

PUERTO RICO

*Sovrintendente, capitano, sindaco, commerciante, colono, artigiano o costruttore?
Quale ruolo giocherai nel nuovo mondo? Sarai tu a possedere la piantagione più ricca? Costruirai
l'edificio più costoso? Hai un unico obiettivo: raggiungere la ricchezza ed il più assoluto rispetto!
E per averli dovrai essere il giocatore che ha guadagnato il maggior numero di punti vittoria.*

SCOPO DEL GIOCO

Una partita dura diversi turni. In ogni turno ogni giocatore sceglie un ruolo e, quindi, offre *a tutti* gli altri giocatori, in senso orario, l'azione associata a quel ruolo.

Così, ad esempio, con il Colono (Settler), i giocatori possono fondare nuove piantagioni sulle quali, con l'aiuto dell'Artigiano (Craftsman) possono produrre beni. I giocatori possono poi vendere questi beni al mercato con il Commerciante (Trader) oppure, con il Capitano (Captain), trasportarli verso il vecchio mondo. Con il denaro guadagnato dalla vendita i giocatori, con il Costruttore (Builder), possono costruire nuovi edifici in città, e così via.

Il giocatore che amministra nel modo migliore i cambiamenti di ruolo, le azioni associate e gli speciali privilegi, raggiungerà la prosperità e un grandissimo rispetto e vincerà il gioco, tra l'altro.

Vincitore è colui che raggiunge il più alto numero di punti vittoria.

CONTENUTI

5 isole per i giocatori	Ognuna ha 12 spazi per le piantagioni e 12 spazi per la città, oltre ad un sommario per i 7 diversi ruoli.
1 carta governatore	Indica il giocatore che inizia il turno.
8 carte ruolo	Una per Colono, Sindaco, Artigiano, Costruttore, Commerciante e Capitano; e due Sovrintendenti ¹ .
1 plancia di gioco	Per gli edifici ed il denaro.
49 edifici	5 edifici grandi (viola) da due spazi, 2 ciascuno dei 12 edifici piccoli (viola) e 20 edifici di produzione (non viola).
54 doubloni (doubloons)	46 contrassegnati come "1" e 8 contrassegnati come "5".
58 segnalini per l'isola	8 cave e 50 piantagioni: 8 caffè, 9 tabacco, 10 mais, 11 zucchero e 12 indaco ² .
1 nave coloniale	Per i coloni.
100 coloni	Segnalini marroni in legno.
1 carta camera di commercio	Per vendere i beni prodotti.
50 beni	Segnalini in legno: 9 di caffè (marrone scuro) e tabacco (marrone chiaro), 10 di mais (giallo), 11 di zucchero (bianco) e indaco (blu).
5 navi da carico	Per spedire i beni verso il vecchio mondo.
50 segnalini Punti Vittoria VP	Segnalini esagonali: 32 contrassegnati con "1" e 18 contrassegnati con "5".

¹ Settler, mayor, craftsman, constructor, trader, captain, prospector.

² Quarry = cave; indigo = indaco.

PREPARAZIONE

Sistemare la **plancia** al centro del tavolo ed ogni **edificio** nello spazio assegnato (vedi sotto).
Dividere i **doubloni** per valore e conservarli nella banca (vedi sotto).

Ogni giocatore deve avere:

- 1 **isola** (davanti a sé sul tavolo)

• **denaro:**

- con 3 giocatori: 2 doubloni - con 4 giocatori: 3 doubloni - con 5 giocatori: 4 doubloni

I giocatori conservano i propri doubloni sulla rosa dei venti della loro isola, per dar modo a tutti gli altri giocatori di vedere quanto denaro abbiano.

- **1 segnalino piantagione.** Per prima cosa i giocatori scelgono chi inizia con il metodo che preferiscono. Questo giocatore prende la **carta Governatore** e un segnalino blu indaco (che metterà a faccia in su *uno qualsiasi* dei 12 spazi sulla propria isola). Gli altri giocatori prendono, in senso orario:

- con 3 giocatori: secondo giocatore: indaco / terzo giocatore: mais

- con 4 giocatori: secondo giocatore: indaco / terzo e quarto giocatore: mais

- con 5 giocatori: secondo e terzo giocatore: indaco / quarto e quinto giocatore: mais

Il **restante materiale** va preparato come nella illustrazione a pagina 2 del manuale.

