

Puerto Rico



Poszukiwacz złota czy gubernator? Plantator czy budowniczy?

W którą rolę wcielisz się w nowym świecie?

Będziesz posiadał najlepiej prosperujące plantacje?

A może wzniesiesz najokazalsze budynki?

Cokolwiek wybierzesz, cel będzie zawsze ten sam: odnieść sukces i zdobyć największe uznanie!



CEL GRY

Rozgrywka toczy się kilkanaście rund. W każdej rundzie *gracz będący gubernatorem* wybiera jedną z siedmiu postaci. Dzięki temu, *wszyscy* kolejno, możecie wykonać akcję przypisaną tej postaci. Po wykonaniu akcji przez ostatniego gracza kolejny gracz wybiera jedną z sześciu postaci i tak dalej.

Przykład: po wybraniu plantatora możecie umieścić na swoich wyspach plantacje, z których zbiory przetworzycie na towary dzięki nadzorcy. Wytworzone dobra możecie później sprzedać na targowisku, korzystając z usług kupca, albo wysłać statkami na Stary Kontynent, dzięki przywilejom kapitana. Za pieniądze ze sprzedaży, wykorzystując budowniczego, możecie wznieść budynki w mieście.

Kluczem do wygranej jest jak najlepsze wykorzystanie akcji i przywilejów postaci, które będą pojawiać się w kolejnych rundach gry w różnej kolejności.

Zwycięży ten, kto zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa.

Cel gry

W każdej rundzie wybieracie kolejne postacie i wykonujecie przypisane im akcje.

Wznosicie budynki i uprawiacie plantacje, produkujecie towary, które później sprzedajecie lub wysyłacie statkami na Stary Kontynent.

Zwycięża ten, kto zbierze najwięcej punktów zwycięstwa.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Gra podstawowa:

- | | |
|------------------------------|--|
| 5 plansz graczy | - każda zawiera wyspę i miasto (<i>każde z dwunastoma polami</i>) oraz skrócone opisy działania postaci; |
| 1 plansza główna | - z miejscami na położenie budynków i pieniędzy; |
| 1 karta gubernatora | - wskazująca gracza rozpoczynającego rundę; |
| 8 kart postaci | - plantator, burmistrz, budowniczy, nadzorca, kupiec, kapitan oraz dwóch poszukiwaczy złota; |
| 49 budynków | - 5 dużych beżowych budynków (<i>zajmujących 2 miejsca</i>), 2x 12 małych beżowych budynków, 20 budynków produkcyjnych; |
| 58 żetonów plantacji | - 8 kamieniółomów i 50 plantacji: 8x kawa, 9x tytoń, 10x kukurydza, 11x cukier, 12x indygo |
| 1 statek kolonistów | - przywożący kolonistów; |
| 5 statków | - do przewożenia towarów na Stary Kontynent; |
| 1 targowisko | - do sprzedaży wytworzonych towarów; |
| 100 kolonistów | - okrągłe brązowe znaczniki; |
| 50 znaczników towarów | - 9x kawa (<i>ciemny brąz</i>), 9x tytoń (<i>jasny brąz</i>), 10x kukurydza (<i>żółte</i>), 11x cukier (<i>białe</i>) oraz 11x indygo (<i>niebieskie</i>); |
| 50 żetonów punktów | - sześciokąty: 31x 1 punkt i 19x 5 punktów; |
| 54 żetony dublonów | - okrągłe: 46x 1 dublon oraz 8x 5 dublonów; |

Rozszerzenie I: Nowe budynki

- 2x 12 małych beżowych budynków
- 2 duże beżowe budynki (*fioletowe miejsca na kolonistów*)

Rozszerzenie II: Szlachcic

- 2x 6 małych beżowych budynków
- 1 duży beżowy budynek,
- 2 małe różowe budynki (*rude miejsca na kolonistów/ szlachciców*)
- 20 szlachciców (*czerwone znaczniki*)

Żetony obu rozszerzeń nie są potrzebne do gry ze standardowymi zasadami.

