

Andreas Seyfarth

# Puerto Rico

Aranyásó, kapitány, polgármester, kereskedő, telepes, iparos, építész – melyik lennél legszívesebben egy új világban? Sikerül ott megvetned a lábadat? Netán megcsinálni a szerencsédet? Vajon a tieid lesznek a leggazdagabb ültetvények? Te emelteted a legértékesebb épületeket? Mert ez a célod: a lehető legnagyobb vagyont és tekintélyt megszerezése.

## A JÁTÉK CÉLJA

A **játék** több körből áll. Minden körben minden játékos választ egyet a hét különböző szerep közül, és a játékosok – **mindegyik** játékos – az óramutató járása szerint egymás után végrehajthatják az ahhoz a szerephez tartozó cselekedetet.

Így például az ültetvényes választásakor a játékosok mindegyike választ magának egy új ültetvényt, amelyek majd – az iparos választásakor – lehetővé teszik számukra különféle áru fajták előállítását. A játékosok megtermelt áruikat kereskedőként a kereskedőházban értékesíthetik, vagy kapitányként elküldhetik az Óvilágba. Az eladással szerzett pénzen pedig, építészként, épületeket húzhatnak fel, és így tovább, és így tovább.

Aki a legsikeresebben használja ki a folyvást változó szerepekből adódó lehetőségeket és a szerepek privilégiumát, az szerzi meg magának a legnagyobb vagyont és tekintélyt szerzi meg magának, és így ő nyeri meg a játékot.

**A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjti össze.**

## TARTALOM

**5 játéktábla** – mindegyiken 12 hely az ültetvények számára a szigeten, valamint másik 12 építési telek a városban. Ezenfelül mindegyiken olvasható a hét szerep rövid leírása.

**1 kormányzókártya** – ez jelzi, hogy az adott körben ki a kezdőjátékos

**8 szerepkártya** – 1-1 ültetvényes, polgármester, építész, iparos, kereskedő és kapitány, valamint 2 aranyásó

Az oldalsó szövegek egyrészt összefoglalják a szabályokat, másrészt tisztázzák a játékban esetlegesen előforduló speciális helyzeteket. Úgy véljük, érdekesebb előbb magukat a tényleges szabályokat végigolvasni, és csak azután sort keríteni ezekre az oldalsó magyarázatokra és kiegészítésekre.

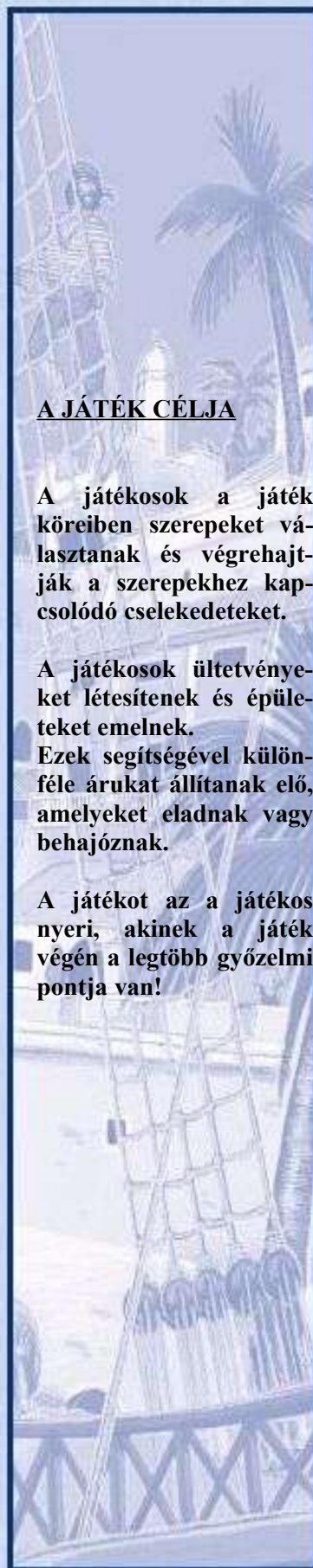
## A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok a játék köreiben szerepeket választanak és végrehajtják a szerepekhez kapcsolódó cselekedeteket.

A játékosok ültetvényeket létesítenek és épületeket emelnek.

Ezek segítségével különféle árukat állítanak elő, amelyeket eladnak vagy behajóznak.

A játékot az a játékos nyeri, akinek a játék végén a legtöbb győzelmi pontja van!



**1 bank-tábla** – erre kerülnek a még fel nem épített épületek, valamint a bank pénze

**49 épület** – 5 nagy lila épület (két építési telket foglalnak el), 2-2 mind a 12 kis lila épületből, és 20 nem-lila feldolgozóüzem

**54 dublon** – 46 egydublonos és 8 ötdublonos

**58 ültetvény** – 8 kőbánya, és 50 valódi ültetvény: 8 kávé-, 9 dohány-, 10 kukorica-, 11 cukor- és 12 indigóültetvény

**1 telepeshajó** – az Óvilágból érkező telepesek számára

**100 telepes** – száz kis barna korong

**1 kereskedőház** – itt lehet eladni az előállított árukat

**50 áru** – 50 kis fa hordócska: 9 kávé (sötétbarna), 9 dohány (világosbarna), 10 kukorica (sárga), 11 cukor (fehér) és 11 indigó (kék)

**5 kereskedőhajó** – ezekkel lehet hazaküldeni az árukat az Óvilágba

**50 győzelmi pont-jelző** – hatszögletű jelzők; 32 egyponos és 18 ötpontos

## ELŐKÉSZÜLETEK

A **bank-táblát** az asztal közepére kell kirakni, majd (a megjelölt helyekre) rá kell tenni az **összes épületet**.

A **dublonokat** érték szerint szét kell válogatni és a bank-tábla alsó részén kell elhelyezni.

### Minden játékos kap:

- **egy játéktáblát** (amelyet maga elé fektet)
- **kezdőtőkét:**
  - 3 játékos esetén 2 dublont
  - 4 játékos esetén 3 dublont
  - 5 játékos esetén 4 dublont

A játékosok pénzüket játéktáblájuk szélrózsáján tartják, hogy mindenki láthassa, éppen mennyi pénzüik van.

- **egy ültetvényt** A játékosoknak először valamilyen módon választaniuk kell egy kezdőjátékost; ő megkapja a **kormányzókártját**, valamint kap egy **indigóültetvényt** (kék színű) is. (Az ültetvényt - képpel felfelé - játéktábláján a 12 üres ültetvényhely **egyikére** kell letennie.) A többi játékos, az óramutató járása szerint, az alábbi ültetvényeket kapja:
  - 3 játékos esetén: a 2. játékos indigót, a 3. kukoricát
  - 4 játékos esetén: a 2. játékos indigót, a 3. és a 4. kukoricát
  - 5 játékos esetén: a 2. és a 3. játékos indigót, a 4. és az 5. kukoricát

A **többi játékelemet** az alanti ábra szerint kell elhelyezni.

