkty.

Bartek nie ma wyboru i musi załadować swoje 3 znaczniki tytoniu na statek „piątka”. Otrzymuje kolejne 3 punkty.

Cezary, **Dawid** i **Bartek** mają towary, ale nie mogą ich załadować, a **Anna** nie ma już towarów, więc załadunek się kończy.

Uwaga:

- **Pamiętaj o specjalnym działaniu budynków: małego/dużego magazynu, portu i nabrzeża.**
- Jeśli gracz nie jest w stanie przechować pozostałych towarów, musi zwrócić je do puli znaczników poza planszą.
- Kapitan otrzymuje tylko jeden punkt zwycięstwa więcej (jako przywilej), nawet jeśli dokonuje załadunku więcej niż jeden raz. Jeśli gracz nic nie ładuje, nie korzysta z przywileju.
- Ograniczenie dotyczące przechowywania jednego znacznika towaru na różny wiatrów dotyczy jedynie zakończenia fazy kapitana. W pozostałych fazach można przechowywać tam dowolną ilość znaczników towarów.

POSZUKIWACZ ZŁOTA

Gracz wybierający tę postać nie wykonuje *żadnej* akcji. Korzysta jedynie z przywileju i pobiera 1 dublon z banku.

Nowa runda...

Runda kończy się w momencie, gdy wszyscy gracze mieli już możliwość wyboru postaci i każdy z nich mógł wykonać akcję z nią związaną. W tej sytuacji należy wziąć z banku trzy dublony i położyć *po jednym* na każdej z trzech *niewykorzystanych* kart postaci. Nie ma znaczenia, czy na kartach tych leżały już wcześniej dublony, czy nie. Karty te będą bardziej atrakcyjne dla graczy w przyszłej rundzie, ponieważ wybierając jedną z nich, prócz przywileju, gracz otrzyma wszystkie leżące na karcie dublony. *Na przykład gracz wybierający kartę poszukiwacza złota, na której leżą 2 dublony, otrzyma łącznie 3 dublony.*

Na zakończenie wszystkie wykorzystane karty postaci układane są obok niewykorzystanych, a gubernator przekazuje swoją kartę graczowi siedzącemu po lewej stronie. Nowy gubernator rozpoczyna nową rundę, wybierając jedną z kart postaci, i kolejna runda przebiega podobnie jak poprzednio.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po zakończeniu rundy, w której spełniony został co najmniej jeden z poniższych trzech warunków:

- na koniec fazy burmistrza nie ma wystarczającej ilości kolonistów, aby zapełnić statek kolonistów wymaganą liczbą znaczników,
- podczas fazy budowniczego choć jeden z graczy zagospodarował ostatnie, dwunaste miejsce w mieście,
- wyczerpane zostały wszystkie żetony punktów zwycięstwa podczas fazy kapitana. *W takiej sytuacji gracze, którzy powinni otrzymać punkty zwycięstwa, muszą sobie zanotować brakującą liczbę punktów.*

Następnie gracze podsumowują liczbę zebranych punktów na papierze. Każdy z nich dodaje:

- wartość żetonów punktów zwycięstwa
- wartość posiadanych w mieście budynków (*bordowe cyfry w prawym górnym rogu*)
- dodatkowe punkty zgodnie z warunkami zapisanymi na posiadanych aktywnych dużych fioletowych budynkach.

Uwaga! Punkty zwycięstwa zaznaczone na budynkach liczą się nawet, gdy budynek nie jest aktywny. *Na przykład każdy z pięciu dużych budynków daje 4 punkty zwycięstwa, nawet jeśli nie jest aktywny).*

Jednakże dodatkowe punkty zwycięstwa opisane na pięciu dużych budynkach liczone są *tylko i wyłącznie wtedy*, gdy budynek jest aktywny!

Zwycięzcą gry jest ten, kto po zakończeniu gry posiada najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku remisu o zwycięstwie decyduje liczba posiadanych przez graczy dublonów oraz towarów (w przeliczeniu: każdy znacznik bez względu na jego typ wart jest 1 dublon).

Pierwsza część fazy kapitana została zakończona. Teraz gracze muszą sprawdzić, czy są w stanie przechować pozostałe towary na różny wiatrów lub w magazynach. Na końcu Anna opróżnia „szóstkę” i „siódemkę” pozostawiając 4 znaczniki tytoniu na „piątce”.



Akcja:
brak!

Przywilej:
1 dublon z banku.

Koniec rundy:

Na każdą z trzech niewykorzystanych kart postaci należy położyć po 1 dublonie.

Wszystkie wykorzystane karty postaci należy położyć znów obok planszy.

Karta gubernatora przekazywana jest kolejnemu graczowi i rozpoczyna się nowa runda...

Zakończenie gry

Gra kończy się gdy:

- **brak jest kolonistów do wypełnienia statku,**
- **choć jeden z graczy zapełnił dwunaste miejsce w mieście,**
- **wyczerpały się żetony punktów zwycięstwa.**

Każdy z graczy dodaje:

- **zgromadzone punkty zwycięstwa (żetony)**
- **punkty za budynki**
- **dodatkowe punkty za spełnienie warunków opisanych na dużych fioletowych budynkach (jeśli aktywne!)**

Gracz posiadający największą liczbę punktów zwycięstwa wygrywa!

