

**ANDREAS SEYFARTH**  
Traduzione curata da Michele "Favar" Mura  
Revisione curata da Riccardo "Racca" Semino Favro  
Grafica aggiuntiva sviluppata da Giancarlo "Dominex" Fioretti

# Puerto Rico

*Cercatore d'oro, capitano, sindaco, colonizzatore, artigiano oppure costruttore?  
Quale ruolo interpreterai nel nuovo mondo?*

*Possiederai le piantagioni più floride? Costruirai i palazzi di maggior valore?*

*Hai un solo obiettivo: ottenere il maggior benessere e il più alto rispetto!*

*Questo è rappresentato dal giocatore che guadagnerà il maggior numero di punti vittoria.*

## OBIETTIVO

La partita è divisa in più round. Durante ciascun round ogni giocatore sceglie uno tra i sette diversi personaggi disponibili e offre quindi a **tutti** gli altri giocatori (procedendo in senso orario) la possibilità di eseguire le azioni associate al personaggio stesso. Ad esempio il colonizzatore può disporre nuove piantagioni grazie alle quali, con l'aiuto dell'artigiano, i giocatori producono merci. I giocatori possono quindi vendere queste merci all'emporio con il commerciante oppure, con il capitano, spedirle nel vecchio mondo. Grazie al denaro guadagnato i giocatori possono, con il costruttore, edificare palazzi nella città e così via. Il giocatore che meglio gestirà il continuo alternarsi dei diversi ruoli, le azioni associate e gli speciali privilegi diverrà il più prospero, il più rispettato e di conseguenza il vincitore della partita.

**Il vincitore è colui che guadagna il maggior numero di punti vittoria.**

## OBIETTIVO

**I giocatori, round dopo round, si dedicano ai diversi personaggi ed eseguono le azioni associate.**

**I giocatori collocano le piantagioni e costruiscono palazzi. Producono merci, le vendono oppure le spediscono.**

**Il giocatore che avrà ottenuto alla fine della partita il maggior numero di punti vittoria sarà dichiarato il vincitore.**

## CONTENUTO DELLA SCATOLA

<b>5 schede del giocatore</b>	ciascuna con un'isola ed una città suddivise in 12 caselle unitamente ad un riassunto dei 7 personaggi
<b>1 carta governatore</b>	indica il giocatore che inizia il round
<b>8 carte personaggio</b>	un colonizzatore, un sindaco, un costruttore, un artigiano, un commerciante, un capitano e due cercatori d'oro
<b>1 tabellone di gioco</b>	per i diversi palazzi e per il denaro
<b>49 palazzi</b>	5 palazzi viola grandi, (da due caselle) 24 palazzi viola piccoli (2 per ogni tipo) e 20 impianti di produzione (di diverso colore)
<b>54 dobloni</b>	46 del valore di un doblone e 8 del valore di cinque dobloni
<b>58 segnalini per l'isola</b>	8 segnalini "cava" e 50 segnalini piantagione: 8 caffè, 9 tabacco, 10 granturco, 11 zucchero e 12 indaco
<b>1 nave dei coloni</b>	per i coloni
<b>100 coloni</b>	piccoli gettoni di legno color marrone
<b>1 emporio</b>	per vendere le merci
<b>50 merci</b>	9 di caffè e 9 di tabacco, (rispettivamente marrone scuro e chiaro) 10 di granturco, (giallo) 11 di zucchero (bianco) e 11 di indaco (blu) – cilindretti di legno
<b>5 navi da carico</b>	per spedire le merci nel vecchio mondo
<b>50 punti vittoria</b>	gettoni di forma esagonale: 32 da un punto vittoria e 18 da cinque (PV)

*Il testo contenuto nella colonna laterale riassume le regole ed offre informazioni riguardo determinate speciali circostanze che possono verificarsi durante la partita. Vi raccomandiamo di leggere il presente regolamento dall'inizio alla fine prima di consultare ciò che è scritto nella suddette colonne.*

## PREPARAZIONE

Piazzare il **tabellone di gioco** al centro del tavolo. Collocate **tutti i palazzi** negli appositi spazi del tabellone (vedere più sotto).  
Dividete i **doblioni** per valore e disponeteli sul tabellone di gioco dentro il riquadro della banca (vedi figura).

Ogni giocatore riceve:

- **1 scheda del giocatore** (da piazzare davanti sul tavolo)
- **denaro:**
  - con tre giocatori: 2 doblioni
  - con quattro giocatori: 3 doblioni
  - con cinque giocatori: 4 doblioni

I giocatori accumulano i loro doblioni sulla rosa dei venti (quella raffigurata sulla scheda del giocatore) in modo tale che tutti gli altri possano vedere di quanto denaro dispone ciascuno
- **1 segnalino piantagione.** Utilizzando un qualsiasi metodo i giocatori determinano chi inizia la partita. Questo giocatore riceve la **carta governatore** e un segnalino **indaco** (blu) che colloca su una **qualsiasi** delle 12 caselle dell'isola. Procedendo in senso orario gli altri giocatori ricevono i seguenti segnalini:
  - con tre giocatori: secondo giocatore: indaco / terzo giocatore: granturco
  - con quattro giocatori: secondo giocatore: indaco / terzo e quarto giocatore: granturco
  - con cinque giocatori: secondo e terzo giocatore: indaco / quarto e quinto giocatore: granturco

Collocate sul tavolo il **restante materiale** secondo il seguente schema:

(Nota: la seguente illustrazione raffigura una partita con 4 giocatori)

**i gettoni dei punti vittoria [victory points chips]**  
(in due pile distinte)  
con tre giocatori: 75 punti  
con quattro giocatori: 100 punti  
con cinque giocatori: tutti i 122 punti

**tutti i segnalini cava [quarry]** (faccia in su)

**tutti i restanti segnalini piantagione [plantation tiles]**  
(mescolati e disposti su cinque pile a faccia in giù)

**4, 5 oppure 6 segnalini piantagione**  
(uno in più rispetto al numero dei giocatori) vengono pescati dalle cinque pile dei segnalini piantagione a faccia in giù e disposti con il lato scoperto vicino alla pila dei segnalini cava

**le carte dei personaggi [role cards]**  
- con tre giocatori: tutte ad eccezione dei due cercatori d'oro (6 carte in tutto)  
- con quattro giocatori: tutte ad eccezione di un cercatore d'oro (7 carte in tutto)  
- con cinque giocatori: tutte le 8 carte