(A kép 4 játékosos játék előkészületeit mutatja.)





**1) A győzelmi pont-jelzők (két külön kupac):**

- 3 játékos esetén: 75 pontnyi
- 4 játékos esetén: 100 pontyi
- 5 játékos esetén: mind a 122 pontnyi

**2) mind a 8 kőbánya (képpel felfelé)**

**3) az összes megmaradt ültetvény (jól megkeverve, képpel lefelé, 5 kupacban)**

**4) 4, 5 vagy 6 ültetvény (eggyel több, mint a játékosok száma), a kupacokból véve, és képpel felfelé a kőbánya-oszlop mellé lerakva**

**5) a szerepkártyák:**

- 3 játékos esetén: az összes szerepkártya, kivéve az aranyásókat (6 darab)
- 4 játékos esetén: az összes szerepkártya, kivéve egy aranyásót (7 darab)
- 5 játékos esetén: mind a 8 szerepkártya

**6) a három kereskedőhajó:**

- 3 játékos esetén: a 4-es, az 5-ös és a 6-os rakterű hajó
- 4 játékos esetén: az 5-ös, a 6-os és a 7-es rakterű hajó
- 5 játékos esetén: a 6-os, a 7-es és a 8-as rakterű hajó

**7) az összes áru**

**8) a kereskedőház**

**9) a telepeshajó**

a játékosok számától függően 3, 4 vagy 5 telepesel

**10) a telepések kupaca**

- 3 játékos esetén: 55 telepes
- 4 játékos esetén: 75 telepes
- 5 játékos esetén: 95 telepes

*Azokat a játékelemeket, amelyekre az adott játékban nincs szükség, vissza kell tenni a dobozba.*



## A JÁTÉK MENETE

A játék több (általában kb. 15) körből áll, minden kör ugyanazon szabályok szerint zajlik. A kört az a játékos kezdi, akinél a kormányzókártya van. Ő választ a szerepkártyák közül egyet, elveszi, és képpel felfelé a saját játéktáblája mellé teszi. Ezután végrehajtja az adott szerephez tartozó cselekedetet. Miután befejezte, bal oldali szomszédja hajtja végre a szerephez tartozó cselekedetet, és így tovább, az óramutató járása szerint, amíg csak az *összes* játékos sorra nem került, hogy végrehajtsa a cselekedetet.

Ezután a kormányzó bal oldali szomszédja választ egyet a *megmaradt* szerepkártyák közül, elveszi, és képpel felfelé a saját játéktáblája mellé teszi, majd végrehajtja az adott szerephez tartozó cselekedetet. Ezután az *ő* bal oldali szomszédja hajtja végre a szerephez tartozó cselekedetet, és így tovább, az óramutató járása szerint, amíg csak az összes játékos sorra nem került, hogy végrehajtsa a cselekedetet. Utána az *ő* bal oldali szomszédja választ egy szerepkártyát, és így tovább, amíg csak az összes játékos nem választott egy szerepet magának, és mindenki végre nem hajtotta a szerepekhez tartozó cselekedeteket.

Ekkor arra a három szerepkártyára, amelyeket ebben a körben a játékosok nem választottak, 1-1 dublont kell tenni, majd ennek elvégzésével a játékosoknál lévő szerepkártyákat vissza kell rakni a nem-választott kártyák mellé. A kormányzó átadja a kormányzókártját bal oldali szomszédjának. Ő lesz az új körben a kormányzó, ő kezdi az új kört a fentebb írottak szerint.

## A SZEREPEK

Minden szerephez tartozik egy privilégium, amellyel csak az élhet, aki a kártyát választotta, és minden szerephez tartozik egy cselekedet, amelyet az *összes* játékos végrehajthat, az óramutató járása szerinti sorrendben, azzal a játékosal kezdve, aki az adott szerepet magának választotta. (*kivétel: aranyásó*)

Az összes szerepkártyára vonatkozó főszabályok:

- Ha egy szerepkártyán egy vagy több dublon van, akkor az a játékos, aki az adott szerepkártyát választja, amellet, hogy élhet a privilégiummal, valamint végrehajthatja a szerephez tartozó cselekedetet, még ezt a pénzt is megkapja.
- Az adott szerephez tartozó cselekedetet *mindig* az a játékos hajtja végre először, aki a szerepkártyát választotta, s utána az óramutató járása szerint a többiek.
- A játékosnak, amikor rákerül a sor, mindig választania kell egy szerepet, azonban sem az ahhoz tartozó privilégiummal nem kötelező élnie, sem az ahhoz tartozó cselekedetet nem kötelező végrehajtania. A többi játékos, természetesen, ez utóbbi esetekben is végrehajthatja az adott cselekedetet.

## A JÁTÉK MENETE

A kört a kormányzó kezdi, azzal, hogy választ egy szerepet, majd a szerephez tartozó cselekedetet az óramutató járása szerint az összes játékos végrehajtja.

Ezután a következő játékos választ egy szerepet, és megint az összes játékos végrehajtja a szerephez tartozó cselekedetet.

A kör végén az összes el nem vett szerepkártyára 1 dublon kerül.

A kör végén a kormányzó átadja a kormányzókártját az utána következő (bal oldalán ülő) játékosnak, és új kör kezdődik.

## A SZEREPEK

- az összes játékos végrehajthatja az adott szerephez tartozó cselekedetet (*kivétel: aranyásó*)
- az adott szerep privilégiumával csak az a játékos élhet, aki a szerepet választotta

- A szerepekhez tartató cselekedetek opcionálisak. *(kivétel: kapitány)* A játékos dönthet úgy, hogy nem hajtja végre az adott cselekedetet, ahogy az is előfordulhat, hogy nem képes az adott cselekedetre.
- A szerepkártya a kör végéig azelőtt a játékos előtt marad, aki választotta; ebben a körben másik játékos már nem választhatja.