BUDYNKI

Reguły dotyczące *wszystkich* budynków:

- Gracz może wybudować *tylko jeden* budynek danego rodzaju.
- Budynek uważa się za *aktywny*, jeśli pracuje w nim choć jeden kolonista. Tylko aktywne budynki dają graczowi przywileje (*wyjątek: punkty zwycięstwa*).
- Miejsce ustawienia budynku na planszy (miasto) nie ma znaczenia dla gry, podobnie jak nie ma znaczenia miejsce ułożenia plantacji lub kamieniołomu na wyspie. W razie potrzeby (np. ustawienia dużego budynku) gracz może przesunąć położony wcześniej budynek w granicy miasta. Podobnie jednak jak w przypadku plantacji i kamieniołomów *niemożliwe* jest usunięcie budynku z planszy (*np. w celu przygotowania miejsca dla dużego budynku lub w celu przedłużenia gry*).
- Bordowa cyfra w prawym górnym rogu budynku wskazuje liczbę punktów zwycięstwa, które budynek daje graczowi na koniec gry (bez względu na to, czy jest aktywny czy nie).
- Cyfra umieszczona w okręgu wskazuje cenę danego budynku i nie ma dalszego znaczenia dla gry po ułożeniu go na planszy.

Budynki Produkcyjne (niebieskie, białe oraz jasno- i ciemnobrązowe) oraz plantacje są niezbędne, aby gracz mógł przetwarzać zbiory z plantacji w towary:

- W procesie przetwarzania zbiorów indygo otrzymuje się niebieski barwnik (niebieskie znaczniki) oraz farbuje tkaniny.
- W cukrowniach trzcina cukrowa przetwarzana jest na cukier (białe znaczniki).
- W suszarni liście tytoniu suszy się i szatkuje, wytwarzając tytoń i tabakę (jasnobrązowe znaczniki).
- W palarni kawy zbiory wypala się i tworzy z nich kawę (ciemnobrązowe znaczniki).
- **Uwaga:** Kukurydza nie wymaga żadnej przetwórci. Kukurydza (żółte znaczniki) staje się towarem tuż po tym, gdy zostanie zebrana z plantacji. Oznacza to, że w fazie nadzorczy zbiory kukurydzy z aktywnych plantacji stają się towarem bez konieczności przetwarzania.

Okręgi umieszczone na budynkach produkcyjnych oznaczają maksymalną liczbę towarów, jaką dany budynek produkcyjny jest w stanie wytworzyć, gdyby na każdym z okręgów umieszczony był znacznik kolonisty. Oczywiście gracz musi posiadać *wystarczającą liczbę aktywnych* plantacji danego typu, aby dostarczyć zbiory do przetworzenia.



BUDYNKI

Każdy budynek może być wzniesiony jedynie raz przez danego gracza.

Tylko aktywne budynki dają graczowi przywileje.

Budynki Produkcyjne



Nie ma budynku produkcyjnego dla kukurydzy!

Okręgi na budynkach produkcyjnych określają maksymalną liczbę towarów, które dany budynek jest w stanie wytworzyć.

Przykład:

Plansza po lewej oraz opis poniżej przedstawiają przykład wytworzenia towarów przez gracza:

① 2 znaczniki kukurydzy (ponieważ trzecia plantacja kukurydzy nie jest aktywna),



② 1 znacznik tytoniu (ponieważ drugi okrąg suszarni jest pusty),



③ 3 znaczniki cukru (ponieważ czwarta plantacja cukru nie jest aktywna).



Uwaga:

- W grze nie istnieją „produkty pośrednie” procesu produkcji. W przykładzie ze strony 8 gracze otrzymują od razu finalnie przetworzone towary. Koloniści, którzy pracowali na drugiej plantacji tytoniu oraz w małej cukrowni, pracowali nadaremnie!
- Jak wspomniano już wcześniej w opisie fazy nadzorca: gracz nie otrzymuje znaczników towaru, jeśli miałby wyprodukować towar, którego znaczniki wyczerpały się.

Fioletowe budynki:

W podstawowej wersji gry dostępnych jest 17 różnych fioletowych budynków: 5 dużych oraz 12 par małych.

Każdy z budynków daje graczowi przywilej pozwalający na złamanie standardowych zasad gry. *Na przykład gracz posiadający biuro handlowe może sprzedać na targowisku taki towar, który już się tam znajduje.*

Jest to jednak przywilej, a nie obowiązek, więc gracz może (ale nie musi) z niego korzystać, kiedy jest mu to na rękę (*jest to istotne np. dla nabrzeża*).

Mały targ

Gracz posiadający *aktywny* mały targ, sprzedając towary w fazie kupca, otrzymuje z banku o 1 dublon więcej niż cena wskazana na karcie targowiska.

Przykład: Sprzedając kukurydzę na targu, gracz otrzymuje 1 dublon.

Hacjenda

Właściciel *aktywnej* hacjendy przed wykonaniem ruchu w fazie plantatora może *najpierw* wziąć jedną plantację z zakrytego stosu i położyć ją odkrytą na swojej wyspie, a dopiero później wziąć jedną z odkrytych plantacji.

Przykład: Jeśli gracz weźmie plantację z zakrytego stosu, musi ją położyć na swojej wyspie. Nie wolno wziąć kamieniołomu zamiast plantacji z zakrytego stosu nawet wtedy, kiedy gracz posiada kuźnię.

Kuźnia

Gracz posiadający *aktywną* kuźnię może, podczas swojego ruchu w fazie plantatora, wziąć kamieniołom zamiast jednego z odkrytych żetonów plantacji.

Uwaga! Jeśli gracz będący plantatorem posiada kuźnię, może wziąć tylko 1 kamieniołom.