(nota: l'illustrazione mostra la situazione con 4 giocatori)

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in più turni (circa 15). Ogni turno si svolge nello stesso modo. Inizia il giocatore con la carta Governatore, e prende una delle carte ruolo, mettendola a faccia in su vicino alla propria isola ed effettuando l'azione associata con il ruolo. Quindi, il suo vicino di sinistra effettua l'azione associata al ruolo, e così via in senso orario, finché *ogni* giocatore non ha effettuato l'azione *una volta*.

Adesso il vicino di sinistra del governatore inizia il proprio turno: prende una delle *restanti* carte ruolo, mettendola a faccia in su vicino alla propria isola ed effettua l'azione associata con la carta. Quindi, il suo vicino di sinistra effettua l'azione e così via in senso orario finché *ogni* giocatore ha effettuato l'azione *una volta*. Quindi, il suo vicino di sinistra prende una carta ruolo e così via finché tutti i giocatori hanno preso una carta ruolo ed effettuato l'azione associata.

Adesso mettete un doublone su ognuna delle carte ruolo non usate durante il turno. Rimettete le carte usate sul tavolo insieme alle altre.

Il vicino di sinistra del Governatore, diventa Governatore a sua volta per il prossimo turno. Egli inizia il turno ed il gioco continua nello stesso modo.

I RUOLI

Ogni ruolo garantisce al giocatore che ha preso la carta uno speciale privilegio, e una speciale azione ad *ogni* giocatore in senso orario, iniziando da chi ha preso il ruolo (*fa eccezione il Sovrintendente*).

Le regole di base per ogni carta ruolo sono:

- Se una carta ha uno o più doubloni, il giocatore che prende la carta ha sia i doubloni che privilegio e azione associati alla carta.
- L'azione associata a un ruolo è *sempre* effettuata per primo dal giocatore che ha preso la carta, seguito dagli altri in senso orario.
- Un giocatore deve *sempre* prendere una carta ruolo nel proprio turno ma può scegliere di non usare l'azione o il privilegio associato alla carta, se lo vuole. Gli altri giocatori naturalmente fanno il proprio gioco in base alla carta.
- L'azione di una carta è facoltativa (*fa eccezione il Capitano*). Un giocatore può scegliere o non essere in grado di effettuare l'azione nel proprio turno.
- La carta ruolo resta di fronte al giocatore che l'ha presa fino alla fine del turno. In quel turno non può essere presa da un altro giocatore.

IL COLONO (fase di colonizzazione -> mettere una nuova piantagione sull'isola)

Il giocatore che sceglie questo ruolo può prendere *o* un segnalino cava *o* uno dei segnalini piantagione a faccia in su, e sistemarli in un *qualsiasi* spazio sulla *propria* isola. In seguito, ogni altro giocatore in senso orario può prendere *un* segnalino piantagione (ma non una cava! – *fa eccezione: l'impresa edile*³) e metterlo a faccia in su in un *qualsiasi* spazio sulla *propria* isola.

Infine, il Colono prende le piantagioni non scelte a faccia in su e le mette nella pila degli scarti, ed estrae nuovi segnalini piantagione da quelli coperti vicino alla pila delle cave. Ne estrae *uno in più* del numero dei giocatori.

Note:

- Ricordate le funzioni speciali della hacienda⁴, impresa edile e dell'ospizio.
- Se non ci sono abbastanza segnalini piantagione nelle colonne coperte, il primo giocatore estrae e pesca quelli. Poi rimescola i segnalini scartati a faccia in giù, crea una nuova pila di segnalini coperti e riempie di nuovo la fila di segnalini a faccia in su. Se non ce ne sono abbastanza per riempire la fila a faccia in su, i giocatori seguenti restano senza.

³ Construction hut.

⁴ In spagnolo nel testo originale.

- *Il punto dove un giocatore pone una cava o una piantagione sulla propria isola non ha importanza ai fini del gioco. I segnalini non possono essere rimossi dall'isola.*
- *Se un giocatore ha già riempito i 12 spazi sulla propria isola, non potrà mettere nuove cave o piantagioni nelle restanti fasi di colonizzazione.*
- *Se non ci sono più cave disponibili, il colono non potrà usare il suo privilegio e chi ha una impresa edile non potrà usare l'effetto speciale.*

IL SINDACO (fase del sindaco -> arrivo di nuovi colonizzatori)

I segnalini (piantagioni, cave o edifici) hanno da uno a tre cerchietti. Un giocatore può mettere un colono su ogni cerchietto dei segnalini della propria isola. Se c'è almeno un colono su un segnalino, l'edificio è considerato occupato. Solo i segnalini occupati possono svolgere la loro funzione; altrimenti non lo fanno.