## AZ ÜLTETVÉNYES

*(ültetvényes-fázis -> új ültetvény létesítése a szigeten)*

A játékos, aki ezt a szerepet választja, elvehet egy kőbányát (ha él a privilégiummal), *vagy* elvehet egyet a felfordított ültetvények közül; bármelyiket is vegye el, azt saját játéktábláján az üres ültetvényhelyek egyikére – *bármelyikére* – kell letennie. Miután ezzel végzett, a többi játékos, sorban, az óramutató járása szerint, elvehet *egy* a felfordított ültetvények közül (de nem vehet el kőbányát – *kivétel: építőműhely*), és azt saját játéktábláján az üres ültetvényhelyek egyikére – *bármelyikére* – kell letennie.

Végül az ültetvényes összeszedi a felfordított ültetvények közül azokat, amelyeket nem választott senki sem, és továbbra is képpel felfelé a dobott ültetvények halmába teszi. Ezután a képpel lefelé fordított ültetvények oszlopaiból új ültetvényeket húz – *eggyel többet*, mint amennyi a játékosok száma –, és képpel felfelé kirakja a kőbányák oszlopa mellé.

*Megjegyzések:*

- *Az ültetvényes-fázisban a következő épületek képességeire kell figyelni: hacienda, építőműhely, menhely.*
- *Ha a képpel lefelé fordított ültetvények halmaiban már nincsen elegendő ültetvény, a játékos először ezeket forgatja fel és rakja ki; ezután a dobott ültetvényeket képpel lefelé forgatja, összekeveri, új oszlopot alkot belőlük, és végül húz annyit, amennyi a képpel felfelé forgatott ültetvények közül még hiányzik. Ha már semmiképpen sem lehet feltölteni a választható ültetvényeket, az elkövetkező köröket a megfelelő számú választható ültetvény nélkül kell játszani.*
- *A játékban semmilyen szerepe nincs annak, hogy melyik üres ültetvényhelyre kerülnek a kőbányák és az ültetvények. Azonban a szigetről (vagyis az ültetvényhelyekről) nem lehet levenni az ültetvényeket és kőbányákat.*
- *Ha egy játékos már mind a 12 ültetvényhelyet feltöltötte saját játéktábláján, úgy a további ültetvényes-fázisokban már sem új kőbányát, sem új ültetvényt nem létesíthet.*
- *Ha a kőbányák oszlopa kifogyott, az ültetvényes már nem élhet privilégiumával, ahogy az építőműhelyek tulajdonosai sem vehetik immár hasznát épületük különleges funkciójának.*



**Cselekedet:**

**minden játékos elvesz és létesít egy ültetvényt**

**Privilégium:** az ültetvényes megteheti, hogy az ültetvény helyett egy kőbányát vesz el és létesít

**Az ültetvényes-fázis végén új ültetvényeket kell húzni.**

## A POLGÁRMESTER

(polgármester-fázis -> új telepesek érkezése)

A játéklapokon (ültetvényeken, kőbányákon és épületeken) 1-3 üres karika látható. A játékosok a saját játéktáblájukra eleddig letett lapkákon látható minden egyes üres karikára rárakhatnak egy telepest. Ha egy játéklapán van legalább egy telepes, úgy az működőnek számít. Csak a működő játéklapok (ültetvények, kőbányák, épületek) funkcióit lehet kihasználni; a nem-működők funkcióit nem lehet kihasználni.

Ha a szerepet választó játékos él a privilégiumával, akkor elvesz egy telepest a *telepesek kupacából* (és *nem* a telepeshajóról). Ezután a játékosok, a polgármesterrel kezdve, egymás után elvesznek egy-egy telepest a telepeshajóról. A játékosok az óramutató járása szerinti sorrendben addig vesznek el egy-egy telepest a telepeshajóról, amíg az teljesen ki nem ürül.

A játékosok ezután új telepesüket vagy telepeseiket, nemkülönben az *összes* eddig (tehát a megelőző körökben) kapott telepesüket rárakhatják játéktáblájuk *bármelyik* üres karikájára. Ilyenformán a játékosok áthelyezhetik a korábban már valamely karikára lerakott, vagy San Juanba félrerakott telepeseiket is. Ha egy játékos nem tudja összes telepését lerakni, a megmaradtakat saját játéktábláján San Juan városába gyűjtheti. A telepesek mindenképp azon a helyen maradnak, ahová lerakták őket, egészen a következő polgármester-fázisig, amikor is a játékosok átrakhatják őket saját lapkáik üres karikáira.

A telepesek elhelyezése után a polgármester utolsó feladata, hogy telepesekkel töltsen fel a telepeshajót – ezek fognak megérkezni a következő polgármester-fázisban. Össze kell számolni, hogy az *összes* játékos játéktábláján található épületeken hány *üres* karika látható (az ültetvények és kőbányák üres karikái *nem* számítanak!), és a polgármesternek ennyi telepest kell a telepesek kupacából a telepeshajóra raknia – de a telepeshajóra rakott telepesek száma semmiképpen sem lehet kevesebb, mint amennyi a játékosok száma.

*Megjegyzések:*

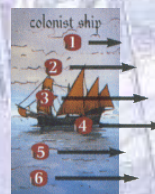
- Általában a játékosok egyidejűleg rakják le, illetve helyezik át telepeseiket. Ha azonban bármelyik játékos úgy érzi, hogy az ő elhelyezési stratégiája függ attól, hogy a többiek hogyan helyezik el telepeseiket, a játékosoknak sorban, egymás után kell telepeseiket elhelyezniük: először a polgármester rakja le, illetve helyezi át telepeseit, utána pedig az óramutató járása szerint sorban a többiek.



**Cselekedet:**  
minden játékos elvesz és felrak telepeseket

**Privilégium:** a polgármester kap plusz egy telepest

**Példa (4 játékos):**



polgárm.  
2. játékos  
3. játékos  
4. játékos  
polgárm.  
2. játékos

(A polgármester 3, a 2. játékos 2, a 3. és 4. játékos pedig 1-1 telepest kap.)

**A játékosok az összes telepésüket áthelyezhetik.**

**A fázis végén a polgármester új telepeseket rak a telepeshajóra.**



(A játékos, akinek 3 működő kőbányája van, az alábbi összegeket fizeti építkezéskor: építőműhelynél 1, hivatalnál 3, kikötőnél 5, városházánál pedig 7 dublont.) Az építész privilégiuma hozzáadódik a kőbányákból kiszámolható költségcsökkenéshez; az építési költség azonban sosem csökkenhet 0 dublon alá.

*Megjegyzések:*

- Az építész-fázisban a következő épület képességére kell figyelni: egyetem.
- Ha az építész úgy dönt, hogy nem építkezik, nem kap 1 dublont!
- Minden játékos 12 üres építési telekkel indul, amelyiküknél ezek elfogynak, az már nem építhet újabb épületet.

