

Puerto Rico

A kiegészítő

A kiegészítő épületei az alábbi személyek javaslatain és ötletein alapulnak: Wei-Hwa Huang (4), Sven Baumer (3), Andy Bridge (3), Patrik Rügge (3), Michael Schacht (3), Joe M. Huber (2), Eric Humrich (2), Keith Ammann, Erwin Broens, Hans Dieben, David Haupt, Ingo Jansen, Jörg Killer, Anne-Kathrin Knüppel, Mario T. Lanza, Takuya Ono, Deborah A. Pickett, Carl de Visser, Sabine Werhahn, Yasuto Yonede; a játék tervezője és a kiadó köszönetét fejezi ki nekik. Szintúgy köszönet jár Claudia Helynek, Roman Peleknek és Andreas Maszuhnak a teszteléshez nyújtott segítségükért.

Előkészületek

A 24 kicsi és 7 nagy épület közül a játékosok – az óramutató járása szerint követve egymást – kiválasztják azt a 12 kicsi és 5 nagy épületet, amelyek bekerülnek a játékba; ennek során végig figyelniük kell az épületek építési költségeire.

Példa: Az egyik játékos kiválasztja a feketepiacot, és mindkét feketepiacot felteszi a bank-táblára, a haciendák helyére. Utóbb egy másik játékos kiválasztja a haciendát, és a két haciendát felteszi az építőműhelyek helyére. Az építőműhelyek és az erdészházak, mivel már nincs hely, ahová felkerülhetnének a bank-táblára, kikerülnek a játékból.

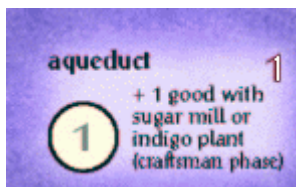
A továbbiakban az **előkészületek**, az alábbi kivételektől eltekintve, megegyeznek az alapjátékkal:

Az **összes lila épületet** a bank-tábla mellé kell tenni. Ez mindösszesen **55** épület (2x12 kicsi és 1x5 nagy eredeti épület, valamint 2x12 kicsi és 1x2 nagy új épület). A **kezdőjátékos** választ egy épületet ezek közül, és felrakja a bank-tábla egy **üres** épülethelyére (*a bank-táblán és az épületen feltüntetett építési költségnek ugyanannyinak kell lennie!*). Amennyiben kis épületet választott, a másik, ugyanilyen épületet az első tetejére kell raknia: a kis épületekből mindig kettő van a játékban. Őt baloldali szomszédja követi, és így tovább, mindaddig, amíg fel nem töltik a 12 kis és az 5 nagy épület-helyet. A megmaradt 26 lila épület (2x12 kicsi és 2 nagy) visszakerül a dobozba – ehhez a játékhoz immáron nem kellene.

Megjegyzés: 2 dublonba kerülő (kis) épületeknek két épülethelye van a bank-táblán, tehát két pár épület kerülhet fel a bank-táblára; ez a négy pár épület miatt hatféle kombinációt jelenthet. Ugyanez igaz az 5 és 8 dublonba kerülő kis épületekre is. Az 1 dublonba kerülő (kis) épületeknek csak egy épülethelye van a bank-táblán, így oda csak egy pár épület kerülhet fel; ez a két pár épület miatt kétféle kombinációt jelent. Ugyanez igaz a 3, 4, 6, 7 és 9 dublonba kerülő kis épületekre is.

Egyebekben a játék szabályai nem változnak – leszámítva az új épületek képességeit.

Természetesen ki-ki kitalálhat újabb, neki jobban tetsző szabályokat, és játszhat azok alapján. Például ilyen szabály lehet az, hogy az összes, 31-féle épület egyidejűleg bekerül a játékba.



A vízvezetékhez nagy indigófeldolgozó illetve nagy cukormalom kell; ha a játékosnak kis indigófeldolgozója, illetve kis cukormalma van, nem tudja kihasználni a vízvezeték képességét.