**tre navi da carico [cargo ships]**  
- con tre giocatori: le navi con 4, 5 e 6 caselle di carico  
- con quattro giocatori: le navi con 5, 6 e 7 caselle di carico  
- con cinque giocatori: le navi con 6, 7 e 8 caselle di carico

**tutte le merci [goods]**  
(in 5 mucchi separati)

**l'emporio [trading house]**

**la nave dei coloni [colonist ship]**  
(sulla quale è necessario piazzare 3, 4 oppure 5 coloni in base al numero dei giocatori)

**i piccoli gettoni color marrone che rappresentano i coloni [colonist]**  
(come scorta)  
- con tre giocatori: 55 coloni  
- con quattro giocatori: 75 coloni  
- con cinque giocatori: 95 coloni

*Rimettete il materiale inutilizzato all'interno della scatola del gioco.*

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita è divisa in più round (circa 15). Ogni round è giocato alla stessa maniera. Il giocatore con la carta governatore inizia. Sceglie una carta personaggio, la dispone accanto alla scheda giocatore ed esegue l'azione associata al personaggio selezionato. Successivamente il giocatore alla sua sinistra, esegue l'azione associata allo stesso personaggio e così di seguito procedendo in senso orario, fino a che *ogni* giocatore, abbia eseguito *una volta* l'azione del personaggio scelto inizialmente. Il gioco prosegue con il giocatore alla sinistra del governatore il quale sceglie a sua volta una carta personaggio tra quelle *rimanenti*, la colloca vicino alla sua scheda ed effettua l'azione prevista. Il giocatore alla sua sinistra esegue l'azione associata al personaggio appena selezionato ed il turno prosegue fino a che tutti i giocatori non abbiano eseguito la medesima azione. Si continua procedendo sempre in senso orario: il giocatore sceglie una carta personaggio ed esegue l'azione, *ogni* altro giocatore esegue la stessa azione. Tutto questo continua fino a che *ogni* giocatore non abbia scelto un personaggio e *tutti* i giocatori non hanno eseguito l'azione associata ad ogni personaggio selezionato. Infine viene collocato un doblone su ciascuna delle tre carte personaggio non selezionate durante il round e le carte personaggio selezionate vengono disposte nuovamente sul tavolo accanto a quelle non utilizzate. Il giocatore alla sinistra del governatore prende la carta governatore divenendo così il nuovo governatore del round successivo. Costui inizia il nuovo round ed il gioco prosegue come descritto precedentemente.

### I PERSONAGGI

Ogni personaggio offre al giocatore che sceglie la carta un privilegio speciale così come un'azione specifica che ciascun giocatore può eseguire, procedendo in senso orario, iniziando dal giocatore che ha selezionato la carta stessa (*unica eccezione: il cercatore d'oro*).

Regole base per tutti i personaggi:

- Se uno o più dobloni si trovano su una carta personaggio, il giocatore che la seleziona guadagna i dobloni in aggiunta al privilegio e alla possibilità di eseguire l'azione associata alla carta stessa.
- È *sempre* il giocatore che sceglie la carta personaggio il primo ad eseguire l'azione associata, seguono in senso orario tutti gli altri giocatori.
- Un giocatore è *obbligato* a scegliere una carta personaggio all'inizio del suo turno, ma può scegliere di non usufruire dell'azione associata così come del privilegio legato alla carta stessa. Gli altri giocatori, naturalmente, possono eseguire l'azione associata anche se colui che ha scelto la carta inizialmente ha deciso di non farlo.
- L'azione associata alla carta è opzionale. (*unica eccezione: il capitano*) Un giocatore può non essere in grado di eseguire l'azione oppure può decidere deliberatamente di non eseguirla.
- La carta personaggio resta di fronte al giocatore che l'ha selezionata fino al termine del round e pertanto, per tutta la durata dello stesso, non può essere selezionata da altri giocatori.

### IL COLONIZZATORE [SETTLER] (piazzare una nuova piantagione sull'isola)

Il giocatore che sceglie questo personaggio può prendere un segnalino cava come privilegio oppure un segnalino piantagione tra quelli a faccia in giù e può quindi collocarlo sulla sua scheda giocatore in una delle caselle vuote dell'isola. In seguito, ogni altro giocatore, procedendo in senso orario, può prendere un segnalino piantagione (non un segnalino cava! – *unica eccezione: capanna della costruzione*) tra quelli a faccia in su rimasti e collocarlo sulla sua scheda giocatore in una delle caselle vuote dell'isola.

Al termine, il giocatore-colonizzatore, forma con i segnalini piantagione a faccia in su inutilizzati un mucchio degli scarti e pesca nuovi segnalini piantagioni dalle pile a faccia in giù, collocandoli vicino alla pila dei segnalini cava. È necessario pescare un segnalino *in più* rispetto al numero dei giocatori.

#### Note:

- *Tenete presente le funzioni speciali dei palazzi: proprietà, capanna della costruzione e ospizio.*
- *Se non sono rimasti segnalini piantagione sulle pile a lato coperto, il giocatore dapprima pesca tra quelli rimasti e li dispone a lato scoperto. Successivamente mescola i segnalini del mucchio degli scarti, crea nuovamente le pile a lato coperto e termina la fila a lato scoperto pescando i segnalini mancanti. Se non dovessero esserci segnalini sufficienti per formare la fila a lato scoperto i giocatori saranno costretti a scegliere tra un minor numero di piantagioni.*
- *È irrilevante ai fini del gioco dove i giocatori collocano sull'isola le piantagioni e le cave. I segnalini una volta collocati non possono più essere rimossi.*

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

**Il governatore inizia e sceglie una carta personaggio; procedendo in senso orario, tutti i giocatori effettuano l'azione associata.**

**Il giocatore successivo sceglie un'altra carta e tutti i giocatori, come nel turno precedente, eseguono l'azione associata.**

**Alla fine del round, collocare 1 doblone sulle carte rimaste inutilizzate.**

**Procedendo sempre in senso orario la carta governatore passa al giocatore successivo e la partita continua.**

### I PERSONAGGI

- **ciascun giocatore può eseguire l'azione associata al personaggio selezionato (unica eccezione: il cercatore d'oro)**
- **l'unico che può usufruire del privilegio associato alla carta personaggio è colui che l'ha scelta**



**azione:**  
ogni giocatore colloca un segnalino piantagione privilegio: il colonizzatore può, invece di una piantagione, collocare una cava

**al termine della fase del colonizzatore: vengono pescati nuovi segnalini piantagione**

- Una volta che tutte le 12 caselle isola della scheda giocatore sono occupate, non sarà più possibile collocare piantagioni oppure cave durante le successive fasi colonizzatore.
- Se i segnalini cava terminano, il colonizzatore non è più in grado di usufruire del suo privilegio. Allo stesso modo, i possessori di una capanna della costruzione non possono più utilizzare la funzione speciale di questo palazzo.