Mały magazyn

Jak już wspomniano w części dotyczącej fazy kapitana, towary niezaladowane na statki muszą zostać przechowane. Jeśli gracz nie posiada wystarczającej przestrzeni na przechowanie towarów, gniją one na nabrzeżu (gracz musi zwrócić odpowiednią liczbę znaczników do puli).

Właściciel *aktywnego* małego magazynu, oprócz przechowania 1 znacznika na róży wiatrów (przywilej każdego), może przechować również *dowolną* liczbę znaczników *dowolnego* innego (*jednego*) rodzaju.

Uwaga! Magazyn chroni towary przed zepsuciem, a nie przed załadowaniem na statek!

Podpowiedź: Wybrane przez gracza znaczniki tylko teoretycznie są przechowywane w magazynie. Praktycznie lepiej umieścić je na róży wiatrów niż na żetonie budynku małego magazynu.

Przytułek

Gracz posiadający w swoim mieście *aktywny* przytułek, biorąc plantację lub kamieniołom podczas fazy plantatora, może od razu umieścić na tym żetonie znacznik kolonisty (biorąc znaczniki z puli poza planszą!).

Uwaga! Jeśli gracz posiada *aktywną* hacjendę i bierze plantację ze stosu zakrytych żetonów, to nie może skorzystać z przywileju przytułku i automatycznie zatrudnić na niej kolonistów.

Uwaga! Jeśli nie ma już znaczników kolonistów w puli poza planszą (przy końcu gry), to *wyjątkowo* można wziąć znacznik ze statku kolonistów. Jeśli i tam nie ma więcej znaczników – gracz nie otrzymuje żadnego.

Fioletowe budynki:

- przywileje przez nie nadawane umożliwiają złamanie standardowych reguł,
- przywileje nie muszą być jednak zawsze wykorzystane.



Biuro handlowe

Właściciela *aktywnego* biura handlowego sprzedającego towar na targowisku nie dotyczy obowiązek sprzedaży towaru innego typu niż aktualnie się tam znajdujące.

Przykład:

Na targowisku znajduje się 1 znacznik tytoniu. Właściciel *aktywnego* biura handlowego sprzedaje 1 znacznik tytoniu i otrzymuje w zamian 3 dublony. Właściciel drugiego biura handlowego przy swoim ruchu będzie mógł również sprzedać tytoń.

Duży targ

Gracz posiadający *aktywny* duży targ podczas fazy kupca sprzedaje towary o dwa dublony drożej niż wskazane jest to na karcie targowiska.

Przykład: Gracz posiadający *aktywny* mały i duży targ otrzymuje za sprzedaż towarów o trzy dublony więcej niż gracz nie posiadający takich budynków.

Duży magazyn

Właściciel *aktywnego* dużego magazynu może przechować na końcu fazy kapitana *dowolną* ilość towarów dwóch różnych typów (jako dodatek do 1 znacznika, jaki każdy może przechować na swojej róży wiatrów).

Przykład: Gracz posiadający zarówno duży jak i mały magazyn (obydwa *aktywne*) jest w stanie przechować *dowolną* liczbę towarów 3 typów oraz 1 znacznik czwartego rodzaju.

Przetwórnia

Jeśli gracz posiadający *aktywną* przetwórnnię będzie wytwarzał w fazie nadzorczy *więcej* niż jeden typ towaru, otrzyma dodatkowe pieniądze z banku: 1 dublon za dwa *rodzaje*, 2 dublony za trzy *rodzaje*, 3 dublony za cztery *rodzaje* oraz 5 dublonów za wszystkie pięć *rodzajów* towarów. Liczba wytworzonych towarów jednego typu nie ma znaczenia.

Przykład: Właściciel przetwórnni posiada 1 plantację tytoniu oraz po 3 plantacje kukurydzy i cukru. Posiada również odpowiednie budynki produkcyjne. Podczas fazy nadzorczy gracz jest jednak w stanie wytworzyć jedynie 2 jednostki cukru oraz 1 tytoniu, ponieważ nie ma już więcej dostępnych znaczników w puli poza planszą. Gracz otrzymuje zatem 1 dublon z banku za wytworzenie 2 rodzajów towarów.

Uniwersytet

Jeśli w fazie budowniczego gracz posiadający *aktywny* uniwersytet wzniesie budynek, może od razu wziąć z puli poza planszą jednego kolonistę i umieścić go na żetonie tego budynku.

Przykład: Gracz buduje palarnię kawy (dwa okręgi) i bierze jednego kolonistę.

Uwaga! Jeśli nie ma już znaczników kolonistów w puli poza planszą (przy końcu gry), to *wyjątkowo* można wziąć znacznik ze statku kolonistów. Jeśli i tam nie ma więcej znaczników – gracz nie otrzymuje żadnego.

Port

Podczas fazy kapitana właściciel *aktywnego* portu otrzymuje *dotatkowy* punkt zwycięstwa za każdym razem, gdy dokonuje załadunku.

Przykład: Właściciel *aktywnego* portu (oraz *aktywnego* nabrzeża) może załadować tylko 3 z 5 posiadanych znaczników tytoniu, ponieważ tyle pozostało miejsca na „tytoniowym statku”: otrzymuje za to 3+1 punkty zwycięstwa. W kolejnym ruchu ładuje 2 znaczniki cukru na „statek cukrowy”: otrzymuje 2+1 punkty zwycięstwa. W kolejnym ruchu ładuje pozostałe 2 znaczniki tytoniu na prywatny statek: otrzymuje 2+1 punkty zwycięstwa. Łącznie w fazie kapitana zdobył *dotatkowe* 3 punkty za port i 2 za posiadane nabrzeże.