Il giocatore che sceglie il ruolo di Sindaco può per primo prendere un colono dalla riserva dei coloni (non dalla nave dei coloni) come suo privilegio. Quindi i giocatori prendono i coloni dalla nave uno per volta, iniziando dal sindaco. I giocatori continuano a prendere i coloni uno per volta, in senso orario, finché la nave resta vuota.

Un giocatore può mettere i nuovi coloni assieme a ogni colono acquisito nei turni precedenti, su qualsiasi cerchietto vuoto della propria isola. Dopo di che il giocatore può muovere i coloni messi sui cerchietti o su San Juan in un turno precedente. Se un giocatore non può sistemare tutti i suoi coloni, li può "immagazzinare" nella piccola città di San Juan sulla propria isola. I coloni restano là finché, in una successiva fase Sindaco, potranno esser messi sui cerchietti vuoti.

Come ultimo compito, il Sindaco mette nuovi coloni sulla nave dei coloni per poterli usare nella prossima fase Sindaco. Per ogni cerchietto vuoto sugli edifici delle isole di tutti i giocatori (cerchietti vuoti nelle piantagioni o cave non valgono), il Sindaco prende un colono dalla riserva e lo mette sulla nave dei coloni. Comunque, come minimo, il Sindaco dovrebbe sempre mettere almeno tanti coloni quanti sono i giocatori.

Note:

- *Normalmente, tutti i giocatori mettono/muovono i propri coloni nello stesso momento. Se, comunque, i giocatori ritengono che la decisione possa dipendere dalle mosse degli altri allora occorre rispettare il seguente ordine: per primo il Sindaco e poi gli altri giocatori in senso orario a partire dal Sindaco.*
- *Se un Sindaco dimentica (i giocatori possono ricordarglielo) di mettere i nuovi coloni sulla nave, i giocatori possono in seguito metterne il numero minimo (pari al numero dei giocatori).*
- *Quando la riserva dei coloni termina, il Sindaco non può usare il proprio privilegio e, naturalmente, non può riempire la nave dei coloni.*
- *I giocatori non possono decidere di mettere coloni in San Juan se hanno ancora cerchietti vuoti disponibili sull'isola. Tutti i cerchietti devono essere riempiti, se possibile. I coloni non possono esser messi sui cerchietti altro che nella fase Sindaco.*

IL COSTRUTTORE (fase del costruttore -> costruire edifici)

Il giocatore che sceglie questo ruolo può, come privilegio, costruire immediatamente un edificio pagandolo un doublone invece del normale costo. Paga il denaro alla banca, prende l'edificio e lo sistema in un qualsiasi spazio vuoto sulla propria isola. Sistemando un edificio più grande serviranno due spazi adiacenti. Quindi gli altri giocatori, in senso orario a partire dal Costruttore, possono nello stesso modo costruire altri edifici (al costo normale).

Nota: Nessun giocatore può costruire più di un edificio per turno.

Altre informazioni sui singoli edifici si trovano alla fine delle regole.

Cave

Ogni cava *occupata*, posseduta da un giocatore, può ridurre il costo per costruire un edificio di un doublone. Il limite di questa riduzione è mostrato sulla plancia di gioco: il costo degli edifici nella prima colonna può esser ridotto al più di 1 doublone (1 cava occupata), della seconda colonna al più di 2 doubloni (2 cave occupate), della terza colonna al più di 3 doubloni (3 cave occupate), e della quarta al più di 4 (4 cave occupate). Il privilegio del Costruttore si somma alla riduzione dovuta alle cave, ma il costo di un edificio non può andare sotto 0 doubloni. Un giocatore con 3 cave occupate paga i costi come segue: impresa edile: 1 doublone; Ufficio: 3 doubloni; Porto: 5 doubloni; Municipio: 7 doubloni⁵.

Note:

- Ricordarsi la funzione speciale dell'Università.
- Se il Costruttore non costruisce un edificio, non prende 1 doublone come privilegio.
- Non è possibile costruire su più di 12 spazi in città. Un giocatore che non abbia spazi disponibili non può più costruire edifici.