## **AZ IPAROS**

(iparos-fázis -> áruk előállítás)

Először az ezt a szerepet választó játékos veszi el az előállítási kapacitásának megfelelő árumennyiséget a készletből, és teszi azokat a saját játéktáblájára, a szélrózsára. (Ilyenformán a játékosoknak mind a pénze, mind az árukészlete a játéktáblájukon, a szélrózsán található.) Ezt követően a tőle balra ülő játékos kapja meg a készletből a neki járó árumennyiséget, és így tovább, az óramutató járása szerint.

*Az előállítási kapacitásról a feldolgozóüzemknél található bővebb információ.*

Végül az iparos, ha él privilégiumával, elvesz még egy hordónyi árut a készletből – de csak olyan árut választhat, amelynek előállítására képes.

*Megjegyzések:*

- Az iparos-fázisban a következő épület képességére kell figyelni: gyár.
- Ha a készletből elfogyott már az az árufajta, amelyből valamelyik játékos éppen előállítana, nem kap árut.
- Ha az iparos egyáltalán nem állít elő árut, nem élhet privilégiumával, azaz nem kapja meg a plusz egy árut.

## **A KERESKEDŐ**

(kereskedő-fázis -> áruk eladása)

Az ezt a szerepet választó játékos azonnal eladhatja egy áruját a kereskedőházban. A bankból megkapja az áruért járó összeget (1-4 dublon), valamint kap még egy dublont, ha él privilégiumával. Ezután, az óramutató járása szerint, minden játékos eladhat egyet áruai közül a kereskedőházban – amennyiben ott még van üres hely.



**Cselekedet:**

az összes játékos árukat kap a készletből

**Privilégium:**

az iparos plusz egy árut kap

**Megjegyzés:** Az iparos a legkockázatosabb szerep a játékban. A játékosoknak jól meg kell fontolniuk, mikor választják, nehogy ezzel nagyobb előnyhöz juttassák ellenfeleiket, mint önmagukat.



**Cselekedet:**

az összes játékos eladhat maximum egy árut a kereskedő-

házban

**Privilégium:** a kereskedő, ha ad el árut, 1 dublonnal többet kap érte

A kereskedő-fázis akkor ér véget, ha már mindenkinek volt lehetősége eladni, vagy ha a kereskedőház megtelt.

Kereskedésnél az alábbi szabályokat kell betartani:

- A kereskedőházban csak négy árunak van hely. Ha a kereskedőház megtelt, úgy a hátralévő játékosok már nem kereskedhetnek ebben a fázisban.
- A kereskedőház egy bizonyos árufajtából *csak egyet* vásárol meg. (*kivétel: hivatal*)

A kereskedő kötelessége, hogy a kereskedőházat, ha az megtelt, vagyis *négy* áru van benne, kiürítse: visszategye az árukat a készletbe. Ha a kereskedőházban a fázis végén négynél kevesebb áru van, azok a kereskedőházban maradnak. (*Ezáltal a következő kereskedő-fázisban nehezebb lesz kereskedni – hiszen egyrészt kevesebb üres hely lesz a kereskedőházban, másrészt bizonyos árufajták eladására már nem is lesz lehetőség.*)

*Megjegyzések:*

- A kereskedő-fázisban a következő épületek képességeire kell figyelni: kis piac, nagy piac, hivatal.
- *Ha a kereskedő nem ad el árut, nem élhet privilégiumával, így nem kap 1 dublont a banktól.*
- *Kukoricát akkor is el lehet adni a kereskedőházban, ha azért nem jár pénz.*

## **A KAPITÁNY**

(kapitány-fázis -> áruk behajózása)

A kapitánynak az a feladata, hogy árukat küldjön az Óvilágba. Elsőként neki kell árukat behajózni a kereskedőhajókba, azután, az óramutató járása szerint, sorban a többi játékosnak.

Megjegyzés: a kapitány-fázisban a játékosoknak több fordulójuk van arra, hogy árukat rakodjanak a hajókba. Amikor egy játékosra kerül a sor, neki, ha képes rá, árut kell raknia a hajók valamelyikére. Azonban egy játékos egyszerre csak egyféle árut hajózhathat be.

A kapitány-fázis addig folytatódik, a játékosok addig követik egymást az óramutató járása szerint, amíg *van* olyan játékos, aki képes árut behajózni.

## **Behajózás**

Behajózáskor a játékosoknak az alábbi szabályokat kell betartaniuk:

- Egy kereskedőhajón csak egyféle áru lehet.



- A játékos nem rakhat árut egy kereskedőhajóra, ha ugyanebből az áruajtából már található a két másik kereskedőhajó egyikén.
- Megtelt hajóra már nem lehet árut rakni.
- Amikor egy játékosra kerül a sor, ha képes, be *kell* árut hajóznia - de egyszerre csak *egyféle* árut hajózhat be.
- Amikor egy játékos behajóz egy áruajtát, annyi hordót *kell* behajóznia, amennyit csak tud. Nem tarthat vissza árut, ha egy hajón ugyanolyan áruajtája van, mint neki, és a hajó rakterében még van szabad hely. Ha a játékosnak olyan áruja van, amelyet több üres hajóra is behajózhatna, azt a hajót kell választania, amelyre a legtöbb (ha lehetséges, az összes) hordót be tudja hajóznia.
- Ha egy játékos többféle árut is be tudna hajóznia, *szabadon* eldöntheti, melyik áruajtát hajózza be. *(Nem kötelező azt az áruajtát választania, amelyből több hordót tudna behajóznia.)*

### Győzelmi pontok

A játékos *minden egyes* áruért (hordónként, nem áruajtánként), amit behajóz, 1 győzelmi pontot kap, egy győzelmipont-jelző formájában. *(Áruk behajózásakor minden áruajtája ugyanannyit ér: 1 győzelmi pontot hordónként. A kereskedő-fázis árai itt nem számítanak.)* A kapitány, amikor első áruajtáját behajózza, privilégiumaként *plusz* egy győzelmi pontot kap. *(De csak az első áruajtája behajózásakor kap plusz győzelmi pontot, a többinél már nem.)*

A játékosok győzelmi pontjaikat – nem úgy, mint pénzüket és áruikat - titokban tartják a többiek elől: a jelzőket képpel lefelé tartják szélrózsáikon. A játékosoknak időről időre be kell váltaniuk öt darab egy pontos jelzőt egy ötpontosra.