Nabrzeże

Gracz posiadający *aktywne* nabrzeże może w fazie kapitana jednokrotnie załadować wszystkie znaczniki jednego rodzaju towaru na swój prywatny statek *zamiast* na jeden z trzech ogólnie dostępnych. Gracz otrzymuje za to tyle samo punktów zwycięstwa, ile otrzymałby za zwykły załadunek. *Można* sobie wyobrazić, że przy nabrzeżu *zaczumowany* jest statek o nieograniczonej ładowności.



Jeśli przyszła kolej załadunku na gracza posiadającego nabrzeże i istnieje możliwość załadunku jednego z ogólnodostępnych statków towarem, to gracz musi dokonać załadunku. Nie ma jednak znaczenia czy wybierze statek ogólnodostępny, czy swój własny. Załadunek na prywatny statek jest opcjonalne i można z niego nie skorzystać w fazie kapitana.

Nabrzeże może być wykorzystane przez jego właściciela jedynie raz podczas całej fazy kapitana, jednak jest to wybór całkowicie należący do gracza czy i kiedy zdecyduje się on go użyć. Cechą odróżniającą prywatny statek od ogólnodostępnych jest fakt, że można na niego załadować taki sam towar, jaki jest już załadowany na dowolny inny statek (zarówno ogólnodostępny, jak i prywatny statek innego gracza).

Uwaga! Jeśli gracz zdecyduje się załadować towar na prywatny statek, musi załadować wszystkie posiadane znaczki tego towaru. Nie jest jednak konieczne, aby był to towar, którego gracz posiada najwięcej. Prywatny statek ma pojemność 11 miejsc i automatycznie zawsze rozładowuje się po zakończeniu fazy kapitana.

Duże fioletowe budynki

W podstawowej wersji gry znajduje się pięć dużych budynków (po jednym żetonie z każdego rodzaju). Każdy z nich zajmuje 2 miejsca w mieście, ale mimo to uwzględniany jest jako jeden budynek.

Uwaga! Za każdym razem, gdy w instrukcji wersji podstawowej gry powołujemy się na „duże budynki”, chodzi właśnie o te pięć budynków.

Siedziba cechu

Właściciel *aktywnej* siedziby cechu otrzymuje po zakończeniu gry 1 punkt zwycięstwa za każdy *mały* budynek produkcyjny (mała farbiarnia i mała cukrownia) oraz 2 punkty zwycięstwa za każdy *duży* budynek produkcyjny (farbiarnia, cukrownia, suszarnia tytoniu i palarnia kawy). Nie ma znaczenia, czy budynki produkcyjne są aktywne, czy nie.

Przykład: Gracz posiadający siedzibę cechu ma również małą i dużą cukrownię, małą farbiarnię i palarnię kawy. Na koniec gry otrzyma 6 punktów zwycięstwa.

Twierdza

Gracz posiadający *aktywną* twierdzę otrzyma po zakończeniu gry 1 punkt zwycięstwa za każdych trzech zatrudnionych kolonistów.

Przykład: Właściciel twierdzy na zakończenie gry posiada 20 kolonistów (na swoich plantacjach, w kamieniołomach i w budynkach). Otrzymuje więc 6 punktów zwycięstwa.

Urząd celny

Gracz posiadający *aktywny* urząd celny otrzymuje po zakończeniu gry 1 dodatkowy punkt zwycięstwa za każde posiadane 4 punkty na *żetonach* zwycięstwa. Nie liczą się punkty otrzymane za budynki.

Przykład: Właściciel urzędu celnego na końcu gry posiada 23 punkty zwycięstwa w postaci żetonów o wartości 1 i 5 punktów. Otrzymuje więc dodatkowe 5 punktów zwycięstwa.

Ratusz

Właściciel *aktywnego* ratusza otrzymuje po zakończeniu gry 1 punkt zwycięstwa za każdy posiadany (aktywny lub nie) *fioletowy* budynek (ratusz też się liczy!).

Przykład: Gracz posiadający budynki: hacjenda, kuźnia, biuro handlowe, duży magazyn, port, rezydencje i ratusz (aktywny) otrzymuje na koniec gry 7 punktów zwycięstwa.

Rezydencja

Właściciel *aktywnej* rezydencji otrzymuje po zakończeniu gry tym więcej punktów zwycięstwa, im więcej plantacji i kamieniołomów będzie się znajdować na jego wyspie (aktywnych lub nie). Za dziewięć i mniej zajętych pól na wyspie gracz otrzymuje 4 punkty zwycięstwa, za dziesięć: 5 punktów; za jedenaście: 6 punktów; a za wszystkie dwanaście: 7 punktów.

Przykład: Właściciel rezydencji posiada 10 plantacji/kamieniołomów. Po zakończeniu gry otrzymuje 5 punktów zwycięstwa.

Przykład: Założmy, że w przykładzie dotyczącym portu (str. 10) gracz załadował na prywatny statek wszystkie 5 znaczników tytoniu. W ten sposób ogólnodostępny „statek tytoniowy” nie zostałby wypełniony do końca, a więc nie zostałby opróżniony po zakończeniu fazy kapitana.