L'ARTIGIANO (fase dell'artigiano -> produzione di beni)

Il giocatore che sceglie questo ruolo prende beni dalla riserva in accordo con la sua capacità di produzione e li sistema sulla rosa dei venti. Quindi la rosa contiene denaro e beni del giocatore. Poi gli altri giocatori prendono i beni in accordo con la loro capacità, in senso orario a partire dall'Artigiano.

Vedere maggiori dettagli sulle capacità di produzione sotto "Produzione degli edifici".

Come suo *ultimo* compito, l'Artigiano prende un bene addizionale (tra quelli che può produrre) dalla riserva, come suo privilegio.

Note:

- Ricordarsi la funzione speciale della Fabbrica.
- Se il tipo di beni che un giocatore produce è esaurito nella riserva, questi deve farne a meno.
- Se l'Artigiano non produce beni, non prende neppure il bene extra (privilegio).

IL COMMERCIANTE (fase del commerciante -> vendita dei beni)

Il giocatore che sceglie questo ruolo *può* immediatamente vendere un bene alla camera di commercio⁶. Prende dalla banca il prezzo associato al bene che ha venduto (0-4 doubloni) *più* 1 doublone come privilegio. Quindi in senso orario iniziando dal Commerciante, gli altri giocatori *possono* vendere un bene alla camera per il prezzo associato finché c'è spazio sufficiente. La fase di commercio termina quando tutti i giocatori hanno venduto oppure quando la camera di commercio è piena.

Nel vendere, si seguono queste regole:

- La camera di commercio ha spazio per solo quattro beni. Quando è piena nessun'altro può vendere.
- La camera compra solo *differenti* tipi di beni (*eccezione: l'ufficio*)

Come suo ultimo compito, il Commerciante svuota la camera di commercio se questa contiene *quattro* beni, rimettendoli nelle differenti riserve. Se ci sono meno di quattro beni, resteranno lì. *Sarà più difficile vendere beni nella prossima fase di commercio, a causa dei beni già presenti e dei minori spazi disponibili.*

Note:

- Ricordarsi le funzioni speciali del mercato piccolo e grande e dell'ufficio.
- Se il Commerciante non vende, non può prendere il doublone extra (privilegio).
- Un giocatore non può vendere mai alla camera di commercio anche se non guadagna niente facendolo.

⁵ Construction hut, office, harbor, city hall.

⁶ Trading house.

IL CAPITANO (fase del capitano -> trasporto dei beni)

Il Capitano ha il dovere di trasportare i beni al vecchio mondo. Questo significa che il Capitano è il primo ad imbarcare i beni sulla nave da carico. Quindi lo fanno gli altri giocatori, in senso orario a partire dal Capitano.

Nota: nella fase del Capitano, ogni giocatore può avere più turni per imbarcare beni sulla nave. Quando è il turno di un giocatore, egli deve imbarcare i beni se lo può. Comunque un giocatore può imbarcare beni di solo un tipo per turno.

La fase del Capitano continua in senso orario finché ogni giocatore ha ancora la possibilità di imbarcare.

Regole di carico/trasporto

Nell'imbarco occorre rispettare le seguenti regole:

- Ogni nave da carico può trasportare beni di *un solo* tipo.
- I giocatori non possono imbarcare beni su una nave se beni dello stesso tipo sono su una delle altre due navi.
- I giocatori non possono imbarcare beni su una nave già piena.
- Nel proprio turno un giocatore *deve* imbarcare beni se può. Comunque può imbarcarne solo *un* tipo.
- Quando un giocatore imbarca beni di un tipo, *deve* imbarcarne quanti più possibile. Un giocatore non può accumulare i beni che ha. Se un giocatore ha un tipo di beni che può essere imbarcato su più navi, *deve* scegliere quella che ha più spazio disponibile.
- Se un giocatore ha più d'un bene da imbarcare, può scegliere *liberamente* quali. *Non è forzato a scegliere quel bene che gli permette di imbarcarne il maggior numero.*

Punti vittoria

Per *ogni* bene (ogni segnalino, non ogni *tipo* di bene) imbarcato da un giocatore, quel giocatore guadagna un Punto Vittoria (1 VP) nella forma di un segnalino VP. *I beni imbarcati sulle navi da carico hanno tutti lo stesso valore: 1 VP per segnalino! I valori dei beni usati per commerciarli qui non hanno importanza.*

Imbarcando il primo tipo di bene il Capitano ha, come privilegio, *un* ulteriore punto vittoria. Non ha altri punti extra per gli altri beni imbarcati.