### Áruk raktározása

Ha már a hajókra nem lehet árut behajóznia, megmaradt áruikat a játékosoknak szélrózsáikon kell raktározniuk. Minden játékos csak *egy árut* (egy hordót) tarthat a szélrózsáján. A többi árut (kis vagy nagy) raktárakban kell raktározniuk. Ha egy játékosnak nincsen elegendő raktára, a kimaradó áruit vissza kell tennie a készletbe. *(Bővebb információ a kis raktárnál olvasható.)*

Végül a kapitány kötelessége, hogy a *megettelt* hajókról az árukat visszarakja a készletbe. A részben vagy teljesen üres hajókhoz nem nyúlhat, azok a következő kapitány-fázisig így maradnak. *(A következő kapitány-fázisban persze nehezebb lesz a berakodás, egyrészt, mert egyes hajókon már vannak áruk, és ez szűkíti a behajózható áruajták körét, másrészt kevesebb az üres hely a hajókon.)*

### Áruraktározás

**A játékosok csak egyetlen hordó árut tarthatnak meg! (kivétel: raktárak)**

Példa a kapitány-fázisra (4 játékos):

**Anna** a kapitány, ő kezdi a berakodást. 2 kukoricája és 6 cukra van. Az 5-ös és a 7-es rakterű hajó üres, a 6-os rakterű hajón pedig van 3 kukorica. Annának vagy a 2 kukoricáját, vagy a 6 cukrát be kell rakodnia. A cukor mellett dönt, és a 6 hordó cukrot rárakja a 7-es rakterű hajóra (minthogy 6 cukra van, az 5-öst nem választhatta). Ezért 7 győzelmi pontot kap (6 jár a cukrokért, és plusz 1 a kapitány privilégiuma miatt).

**Róbert** követketik, neki 2 cukra és 3 dohányja van. A cukor mellett dönt, és egy hordót rárak a 7-es rakterű hajóra, ezzel megtöltve azt (a másik cukrát már nem teheti rá, mivel nincs már hely a rakterben). Persze megtehetette volna, hogy inkább a 3 dohányt rakja rá az 5-ös rakterű hajóra, de abban reménykedik, hogy a dohányt majd jó áron eladja a kereskedőházban. 1 győzelmi pontot kap.

**Krisztina** következik, neki 2 kukoricája és 1 dohányja van. A dohányt választja, és az egy hordóját rárakja az 5-ös rakterű hajóra. 1 győzelmi pontot kap.

**Dávid** következik, neki 1 kukoricája és 5 indigója van. Minthogy az indigónak már nincs hely, az egy kukoricáját kell a 6-os rakterű hajóra raknia. 1 győzelmi pontot kap.

### Megjegyzések:

- A kapitány-fázisban a következő épületek képességeire kell figyelni: kis raktár, nagy raktár, kikötő, rakpart.
- Ha egy játékos nem tudja összes áruját elraktározni, ő dönti el, mely áruit tartja meg és mely áruit rakja vissza a készletbe.
- A kapitány akkor is csak egy plusz győzelmi pontot kap (vagyis csak egyszer élhet privilégiumával), ha többféle árut is behajózik. Ha viszont egyáltalán nem hajózik be árut, akkor nem kapja meg a plusz győzelmi pontot.
- Csak és kizárólag a kapitány-fázis végén kell megnézni, hogy ki-ki el tudja-e raktározni áruit; az összes többi fázis végén nem kell figyelni a raktározásra.

### AZ ARANYÁSÓK

Az az aranyásóhoz semmilyen cselekedet nem tartozik; ám a játékos, aki mégis ezt a szerepet választja, privilégiumként kap 1 dublont a bankból.



**Cselekedet:** nincs

**Privilégium:** az aranyásó kap 1 dublont a bankból

### Új kör...

Miután az utolsó játékos is választott szerepet, és minden játékos végrehajtotta a szerephez tartozó cselekedetét, a kör véget ér. Ekkor a kormányzó elvesz három dublont a bankból, és *egy-egy* rára arra a három szerepkártyára, amelyeket ebben a körben *nem* választott senki sem. Mindenképp kerül egy-egy dublon ezekre a kártyákra, függetlenül attól, mennyi dublon van már rajtuk. Minél több dublon van egy szerepkártyán, annál szívesebben választják majd a játékosok, hiszen amellet, hogy élhetnek a privilégiummal, még ezeket a dublonokat is megkapják. (Például a játékos, aki egy olyan aranyásókártyát választ, amin már van 2 dublon, összesen 3 dublont kap.)

Végül a játékosok az általuk korábban elvett szerepkártyákat visszarakják a bank-tábla mellé, a kormányzó pedig átadja a kormányzó kártyát bal oldali szomszédjának. Az új kormányzó elkezd az új kört azzal, hogy választ magának egy szerepkártyát, és a játék a már leírtak szerint folytatódik...

Újra **Anna** következik. Most már rá kell raknia a 2 kukoricáját a 6-os rakterű hajóra. 2 győzelmi pontot kap.

**Róbertnek** sincsen már választása, 3 dohányát rá kell raknia az 5-ös rakterű hajóra. 3 győzelmi pontot kap. **Krisztinának** és **Dávidnak** még maradtak áruik, amiket már nem tudnak behajózni, **Annának** és **Róbertnek** viszont elfogytak az áruik. Ezzel a behajózás véget ért.

Most **Krisztinának** és **Dávidnak** el kell raktározni megmaradt áruik. Mint-hogy mindkettőjüknek egy-nél több hordója maradt, a többit raktárba kell tenniük, vagy elveszítik. Végül **Anna** kiüríti a két megtelt hajót: a 6-os és a 7-es rakterűt. A 4 dohány az 5-ös rakterű hajón marad.

### A kör vége:

A három nem-választott szerepkártyára 1-1 dublont kell tenni

Az elvett szerepkártyákat vissza kell tenni

A kormányzó kártyát át kell adni a balra ülő játékosnak, aki megkezd az új kört

## A JÁTÉK VÉGE

A játék annak a körnek a végén ér véget, amelyben az alábbi feltételek bármelyike teljesül:

- a polgármester-fázis végén már nincs elég telepes a telepeshajó feltöltésére;
- az építész-fázis során legalább egy játékos beépíti mind a 12 építési telkét;
- a kapitány-fázis során elfogynak a győzelmipont-jelzők. *(Ha a győzelmipont-jelzők elfogynak, a játékosoknak papír és írószerszám segítségével kell számontartaniuk azokat a pontokat, amelyeket a játék végéig még szereznek.)*

Ezután a játékosok papír és írószerszám segítségével összesítik győzelmi pontjaikat. Mindegyikük összeadja:

- a győzelmipont-jelzői értékét;
- az épületei győzelmi pontjait *(a rozsdabarna számok a jobb felső sarkokban);*
- a működő nagy épületei plusz győzelmi pontjait.