WARIANT DLA DWÓCH OSÓB

Jeśli rozgrywka będzie się toczyć w dwie osoby, należy zmienić nieco zasady gry. Poniżej opisano jakie zmiany należy wprowadzić w stosunku do zasad standardowych. Pozostałe zasady (nieopisane poniżej) są identyczne jak przy rozgrywce dla 3 do 5 osób.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Do gry należy przygotować następujące elementy:

- Dla graczy:** - 1 plansza, 3 dublony, 1 plantacja indygo (dla gubernatora), 1 kukurydza (dla drugiego gracza),
- Liczba plantacji:** - 3 plantacje w puli odkrytych (1 więcej niż liczba graczy. Dodatkowo należy usunąć z gry 3 żetony plantacji każdego rodzaju,
- Kamieniołomy:** - 5 kamieniołomów (pozostałe 3 kamieniołomy należy usunąć z gry),
- Budynki:** - w grze będą użyte po dwa budynki produkcyjne każdego typu oraz po jednym budynku fioletowym,
- Punkty zwycięstwa:** - 65 punktów zwycięstwa,
- Kolonieści:** - 40 kolonistów (dostępnych w puli poza planszą) oraz 2 na statku (minimalna liczba kolonistów na statku zgodna z liczbą graczy),
- Towary:** - należy usunąć z gry po 2 znaczniki każdego rodzaju towaru,
- Statki:** - o pojemności ładowni 4 oraz 6,
- Targowisko:** - bez zmian,
- Karty postaci:** - w grze będzie używana tylko jedna karta poszukiwacza złota.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna gubernator, wybierając kartę postaci. Kolejno obaj gracze wykonują akcję związaną z daną postacią. Następnie drugi z graczy wybiera postać i znów obaj gracze kolejno wykonują akcję związaną z tą postacią. Gracze wybierają postaci tak długo, aż pozostanie jedna niewykorzystana. Należy na niej położyć 1 dublon oraz ułożyć wykorzystane w trakcie rundy karty postaci obok karty niewykorzystanej. Karta gubernatora przekazywana jest drugiemu z graczy i rozpoczyna się kolejna runda. Pozostałe zasady są identyczne z tymi obowiązującymi przy grze dla 3 do 5 graczy.

ROZSZERZENIE GRY – DODATKOWE BUDYNKI

Wraz z podstawową wersją gry w pudełku znajduje się jej rozszerzenie w postaci dwunastu dodatkowych małych fioletowych budynków oraz dwóch dodatkowych dużych fioletowych budynków. Poniżej umieszczono przykładowy wariant przeprowadzenia rozgrywki z rozszerzeniem oraz pełną listę nowych budynków wraz z opisem ich działania.

Uwaga! Rozszerzenie gry stanowi dodatek do wersji podstawowej, więc polecamy początkującym graczom najpierw opanować wersję podstawową, a dopiero później (jako przedłużenie żywotności gry i dobrej zabawy) grać w wersję z rozszerzeniem.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Ułóż obok głównej planszy **wszystkie (55) fioletowe budynki** (2 x 12 małych z wersji podstawowej, 5 dużych z wersji podstawowej, 2 x 12 małych z rozszerzenia oraz 2 duże z rozszerzenia).

Przy grze w 2 osoby:

- 3 dublony + indygo (gubernator) + kukurydza (2 gracz),
- 3 odkryte plantacje,
- usuń po 3 plantacje,
- 5 kamieniołomów (usuń 3),
- po 2 budynki produkcyjne,
- po 1 fioletowym budynku,
- 65 punktów zwycięstwa,
- 40 + 2 kolonistów,
- 2 znaczniki towarów mniej,
- statki o pojemnościach 4 i 6,
- targowisko,
- tylko 1 poszukiwacz.

Rozszerzenie gry

- zawiera 2 x 12 małych budynków oraz 2 duże budynki,
- używaj jako przedłużenia żywotności wersji podstawowej.

Pierwszy z graczy (wybrany losowo) wybiera jeden spośród wszystkich fioletowych budynków i umieszcza go na właściwym (*cena i wartość muszą się zgadzać!*) pustym miejscu na głównej planszy. Wyjątkiem jest obelisk, który umieszcza się na dowolnym polu przeznaczonym dla dużego budynku.

Wybranie pewnych budynków wyklucza możliwość wyboru innych. Jeśli wybrany został mały budynek, należy na planszy umieścić obydwie dostępne budynki tego rodzaju (jeden na drugim).

Gracze kolejno wybierają budynki spoza planszy i umieszczają je na głównej planszy do momentu, gdy zapełnią się wszystkie miejsca (12 małych i 5 dużych fioletowych budynków).

Pozostałych 26 niewybranych budynków (2 x 12 małych i 2 duże) należy umieścić z powrotem w pudełku. *Nie będą one używane podczas gry!*

Uwaga! Nie jest zalecane, aby w tej samej rozgrywce wybrana została hacjenda oraz szałas. Dlatego sugerujemy, aby zaraz po wyborze któregoś z tych dwóch budynków odrzucić drugi. To samo zalecenie dotyczy również budynków faktorii oraz biura handlowego.

Uwaga: Budynki kosztujące 2, 5 i 8 dublonów mogą zostać wybrane w 6 różnych kombinacjach (każdy z nich), ponieważ na planszy są 2 miejsca na ich umieszczenie. Dla pozostałych małych budynków (kosztujących odpowiednio: 1, 2, 3, 6 i 7 dublonów) możliwa jest jedna z 2 kombinacji do wyboru, ponieważ jest tylko jedno miejsce na planszy, na którym budynek taki można położyć. Budynki duże można wybrać w 21 różnych kombinacjach.