### **IL SINDACO [MAJOR]** (arrivo dei nuovi coloni)

Sui segnalini piantagione, cava e palazzo, sono stampati da 1 a 3 cerchietti. Un giocatore può piazzare *un* colono su ogni cerchietto presente sui segnalini della propria scheda giocatore. Se è presente almeno un colono su uno di questi cerchietti, il segnalino è considerato occupato. Soltanto i segnalini occupati possono essere utilizzati; quelli non occupati non funzionano *mai!*

Il giocatore che sceglie questo personaggio può inizialmente prelevare, come privilegio, un colono dalla *scorta* (non dalla nave dei coloni!). Successivamente i giocatori prelevano i coloni dalla nave, uno alla volta, iniziando appunto dal sindaco. I giocatori continuano a prelevare coloni, procedendo in senso orario, fino a che la nave non è vuota.

Un giocatore può piazzare i suoi nuovi coloni, *insieme* a tutti quelli acquisiti durante i round precedenti, su *qualsiasi* cerchietto vuoto stampato sui segnalini della propria scheda giocatore. Ciò significa che possono essere spostati anche i coloni già presenti sui cerchietti e/o quelli su San Juan. Se un giocatore non è in grado di piazzare tutti i coloni posseduti può "conservarli" sulla piccola cittadina di San Juan situata sulla scheda giocatore. I coloni vi resteranno fino alla prossima fase sindaco durante la quale potranno essere nuovamente spostati.

L'ultimo compito del sindaco prevede che vengano collocati sulla nave nuovi coloni da poter essere utilizzati durante la prossima fase sindaco. Egli preleva dalla scorta e deposita sulla nave un numero di coloni pari al numero dei cerchietti vuoti sui *palazzi* presenti su tutte le schede dei giocatori (i cerchietti vuoti presenti sulle piantagioni e sulle cave non rientrano in questo numero!). Tuttavia è previsto un numero minimo di coloni da piazzare sulla nave che è pari al numero di giocatori.

#### Note:

- Generalmente, i giocatori piazzano/muovono i coloni contemporaneamente. Se, tuttavia, i giocatori ritengono che le loro decisioni sul piazzamento possano dipendere dalle decisioni degli avversari, i giocatori dovranno piazzare i coloni secondo questo ordine: inizia il sindaco e quindi si procede in senso orario.
- Se il sindaco dimentica (i giocatori possono comunque ricordarglielo) di collocare i nuovi coloni sulla nave, i giocatori piezzeranno il numero di coloni minimo previsto (il numero di giocatori).
- Una volta esaurita la scorta di coloni, il sindaco non potrà più usufruire del suo privilegio e, naturalmente, non dovrà più piazzare nuovi coloni sulla nave.
- Nessun giocatore può decidere di piazzare coloni su San Juan se sono disponibili cerchietti vuoti sulla propria scheda. Tutti i cerchietti vuoti devono necessariamente essere occupati. I coloni possono essere collocati sui cerchietti unicamente durante la fase sindaco.

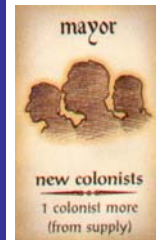
### **IL COSTRUTTORE [BUILDER]** (costruzione dei palazzi)

Il giocatore che sceglie questo personaggio può immediatamente costruire *un* palazzo e il relativo privilegio gli consente di ridurre il prezzo base di un doblone. Egli paga il denaro alla banca, prende il palazzo dalla scorta e lo piazza su una *qualsiasi* delle caselle vuote della città sulla sua scheda giocatore. Per poter piazzare un palazzo grande sono necessarie due caselle vuote adiacenti. Successivamente gli altri giocatori, procedendo in senso orario a partire dal costruttore, possono costruire un palazzo ciascuno (al costo base).

#### Note:

- Nessun giocatore può acquistare più di un palazzo per turno.

Ulteriori informazioni sulle diverse caratteristiche dei palazzi possono essere consultate al termine di questo regolamento.



**azione:**  
ogni giocatore prende e piazza i coloni  
**privilegio:**  
il sindaco può, prendere un colono aggiuntivo



Es per 4 giocatori (con 6 coloni)

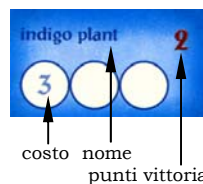
Il sindaco prende 3 coloni, il secondo giocatore 2, il terzo ed il quarto 1 ciascuno.

**Ogni giocatore può piazzare tutti i suoi coloni sui cerchietti vuoti.**

**Alla fine della fase il sindaco colloca nuovi coloni sulla nave.**



**azione:**  
ogni giocatore può costruire un palazzo  
**privilegio:**  
il costruttore paga un doblone di meno



## Cave [quarry]

Ciascuna cava occupata offre al giocatore che la possiede una riduzione sul costo di costruzione dei palazzi pari a 1 doblone. Il limite di queste riduzioni è mostrato sul tabellone di gioco: i giocatori che costruiscono i palazzi situati sulla prima colonna possono ridurre i costi di 1 doblone (1 cava occupata), nella seconda colonna la massima riduzione è pari a 2 dobloni (2 cave occupate), nella terza colonna la massima riduzione è pari a 3 dobloni (3 cave occupate) ed infine nella quarta colonna la massima riduzione è pari a 4 dobloni (4 cave occupate). La riduzione come privilegio del costruttore si aggiunge a quella derivante dalle cave, ma il prezzo di un palazzo non può comunque scendere sotto zero dobloni. Un giocatore con 3 cave occupate paga ad esempio i seguenti prezzi: capanna della costruzione: 1 doblone; ufficio: 3 dobloni; porto: 5 dobloni; municipio: 7 dobloni.

### Note:

- Tenete presente la funzione speciale dell'università.
- Se il costruttore non costruisce il palazzo non guadagna 1 doblone come suo privilegio!
- Non è possibile costruire oltre le 12 caselle della città. Se un giocatore non ha più caselle vuote non può più costruire palazzi.

## L'ARTIGIANO [CRAFTSMAN] (produzione delle merci)

Il giocatore che sceglie questo personaggio, riceve merci dalla scorta in base alla sua capacità produttiva e le colloca sulla rosa dei venti della propria scheda giocatore. Pertanto sulla rosa dei venti si collocano sia le merci che il denaro. Successivamente anche gli altri giocatori, partendo dall'artigiano e procedendo in senso orario, ricevono le merci dalla scorta in base alla capacità produttiva di ciascuno di loro.