Megjegyzés: Az épületek győzelmipont-értéke akkor is számít, ha nem működnek. *(Így egy nagy, de nem működő lila épület 4 győzelmi pontot ér.)*

Az öt nagy épület *plusz* győzelmipont-értéke csak akkor számít, ha az adott épület működik!

A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Ha a győzelmi pontok tekintetében egyenlőség alakulna ki, az lesz közülük a győztes, akinek összesítve a legtöbb pénze és áruja van (1 hordót 1 dublonnal számolva).

## AZ ÉPÜLETEK

Az összes épületre vonatkozó szabályok:

- Egy játékos egy bizonyos fajtájú épületből *csak egyet* építhet fel.
- Egy épület akkor számít *működőnek*, ha van rajta legalább egy telepes. Csak a működő épületek képességeit lehet használni. *(kivétel: győzelmi pontok)*
- Az, hogy egy épület melyik építési telekre kerül, a játék szempontjából lényegtelen – egyszerűen egy üres építési telekre kell rakni. A nagy épületek két, egymás alatti építési telket igényelnek. Egy épületet akár át is lehet rakni egy másik, üres építési telekre, hogy legyen helye egy nagy épületnek. Azonban hasonlóan az ültetvényekhez és kőbányákhoz, a játékosok nem távolíthatják el városukból a *már felépített* épületeket *(hogy így csináljanak helyet egy új épületnek, vagy hogy így hosszabbítsák meg a játékot)*.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék végetér, ha

- már nincs elég telepes a telepeshajó feltöltésére;
- legalább egy játékos beépítette mind a 12 építési telkét;
- elfogytak a győzelmi pontjelzők.

Minden játékos összesíti

- a győzelmipont-jelzőkben lévő győzelmi pontjait;
- épületei győzelmi pontjait;
- nagy épületei plusz győzelmi pontjait *(ha működnek)*.

A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

## AZ ÉPÜLETEK

Egy játékos egy bizonyos fajta épületből *csak egyet* építhet fel.

Csak a működő épületeknek lehet használni a képességeit.

- Minden épület jobb felső sarkában látható egy rozsdabarna szám – ez jelzi, hogy az épület a játék végén (működjön bár vagy sem) mennyi győzelmi pontot ér.
- Az első karikában látható szám az épület építési költsége. Miután az épület felépült, ennek már semmilyen további szerepe nincsen.

### A feldolgozóüzemek (kék, fehér, világos- és sötétbarna)

A legtöbb árufajta előállításához az ültetvények mellett feldolgozóüzemek is szükségesek:

- Az indigóültetvényen termelt növényből az indigófeldolgozóban állítják elő az indigófestéket (kék hordó).
- A cukorültetvényeken termelt cukornádból a cukormalmokban állítják elő a cukrot (fehér hordó).
- A dohányültetvényeken termelt dohányleveleket a dohányszárítóban aprítják fel dohánynyá (világosbarna hordó).
- A kávéültetvényeken termelt babkávéből a kávépörkölőkben állítják elő a kávé (sötétbarna hordó).
- Megjegyzés: A kukoricához nem kell feldolgozóüzem. A kukorica (sárga hordó) egyszerűen megterem az ültetvényen, nincs szükség további feldolgozásra. Ez azt jelenti, hogy az iparos-fázisban a működő kukoricaültetvények minden további nélkül kukoricát (sárga hordó) termelnek.

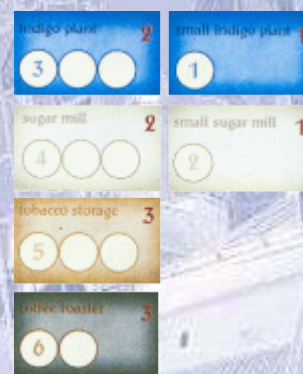
A feldolgozóüzemekben található üres karikák mutatják, hogy az adott épület legfeljebb mennyi árut tud előállítani – persze, csak akkor, ha a karikákon van telep. Természetesen az is szükséges, hogy a játékosnak legyen *elegendő* működő ültetvénye, amelyek ellátják a szükséges mennyiségű nyersanyaggal a feldolgozóüzemeket.



**Példa:** a játékos az alábbi fajtájú és mennyiségű árut állítja elő:

- 1.) 2 hordó kukorica (minthogy a harmadik kukoricaültetvény nem működik)

### A feldolgozóüzemek



**A kukoricának nincsen feldolgozóüzeme!**

**A feldolgozóüzemekben található karikák mutatják, hogy az épület maximálisan mennyi árut tud előállítani.**

2.) 1 hordó dohány (minthogy a dohányszárító második karikája üres, nincsen rajta telepes)

3.) 3 hordó cukor (minthogy a negyedik cukorültetvény nem működik)

Megjegyzések:

- Az áruk előállításához használt nyersanyagok csak elméletben léteznek a játékban. Így a fentebbi példában a játékos csak a feldolgozott nyersanyagokból előállított árukat kapja meg. A ki nem használt telepesek (mint amilyen a telepes a második dohányültetvényen vagy a cukormalmokra rakott negyedik telepes) nem állítanak elő semmit!
- Ahogy az az iparosnál olvasható, ha a játékos előállítana egy árut, de abból már nincs a készletben, a játékos nem kapja meg azt az árut!

### A lila épületek

A játékban tizenhétféle lila épület van: tizenkétféle kis (mindből két darab) és ötféle nagy (mindből egy darab) lila épület.

A lila épületekre vonatkozó speciális szabályok gyakran felülbírálják az általános szabályokat. (Például az a játékos, akinek van működő hivatala, olyan áruval is kereskedhet, amiből már van a kereskedőházban.)

A játékosoknak nem kötelező használni működő lila épületeiket (ez különösen a rakpartnál lehet fontos).

### Kis piac

Amikor a működő kis piaccal rendelkező játékos elad egy árut a kereskedőházban, azért eggyel több dublont kap a banktól.

*Anna elad egy kukoricát, és 1 dublont kap érte.*

### Hacienda

Az ültetvényes-fázisban a működő haciendával rendelkező játékos, *mielőtt* még elvenne egyet a képpel felfelé kirakott ültetvények közül, elvehet egy *plusz* ültetvényt a képpel lefelé fordított ültetvények oszlopának (vagy oszlopai egyikének) tetejéről. Ezt az ültetvényt le kell raknia a szigeten az egyik üres ültetvényhelyre, és utána keríthet sort a „rendes” cselekedetére.