Zasady rozgrywek dwuosobowych i rozszerzeń znajdziesz na str. 12.

Uwaga! Wszelkie określenia „kolejno” w tej instrukcji oznaczają: „zgodnie z ruchem wskazówek zegara”!

PRZYGOTOWANIE DO GRY (GRA PODSTAWOWA; 3-5 GRACZY)

Umieść **planszę główną** na środku stołu. Grając bez rozszerzeń lub z **Rozszerzeniem I** ułóż ją tak, aby widoczna była strona z żółtą ramką. Grając z **Rozszerzeniem II** ułóż planszę stroną z rudą ramką ku górze. Następnie połóż na niej **wszystkie budynki** na miejscach dla nich przeznaczonych. Dokładny opis ułożenia budynków podczas gry z **Rozszerzeniem I** znajduje się na str. 12.

Posortuj **wszystkie 54 dublony** według ich wartości i połóż je na miejscu oznaczonym jako bank (patrz poniżej).

Następnie **przekaz** każdemu graczowi:

- 1 **planszę gracza**, którą każdy kładzie przed sobą na stole
- **dublony (pieniądze wykorzystywane w tej grze) w zależności od ilości graczy:**
 - **3 graczy:** po 2 dublony; - **4 graczy:** po 3 dublony; - **5 graczy:** po 4 dublony
 - (Ilość posiadanych dublonów jest jawna. Przechowujcie je na róży wiatrów na swoich planszach, abyście zawsze mogli szybko sprawdzić ile pieniędzy mają pozostali gracze.)
- 1 **żeton plantacji**. Przed przystąpieniem do gry wybierz w dowolny sposób gracza rozpoczynającego. Daj mu **kartę gubernatora** oraz jeden żeton plantacji **indygo**, który umieści (*odkryty*) na dowolnym z 12 pól na swojej wyspie. Następnie, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, przekaz pozostałym graczom:
 - przy grze w **3 osoby:** drugiemu graczowi jedną plantację indygo, a trzeciemu jedną plantację kukurydzy;
 - przy grze w **4 osoby:** drugiemu graczowi jedną plantację indygo, a trzeciemu i czwartemu po jednej plantacji kukurydzy;
 - przy grze w **5 osób:** drugiemu i trzeciemu graczowi po jednej plantacji indygo, a czwartemu i piątym po jednej plantacji kukurydzy.

Pozostałe elementy umieść tak, jak pokazano na poniższej ilustracji.

(Uwaga! Przedstawia ona rozkład elementów dla rozgrywki w 4 osoby)

Punkty zwycięstwa (w dwóch grupach):

- dla **3 graczy:** 75 punktów
- dla **4 graczy:** 100 punktów
- dla **5 graczy:** wszystkie 126 punktów.

Wszystkie 8 żetonów kamieniołomów (odkryte)

Wszystkie pozostałe żetony plantacji (dobrze potasowane, zakryte)

Wz 4, 5 albo 6 żetonów plantacji (o jeden więcej niż liczba graczy) z zakrytych stosów i umieść je odkryte obok planszy.

Karty postaci

- **3 graczy:** wszystkie karty za wyjątkiem *obu* poszukiwaczy (= 6 kart);
- **4 graczy:** wszystkie karty za wyjątkiem *jednego* poszukiwacza (= 7 kart);
- **5 graczy:** wszystkie 8 kart;

Trzy statki

- **3 graczy:** statki o ładowności 4, 5 i 6 miejsc;
- **4 graczy:** statki o ładowności 5, 6 i 7 miejsc;
- **5 graczy:** statki o ładowności 6, 7 i 8 miejsc;

Wszystkie znaczniki towarów (pięć oddzielnych grup)

Targowisko

Statek kolonistów
z 3, 4 lub 5 kolonistami na pokładzie (liczba równa liczbie graczy)

Brązowe znaczniki kolonistów (zgrupowane poza planszą)

- **3 graczy:** 55 znaczników
- **4 graczy:** 75 znaczników
- **5 graczy:** 95 znaczników