Maggiori informazioni riguardo la capacità produttiva al paragrafo "Gli impianti di produzione".

Infine, l'artigiano, grazie al suo privilegio riceve dalla scorta una merce aggiuntiva (scelta tra le tipologie che è in grado di produrre).

### Note:

- Tenete presente la funzione speciale della fabbrica.
- Se un determinato tipo di merce che un giocatore produce è esaurito, egli ne dovrà fare a meno.
- Se l'artigiano non produce merci, non ottiene come privilegio la merce aggiuntiva.

## IL COMMERCIANTE [TRADER] (vendita delle merci)

Il giocatore che sceglie questo personaggio può immediatamente vendere una merce all'emporio. Il giocatore riceve dalla banca denaro pari al prezzo della merce che ha appena venduto (da 0 a 4 dobloni) più 1 doblone come suo privilegio. Successivamente, partendo dal commerciante e procedendo in senso orario, gli altri giocatori possono vendere una merce all'emporio per il prezzo stabilito fino a che restano caselle vuote sulla carta stessa. La fase del commerciante termina quando tutti i giocatori hanno esaurito il loro turno di vendita oppure quando l'emporio è pieno.

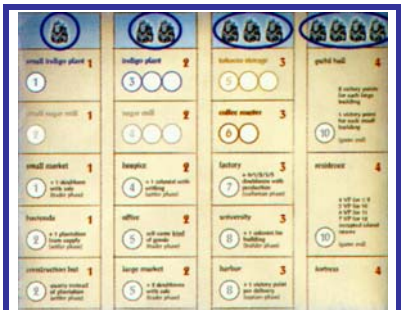
Utilizzare le seguenti regole durante la fase del commerciante:

- L'emporio dispone di caselle per appena quattro merci. Quando è pieno, nessun giocatore può, durante la fase del commerciante in corso, vendere merci.
- L'emporio acquista soltanto merci *differenti* (unica eccezione: ufficio).

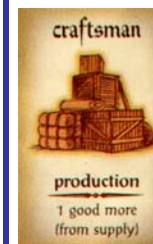
Se l'emporio è pieno, ovverosia contiene tutte e *quattro* le merci, il commerciante ha come ultimo compito quello di svuotarlo e di rimettere a posto le merci nelle rispettive scorte. Se ci sono meno di quattro merci l'emporio non deve essere svuotato e le merci restano là dove si trovano. *Nella fase del commerciante successiva, la vendita risulterà più difficoltosa a causa delle merci già presenti sull'emporio e del minor numero di caselle vuote disponibili.*

### Note:

- Tenete presente le funzioni speciali del piccolo e grande mercato e dell'ufficio.
- Se il commerciante non vende, non ottiene il doblone extra come suo privilegio.
- Un giocatore può vendere all'emporio il granturco anche quando non guadagna alcun doblone dalla transazione.



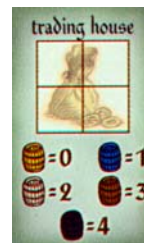
I costi per la costruzione dei palazzi possono essere ridotti grazie alle cave occupate.



### azione:

tutti i giocatori ricevono merci dalle scorte  
**privilegio:**  
l'artigiano riceve una merce aggiuntiva

**Note:** l'artigiano è il personaggio più rischioso del gioco. I giocatori, nell'assumere questo ruolo, devono prestare attenzione a non aiutare gli avversari più di loro stessi!



### azione:

ogni giocatore può vendere all'emporio 1 merce  
**privilegio:**  
il commerciante guadagna 1 doblone extra

L'emporio acquista soltanto merci differenti (unica eccezione: ufficio).

Alla termine della fase, il commerciante svuota, se pieno, l'emporio.

## **IL CAPITANO [CAPTAIN]** (spedizione delle merci)

Il capitano è incaricato della spedizione delle merci nel vecchio mondo. Questo significa che è colui che carica per primo le merci sulle navi. Successivamente, procedendo in senso orario, gli altri giocatori, caricheranno le navi.

*Nota: durante la fase del capitano, ogni giocatore, può usufruire di diversi turni per poter caricare le merci nelle stive delle navi. Quando è il turno di un giocatore, se ne ha la possibilità, questo è costretto a caricare. Inoltre, i giocatori, possono caricare soltanto un tipo di merce per volta.*

La fase del capitano continua, procedendo in senso orario, fino a che non ci sono più giocatori in grado di caricare le merci.

### **Regole per la caricazione/spedizione delle merci**

Durante la fase della spedizione delle merci, i giocatori devono attenersi alle seguenti regole:

- Ciascuna nave da carico trasporterà soltanto merci di *un* solo tipo.
- I giocatori non possono caricare su una nave merci di un tipo se questo è già stato caricato su un'altra delle due navi.
- I giocatori non possono caricare merci su una nave le cui stive sono complete.
- Un giocatore, se ne ha la possibilità, *deve* caricare le merci. Egli può comunque caricare soltanto *un* tipo di merce per volta.
- Quando un giocatore carica le merci di un tipo *deve*, se è possibile, caricarle tutte. Un giocatore non può trattenere delle merci quando su una nave c'è spazio a sufficienza per poterle caricare tutte. Se un giocatore dispone di un tipo di merce che può essere caricato su più navi, deve scegliere quella che gli consente di caricare il maggior numero possibile di pezzi (non può sceglierne una che gli permette di conservare pezzi).
- Se un giocatore dispone di più tipi di merci che possono essere caricati sulle navi, può scegliere, *liberamente*, quale di questi caricare. *Egli non deve necessariamente scegliere quello che gli consentirebbe di caricare il maggior numero di pezzi.*

### **Punti vittoria**

Per *ciascun* pezzo (ciascun cilindretto, non ciascun tipo di merce) che un giocatore carica, egli guadagna un punto vittoria (1 PV) sotto forma di gettoni esagonali. *Quando si caricano le navi, le merci hanno tutte lo stesso valore: 1 PV per ciascun pezzo caricato! In questa fase non si utilizzano i prezzi (i valori) dell'emporio.* Quando il capitano carica il suo primo tipo di merce guadagna, come suo privilegio, un punto vittoria extra. Non ottiene punti vittoria extra per ciascun tipo di merce che carica. Diversamente dal denaro e dalle merci, i giocatori custodiscono i punti vittoria, segretamente. Ciascun giocatore colloca sulla rosa dei venti i gettoni dei punti vittoria a faccia in giù. Di tanto in tanto, i giocatori dovrebbero convertire 5 gettoni da 1 PV per un singolo gettone da 5 PV.