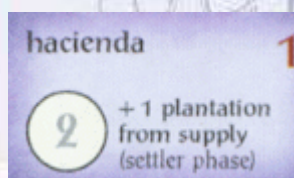
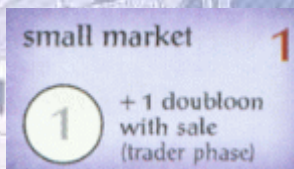
Megjegyzések: Ha a játékos elvesz egyet a képpel lefelé fordított ültetvények közül, azt nem dobhatja el – nyomban le kell tennie a szigeten az üres ültetvényhelyek egyikére.

Hiába van a játékosnak építőműhelye, nem vehet el kőbányát a lefelé forgatott ültetvény helyett. Hasonlóképp az ültetvényes akkor is csak egyetlen kőbányát vehet el, ha van haciendája.

### A lila épületek

A lila épületekre vonatkozó speciális szabályok felülbírálják az általános szabályokat!

A lila épületeket nem kötelező használni.



### Építőműhely

Az ültetvényes-fázisban a működő építőműhellyel rendelkező játékos elvehet egy kőbányát a képpel felfelé kirakott ültetvények egyike *helyett*.

*Megjegyzés:* Az ültetvényes akkor is csak egyetlen kőbányát vehet el, ha van építőműhelye.

### Kis raktár

Ahogy az a kapitány-fázisnál olvasható, a fázis végén a játékosoknak el kell raktározniuk megmaradt áruikat, és ha egy játékosnak nincs elegendő raktára, a kimaradt árukat vissza kell tennie a készletbe.

A működő kis raktárral rendelkező játékos a kapitány-fázis végén eltárolhatja – amellett az *egy hordó* mellett, amelyet amúgy is eltárolhat a szélrózsáján – *egy általa választott áru*fajtából az összes áruját.

*Megjegyzések:* A kiválasztott áru fajtához tartozó árukat ténylegesen nem kell a raktárra tenni, hanem a szélrózsán kell hagyni.

Raktára segítségével a játékos tehát elkerülheti, hogy árukat vissza kelljen tennie a készletbe; azt azonban nem kerülheti el, hogy árukat be kelljen hajóznia a kereskedőhajókra.

### Menhely

A működő menhellyel rendelkező játékos az ültetvényes-fázis során lerakott ültetvényre vagy kőbányára azonnal rakhat egy telepeket a telepések kupacából.

*Megjegyzések:* Ha a játékosnak van működő haciendája is, és ennek használatával elvesz egy ültetvényt a képpel lefelé forgatottak közül, ehhez a plusz ültetvényhez *nem* kap plusz telepeket.

Ha a telepések kupacában már nincsen egyetlen telepés sem, a játékos elvehet egyet a telepeshajóról. Ha már ott sincsenek, nem kapja meg a plusz telepeket.

### Hivatal

A kereskedő-fázisban a működő hivattal rendelkező játékos olyan árut is eladhat, amilyenből már van a kereskedőházban. Azonban ő sem tud eladni, ha a kereskedőház már megtelt!

*Példa:* A kereskedőházban már van egy hordó dohány. Róbertnek van egy működő hivatala, és amikor rákerül a sor, elad a kereskedőházban egy dohányt. A másik, szintűgy működő hivatal Krisztináé. Ezért, amikor rákerül a sor, ő is eladhat egy dohányt a kereskedőházban.

### Nagy piac

Amikor a működő nagy piaccal rendelkező játékos elad egy árut a kereskedőházban, kettővel több dublont kap a banktól.

*Megjegyzés:* Ha a játékosnak egyaránt van kis és nagy piaca, hárommal több dublont kap, amikor elad egy árut a kereskedőházban.

construction hut 1

2

quarry instead of plantation (settler phase)

small warehouse 1

3

store 1 kind of goods (captain phase)

hospice 2

4

+ 1 colonist for settling (settler phase)

office 2

5

sell same kind of goods (trader phase)

large market 2

5

+ 2 doubloons with sale (trader phase)

### Nagy raktár

A működő nagy raktárral rendelkező játékos a kapitány-fázis végén eltárolhatja – amellett az egy hordó mellett, amelyet amúgy is eltárolhat a szélrózsáján – két általa választott áruajtából az összes áruját.

Megjegyzés: Ha a játékosnak egyaránt van kis és nagy raktára, három áruajtából is elraktározhatja az összes áruját.

### Gyár

Amikor a működő gyárral rendelkező játékos az iparos-fázisban többfajta árut állít elő, pénzt kap a bankból: kétfajta áruért 1, háromfajta áruért 2, négyfajta áruért 3, és mind az ötfajta áruért 5 dublont. Az, hogy az egyes áruajtákból mennyi hordót állít elő, e tekintetben lényegtelen.

Példa: Dávidnak van működő gyára, 3 működő kukoricaültetvénye, 1 működő cukorültetvénye, 1 működő dohányültetvénye, és a szükséges feldolgozóüzemei is el vannak látva a kellő számú telepessel. Minthogy azonban a készletben nincsen kukorica és csak 2 hordó cukor van, összesen 2 cukrot és 1 dohánnyt állít elő. Mivel kétfajta árut állít elő, a bankból kap egy dublont.

### Egyetem

Ha a működő egyetemmel rendelkező játékos az építész-fázis során felépít egy épületet, elvehet egy telepest a telepések kupacából; ezt a telepest erre az új épületre kell leraknia.

Megjegyzések: A játékos akkor is csak egy telepest kap, ha olyan feldolgozóüzemet épít, amelyen több üres karika található.

Ha a telepések kupacában már nincsen telepes, a játékos a telepesét a telepeshajóról veheti el. Ha már ott sincs, nem kapja meg a plusz telepest.

### Kikötő

A működő kikötővel rendelkező játékos a kapitány-fázis során mindannyiszor, amikor behajóz egy áruajtát, kap plusz egy győzelmi pontot.

Példa: A játékosnak működő kikötője (és működő rakpartja) van. 5 dohányából 3-at tud rárakni a „dohányhajóra”, mivel már ennyivel megtölti; ezért 3+1 győzelmi pontot kap. Amikor újra rákerül a sor, mindkét cukrát rárakja a „cukorhajóra”; ezért 2+1 győzelmi pontot kap. Mikor megintm rákerül a sor, felhasználja a rakpartját, és maradék két dohányját a készletbe teszi; ezért 2+1 győzelmi pontot kap. Ilyenformán a játékos a kapitány-fázisban összeségében 3 pluszpontot szerzett a kikötő (és még 2-őt a rakpart) használatával.

large warehouse 2

6

store 2 kinds of goods  
(captain phase)

factory 3

7

+ 0/1/2/3/5  
doubloons with  
production  
(craftsman phase)

university 3

8

+ 1 colonist for  
building  
(builder phase)

harbor 3

8

+ 1 victory point  
per delivery  
(captain phase)

### Rakpart

A működő rakparttal rendelkező játékos a kapitány-fázis során (amikor áruít be kell hajóznia) megteheti, hogy egy áruajtájából az összes áruját egyesén visszarakja a készletbe, és ezért ugyanolyan módon jár neki a győzelmi pont, mint az áruk valamelyik kereskedőhajóra kerültek volna. (Úgy kell kezelni, mintha a játékosnak lenne egy képzeletbeli, végtelen rakterű hajója, amely felett csak ő rendelkezhet.)