Un giocatore mantiene i punti vittoria, a differenza del denaro e dei beni, nascosti agli altri giocatori. I punti vittoria sono tenuti a faccia in giù sulla rosa dei venti. In ogni momento i giocatori possono cambiare 5 segnalini da "1" con un segnalino da "5" punti vittoria.

Immagazzinamento dei beni

Quando non si possono imbarcare altri beni, i giocatori devono immagazzinare i beni rimasti sulle loro rose dei venti. Ogni giocatore può immagazzinare un bene (un segnalino) sulla rosa dei venti. Per tutti i beni restanti, i giocatori devono trovare posto in uno dei propri magazzini⁷, grandi o piccoli. Se un giocatore non ha sufficiente spazio in magazzino, deve rimettere i beni extra nelle riserve (*maggiori informazioni in "magazzini piccoli"*).

Come suo ultimo compito, il Capitano scarica tutte le navi *piene* rimettendo i beni nelle loro pile. Le navi vuote o parzialmente piene rimangono come sono fino alla prossima fase del Capitano. *Sarà più difficile imbarcare beni nella prossima fase, a causa dei tipi di beni già presenti sulle navi e del minore spazio disponibile.*

Note:

- *Ricordarsi le funzioni speciali dei magazzini grandi e piccoli, del porto e del molo⁸.*
- *Se un giocatore non può immagazzinare i beni extra, può scegliere quali beni immagazzinare e quali rimettere nelle pile.*

⁷ Warehouse.

⁸ Harbor, wharf.

- Il Capitano guadagna solo un VP extra come privilegio, indipendentemente da quanti tipi di beni egli imbarchi. Se non imbarca alcun bene, non guadagna VP extra.
- I giocatori devono controllare lo spazio per i beni solo alla fine del turno. I beni acquisiti durante i turni degli altri giocatori possono stare sulla rosa dei venti senza limiti fino alla prossima fase del Capitano.

I SOVRINTENDENTI

Il giocatore che sceglie questo ruolo non esegue nessuna azione, ma riceve come privilegio un doublone dalla banca.

Immagazzinamento dei beni

Dopo che l'ultimo giocatore di turno ha scelto il ruolo e che tutti i giocatori hanno completato l'azione del ruolo (se c'è), il turno finisce. Ora il Governatore prende tre doubloni dalla banca, mettendone *uno* su ognuna delle tre carte che non sono state scelte durante il turno. I doubloni vengono messi indipendentemente dagli eventuali doubloni già presenti sulle carte. Le carte ruolo con più doubloni diventeranno più attraenti per i giocatori dato che essi guadagneranno i doubloni oltre al privilegio della carta. *Per esempio un giocatore che scelga il Sovrintendente con 2 doubloni, ne riceverà in totale 3.* Infine i giocatori rimettono le carte ruolo scelte nell'area comune ed il Governatore dà la carta ruolo al giocatore di sinistra. Il nuovo Governatore inizia il turno scegliendo una carta ruolo ed il gioco prosegue.

TERMINE DELLA PARTITA

Il gioco termina alla fine del turno in cui almeno una delle seguenti condizioni si è avverata:

- alla fine della fase del Sindaco non ci sono abbastanza coloni per riempire la nave dei coloni;
- durante la fase di costruzione almeno un giocatore riempie il suo dodicesimo spazio in città;
- durante la fase del Capitano viene preso l'ultimo dei Punti Vittoria rimasti. *Quando i Punti Vittoria sono esauriti i giocatori che guadagnano punti vittoria devono segnarli con carta e penna.*

I Punti Vittoria dei giocatori vengono calcolati sommando:

- ogni segnalino VP (compresi quelli segnati con carta e penna) +
- il valore in VP degli edifici (*il numero in rosso o marrone in alto a sinistra*) +
- il valore extra in VP degli edifici grandi

Nota: il valore di un edificio viene sommato anche se non è occupato. *Quindi per esempio, i cinque edifici grandi valgono 4 VP anche quando non sono occupati.*

I cinque edifici grandi però ottengono VP *extra* solo quando sono occupati!

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore! Se due o più giocatori pareggiano, il giocatore con più doubloni e beni assieme (1 bene = 1 doublone) è il vincitore.