### **Stoccaggio delle merci**

Quando non ci sono più merci che possono essere caricate sulle navi, i giocatori devono stoccare le merci rimaste sulle loro rose dei venti. Ciascun giocatore può conservare una merce (un cilindretto) sulla sua rosa dei venti. Per tutte le merci in eccedenza i giocatori devono trovare posto all'interno dei loro magazzini (piccoli oppure grandi). Se un giocatore non ha magazzini a sufficienza deve rimettere le merci in eccedenza nei mucchietti di scorta (per maggiori informazioni consultare "piccoli magazzini").

Come ultimo compito, il capitano, deve scaricare tutte le navi con le stive piene rimettendo le merci nei diversi mucchietti di scorta. Le navi le cui stive sono tuttora vuote oppure parzialmente occupate non devono essere scaricate e le merci restano là dove si trovano fino alla prossima fase del capitano. *La caricazione delle merci sulle navi, durante la successiva fase del capitano, risulterà più difficoltosa a causa delle merci già stivate e del minor spazio disponibile.*

### **Note:**

- Tenete presente le funzioni speciali del piccolo e grande magazzino, del porto e del molo.



**azione:**  
ogni giocatore deve caricare le merci sulle navi  
**privilegio:**  
il capitano ottiene 1 punto vittoria extra

**Ciascuna nave può caricare soltanto merci di un tipo, ma non uno già caricato su qualsiasi altra nave.**

**Quando nessun giocatore è più in grado di caricare le merci, la fase del capitano termina e quest'ultimo svuota le navi piene.**

### **Stoccaggio delle merci!**

**Ciascun giocatore può conservare soltanto una merce (unica eccezione: i magazzini!).**

esempio di una fase di capitano: (con 4 giocatori)

**Anna** è il capitano ed inizia. Ha 2 granturco e 6 zucchero. La nave con 5 e quella con 7 caselle sono vuote e ci sono 3 granturco su quella con 6.

**Anna** deve caricare i suoi 2 granturco oppure i 6 zucchero. Sceglie lo zucchero e carica i suoi 6 pezzi sulla nave da 7 caselle (non può scegliere la nave da 5 caselle poiché non potrebbe caricare tutto il suo zucchero). Guadagna 7 PV (6 + 1 come suo privilegio).

**Bob** è il prossimo. Ha 2 zucchero e 3 tabacco. Sceglie di caricare lo zucchero e pertanto colloca 1 pezzo sulla nave da 7 caselle, riempiendo completamente la stiva (non può caricare tutto lo zucchero poiché non c'è più spazio). Avrebbe potuto, invece, scegliere di caricare i 3 tabacco sulla nave vuota da 5 caselle, ma spera di venderlo all'emporio. Guadagna 1 PV.

**Chris** è il prossimo. Ha 2 granturco e 1 tabacco. Opta per il tabacco sulla nave vuota da 5 caselle. Guadagna 1 PV.

**David** è il prossimo. Ha 1 granturco e 5 indaco. È costretto a caricare il granturco sulla nave da 6 caselle in quanto non c'è spazio per il suo indaco. Guadagna 1 PV.

**Anna** adesso ha un nuovo turno. Deve caricare ora i 2 granturco sulla nave da 6 caselle. Guadagna altri 2 PV.

**Bob** non ha altra scelta se non quella di caricare i suoi 3 tabacco sulla nave da 5 caselle. Guadagna altri 3 PV.

**Chris, David e Bob** hanno merci ma non possono più caricare. **Anna** non ha più merci. La fase termina dunque a questo punto.

- Se un giocatore non riesce ad immagazzinare tutte le merci extra, può scegliere cosa conservare e cosa invece rimettere nella scorta.
- Il capitano guadagna soltanto 1 PV extra a prescindere da quanti tipi di merce abbia caricato. Se non carica merce, non ottiene il punto vittoria extra come suo privilegio.
- I giocatori devono verificare lo stoccaggio delle merci soltanto al termine della fase del capitano. Le merci ottenute durante altre fasi vengono collocate sulle rose dei venti senza alcun limite fino alla successiva fase del capitano.

### **I CERCATORI D'ORO [PROSPECTORS]**

Il giocatore che sceglie questo personaggio non intraprende alcuna azione, ma riceve come privilegio 1 doblone dalla banca.

#### **Un nuovo round...**

Dopo che l'ultimo giocatore del round ha scelto un personaggio e tutti gli altri giocatori hanno eseguito l'azione associata, il round termina. Il governatore prende tre dobloni dalla banca e ne piazza uno su ciascuna delle tre carte personaggio *inutilizzate* durante il round in corso. Le monete sono piazzate a prescindere dal numero di dobloni eventualmente già presenti sulle carte. Le carte personaggio con più dobloni diverranno più allettanti poiché i giocatori che le selezioneranno otterranno il denaro *oltre* al privilegio della carta stessa. *Per esempio, un giocatore che sceglie la carta del cercatore d'oro recante 2 dobloni, otterrà in totale 3 dobloni.* Infine i giocatori restituiscono le carte personaggio che vengono riposte accanto al tabellone e il governatore cede l'omonima carta al giocatore alla sua sinistra. Il nuovo governatore inizia il nuovo round selezionando un personaggio e la partita prosegue di questo passo.

## **CONCLUSIONE DELLA PARTITA**

La partita termina alla fine del round durante il quale, almeno una di queste condizioni, risulta soddisfatta:

- al termine della fase del sindaco non ci sono coloni in numero sufficiente per riempire, come richiesto, la nave dei coloni;
- durante la fase del costruttore almeno un giocatore completa la città, costruendo sulla dodicesima casella;
- durante la fase del capitano viene consegnato l'ultimo punto vittoria (i gettoni). *Quando i gettoni terminano, tutti i punti vittoria guadagnati successivamente dai giocatori non vanno perduti ma vanno annotati su carta.*

È il momento per conteggiare con carta e penna tutti i punti vittoria guadagnati. Ciascun giocatore aggiunge:

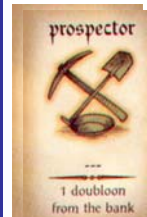
- il valore totale dei suoi gettoni PV (inclusi quelli annotati su carta) +
- il valore in PV dei suoi palazzi (il numero rosso sull'angolo in alto a destra) +
- i PV extra derivanti dai palazzi grandi occupati

*Nota: I PV dei palazzi si conteggiano anche se non occupati. Quindi, per esempio, i cinque palazzi grandi, anche se non occupati, valgono ciascuno 4 punti vittoria.*

I punti vittoria extra di ciascun palazzo grande vengono conteggiati soltanto se occupati!

