











PREPARAZIONE

- 1) Mettere 1 carta Nave nei due moli in alto e 1 carta Nave in mare.
- 2) Scegliere il lato della piantagione.
- 3) Mettere le 25 tessere edificio scoperte accanto al tabellone.
- 4) Mettere 3 Agrumi, 3 Zucchero e 3 Tabacco sui prezzi 6, 5 e 4 del mercato.
- 5) Mettere 2 Rum e 2 Sigari sui prezzi 6 e 5.
- 6) Dividere le 24 carte Legge in base al numero sul dorso e mescolarle.
- 7) Ogni giocatore riceve 10 Pesos.
- 8) Ogni giocatore sceglie 2 Risorse: Pietra , Acqua  o Legno 
- 9) Ogni giocatore sceglie 2 Prodotti: Tabacco , Agrumi  o Zucchero 
- 10) Determinare il giocatore iniziale.

Solo i Prodotti e le Merci (Rum  e Sigari ) possono essere imbarcati o venduti al Mercato. Tutti i Prodotti nella piantagione a fine turno tornano nella riserva generale (il Caposquadra può mettere i Prodotti nel magazzino).

SEQUENZA DI GIOCO

A) PROPOSTE DI LEGGE: girare la carta in cima ad ogni pila delle Leggi.

B) FASE AZIONI: il giocatore iniziale gioca uno dei 5 Personaggi, proseguire poi in senso orario. La fase Azione continua fino a quando tutti i giocatori hanno scelto e svolto le azioni di 4 Personaggi.

Lavoratore (1 voto): muovere (opzionale) e attivare i 6 campi della riga/colonna corrispondente (compresi campi/edifici con la pedina sopra). Prendere le relative Risorse (nessun limite) e Prodotti.



NOTE:

- 1) Il Lavoratore può prendere max 2 Prodotti (Agrumi, Tabacco e Zucchero).
- 2) Si possono usare cubi Acqua per Prodotti aggiuntivi al cambio 1:1.
- 3) Non si può attivare lo stesso campo 2 volte usando l'Acqua.

Commerciante (2 voti): comprare/vendere un qualsiasi numero di Merci e Prodotti al mercato e piazzarli nella piantagione.

NOTE:

- 1) Si possono acquistare Merci o Prodotti non nel mercato per 7 Pesos.
- 2) Se il mercato è pieno, vendere Prodotti=1 Peso, Merci=3 Pesos.

Uso alternativo: prendere dalla riserva 1 risorsa di un qualsiasi tipo OPPURE 1 Prodotto col prezzo di mercato più basso.

Architetto (3 voti): costruire un qualsiasi edificio della riserva (non si può costruire sopra il magazzino o un altro edificio). Uso alternativo: 2 o 1 PV

Caposquadra (4 voti): usare in qualsiasi ordine gli edifici attivati OPPURE usare un qualsiasi singolo edificio. I Prodotti non nel magazzino alla fine del turno tornano nella riserva generale.

Sindaco (5 voti): fornire 1 Nave di Prodotti/Merci. Guadagnare 1, 2 o 3 PV per ogni Prodotto/Merce caricati. Uso alternativo: prendere 4 o 2 Pesos.

Dopo che ogni giocatore ha giocato 4 Personaggi, il nuovo giocatore iniziale diventa quello che ha giocato come ultimo Personaggio quello col valore più alto (in caso di parità chi ha giocato per ultimo).

C) FASE PARLAMENTO: i giocatori rivelano la 5^a carta Personaggio (il valore dei voti della carta è il numero di voti dei giocatori).

- 1) I giocatori scelgono in segreto i Pesos per comprare voti (1 Peso=1 voto).
- 2) Valore del Personaggio+voti comprati=voti totali (se costruito Municipio 2 voti in più a quel giocatore).
- 3) I giocatori con più voti in parità possono comprare ancora voti.
- 4) Il vincitore sceglie 2 proposte di Legge e le piazza sull'appropriato spazio (coprendo ogni precedente Legge).

D) FASE STATUTO: le attuali Leggi sono svolte da 1 a 4. Atto delle Tasse=2 Pesos. Atto Fiscale=1 Agrumi (fino a quando non cambiano). Pagare Tasse=2 PV. Pagare Fisco=2 PV. Pagare Fisco+Tasse=1 PV Bonus (totale 5 PV)

E) FINE DEL TURNO

- 1) I giocatori riprendono in mano le carte e scartano i Prodotti non nel Magazzino (le Risorse e le Merci rimangono nella piantagione).
- 2) Le navi completamente cariche lasciano i moli. Le altre navi muovono in giù lungo i moli e 1 nuova carta Nave è messa in mare. La nave nel terzo molo parte a prescindere dal carico.
- 3) Dopo 6 turni la partita finisce.

FINE DELLA PARTITA

Aggiungere 2 PV per ogni edificio dei giocatori. Il giocatore con più PV vince. In caso di parità vince il giocatore con più Pesos.