GLI EDIFICI

Per *tutti* gli edifici:

- Ogni giocatore può costruire ogni edificio solo *una volta*.
- L'edificio si considera *occupato* quando vi si trova almeno un colono. Solo gli edifici occupati hanno un valore (*eccezione: Punti Vittoria*).
- Dove l'edificio si trovi in città non ha effetto sul gioco. Un edificio va posto su uno spazio cittadino vuoto. Un edificio grande ha bisogno di due spazi vuoti. Un edificio può essere *mosso* entro la città per far spazio per un edificio grande. Comunque, come per le cave e le piantagioni, un edificio non può essere *rimosso* dalla città (*per esempio per far spazio per un altro edificio o prolungare la partita*).
- I numeri rossi o marroni nell'angolo in alto a destra di ogni edificio indicano quanto vale l'edificio in termini di Punti Vittoria (occupato o meno) alla fine del gioco.
- Il numero nel primo cerchietto è il costo della costruzione dell'edificio. Una volta costruito, l'edificio non ha costi di manutenzione durante il gioco.

Gli edifici di produzione (blu, bianco, marrone chiaro o scuro)

Gli edifici di produzione servono, insieme alle piantagioni, per la produzione di alcuni beni:

- Nella produzione di indaco, le piante producono barili di tintura (segnalini blu).
- Nella produzione di zucchero, le canne da zucchero vengono trasformate in zucchero (segnalini bianchi).
- Nella produzione del tabacco, le foglie di tabacco sono tagliate in tabacco (segnalini marrone chiaro).
- Nella produzione del caffè, i chicchi di caffè sono tostati in polvere (segnalini marrone scuro).
- *Nota: non c'è una attrezzatura per il mais. Il mais (segnalini gialli) arrivano direttamente dalle piantagioni senza ulteriori processi. Questo significa che, nella fase dell'Artigiano, le piantagioni occupate producono direttamente mais.*

Il numero di cerchietto sull'edificio indica il massimo numero di beni che possono essere prodotto quando i cerchietti sono occupati da coloni. Naturalmente, il giocatore deve anche avere sufficienti piantagioni occupate dello stesso tipo, per produrre beni grezzi negli edifici di produzione.

Note:

- I materiali grezzi usati nella produzione non esistono in questo gioco. Nell'esempio di pagina 8, i giocatori prendono solo il prodotto finale dalle proprie piantagioni. I coloni inutilizzati (come i coloni della seconda piantagione di tabacco e il quarto colono nel mulino) non producono niente!
- Come nella descrizione dell'Artigiano, quando un giocatore produce un bene e la riserva di quel bene è vuota, il giocatore non può produrre.

Gli edifici viola

Ci sono 17 diversi edifici viola: due ciascuno dei 12 edifici piccoli e uno ciascuno dei 5 edifici grandi.

La funzione speciale degli edifici viola è di permettere ai giocatori di rimuovere alcune regole normali. Così, per esempio, il proprietario di un ufficio occupato può vendere un tipo di bene che la camera di commercio possiede già.

Un giocatore non è obbligato ad usare la funzione speciale di un edificio viola occupato se non vuole (ciò è importante per il molo⁹, vedere più avanti).

Mercato piccolo

Quando il giocatore di un mercato piccolo occupato vende un bene nella face di commercio, riceve un doubloane extra.

Esempio: Anna vende un mais e riceve un doubloane.

Hacienda

Nel proprio turno durante la fase di colonizzazione, il proprietario di una hacienda occupata può, *prima* che prenda un segnalino piantagione a faccia in su, prendere un *ulteriore* segnalino dalla pila a faccia in giù e metterlo su uno spazio vuoto sulla propria isola. Può fare questo durante il suo turno nella fase.

Nota: se un giocatore sceglie di prendere un segnalino a faccia in giù, deve metterlo immediatamente su uno spazio vuoto sull'isola. Non lo può scartare. Se il giocatore possiede anche una impresa edile occupata, può non prendere una cava invece del segnalino a faccia in giù. Quindi se il Colono possiede una hacienda, può prendere solo una cava.

Impresa edile

Nella fase di colonizzazione, il proprietario di una impresa edile occupata può mettere una cava sulla propria isola *invece* di uno dei segnalini piantagione a faccia in su.

Nota: se il Colono possiede l'impresa edile, può solo prendere una cava.

Magazzino piccolo

Come nella descrizione del Capitano, i giocatori devono immagazzinare i propri beni non imbarcati alla fine della fase del Capitano. Se un giocatore non ha sufficiente spazio, deve restituire i beni alla riserva.