Inne warianty gry:

Można sobie wyobrazić jeszcze wiele innych wariantów gry z rozszerzeniem. Wszystkie są mile widziane i żaden z nich nie jest zły. Można sobie wyobrazić wariant, w którym do gry zostaną użyte wszystkie fioletowe budynki po jednym z każdego rodzaju. W ten sposób w grze będzie 31 pojedynczych fioletowych budynków. **Uwaga!** W ten sposób budynki nie mieszczą się na planszy głównej! W tym wariacie każdy z budynków będzie mógł być kupiony tylko i wyłącznie przez jednego z graczy.

Można również wprowadzić zmianę zasad polegającą na tym, że zawsze używa się wszystkich kolonistów i wszystkich punktów zwycięstwa. Rozgrywka kończy się wtedy, gdy pierwszy z graczy zapełni wszystkie miejsca budowy w swoim mieście.

Jeśli masz pomysł na inny wariant – podziel się z nami i innymi graczami na naszym forum dyskusyjnym dotyczącym gry Puerto Rico!

DODATKOWE BUDYNKI

Akwedukt

Jeśli gracz posiadający aktywną farbiarnię wytwarza w fazie nadzorczy co najmniej 1 znacznik indygo, otrzymuje dodatkowo 1 znacznik indygo. Ta sama zasada dotyczy wytwarzania towarów w cukrowni. Akwedukt nie działa dla małej farbiarni i małej cukrowni.

Przykład 1: Gracz posiada nieaktywną plantację indygo, aktywną plantację trzciny cukrowej, aktywną farbiarnię i aktywną małą cukrownię: gracze nie przysługują dodatkowe znaczniki towarów (ani cukru ani indygo).

Przykład 2: Gracz posiada aktywne plantacje trzciny cukrowej (3) i indygo (1) oraz farbiarnię i cukrownię. Otrzymuje w fazie nadzorczy 4 znaczniki cukru i 2 znaczniki indygo.

Skład

Gracz posiadający aktywny skład może, na zakończenie fazy kapitana, przechować dodatkowo 3 dowolne znaczniki (poza 1 na różny wiatrów).

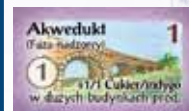
Przykład: Właściciel aktywnego składu oraz aktywnego dużego magazynu może przechować wszystkie znaczniki dwóch rodzajów oraz 4 dodatkowe znaczniki innych towarów.

Spośród 24 małych i 7 dużych różnych budynków gracze kolejno wybierają 12 małych + 5 dużych fioletowych budynków i umieszczają je na głównej planszy. Budynki małe umieszcza się parami. Tylko te budynki będą brały udział w grze.

Należy zwracać uwagę na cenę i wartość wybieranych budynków!

Przykład: gracz wybiera czarny rynek i umieszcza oba budynki czarnego rynku na planszy głównej na miejscu o cenie 2 (w okręgu) i wartości 1 (w prawym górnym rogu). Następnie kolejny gracz wybiera hacjendę i umieszcza obydwie budynki na odpowiednim miejscu planszy głównej.

W tym przypadku gracze nie będą mogli wybrać do gry szałas oraz kuźnię, ponieważ nie ma już odpowiedniego miejsca, aby je umieścić na planszy. Budynki te odrzuca się z gry.



Szałas

Właściciel *aktywnego* szałasu może w fazie plantatora wziąć plantację (*nie kamieniołom!*) z puli odkrytych żetonów i położyć go na wolnym miejscu na swojej wyspie spodem do góry jako las. Plantacje umieszczone na wyspie nigdy nie mogą zostać zamienione na lasy ani odwrotnie!

Jeśli podczas fazy budowniczego gracz wznosi budynki, płaci za nie mniej o 1 dublon za każde *dua* lasy na wyspie *bez względu na to czy szałas jest aktywny, czy nie!* Ta zniżka jest dodatkiem w stosunku do zniżki jaką dają kamieniołomy i nie podlega ograniczeniom takim jak zniżki wynikające z posiadania kamieniołomów (oznaczone na górze kolumn na planszy głównej).

Jeśli gracz posiada aktywny szałas oraz:

- *aktywną bibliotekę*: może zdecydować o zamianie 0, 1 lub 2 plantacji na lasy,
- *aktywny przytułek*: biorąc las, może umieścić kolonistę w San Juan.

Uwaga! Lasy nie wymagają kolonistów.

Przykład: Gracz posiada szałas, 5 lasów, 2 aktywne kamieniołomy i jest budowniczym. Za duży magazyn zapłaci: $6 - 2$ (5 lasów) $- 2$ (kamieniołomy) $- 1$ (budowniczy) = 1 dublon.

Czarny rynek

Właściciel posiadający *aktywny* czarny rynek w swoim mieście może w fazie budowniczego poświęcić (zwrócić do puli) maksymalnie *po jednym* kolonistcie, punkcie zwycięstwa i znaczniku towaru, aby zapłacić za budynek do 3 dublonów mniej. Nie wolno sprzedać kolonisty leżącego na żetonie czarnego rynku!

Uwaga! Czarny rynek może być użyty *jedynie* w celu obniżki ceny wnoszonego budynku. Po zakończonej budowie gracze nie mogą pozostać żadne dublony.

Uwaga! Zwrot kolonisty lub punktów zwycięstwa do puli, która była wyczerpana (warunek zakończenia gry), nie powoduje przedłużenia gry.