Umieść wszystkie niewykorzystane elementy w pudełku.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka toczy się przez kilkanaście rund (około 15), a każda z nich przebiega w ten sam sposób. Załóżmy, że posiadasz kartę gubernatora, więc zaczynasz rundę: wybierz dowolną kartę postaci i połóż ją obok swojej planszy. Jako pierwszy wykonaj akcję związaną z wybraną postacią i skorzystaj z jej przywileju. Następnie gracz siedzący po twojej lewej stronie wykonuje akcję związaną z tą postacią (*nie może jednak skorzystać z przywileju*), itd. Kontynuujcie w ten sposób do czasu, kiedy **wszyscy** mieliście szansę wykonać **raz** akcję danej postaci. Cykl wykonywania przez was akcji związanych z daną postacią będziemy nazywać fazą (*np. faza kapitana*).

Teraz kolej na gracza siedzącego po lewej stronie gubernatora: wybiera jedną z **pozostałych sześciu** kart postaci i kładzie ją obok swojej planszy. Teraz to **on** jako pierwszy (*a nie ty, gubernatorze!*) wykonuje akcję przypisaną danej postaci i korzysta z jej przywileju. Podobnie jak poprzednio, **wszyscy** pozostali gracze mogą kolejno wykonać **raz** akcję tej postaci (*ale nie mogą skorzystać z przywileju*). Runda kończy się, gdy wszyscy wybraliście już karty postaci i wykonaliście związane z nimi akcje. Po zakończeniu rundy, weź z banku i połóż po jednym dublonie na każdej z trzech niewykorzystanych kart postaci, a wykorzystane karty odłóż na miejsce obok planszy. W kolejnej, nowej rundzie, gubernatorem będzie gracz siedzący po twojej lewej stronie (*przekaż mu kartę gubernatora Puerto Rico*).

Karty Postaci

Każda postać umożliwia **graczowi, który ją wybrał**, skorzystanie z przywileju jej przypisanego oraz wykonanie odpowiedniej akcji, natomiast **wszyscy pozostali** gracze mogą wykonać **tylko** akcję związaną z tą postacią (*wyjątkiem jest poszukiwacz złota*).

Podstawowe zasady:

- **Zawsze otrzymujesz wszystkie** dublony leżące na wybranej przez siebie karcie postaci, jako dodatek do przywileju i akcji, które są do niej przypisane.
- Wybierając kartę postaci, wykonujesz związaną z nią akcję **jako pierwszy**, a dopiero później mogą wykonać ją kolejno pozostali gracze.
- Jeśli jest twoja kolej, **zawsze musisz** wybrać postać i zabrać jej kartę, ale możesz zrezygnować zarówno z korzystania z jej przywileju, jak i ze związanej z nią akcji. Pozostali gracze mogą oczywiście zawsze skorzystać z akcji tej postaci.
- Wykonanie akcji przypisanej do karty postaci jest opcjonalne (*wyjątkiem jest kapitan*). Wykonujesz akcję tylko wtedy, gdy jesteś w stanie i gdy tego chcesz.
- Karta postaci leży przed graczem, **który ją wybrał**, do końca rundy. Żaden inny gracz **nie może** wybrać ponownie tej karty w tej samej rundzie.

PLANTATOR (faza plantatora → tworzymy nowe plantacje na wyspie)

Jeśli wybierzesz tę postać, zabierz **jeden** z odkrytych żetonów plantacji **albo** kamieniołom (*korzystając z przywileju*) i umieść go na **dowolnym pustym miejscu** wiejskiej części swojej wyspy. Następnie każdy kolejny gracz może wziąć jeden z odkrytych żetonów plantacji (*ale nie kamieniołom, chyba że posiada **Kuźnię***) i ułożyć go na wiejskiej części swojej planszy, itd. Gdy wszyscy zakończą wykonywanie akcji, odłóż niewykorzystane odkryte żetony plantacji poza pole gry. Następnie weź nowe plantacje z zakrytych stosów i uzupełnij nimi wolne miejsca obok planszy głównej. Pamiętaj, że musi być ich **o jedną więcej** niż liczba graczy.