Vízvezeték

Ha a működő vízvezeték tulajdonosa **legalább egy** indigót előállít nagy indigófeldolgozója segítségével (*kis indigófeldolgozó segítségével előállított indigó nem számít*), kap **plusz egy** indigót. Ugyanígy, ha **legalább egy** cukrot előállít nagy cukormalma segítségével (*kis cukormalom segítségével előállított cukor nem számít*), kap **plusz egy** cukrot.

1. példa: A játékos indigófeldolgozójában 0 indigót állít elő, kis cukormalma segítségével pedig 1 cukrot. Összesen 0 indigót és 1 cukrot kap.

2. példa: A játékos nagy indigófeldolgozója segítségével 1 indigót, nagy cukormalma segítségével pedig 3 cukrot állít elő; összesen 2 indigót és 4 cukrot kap.

A működő erdészházzal rendelkező játékos, amikor az ültetvényesfázis során rákerül a sor, megteheti, hogy nem ültetvényt választ (vagy, ha amúgy megteheti, nem kőbányát vesz el), hanem elvesz egy **erdőt**, és azt teszi le üres ültetvényhelyei egyikére. Ilyenkor választania kell egyet a képpel felfelé kirakott ültetvények közül, amelyet el kell távolítania a játékból (kőbányát nem választhat). Ha már nincsen több erdő, vagy nincsen több ültetvény, nem választhat erdőt.

Erdészház



Ha a játékosnak egyaránt van működő erdészháza és működő haciendája, megteheti, hogy a másodjára felhúzott ültetvénye helyett (miután azt megnézte, és az nem nyerte el a tetszését) erdőt választ; ekkor az ültetvényt el kell távolítani a játékból.

Ha a játékosnak egyaránt van működő erdészháza és működő könyvtára, ültetvényei helyett erdőket is választhat – tetszése szerint 0-át, 1-et vagy 2-öt.

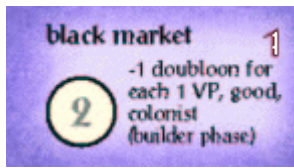
Ha a játékosnak egyaránt van működő erdészháza és működő menhelye, és ültetvény helyett erdőt választ, a készletből elvett telepest San Juan városára kell tennie.



A játékos, aki megvásárol egy épületet, az épület költségét **1 dublonnal csökkentheti minden két erdeje után** (függetlenül attól, hogy az erdészház működik-e vagy sem). Ez a költségcsökkentés az építész privilégiumán és a kőbányák képessége mellett csökkenti az épület költségét; ugyanakkor csak az van korlátozva, hány kőbányát lehet felhasználni egy épület felépítéséhez, az erdők számában nincs korlátozás – sem önmagukban, sem a kőbányákkal együtt.

Megjegyzés: Az erdőkre nem kell, és nem is lehet telepest tenni.

Példa: A játékosnak 6 erdeje, 2 működő kőbányája van, és ő az építész. Nagy raktárat épít, és ez nem kerül neki semmibe, hiszen az épület költsége 6 dublon, ez eggyel csökken az építész privilégiuma, 2-vel a kőbányák és 3-mal az erdők miatt.



Ha a játék az aktuális körben véget érne, akár mert elfogytak a győzelmi pontok, akár mert a szükségesnél kevesebb telepes került a telepeshajóra, hiába tenne vissza a fekete piac segítségével a játékos telepest vagy győzelmi pontot a készletbe, a játék mindenképpen véget ér a kör végén.

Feketepiac használatakor maga a fekete piacot működtető telepes nem rakható vissza a készletbe.

Feketepiac

Ha a működő fekete piaccal rendelkező játékos épületet vásárol, az épület költségét **legfeljebb 3 dublonnal csökkentheti**; ahhoz, hogy az építési költség 1 dublonnal csökkenjen, a játékosnak vissza kell tennie a készletbe vagy **egy telepesét, vagy egy áruját, vagy egy győzelmi pontját**.

