

Puerto Rico Quick Reference - By Michele Lo Mundo
I Ruoli



Colonizzatore (Settler) - Nuova Piantazione

Azione: Ogni giocatore prende un segnalino Piantazione tra quelli scoperti e lo piazza in una casella vuota dell'isola.

Privilegio: Il Colonizzatore può, invece di una Piantazione, piazzare una Cava.

Palazzi: *Proprietà - Capanna della Costruzione - Ospizio*



Sindaco (Major) - Nuovi Coloni

Azione: Si prelevano i coloni dalla Nave dei Coloni e si piazzano sui cerchietti dei segnalini della propria isola.

Privilegio: Il Sindaco può inizialmente prelevare un colono aggiuntivo dalla riserva comune.

Palazzi: *Nessuno*



Costruttore (Builder) - Costruzione Palazzo

Azione: Ogni giocatore può costruire un palazzo (piccolo o grande) pagando il relativo costo alla Banca.

Privilegio: Il Costruttore paga il palazzo 1 Doblone in meno.

Palazzi: *Università*



Artigiano (Craftsman) - Produzione di Merci

Azione: Ogni giocatore riceve merci dalle scorte in base alla sua capacità produttiva e la colloca sulla Rosa dei Venti.

Privilegio: Dopo che tutti hanno prodotto, l'artigiano produce 1 unità di merce addizionale (a scelta tra quelle che produce).

Palazzi: *Fabbrica*



Commerciante (Trader) - Vendita delle Merci

Azione: Ogni giocatore può vendere all'Emporio (Trading House) 1 unità di merce ricevendo dalla Banca il relativo compenso.

Privilegio: Il Commerciante riceve 1 Doblone in più.

Palazzi: *Mercato Piccolo - Mercato Grande - Ufficio*



Capitano (Captain) - Spedizione delle Merci

Azione: Ogni giocatore deve caricare le merci sulle navi, ricevendo 1 PV per ogni unità di merce caricata. Le merci in eccedenza si stoccano sulla Rosa dei Venti (1 unità) o nei Magazzini costruiti.

Privilegio: Con il primo carico il Capitano ottiene 1 PV extra.

Palazzi: *Magazzino Piccolo - Magazzino Grande - Porto - Molo*



Cercatore d'Oro (Prospector)

Azione: Nessuna!

Privilegio: Il Cercatore d'Oro riceve 1 Doblone dalla Banca.

Palazzi: *Nessuno*

La Tana dei Goblins

(<http://www.goblins.net> - www.goblins.it)

Impianti di Produzione



Indigo Plant (Impianto di Indaco)
Small Indigo Plant (Piccolo Impianto di Indaco)



Sugar Mill (Mulino dello Zucchero)
Small Sugar Mill (Piccolo Mulino dello Zucchero)



Tobacco Storage (Impianto di Tabacco)
Coffee Roaster (Impianto di Torrefazione di Caffè)

Palazzi Viola Piccoli

Small Market (Mercato Piccolo) (Commerciante) Costo 1 - PV 1

Quando vendi una merce, ottieni 1 Doblone in più dalla Banca.

Hacienda (Proprietà) (Colonizzatore) Costo 2 - PV 1

Prima di prendere una Piantagione lato scoperto, puoi prendere una piantagione aggiuntiva dalle pile lato coperto e piazzarla sull'isola.

Construction Hut (Capanna della Costruzione) (Colonizzatore) Costo 2 - PV 1

Puoi prendere e piazzare una Cava anziché un segnalino Piantagione tra quelli lato scoperto.

Small Warehouse (Magazzino Piccolo) (Capitano) Costo 3 - PV 1

Puoi stoccare nel magazzino, in aggiunta alla merce che è possibile conservare sulla Rosa dei Venti, tutti i pezzi di 1 stesso tipo di merce a scelta tra quelli posseduti.

Hospice (Ospizio) (Colonizzatore) Costo 4 - PV 2

Quando piazzati sulla tua isola una Piantagione o Cava, prendi un Colono dalla scorta e piazzalo su quel segnalino.

Office (Ufficio) (Commerciante) Costo 5 - PV 2

Quando vendi una merce all'Emporio (Trading House), questa non deve essere diversa da quelle già presenti. Se l'Emporio è pieno non puoi comunque vendere merci.

Large Market (Mercato Grande) (Commerciante) Costo 5 - PV 2

Quando vendi una merce, ottieni 2 Dobloni in più dalla Banca.

Large Warehouse (Magazzino Grande) (Capitano) Costo 6 - PV 2

Puoi stoccare nel magazzino, in aggiunta alla merce che è possibile conservare sulla Rosa dei Venti, tutti i pezzi di 2 tipi di merce a scelta tra quelli posseduti. Se

hai sia il Magazzino Grande che quello Piccolo, puoi stoccare tutti i pezzi di 3 tipi di merce.

Factory (Fabbrica) (Artigiano) Costo 7 - PV 3

Quando produci, invece di un solo tipo di merce, tipi di merce diversi, guadagni del denaro dalla Banca. Per 2 tipi di merce: 1 Doblone. Per 3 tipi di merce: 2 Dobloni. Per 4 tipi di merce: 3 Dobloni. Per 5 (tutti) tipi di merce: 5 Dobloni.

University (Università) (Costruttore) Costo 8 - PV 3

Quando costruisci un palazzo nella città, puoi prendere un Colono dalla scorta e piazzarlo su quel segnalino Palazzo.

Harbor (Porto) (Capitano) Costo 8 - PV 3

Ogni volta che carichi le merci sulle navi, ricevi 1 Punto Vittoria extra.

Wharf (Molo) (Capitano) Costo 9 - PV 3

Quando devi caricare le merci, anziché caricarle su una delle navi, puoi collocare tutte le merci di un tipo nella relativa scorta e guadagnare PV come se le avessi caricate sulla nave. In altre parole è come se avessi una nave con capacità di carico illimitata.

Palazzi Viola Grandi

Guild Hall (Sede della Corporazione) (Fine Partita) Costo 10 - PV 4

A fine partita guadagni 1 PV aggiuntivo per ogni Impianto di Produzione Piccolo (occupato o meno), e 2 PV aggiuntivi per ogni Impianto di Produzione Grande (occupato o meno) presente nella tua città.

Residence (Residenza) (Fine Partita) Costo 10 - PV 4

A fine partita guadagni PV aggiuntivi per le Piantagioni e le Cave presenti sull'isola. Fino a 9 caselle occupate: 4 PV. 10 caselle: 5 PV. 11 caselle: 6 PV. 12 caselle: 7 PV.

Fortress (Fortezza) (Fine Partita) Costo 10 - PV 4

A fine partita guadagni 1 PV aggiuntivo per ogni 3 Coloni presenti sulla tua scheda.

Customs House (Dogana) (Fine Partita) Costo 10 - PV 4

A fine partita guadagni 1 PV aggiuntivo per ogni 4 PV ottenuti fino a questo momento. Conteggia solo i PV ottenuti sotto forma di gettoni (anche quelli annotati su carta dopo l'esaurimento dei gettoni prima della fine della partita). Non si conteggiano i PV ottenuti dai Palazzi Viola.

City Hall (Municipio) (Fine Partita) Costo 10 - PV 4

A fine partita guadagni 1 PV aggiuntivo per ogni Palazzo Viola (occupato o meno) costruito nella città. Si prende in considerazione anche il Municipio.