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore! Se due o più giocatori si trovano in una situazione di parità, il giocatore con il maggior numero di dobloni e merci insieme (1 merce = 1 doblone) è il vincitore.

**Chris e David** devono stoccare le merci. Dato che ne hanno più di 1, devono utilizzare un magazzino oppure perdere gli extra. **Bob** conserva senza bisogno di magazzini l'unico pezzo rimasto. **Anna** scarica le due navi piene, quella da 6 e quella da 7 caselle, i 4 tabacco restano sulla quella da 5.



**azione:**  
nessuna!  
**privilegio:**  
il cercatore d'oro prende 1 doblone dalla banca

#### **fine del round:**

Si deposita 1 doblone su ciascun personaggio inutilizzato.

Si restituiscono i personaggi selezionati nel round.

Il successivo giocatore, procedendo in senso orario, prende la carta governatore ed inizia un nuovo round...

### **CONCLUSIONE DELLA PARTITA**

La partita termina quando:

- non ci sono coloni sufficienti per riempire la nave
- almeno un giocatore ha costruito sulla dodicesima casella della città
- sono terminati i gettoni PV

Ogni giocatore aggiunge:

- i gettoni PV +
- i PV dei suoi palazzi +
- i PV extra dei palazzi grandi (se occupati!)

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore.

## I PALAZZI

Per *tutti* i palazzi:

- Ciascun giocatore può costruire lo stesso palazzo soltanto *una volta*.
- Un palazzo è considerato *occupato* quando su di esso c'è almeno un colono. Soltanto i palazzi occupati hanno un valore (unica eccezione: i punti vittoria).
- La posizione occupata da un palazzo, ai fini del gioco, non ha alcuna importanza. Un palazzo viene collocato in una casella vuota della città. Un palazzo grande richiede due caselle vuote adiacenti. Un palazzo può essere *spostato* all'interno della città per far posto ad un palazzo grande. Tuttavia, come per i segnalini delle piantagioni e delle cave, un giocatore non può rimuovere un palazzo dalla sua città (*per, ad esempio, far posto ad un altro palazzo oppure prolungare la partita*).
- Il numero rosso stampato in alto a destra su ciascuno dei segnalini dei palazzi rappresenta il numero di punti vittoria che quel palazzo (occupato oppure no) vale al termine della partita.
- Il numero stampato sul primo cerchietto è il prezzo da pagare per costruire il palazzo. Una volta costruito questo valore non ha più alcuna funzione.

### Gli impianti di produzione (blu, bianco, marrone chiaro e marrone scuro)

Gli impianti di produzione sono richiesti, unitamente alle piantagioni, per la produzione di alcune merci:

- Negli stabilimenti dove si lavora l'indaco, le piante vengono trasformate in tinta color indaco (i cilindretti color blu).
- Nei mulini dello zucchero, le canne da zucchero subiscono un processo di trasformazione e diventano zucchero (i cilindretti color bianco).
- Negli impianti del tabacco, le foglie vengono sminuzzate e diventano tabacco (i cilindretti color marrone chiaro).
- Negli impianti di torrefazione, i chicchi di caffè vengono torrefatti e trasformati in caffè (i cilindretti color marrone scuro).
- *Nota: non è richiesto un impianto di produzione per il granturco. Esso giunge direttamente dalla piantagione senza alcun bisogno di trasformazione. Questo significa che, durante la fase dell'artigiano, le piantagioni di granturco occupate producono granturco direttamente (i cilindretti color giallo).*

Il numero dei cerchietti stampati sui segnalini degli stabilimenti di produzione rappresenta la quantità massima di merci che l'impianto è in grado di produrre. Per ogni piantagione occupata, di un determinato tipo, il giocatore deve avere un colono sullo stabilimento di produzione corrispondente.

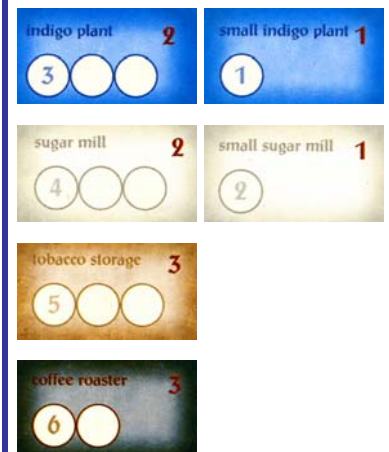


## I PALAZZI

Un giocatore può costruire un solo palazzo per ogni tipo.

Soltanto i palazzi *occupati* hanno valore (eccezione: i PV).

### Gli impianti di produzione



Per il granturco, non esiste impianto di produzione!

I cerchietti sugli impianti di produzione indicano il numero massimo di merci che quello stabilimento è in grado di produrre.

### **esempio**

**Il giocatore produce le seguenti merci:**

**1** 2 granturco  
(la terza piantagione di granturco non è occupata)



**2** 1 tabacco  
(sul secondo cerchietto dello stabilimento non c'è il colono)



**3** 3 zucchero  
(la quarta piantagione di zucchero non è occupata)





Note:

- Le materie prime utilizzate durante la produzione non esistono nel gioco. Nell'esempio di pagina 8, i giocatori ricevono soltanto le merci finali derivanti dalla produzione. I coloni inutilizzati (come il colono presente sulla seconda piantagione di tabacco e il quarto nell'impianto dello zucchero) non producono merci!
- Come descritto nel paragrafo dell'artigiano, quando un giocatore produce merci e queste non sono disponibili nelle scorte, il giocatore non ottiene niente.

### I palazzi viola

Esistono 17 diversi palazzi viola: due per ciascuno dei 12 tipi dei palazzi piccoli ed uno per ciascuno dei 5 palazzi grandi.

Le funzioni speciali di questi palazzi, in generale, permettono ai giocatori di violare le normali regole di gioco. Ad esempio, il proprietario di un ufficio occupato può vendere un determinato tipo di merce già presente nell'emporio. Un giocatore non è costretto ad utilizzare la funzione speciale di un suo palazzo viola occupato (questo è particolarmente importante per il porto, leggere più avanti).

#### Mercato piccolo [Small market]

Quando il proprietario di un Mercato piccolo occupato vende una merce durante la fase del commerciante, ottiene un doblone extra dalla banca.