*Megjegyzés: A fekete piac tulajdonosa dönti el, hogy az épület képességének igénybevételekor telepest, árut vagy győzelmi pontot ad vissza - azonban **mindegyikből legfeljebb egyet tehet vissza a készletbe**. Továbbá a játékos csak úgy veheti igénybe a fekete piacot, hogy az épület megvásárlása után **ne maradjon egyetlen dublonja sem** - a fekete piac csupán az építkezés megkönnyítésére használható, pénzszerzésre nem.*

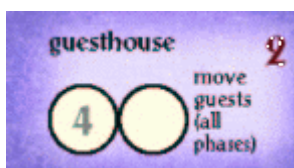
Példa: A működő fekete piac tulajdonosa meg szeretne építeni egy kikötőt. A kikötő 8 dublonba kerül, de neki csak 6 dublonja van. Visszatesz a készletbe egy indigót és egy telepest, amiért cserébe megkapja az építkezéshez szükséges 2 dublont. Nem teheti meg, hogy a fentiekén túl még egy győzelmi pont visszaadásával csökkentse az építési költséget, hiszen akkor a kikötő megvásárlása után maradna 1 dublonja.



Tárház

A működő tárházzal rendelkező játékos a kapitány-fázis végén eltárolhat – amellet az egy hordó mellett, amelyet amúgy is eltárolhat szélrózsáján – **három, tetszőleges árufajtához tartozó hordót** (árut).

Példa: A működő tárházzal rendelkező játékosnak vagy egy működő nagy raktára is; eltárolhatja két, általa választott árufajtából az összes hordóját, emellet eltárolhat még 4, tetszőleges választott hordót.



Vendégház

A polgármester-fázis során a vendégház tulajdonosa rátehet egy vagy két telepest vendégházára, majd **később elteheti ezeket a telepéseket máshová**. A mozgatásra a **több fázis kezdetén, illetve végén** kerülhet sor. A vendégházról a telepesek átkerülhetnek bármelyik épületre, ültetvényre vagy kőbányára; új helyükön nyomban munkába is állnak. A vendégházról elkerült telepesek a következő polgármester-fázisig már nem mozgathatóak újra. Ha a vendégházon két telepesen van, ők kerülhetnek ugyanoda, de kerülhetnek más-más helyre is.

Példa: A kapitány-fázis végén a működő vendégházzal rendelkező játékos egyik vendégét tárházára mozgatja, és az immáron működő tárháza segítségével elraktároz még három tetszőleges hordónyi árut a szélrózsáján. Utóbb, amikor rákerül a sor, a játékos a kereskedőt választja, és másik vendégét nyomban áthelyezi könyvtárára, így duplán élvezheti a kereskedő privilégiumát. Ez a két volt vendég, immáron „rendes” telepes, a következő polgármester-fázisig feltétlenül az tárházon, illetve a könyvtáron marad.



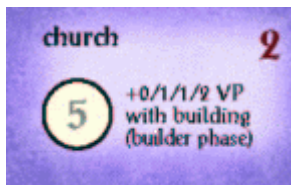
Nem ajánljuk, hogy egyszerre legyen játékban a kereskedelmi állomás és a hivatal.

Kereskedelmi állomás

A kereskedő-fázis során a működő kereskedelmi állomással rendelkező játékos dönthet, hogy elad egy árut a kereskedőházban, **vagy** inkább elad **egy** árut a saját kereskedelmi állomásán. Ha saját kereskedelmi állomását választja, az itt eladott áru bármilyen árufajtához tartozhat – olyanhoz is, amelyből már van a kereskedőházban. Az áruért a rendes árat kapja; ehhez, ha ő a kereskedő, hozzájön még a privilégium miatti +1 dublon. Az így eladott áru azonnal visszakerül a készletbe. *Lényegében a játékosnak van egy saját kereskedőháza, amelyben csupán egyetlen árunak van hely.*

A játékos akkor is eladhat árut saját kereskedelmi állomásán, ha a kereskedőházban már az összes hely betelt.