A játékosnak, ha a kapitány-fázis során rákerül a sor, és képes rá, mindenképp be kell hajóznia árut – kivéve, ha rakpartját használja, és az árut erre a képzeletbeli hajóra „hajózza” be.

A játékos egy kapitány-fázis során csak egyszer használhatja a rakpartját, de hogy mikor, azt szabadon eldöntheti; természetesen megteheti azt is, hogy egyáltalán nem használja. Bármelyik áruajtája lehet az az egy, amelyik rákerül a képzeletbeli hajóra; akár az is, amelyből már van valamelyik kereskedőhajón, vagy éppen a másik képzeletbeli hajón.

Megjegyzések: Ha a játékos úgy dönt, hogy használja rakpartját, az általa választott áruajtájából az összes áruját fel kell rá raknia. Ugyanakkor szabadon eldöntheti, melyik áruajtát használja, nem kötelező azt, amelyből a legtöbb hordója van.

A képzeletbeli hajó rakterébe 11 hordó fér.

### **A nagy épületek**

Az alantí öt nagy épületből csak egy-egy van a játékban. Egy nagy épület felépítéséhez két, egymás alatti építési telek szükséges, ám a nagy épület is csak egy épületnek számít.

Megjegyzés: Bárhol is említsenek a szabályok „nagy épületet”, az mindig csak és kizárólag az alábbi öt épületre vonatkozik!

### Céhház

A működő céhházzal rendelkező játékos a játék végén pluszban minden, a városában található *kis* feldolgozóüzemért (kis indigófeldolgozó, kis cukormalom) 1, *nagy* feldolgozóüzemért (nagy indigófeldolgozó, nagy cukormalom, dohány szárító, kávépörkölő) 2 győzelmi pontot kap – akár működnek e feldolgozóüzemek, akár nem.

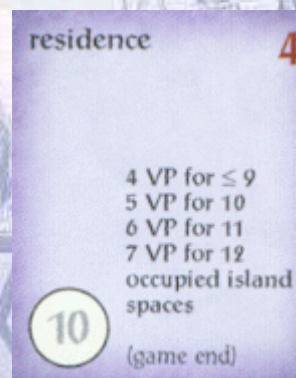
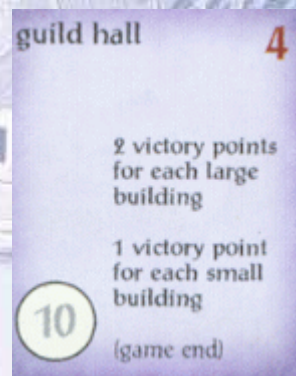
Példa: A működő céhház tulajdonosának van még egy *kis* és egy *nagy* cukormalma, egy *kis* indigófeldolgozója és egy kávépörkölője is városában; a játék végén pluszban kap még 6 győzelmi pontot.

### Udvarház

A működő udvarházzal rendelkező játékos a játék végén pluszban győzelmi pontokat kap a szigetén található ültetvényekért és kőbányákért. Ha kilenc vagy kevesebb ültetvényhelye foglalt, 4 győzelmi pontot kap, ha tíz foglalt, 5-öt, ha tizenegy foglalt, 6-ot, és ha mind a tizenkét ültetvényhelye foglalt a szigetén, 7 győzelmi pont jár neki.



Fentebb, a kikötőnél olvasható egy példa a rakpart használatára. Ha ott a játékos mind az öt dohányát, rakpartja segítségével, a készletbe rakja, a „dohányhajó” nem telik meg, így a kapitány-fázis végén nem is kell kiüríteni – ellentétben a fentebbi esettel.



Példa: A működő udvarház tulajdonosának a 12-ből 10 ültetvényhelyén vannak ültetvényei, illetve kőbányái a játék végén, ezért 5 plusz győzelmi pont jár neki.

### Erőd

A működő erőddel rendelkező játékos a játék végén minden, a játéktábláján található három telepesért pluszban egy győzelmi pontot kap.

Példa: A működő erőd tulajdonosának a játék végén ültetvényein, kőbányáin, épületein és San Juanban összesen 20 telepese van, ezért 6 plusz győzelmi pont jár neki.

### Vámház

A működő vámházzal rendelkező játékos a játék végén minden négy, a játék közben megszerzett győzelmi pontja után pluszban kap egy győzelmi pontot. A játékos csak győzelmipont-jelzői pontértékét veheti figyelembe – illetve természetesen azokat a papíron vezetett pontokat is figyelembe veheti, amelyeket a győzelmipont-jelzők elfogyta után kapott. A játék végén az épületei után járó győzelmi pontokkal azonban nem számolhat.

Példa: A működő vámház tulajdonosának a jelzőkben összesen 23 győzelmi pontja van, ezért 5 plusz győzelmi pont jár neki.

### Városháza

A működő városházával rendelkező játékos a játék végén minden, a városában található lila épületért pluszban 1 győzelmi pontot kap – akár működnek ezek az épületek, akár nem. (Magáért a városházáért is jár 1 ilyen plusz győzelmi pont!)

Példa: A működő városháza tulajdonosának a játék végén a következő lila épületei vannak még: hacienda, kikötő, hivatal, építőműhely, nagy raktár, udvarház. A játékosnak ezért 7 plusz győzelmi pont jár.

alea, Postfach 1150, D-83233 Bernau  
am Chiemsee  
Telefon: 08051-970721, Fax: 08051-970722  
E-mail: [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de)  
Keresse fel honlapunkkat: [www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)



fortress 4

1 victory point  
for every 3  
colonists

10

(game end)

customs house 4

1 victory point  
for every 4  
victory point  
chips

10

(game end)

city hall 4

1 victory point  
for each violet  
building

10

(game end)

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: [thaur@freemail.hu](mailto:thaur@freemail.hu). Köszönöm!

@ 2001 Andreas Seyfarth

@ 2002 Ravensburger Spieleverlag