Esempio: Anna vende un granturco e riceve 1 doblone.

#### Hacienda [Hacienda]

Al suo turno, nel fase del colonizzatore, il possessore di una Proprietà occupata può, prima di prendere un segnalino piantagione a faccia in su, prendere un segnalino piantagione aggiuntivo da una delle pile a faccia in giù (il segnalino in cima alla pila) e collocarlo in una casella vuota della sua isola. Successivamente può continuare il suo normale turno della fase.

Nota: se un giocatore sceglie di prendere un segnalino lato coperto, deve immediatamente piazzarlo su una casella vuota sull'isola. Non può scartare il segnalino. Se il giocatore possiede anche una Capanna della costruzione occupata, non può prendere una cava anziché un segnalino lato coperto. Pertanto, se il colonizzatore possiede una Proprietà, può prendere soltanto una cava.

#### Capanna della costruzione [Construction hut]

Durante la fase del colonizzatore, il proprietario di una Capanna della costruzione occupata può prendere e piazzare una cava anziché un segnalino piantagione.

Nota: se il colonizzatore possiede una Capanna della costruzione, può prendere soltanto una cava.

#### Magazzino piccolo [Small warehouse]

Come già descritto nel paragrafo del capitano, alla fine della fase di quest'ultimo, i giocatori devono stoccare le merci non caricate sulle navi. Se un giocatore non ha spazio sufficiente per conservarle, deve rimetterle nelle scorte.

Il proprietario di un Magazzino piccolo, può stoccare, alla fine della fase del capitano, in aggiunta alla singola merce che normalmente è possibile piazzare sulla rosa dei venti, tutti i pezzi di uno stesso tipo di merce a scelta tra quelli eventualmente posseduti. Il magazzino evita al giocatore di restituire le merci non caricate nelle scorte. Non evita al giocatore di caricare le merci sulle navi quando possibile.

Nota: le merci stoccate nel magazzino non sono comunque collocate sul segnalino corrispondente, ma sulla rosa dei venti del giocatore.

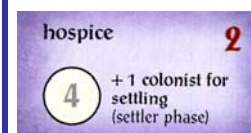
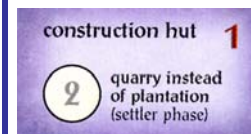
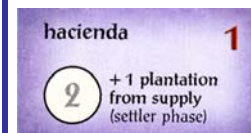
#### Ospizio [Hospice]

Durante la fase del colonizzatore, quando il proprietario di un Ospizio occupato piazza sulla sua isola un segnalino piantagione oppure cava, può prendere un colono dalla scorta e piazzarlo su quel segnalino.

Nota: se un giocatore possiede oltre all'Ospizio una Proprietà e decide di prendere un segnalino lato coperto aggiuntivo, non riceve il colono per questo segnalino extra. Se non ci sono più coloni nella scorta, il giocatore può prenderlo dalla nave dei coloni. Se non ci sono più coloni neppure sulla nave, il giocatore non riceve niente.

### I palazzi viola

- le funzioni speciali possono essere utilizzate per violare le regole
- il giocatore non è obbligato ad utilizzare la funzione speciale



### Ufficio [Office]

Quando il proprietario di un ufficio occupato vende una merce all'emporio durante la fase del commerciante, questa può anche essere uguale ad una di quelle già presenti. Se l'emporio è pieno, il giocatore non può comunque vendere merci!

*Esempio: nell'emporio c'è già un tabacco. Bob possiede un ufficio occupato e, durante il suo turno, vende un tabacco all'emporio. Chris possiede l'altro ufficio, anch'esso occupato. Durante il suo turno anche lui può vendere un tabacco all'emporio.*

### Mercato grande [Large market]

Quando il proprietario di un Mercato grande occupato vende una merce durante la fase del commerciante, ottiene due dobloni extra dalla banca.

*Esempio: se un giocatore possiede entrambe i mercati (grande e piccolo), ottiene 3 dobloni extra quando vende una merce all'emporio.*

### Magazzino grande [Large warehouse]

Il proprietario di un Magazzino grande può stoccare, al termine della fase del capitano, in aggiunta alla singola merce che normalmente è possibile piazzare sulla rosa dei venti, tutti i pezzi di due tipi di merce a scelta.

*Nota: se un giocatore possiede sia il Magazzino piccolo che quello grande, può stoccare tutti i pezzi di tre tipi di merce a scelta.*

### Fabbrica [Factory]

Se il proprietario di un fabbrica occupata produce merci di uno più tipi diversi durante la fase dell'artigiano, guadagna del denaro dalla banca: per due tipi di merce guadagna 1 doblone, per tre tipi di merce guadagna 2 dobloni, per quattro tipi di merce guadagna 3 dobloni, per cinque tipi di merce (tutti) guadagna 5 dobloni. Il numero di pezzi prodotti non è influente.

*Esempio: David è proprietario di una Fabbrica occupata, 3 piantagioni di granturco occupate, 3 piantagioni di zucchero occupate, 1 piantagione di tabacco occupata e i relativi impianti di produzione con un sufficiente numero di coloni. Produce soltanto 2 zucchero e 1 tabacco poiché non c'è più granturco nella relativa scorta e sono disponibili soltanto 2 zucchero. Guadagna 1 doblone dalla banca per aver prodotto due tipi di merce.*

### Università [University]

Durante la fase del costruttore, quando il proprietario di un'Università occupata costruisce un palazzo nella città, può prendere un colono dalla scorta e piazzarlo su quel segnalino.

*Nota: se costruisce un impianto di produzione con più di un cerchietto, riceve soltanto un colono. Se non ci sono più coloni nella scorta, il giocatore può prenderlo dalla nave dei coloni. Se non ci sono più coloni neppure sulla nave, il giocatore non riceve niente.*

### Porto [Harbor]

Durante la fase del capitano, ogni volta che il proprietario di un Porto occupato carica merci sulle navi, riceve un punto vittoria extra.