*Megjegyzés: Ha a játékos saját kereskedelmi állomásán ad el árut, esetleges kis és nagy piacainak képessége **nem** érvényesül, azok miatt nem kap több (+1, illetve +2) dublont árujáért.*



A játékos nem kap győzelmi pontot a templom megépítéséért, akkor sem, ha van működő egyeteme vagy vendégháza.

Templom

A működő templommal rendelkező játékos, amikor felépít egy épületet a 2. vagy a 3. oszlopból, kap 1 győzelmi pontot; ha a 4. oszlopból épít fel egy épületet, 2 győzelmi pontot kap.

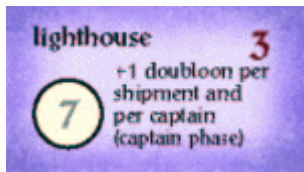


Ha a játékosnak egyaránt van működő rakpartja és működő kis rakpartja, mindkettőt használhatja ugyanabban a kapitány-fázisban, de nem egyszerre; amikor a kapitány-fázis során éppen rákerül a sor a játékosra, vagy egy „rendes” hajóra rak árut, vagy valamelyik rakpartját használja.

Kis rakpart

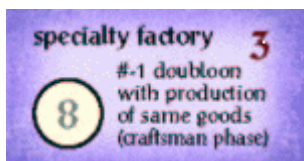
A kis rakpart hasonlít a rakparthoz, de akadnak bizonyos – és lényeges – különbségek. A működő kis rakparttal rendelkező játékos a kapitány-fázis során a kis rakparttal **több** árufajtához tartozó árut is behajózhat, viszont csak **minden két hordó után kap 1 győzelmi pontot**. A játékos annyi árut hajóz be kis rakpartjával, amennyit akar – ha úgy gondolja, csak egyet, vagy akár egyet sem.

Példa: A működő kis rakpart tulajdonosa ennek segítségével behajóz 3 kukoricát, 1 cukrot és 2 dohányt, amelyekért összesen 3 győzelmi pontot kap. Emellett még marad egy cukra és egy dohánya, de ezeket megtartja, hogy később jó áron eladhassa (feltételezve, hogy ezeket nem lesz kötelező behajóznia e kapitány-fázis során).



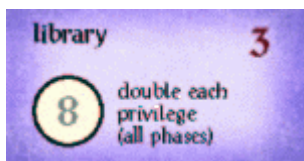
Ahhoz, hogy a játékos behajózásonként 1 dublont kapjon, nem kell kapitánynak lennie.

A kapitány akkor is megkapja a plusz egy dublonját, ha egyáltalán nem hajóz be semmit a kapitány-fázis során.



A speciális gyárnál mindig egyetlen áruajtát kell figyelembe venni, és az soha nem lehet a kukorica.

A legtöbb dublon indigóval vagy cukorral szerezhető: kis feldolgozó-üzem + nagy feldolgozó-üzem + vízvezeték + iparos + könyvtár = 7 hordó áru = 6 dublon.



Ha a működő könyvtárral rendelkező játékosnak van működő építőműhelye, úgy második ültetvénye választásakor is elvehet kőbányát.

Ha a működő könyvtárral rendelkező játékosnak működő menhelye van, úgy csak az elsőként választott ültetvényre (vagy az ahelyett elvett kőbányára) rakhat rá egy telepest a telepések kupacából.

Világítótorony

A világítótorony hasonlít a kikötőre, de a játékos nem plusz 1 győzelmi pontot, hanem **plusz 1 dublont kap behajózásonként**. Ha a működő világítótoronnyal rendelkező játékos egyben a kapitány, **még egy dublont kap**.

Példa: A működő világítótorony tulajdonosa a kapitány, és először 2 kukoricát hajóz be a kapitány-fázisban. 3 győzelmi pontot és 2 dublont kap - egyet a világítótorony miatt, egyet pedig azért, mert ő a kapitány. Amikor újra rákerül a sor, működő rakpartja segítségével behajóz 3 indigót, és ezért 3 győzelmi pontot és 1 dublont kap. Végül, amikor harmadjára kerül rá a sor, kis rakpartja segítségével behajóz 3 cukrot, amiért 1 győzelmi pontot és 1 dublont kap.

