

MERCATINO




 = 0  = 1
 = 2  = 3
 = 4  = 5

Politico



Può riutilizzare una carta già usata
ma senza privilegio

oppure

1 doblone dalla banca

Cappella 4



10 1 VP / 2 dobloni
(fine gioco)

Corsaro



Raccogli le merci
sulla nave dei corsari

fabbrica di cacao 3
(cacao)



7

fabbrica di cacao 3
(cacao)



7

fabbrica di cacao 3
(cacao)



7

fabbrica di cacao 3
(cacao)



7

fabbrica di cacao 3
(cacao)



7

fabbrica di cacao 3
(cacao)



7

fabbrica di cacao 3
(cacao)



7

fabbrica di cacao 3
(cacao)



7

fabbrica di cacao 3
(cacao)



7

fabbrica di cacao 3
(cacao)



7



PUERTO RICO

variante 6-7 giocatori a cura di Agzaroth e soci

La seguente variante è pensata per poter giocare a Puerto Rico fino a 6-7 giocatori. Fermo restando che il gioco ne risulta decisamente diverso, in virtù delle nuove tessere ruolo.

Viene introdotta una risorsa aggiuntiva, il **cacao**, per la quale avrete bisogno di **12 prismi ottagonali rossi** (come le merci del gioco: i nobili della versione Anniversary sono perfetti) per simboleggiarne i barili. Inoltre si gioca con **4 navi** anziché con 3 e il mercato è di **5 spazi** invece che di 4.

Oltre a questo avrete bisogno di barili aggiuntivi per tutte le altre merci, una copia degli edifici viola e 2 di ciascun impianto di produzione. Poi coloni, PV, due edifici grandi e due Tessere Ruolo. Tutto è spiegato in seguito nel dettaglio nella tabella.

La terza pagina del file contiene gli edifici e le tessere da stampare su carta adesiva e incollare su cartoncino (o sulle tessere originali di una copia di Puerto Rico che vi avanza...)

I ruoli Politico e Corsaro e l'edificio viola Cappella sono stati presi dalla rete e sono idee di altri utenti, non mie (il Corsaro l'ho leggermente modificato per farlo funzionare meglio). Per la realizzazione delle altre immagini devo ringraziare **Sava73** (quindi se la grafica non vi piace, prendetevela con lui).

Nuovi ruoli:

- **Politico:** il Politico replica l'effetto di un ruolo già preso da un altro giocatore, ma senza fornirne il privilegio. In alternativa fornisce 1 moneta d'oro, come il Cercatore d'Oro. Se si utilizza assieme alla biblioteca (che raddoppia il privilegio), si ha diritto al normale (singolo) privilegio dell'azione scelta.

- **Corsaro:** ogni volta che una nave carica parte, mettere uno dei barili spediti sulla tessera del Corsaro (es: se parte una nave con 6 barili di zucchero, 5 tornano in riserva, 1 va sulla tessera Corsaro). Appena uno o più barili vengono messi sulla tessera Corsaro, *togliere immediatamente* (e solo in questo momento) monete eventualmente presenti pari al valore di mercato delle merci posizionate (es: partono due navi, una carica di grano e una di zucchero. Sul Corsaro sono accumulate 3 monete. Metto sulla tessera 1 barile di grano e 1 di zucchero e rimuovo 2 monete). Quando un giocatore sceglie il Corsaro, prende le merci e le monete eventualmente su di esso e le pone sulla sua rosa dei venti. In alternativa il Corsaro funziona come il Cercatore d'Oro *solo ed esclusivamente* quando non ha già barili di merce sopra.

Nota bene: i prezzi di Università (se la utilizzate) e Fabbrica sono scambiati (Università = 7 monete; Fabbrica = 8 monete)

Tabella Setup

In tabella il simbolo // quota la riga soprastante.(es: “// + Corsaro” è come dire “Politico + Corsaro”)

N° segnalini piantagione e cave							
N° giocatori	INDACO	ZUCCHERO	MAIS	TABACCO	CAFFE'	CACAO	CAVA
6	14	13	12	11	10	9	10
7	16	15	14	13	12	11	12
N° barili di merci							
N° giocatori	INDACO/ZUCCHERO		MAIS	TABACCO/CAFFE'		CACAO	
6	13		12	11		10	
7	15		14	13		12	
N° PV, coloni, monete, palazzi, piantagioni							
N° giocatori	PV	Coloni	Monete iniziali	N° Palazzi Viola per tipo	Palazzi Viola Grandi	Impianti di produzione piccoli	Impianti di produzione grandi
6	141	115	4*	3	Statua	5	4
7	157	135	4*	3	// + Cappella	6	5
* i giocatori col mais partono con 1 moneta in meno							
Piantagioni iniziali							
N° giocatori	1° giocatore	2° giocatore	3° giocatore	4° giocatore	5° giocatore	6° giocatore	7° giocatore
6	zucchero	zucchero	indaco	indaco	mais	mais	mais
7	zucchero	zucchero	indaco	indaco	mais	mais	-
Ruoli, navi e palazzi aggiuntivi / sostituiti							
(nota: i palazzi viola aggiunti e sostituiti sono solo un suggerimento, in ogni caso è bene aggiungere 2 tipi di palazzi Viola a testa per 6° e 7° giocatore)							
N° giocatori	Ruolo		4 navi da:	Palazzi Viola aggiunti		Palazzi Viola sostituiti	
6	Politico (opzione: potete anche inserire pure il Corsaro al posto di un Cercatore)		4-5-6-7	Acquedotto Biblioteca		Università sostituita con Fabbrica Specializzata Piccolo Magazzino sostituito con Deposito	
7	// + Corsaro		5-6-7-8	Albergo Faro		//	