Przykład: Gracz posiada aktywny czarny rynek i chce kupić port za 8 dublonów. Niestety, posiada jedynie 6 dublonów. Poświęca więc 1 znacznik indygo i 1 kolonistę (zwraca do puli), za co otrzymuje 2 brakujące dublony. Gracz *nie może* poświęcić dodatkowo punktu zwycięstwa, ponieważ wtedy po zakupie pozostałby mu 1 dublon.

Zajazd

W fazie burmistrza gracz posiadający zajazd może umieścić w nim maksymalnie *dwóch* kolonistów. Na początku, w trakcie lub na końcu którejkolwiek z rund gracz może wysłać kolonistów z zajazdu (jednego lub obydwu) do pracy na plantacji, w kamieniołomie lub w budynkach. Koloniści pozostają tam do najbliższej fazy burmistrza, kiedy mogą być znów dowolnie przemieszczeni.

Przykład: Na zakończenie fazy kapitana właściciel aktywnego zajazdu z dwoma kolonistami przenosi jednego z nich do składu, aby przechować nadwyżkę znaczników towarów. Następnie gracz wciela się w rolę kupca i przenosi drugiego z kolonistów do biblioteki, aby podwoić swoje przywileje. Obaj koloniści pozostają w bibliotece i składzie do kolejnej fazy burmistrza.

Faktoria

W trakcie fazy kupca właściciel *aktywnej* faktorii może wybrać *między* sprzedażą towaru na targowisku a sprzedażą we własnej faktorii. Cena towaru we własnej faktorii jest identyczna z ceną na targowisku. Można korzystać z przywileju kupca. *Nie działają* jednak przywileje małego i dużego targu. W faktorii można sprzedać towar znajdujący się już na targowisku. Dla faktorii nie ma znaczenia, czy targowisko jest pełne czy nie. Po zakończeniu fazy kupca faktoria jest automatycznie opróżniana.

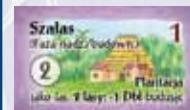
Przykład: Gracz posiada aktywne: faktorię i mały targ. Jako że na targowisku nie ma już miejsca, gracz sprzedaje kawę w faktorii i otrzymuje 4 dublony.

Kościół

Jeśli gracz posiada *aktywny* kościół podczas budowy budynków z drugiej lub trzeciej kolumny (na planszy głównej), otrzymuje 1 punkt zwycięstwa. Za budowę budynków dużych (czwarta kolumna) otrzymuje 2 punkty.

Uwaga! Gracz nie otrzymuje *nigdy* punktu za zbudowanie kościoła.

Przykład: Gracz posiada aktywny uniwersytet i buduje kościół. Mimo że staje się on natychmiast aktywny (dzięki uniwersytetowi), gracz nie otrzymuje punktu zwycięstwa. W kolejnej rundzie gracz buduje port. Otrzymuje za to 1 punkt zwycięstwa.



Przystań

Gracz posiadający *aktywną* przystań może w trakcie *jednego z załadunków* w fazie kapitana załadować *dowolną ilość* (nie mniej niż 1) *różnych* towarów na swój prywatny statek (inny niż daje nabrzeże). Za każde 2 załadowane znaczki towaru gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa. Nie ma konieczności załadowania wszystkich towarów danego rodzaju. Jeśli gracz posiada również nabrzeże, może z niego skorzystać przy okazji innego załadunku.

Przykład: Posiadacz aktywnej przystani ładuje na swój statek: 3 znaczki kukurydzy, 2 tytoniu i 1 cukru, za co otrzymuje 3 punkty zwycięstwa. Gracz pozostawia sobie 1 znaczek tytoniu, aby sprzedać go później na targowisku.

Latarnia morska

Podczas fazy kapitana właściciel *aktywnej* latarni otrzymuje 1 dublon za każdym razem, gdy dokonuje załadunku. Jeśli właściciel aktywnej latarni jest kapitanem, otrzymuje kolejny dublon (nawet jeśli nic nie załadował).

Przykład: Właściciel aktywnej latarni morskiej (kapitan) załadował 2 znaczki kukurydzy na wspólny statek. Otrzymuje 3 punkty zwycięstwa i 2 dublony (1 za załadunek oraz 1 za kapitana). Przy następnej okazji ładuje 3 znaczki indygo na prywatny statek (nabrzeże) i otrzymuje 3 punkty zwycięstwa i 1 dublon. Następnie ładuje 3 znaczki cukru na prywatny statek (przystań) i otrzymuje 1 punkt zwycięstwa i 1 dublon.

Manufaktura

Właściciel *aktywnej* manufaktury otrzymuje w fazie nadzorcy wypłatę równą maksymalnej liczbie wyprodukowanych towarów *jednego* wybranego właśnie rodzaju pomniejszoną o 1. Manufaktura *nie działa* dla kukurydzy.

Przykład: Gracz posiada aktywne: manufakturę, akwedukt, bibliotekę, cukrownię i małą cukrownię oraz 4 plantacje cukru, a do tego jest nadzorcą. Wytwarza 7 znaczków cukru, za co otrzymuje 6 dublonów.

Biblioteka

Aktywna biblioteka podwaja przywilej przysługujący graczowi za wybór postaci. Jako plantator gracz najpierw bierze kamieniołom lub plantację, ale dopiero, gdy pozostali gracze wezmą plantacje, plantator może wziąć jedną z pozostałych (odkrytych) plantacji. Za drugim razem nie można jednak wziąć kamieniołomu!

Nadzorca z kolei może wziąć 2 te same lub różne towary.