Speciális gyár

A speciális gyár hasonlít a gyárra, de ez azt jutalmazza, ha a játékos **egy áruajtából többet állít elő**. Ha a játékosnak van működő speciális gyára, az iparos-fázis során meg kell nézni, melyik az az áruajtát, amelyből a **legtöbb hordót** állította elő – de ez az áruajtát *nem lehet* a kukorica –; a játékos **1-gyel kevesebb dublont kap, mint amennyi hordót** ebből az áruajtából előállított.

Megjegyzés: A kukorica nem vehető figyelembe az speciáléélis gyárral kapcsolatban.

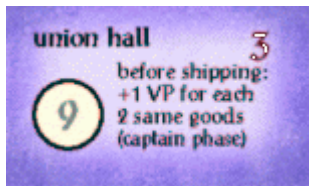
Példa: A működő speciális gyárral rendelkező játékos 4 kukoricát, 3 cukrot és 2 kávéát állít elő. Cukorból állította elő a legtöbb hordót, 3-at, és ezért 3-1, azaz 2 dublont kap a bankból.

Könyvtár

A működő könyvtárral rendelkező játékos, amikor szerepkártyát választ, **duplán** élvezi a szerephez tartozó privilégiumot.

Amennyiben ez a szerep az ültetvényes, a játékos elsőként elvehet egy kőbányát, vagy egyet a kirakott ültetvények közül. Ezután, miután már az összes játékos választott magának egy ültetvényt, újra az ültetvényes jön, és elvehet egyet a megmaradt ültetvények közül. *Nem* teheti meg, hogy másodjára kőbányát választ.

Amennyiben ez a szerep az iparos, a játékos privilégiumaként kérhet két hordót egyazon áruajtából, de kérhet 1-1 hordót két különböző áruajtából is.



Egyleti székház

A működő egyleti székházzal rendelkező játékos, amikor először rákerül a sor a kapitány-fázis során, de *még mielőtt behajózna*, **1 győzelmi pontot kap minden 2, azonos áruajtához tartozó, a szélrózsáján lévő hordó után**; miután ez megtörtént, a behajózás a szabályok szerint folytatódik.

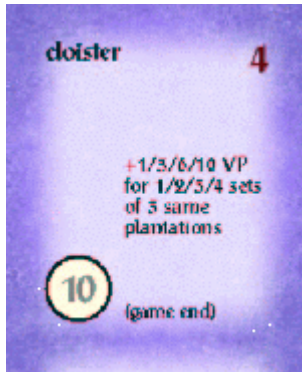
1. példa: A működő egyleti székház tulajdonosának 3 kukoricája, 2 indigója és 1 kávéja van. 2 győzelmi pontot kap, egyet a kukoricák és egyet az indigók miatt.

2. példa: A működő egyleti székház tulajdonosának 4 kukoricája és 2 kávéja van. 3 győzelmi pontot kap, kettőt a kukoricák és egyet a kávék miatt.



Szobor

A szoborra nem kell, és nem is lehet telepest rakni. A szobor a játék végén 8 győzelmi pontot ér.



Kolostor

A működő kolostorral rendelkező játékos **minden három azonos fajtájú ültetvényéért plusz győzelmi pontokat** kap a játék végén. Három egyforma ültetvényért a játékos 1 győzelmi pontot kap, 2 ilyen hármasért 3 győzelmi pontot, 3 hármasért 6 győzelmi pontot, és – ez a maximum – négy ilyen hármasért 10 győzelmi pontot kap.

Példa: A működő kolostorral rendelkező játékosnak a játék végén 6 erdeje, 3 kőbányája, 2 kukorica- és 1 kávéültetvénye van. 6 plusz győzelmi pontot kap. Amennyiben a kávéültetvénye helyett egy harmadik kukoricaültetvénye lett volna, 10 plusz győzelmi pontot kapott volna.

*Thaur
2004.10.18.*

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. Köszönöm!