*Esempio: il proprietario di un Porto occupato (e di un Molo anch'esso occupato) può soltanto caricare 3 dei suoi 5 tabacco sulla "nave del tabacco" poiché questo è il numero delle caselle libere: guadagna 3 + 1 PV. Durante il suo turno di carico successivo, carica 2 zucchero sulla "nave dello zucchero": guadagna 2 + 1 PV. Nel turno di carico seguente, utilizza il suo Molo per caricare i 2 tabacco restanti e guadagna 2 + 1 PV. Pertanto, in questa fase del capitano, il giocatore ha guadagnato 3 PV addizionali per aver utilizzato il porto (e 2 PV extra per l'utilizzo del Molo).*

### Molo [Wharf]

Durante la fase del capitano, quando un giocatore proprietario di un Molo occupato deve caricare le merci, anziché caricarle su una delle navi, può collocare tutte le merci di un tipo nella relativa scorta e guadagnare PV come se le avesse caricate su una nave. *In altre parole è come se il giocatore disponesse di una nave immaginaria con capacità di carico illimitata.*

Il giocatore durante la fase del capitano, al suo turno, deve caricare le merci sulle navi quando possibile, salvo quando decide di utilizzare il suo Molo e "carica" perciò le merci su questa nave immaginaria.

Il Molo può essere utilizzato dal suo proprietario soltanto una volta per ciascuna fase del capitano, ma egli può decidere quando e se utilizzarlo del tutto. Su questa nave immaginaria è possibile caricare qualsiasi merce, anche un tipo già presente su una delle tre navi oppure sulla nave immaginaria dell'altro Molo.

Nota: quando un giocatore utilizza il suo Molo, deve caricare tutte le merci del tipo scelto. Non è comunque obbligato a scegliere il tipo di cui dispone il maggior numero di pezzi. Una nave immaginaria ha una capacità di 11 merci (11 caselle vuote).

### I palazzi grandi

Nel gioco esiste un solo palazzo grande per ciascuno dei cinque tipi. Per poter essere costruito, ognuno di essi richiede 2 caselle vuote adiacenti, ma conta come un palazzo soltanto.

Nota: quando, all'interno del regolamento, si parla di "palazzi grandi" si fa riferimento a questi cinque palazzi!

### Sede della corporazione [Guild Hall]

Il proprietario di una Sede della corporazione occupata guadagna, a fine partita, 1 PV aggiuntivo per ogni impianto di produzione *piccolo* (occupato oppure no) presente nella sua città (= fabbrica di indaco piccola [small indigo plant] e mulino dello zucchero piccolo [small sugar mill]) e 2 PV aggiuntivi per ogni impianto di produzione *grande* (occupato oppure no) presente nella sua città (= fabbrica di indaco [indigo plant], mulino dello zucchero [sugar mill], conservazione del tabacco [tobacco storage] e torrefazione del caffè [coffee roaster]).

Esempio: alla fine della partita, il proprietario di una Sede della corporazione occupata possiede inoltre nella propria città un mulino dello zucchero piccolo ed uno grande, una fabbrica di indaco piccola ed una torrefazione del caffè: guadagna 6 PV aggiuntivi.

### Residenza [Residence]

Il proprietario di una Residenza occupata guadagna, a fine partita, punti vittoria aggiuntivi per le piantagioni e le cave presenti sulla sua isola. Fino a nove caselle dell'isola coperte guadagna 4 PV, per dieci caselle dell'isola coperte guadagna 5 PV, per undici caselle dell'isola coperte guadagna 6 PV, per tutte e dodici le caselle dell'isola coperte guadagna 7 PV.

Esempio: alla fine della partita, il proprietario di una Residenza occupata ha coperto con piantagioni e cave 10 delle 12 caselle della sua isola: guadagna 5 PV aggiuntivi.

### Fortezza [Fortress]

Il proprietario di una Fortezza occupata guadagna, a fine partita, un punto vittoria aggiuntivo ogni tre coloni presenti sulla sua scheda giocatore.

Esempio: alla fine della partita, il proprietario di una Fortezza occupata possiede un totale di 20 coloni disposti sulle sue piantagioni, cave, palazzi e San Juan: guadagna 6 PV aggiuntivi.

### Dogana [Customs house]

Il proprietario di una Dogana occupata guadagna, a fine partita, un punto vittoria aggiuntivo ogni quattro punti vittoria ottenuti fino a quel momento. Il giocatore conteggia soltanto i punti vittoria sotto forma di gettoni (e i punti vittoria annotati su carta guadagnati dopo l'esaurimento dei PV in gettoni ma prima della fine della partita). Non si conteggiano i punti vittoria ottenuti dai palazzi.

Esempio: alla fine della partita, il proprietario di una Dogana occupata, possiede un totale di 23 PV in gettoni: guadagna 5 PV aggiuntivi.

### Municipio [City hall]

Il proprietario di un Municipio occupato guadagna, a fine partita, un punto vittoria aggiuntivo per ogni palazzo viola (occupato oppure no) costruito nella città (anche il Municipio conta!).

Esempio: alla fine della partita, il proprietario di un Municipio occupato dispone inoltre dei seguenti palazzi: Proprietà, Porto, Ufficio, Capanna della costruzione, Magazzino grande e Residenza: guadagna 7 PV aggiuntivi.

Esempio: nell'esempio precedente, dove si descrive il Porto, se il giocatore avesse utilizzato la sua nave immaginaria per caricare tutti i suoi 5 tabacco, la "nave del tabacco" non sarebbe risultata piena e, pertanto, non sarebbe stata svuotata alla fine della fase del capitano (come invece succede nell'esempio precedente).





Si consiglia ai giocatori di tenere a portata di mano questa pagina affinché tutti possano avere accesso alle informazioni relative ai palazzi. Questo è specialmente utile per coloro che non riescono a leggere facilmente il tabellone di gioco poiché seduti dalla parte opposta rispetto al verso di lettura dello stesso.

**L'autore e l'editore desiderano ringraziare i molti collaudatori del gioco per il loro aiuto ed i loro suggerimenti, specialmente:**

Beate Bachl, Sibylle Bergmann, Christine & Peter Dürdoth, Walburga Freudenstein, Holger Frieberg, Markus Huber, Andreas Maszuhn, Michael Meier-Bachl, Karen Seyfarth, Dominik Wagner, the Wiener Spiele Akademie, ed i gruppi di gioco di Berlino, Bödefeld, Göttingen e Rosenheim.

Se avete commenti, domande oppure suggerimenti, scrivetece al seguente indirizzo:

**Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174, USA**  
**E-Mail: RioGames@aol.com**



Traduzione curata da Michele "Favar" Mura – (michelemura@libero.it)  
 Revisione curata da Riccardo "Racca" Semino Favro – (scracca@fastwebnet.it)  
 Grafica aggiuntiva sviluppata da Giancarlo "Dominex" Fioretti  
 La Tana dei Goblin – www.goblins.net

© 2001 Andreas Seyfarth  
 © 2002 Ravensburger Spieleverlag



223027