Il proprietario di un magazzino piccolo occupato può conservare, alla fine della fase del Capitano, *oltre* al singolo bene che si può conservare sulla rosa dei venti, tutti i beni che vuole. Il magazzino protegge il giocatore dal pericolo di dover restituire i beni. Non impedisce al giocatore di imbarcare i beni sulla nave da carico.

Nota: il bene scelto non viene effettivamente messo nel magazzino ma sulla rosa dei venti.

Ospizio

Durante la fase di colonizzazione, quando il proprietario di un ospizio occupato mette una nuova piantagione o cava sulla propria isola, può prendere un colono dalla *riserva dei coloni* e metterlo su *questa* pila.

Nota: se il giocatore possiede anche una hacienda occupata e sceglie di prendere un segnalino addizionale a faccia in giù, *non* prende un colono per il segnalino extra. Se non ci sono più coloni nella riserva, può prenderne uno dalla nave dei coloni. Se neppure li ce ne sono più, deve fare senza.

⁹ Wharf.

Ufficio

Quando il proprietario di un ufficio occupato vende un bene alla camera di commercio durante la fase di commercio, questo non deve necessariamente essere diverso dai beni già presenti. Se la camera di commercio è già piena, il giocatore non può vendere.

Esempio: nella camera di commercio c'è già un segnalino tabacco. Bob possiede un ufficio occupato e, al suo turno, vende un tabacco alla camera di commercio.

Mercato grande

Quando il proprietario di un mercato grande occupato vende un bene durante la fase di commercio, guadagna 2 doubloni extra dalla banca.

Nota: se un giocatore possiede sia il mercato grande che quello piccolo, prende 3 doubloni extra quando vende un bene alla camera di commercio.

Magazzino grande

Il proprietario di un magazzino grande può conservare, alla fine della fase del Capitano, tutti i segnalini di *due* tipi di beni a sua scelta, oltre al singolo segnalino che normalmente si può immagazzinare sulla rosa dei venti.

Nota: se un giocatore possiede sia il magazzino grande che quello piccolo, potrà immagazzinare 3 tipi di beni a sua scelta.

Fabbrica

Se il proprietario di una fabbrica occupata produce beni di più di un *tipo* durante la fase dell'Artigiano, riceve denaro dalla banca: per due *tipi* di beni riceve 1 doublone, per tre *tipi* di beni, riceve 2 doubloni, per quattro *tipi* di beni riceve 3 doubloni e per tutti e cinque i *tipi* di beni riceve 5 doubloni. Il numero di beni prodotto per ogni tipo non ha importanza.

Esempio: David possiede una fabbrica occupata, 3 piantagioni di mais occupate, 3 piantagioni di zucchero occupate, 1 di tabacco occupata e i necessari edifici di produzione con il necessario numero di coloni. Produce solo 2 zucchero e 1 tabacco dato che non ci sono segnalini di mais e solo 2 di zucchero nella riserva. Guadagna così 1 doublone per aver prodotto 2 tipi di beni.

Università

Durante la fase di costruzione, quando il proprietario di una Università occupata costruisce un edificio nella propria città, può prendere un colono dalla riserva e metterlo su questo segnalino.

Nota: se costruisce un edificio di produzione con più di un cerchietto, prende solo un colono. Se non ci sono più coloni nella riserva, ne può prendere uno dalla nave dei coloni. Se anche lì non ce ne sono più, deve fare senza.

Porto

Ogni volta, durante la fase del Capitano, che il proprietario di un porto occupato imbarca beni su una nave da carico, guadagna un punto vittoria extra.

Esempio: il proprietario di un porto occupato (e di un molo occupato) può imbarcare solo 3 dei suoi 5 tabacco sulla nave "del tabacco" come quei 3 che la riempiono: quel giocatore guadagna 3+1 VP. Nel suo prossimo turno di carico, imbarca entrambi i suoi 2 zucchero sulla nave "dello zucchero": guadagna 2+1 VP. Nel turno successivo, quel giocatore usa il suo molo per mettere i restanti 2 tabacco nella riserva: guadagna 2+1 VP. Quindi nella sua fase del Capitano ha guadagnato 3 VP addizionali con l'uso del porto (e 2 VP extra con l'uso del molo).