Jeśli gracz posiada *aktywną* bibliotekę oraz:

- *aktywną* kuźnię: może wziąć kamieniołom jako drugi obiekt,
- *aktywny* przytułek: może wziąć kolonistę, ale tylko wraz z pierwszym obiektem.

Przykład: Gracz będący budowniczym posiada *aktywną* bibliotekę: kupuje port za 6 dublonów.

Przeładownia

Właściciel *aktywnej* przeładowni *przed* pierwszą okazją do załadunku w fazie kapitana otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za *każde 2 identyczne* towary posiadane na różny wiatrów. Sama faza kapitana nie zmienia się.

Przykład 1: Gracz posiadający *aktywną* przeładownię posiada 3 znaczki kukurydzy, 2 indygo i 1 kawy. Otrzymuje więc 2 punkty zwycięstwa.

Przykład 2: Gracz posiadający *aktywną* przeładownię posiada 4 znaczki kukurydzy i 2 indygo. Otrzymuje więc 3 punkty zwycięstwa.

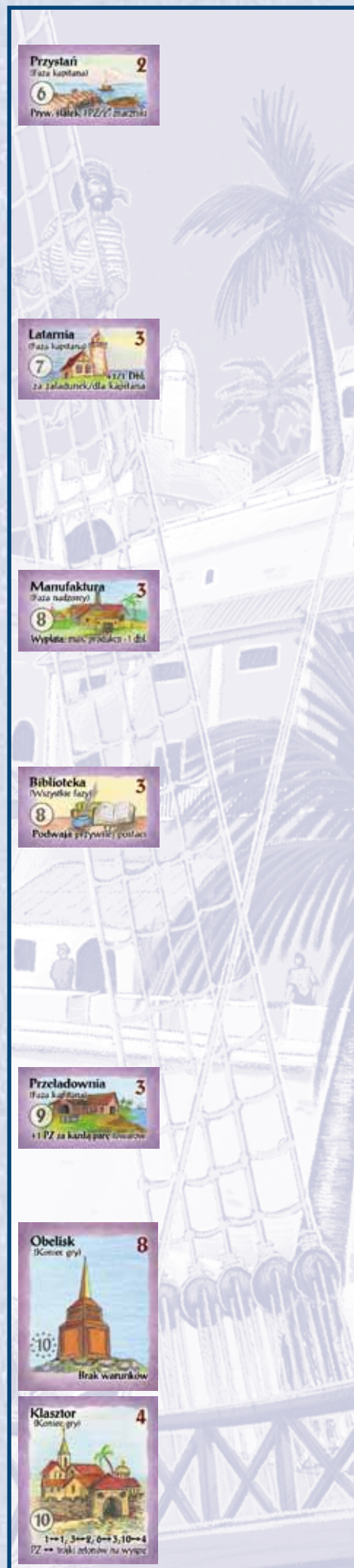
Obelisk

Właściciel *aktywnego* obelisku na koniec gry otrzymuje 8 punktów zwycięstwa. Ten żeton nie wymaga zatrudniania kolonisty i nie przynosi żadnych korzyści podczas gry! Jeśli gracz posiadający *aktywny* uniwersytet postawi obelisk, to umieszcza kolonistę w San Juan.

Klasztor

Gracz posiadający *aktywny* klasztor otrzymuje na koniec gry punkty zwycięstwa za trójki *takich samych* żetonów na wyspie. Za 1 trójkę 1 punkt zwycięstwa, za 2 trójki 3 punkty, za 3 trójki 6 punktów, a za 4 trójki 10 punktów zwycięstwa.

Przykład: Gracz posiadający *aktywny* klasztor posiada na wyspie po zakończeniu gry: 6 lasów, 3 kamieniołomy, 2 plantacje indygo i 1 kawy. Otrzymuje więc 6 punktów zwycięstwa. Gdyby miał plantację indygo zamiast kawy, otrzymałby 10 punktów.



Poniżej przedstawiamy listę wszystkich budynków zarówno z podstawowej wersji gry, jak i z rozszerzenia. Sugerujemy położyć tę listę obok graczy, którzy siedząc przy stole, widzą planszę główną do góry nogami.



Budynki z rozszerzenia bazują na pomysłach i propozycjach:

Wei—Hwa Huang (4); Sven Baumer (3), Andy Bridge (3), Patrik Rügge (3), Michael Schacht (3); Joe M. Huber (2), Eric Humrich (2); Keith Ammann, Erwin Broens, Hans Dieben, David Haupt, Ingo Jansen, Jörg Killer, Anne—Kathrin Knüppel, Mario T. Lanza, Takuya Ono, Deborah A. Pickett, Carl de Visser, Sabine Werhahn, Yasuto Yonede.

Na polskie nazwy wywarli wpływ: Bazik, Browarion, Duch, Geko, Grzegorz Kobiela, Hatar, Ja_n, Kmet, Maluman, Nataniel, Rafał Kurzepa, Ragozd, Michał Stajszczak, Uiek i inni.

Korekta: Aleksandra Sontowska

Grafiki budynków: Anna Drożdźoń i Weronika Drożdźoń

Tłumaczenie na język polski: Przemysław Korzeniewski

**Wydawnictwo
LACERTA
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53—638, Wrocław**

Jeśli masz uwagi, pomysły, komentarze do tej lub innych naszych gier, napisz do nas:

**E—Mail:
kontakt@lacerta.pl**

**Zapraszamy na naszą
stronę:
www.LACERTA.pl**



© 2001 Andreas Seyfarth
© 2002 Ravensburger Spieleverlag