illustrated buildings for
Puerto Rico

A game by Andreas Seyfarth

©2001 Andreas Seyfarth - ©2002 Ravensburger Spielverlag

The buildings I propose in this document are to be used with Puerto Rico, Andreas Seyfarth's famous game. The original illustrations are the work of Franz Vohwinkel, whose seemingly unlimited talent you can admire on his website (www.franz-vohwinkel.com). These illustrations were taken from San Juan, another fine game by Seyfarth, originally published by Alea/Ravensburger. San Juan is Puerto Rico's little brother, the atmosphere is the same, and the look of both games is now unified.

This being a personal initiative, I'm affraid I'm the only one to be blamed for any mistake appearing on these tiles. Since both games and their illustrations are under copyright, it goes without saying that the present PDF file and its contents can by no means be used for any commercial use. The following tiles were designed for maniacs like me who find that the buildings of Puerto Rico deserved a lifting, in order to keep up with the general look and excellent playing quality of this game.

I took the liberty to reduce the text of each building to its minimum, so as to leave maximum space for the illustration. I hope you'll like it as much as I do. All hints and comments for improvements are most welcome, so don't hesitate !

For best effect, print this two pages on a laser printer, spray-glue them on thick paper, cut them out with a cutter and a metal ruler and... voilà ! Enjoy your next games !

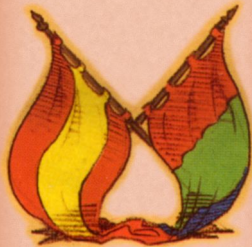|			
Mercato piccolo 1 — **2** +1 Doblone (fase Commerciante)	**Ostello** 2 — **4** +1 colono (fase Colonizzatore)	**Manifattura** 3 — **7** +1/2/3/5 dobloni (fase Artigiano)	**Corporazione** 4 — 2 PV / impianto di produzione grande — **10** 1 PV / impianto di produzione piccolo (fine gioco)
Mercato piccolo 1 — **2** +1 Doblone (fase Commerciante)	**Ostello** 2 — **4** +1 colono (fase Colonizzatore)	**Manifattura** 3 — **7** +1/2/3/5 dobloni (fase Artigiano)	
Proprietà 1 — **2** +1 Piantagione (fase Colonizzatore)	**Ufficio** 2 — **5** stesso tipo di merce (fase Commerciante)	**Università** 3 — **8** +1 colono (fase Costruttore)	**Residenza** 4 — spazi occupati (isola) ≤9 = 4 PV 10 = 5 PV 11 = 6 PV 12 = 7 PV — **10** (fine gioco)
Proprietà 1 — **2** +1 Piantagione (fase Colonizzatore)	**Ufficio** 2 — **5** stesso tipo di merce (fase Commerciante)	**Università** 3 — **8** +1 colono (fase Costruttore)	
Capanno degli attrezzi 1 — **2** cava / piantagione (fase Colonizzatore)	**Mercato grande** 2 — **5** +2 dobloni (fase Commerciante)	**Porto** 3 — **8** +1 PV / spedizione (fase Capitano)	**Fortezza** 4 — **10** 1 PV / 3 coloni (fine gioco)
Capanno degli attrezzi 1 — **2** cava / piantagione (fase Colonizzatore)	**Mercato grande** 2 — **5** +2 dobloni (fase Commerciante)	**Porto** 3 — **8** +1 PV / spedizione (fase Capitano)	
Magazzino piccolo 1 — **3** +1 tipo di merce (fase Capitano)	**Magazzino grande** 2 — **6** +2 tipi di merce (fase Capitano)	**Molo** 3 — **9** nave personale (fase Capitano)	**Dogana** 4 — **10** 1 PV / 4 PV in gettoni (fine gioco)
Magazzino piccolo 1 — **3** +1 tipo di merce (fase Capitano)	**Magazzino grande** 2 — **6** +2 tipi di merce (fase Capitano)	**Molo** 3 — **9** nave personale (fase Capitano)	
			Municipio 4 — **10** 1 PV / edificio viola (fine gioco)

Governatore

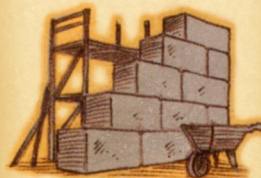**comincia il turno**

Colonizzatore

nuove piantagioni

---

cava invece
di piantagione

Costruttore

costruzione palazzi

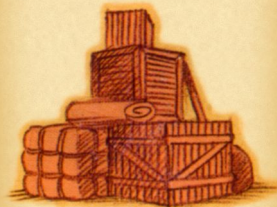1 doblone in meno
sul costo del palazzo

Sindaco

nuovi coloni

---

1 colono extra
dalla scorta

Artigiano

produzione merci

---

1 merce extra
dalla scorta

Commerciante

vendita merci

---

1 doblone extra
par la vendita

Capitano

spedizione merci

---

1 PV per la
spedizione

Cercatore d'oro

---

1 doblone
dalla banca

Cercatore d'oro

---

1 doblone
dalla banca