Molo

Durante la fase del Capitano, quando il proprietario di un molo occupato deve imbarcare i beni, *invece* di imbarcarli su una nave da carico, può mettere tutti i beni di un tipo nella riserva e segnare il punteggio di VP come se li avesse imbarcati. *Come se il giocatore avesse una nave immaginaria con una capacità di carico illimitata a sua disposizione.*

Il giocatore deve imbarcare i beni su una nave da carico non appena può durante la fase del Capitano, tranne quando sceglie di usare il suo molo w "imbarcarli" sulla sua nave immaginaria.

Durante la fase del Capitano il molo può essere usato solo una volta dal suo proprietario, ma questi può decidere quando usarlo, se usarlo. Qualunque bene può essere imbarcato su questa nave immaginaria può caricare qualunque bene, ma può essere del tipo di una delle tre navi da carico o dell'altra nave immaginaria (dovuta al molo).

Nota: quando un giocatore usa il suo molo, deve imbarcare tutti i beni del tipo scelto. Non è obbligato, comunque a scegliere il bene che ha in maggior quantità.

La nave immaginaria ha una capacità di 11 segnalini¹⁰.

Gli edifici grandi

Dei cinque edifici grandi ne può essere in gioco un'unica copia. Ognuno ha bisogno di due spazi vuoti adiacenti in città, per poter essere costruito, ma conta come un unico edificio.

Nota: quando si nomina un "edificio grande" in queste regole, è sempre uno di questi cinque!

La casa delle corporazioni (Guild Hall)

Il proprietario della casa delle corporazioni *occupata* guadagna, alla fine della partita, 1 VP addizionale per ogni edificio di produzione *piccolo* (occupato o meno) nella propria città (ossia piccola manifattura di indaco o piccolo mulino di zucchero¹¹), e 2 VP addizionali per ogni edificio di produzione *grande* (occupato o meno) nella propria città (ossia manifattura di indaco, mulini per lo zucchero, magazzini per il tabacco e per il caffè¹²).

Esempio: alla fine della partita, il proprietario della casa delle corporazioni occupata ha anche un mulino per lo zucchero grande ed uno piccolo, una manifattura per l'indaco piccola e un magazzino di caffè nella sua città: guadagna 6 VP addizionali.

Abitazioni (Residence)

Il proprietario di abitazioni *occupate* guadagna, alla fine della partita, VP addizionali per le piantagioni e cave che ha creato sulla propria isola. Fino a nove spazi riempiti, guadagna 4 VP, per 10 spazi riempiti guadagna 5 VP, per undici spazi riempiti guadagna 6 VP, per tutti e dodici gli spazi guadagna 7 VP.

Esempio: alla fine della partita, il proprietario delle abitazioni occupate, ha riempito 10 dei suoi 12 spazi con piantagioni o cave: guadagna così 5 VP addizionali.

La fortezza (Fortress)

Il proprietario della fortezza *occupata* guadagna, alla fine della partita, un VP addizionale ogni tre coloni sulla sua isola.

Esempio: alla fine della partita, il proprietario della fortezza occupata ha 20 coloni sulle piantagioni, cave, edifici e in San Juan: guadagna 5 VP addizionali.

La dogana (Custom House)

Il proprietario della dogana *occupata* guadagna, alla fine della partita, un VP addizionale per ogni quattro VP acquisiti durante il gioco. Il giocatore deve contare solo i segnalini VP (e ogni VP segnato a matita dopo che l'ultimo VP è stato assegnato, ma prima della fine della partita). Non usa i VP guadagnati per i suoi edifici alla fine della partita.

Esempio: alla fine della partita, il proprietario della dogana occupata ha accumulato 23 VP in segnalini: guadagna 5 VP addizionali.

Municipio (City Hall)

Il proprietario del municipio *occupato* guadagna, alla fine della partita, un VP addizionale per ogni edificio viola (occupato o meno) nella sua città (*compreso il municipio!*).

Esempio: alla fine della partita, il proprietario del municipio occupato ha anche: hacienda, porto, ufficio, impresa edile, magazzino grande e abitazioni: guadagna 7 VP addizionali.

¹⁰ I segnalini sono in effetti 11.

¹¹ Small indigo plant, small sugar mill.

¹² Indigo plant, sugar mill, tobacco storage, coffee roaster.

L'editore del gioco è la
Rio Grande Games,
PO Box 45715,
Rio Rancho,
NM 87174 USA

E-Mail: RioGrande@aol.com
www.riograndegames.com

(c) 2001 Andreas Seyfarth
(c) 2002 Ravensburger Spieleverlag