Uwagi:

- **Pamiętajcie o specjalnym działaniu budynków: *Hacjenda, Kuźnia oraz Przystulek.***
- *Jeśli liczba zakrytych żetonów jest niewystarczająca do przygotowania puli odkrytych plantacji dla kolejnej tury, najpierw uzupełnij miejsce żetonami z zakrytych stosów, a później utwórz nowe zakryte stosy z należycie potasowanych plantacji, odrzuconych w poprzednich rundach. Jeśli i to nie wystarczy, niektórzy nie będą mogli wziąć plantacji, gdy przyjdzie ich kolej.*
- *Sposób ułożenia żetonów plantacji oraz kamieniołomów na planszy nie ma żadnego znaczenia.*
- *Plantacje i kamieniołomy położone na planszy będą na niej leżeć do końca gry. Nie można ich usunąć!*
- *Jeśli masz zajęte wszystkie 12 pól na wyspie, w kolejnych fazach plantatora nie możesz brać żetonów plantacji, ani kamieniołomów.*
- *Jeśli wyczerpały się żetony kamieniołomu, plantator nie może dłużej wykorzystywać swojego przywileju. Nie można również wykorzystywać **Kuźni**.*

PRZEBIEG GRY

Gubernator rozpoczyna rundę i pierwszy wybiera postać. Wszyscy kolejno wykonujecie akcję związaną z daną postacią.

Następnie gracz siedzący z lewej strony gubernatora wybiera postać i wszyscy kolejno wykonujecie odpowiednią akcję, itd.

Na koniec rundy gubernator bierze z banku 3 dublony i kładzie po jednym na każdej niewykorzystanej karcie postaci, po czym przekazuje kartę gubernatora graczowi po swojej lewej stronie.

Rozpoczyna się nowa runda.

KARTY POSTACI

- **wszyscy kolejno wykonujecie akcję związaną z daną postacią (wyjątek: Poszukiwacz),**
- **przywilej należny jest wyłącznie graczowi, który wybrał daną postać.**



Akcja:

Wszyscy kolejno bierzecie plantacje i umieszczacie je na swoich planszach.

Przywilej:

Plantator może wziąć kamieniołom zamiast plantacji.

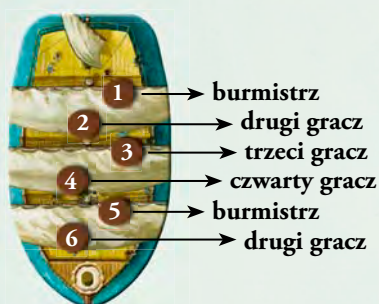
Na koniec rundy plantatora: ułóż nowy zestaw odkrytych plantacji.



Akcja:
Wszyscy otrzymujecie kolonistów.

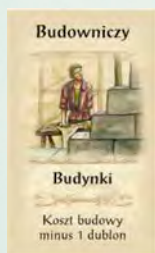
Przywilej:
Burmistrz otrzymuje jednego kolonistę więcej.

Przykład dla czterech graczy:



Burmistrz otrzymuje łącznie trzech kolonistów (jednego w ramach przywileju), drugi gracz dwóch, a trzeci i czwarty po jednym.

Każdy może rozmieścić wszystkich swoich kolonistów (nowych i aktualnie posiadanych).
Na koniec fazy burmistrza: **umieść na statku nowych kolonistów.**



Akcja:
Wszyscy możecie wzniesić po jednym budynku.

Przywilej:
Budowniczy płaci jeden dublon mniej.

Koszt budowy może być zmniejszony przez aktywne kamieniołomy.

BURMISTRZ (faza burmistrza → przyplływają nowi koloniści)

Żetony plantacji, budynków i kamieniołomów mają narysowane 1 - 3 okręgów. Zatrudnienie kolonisty to czynność polegająca na położeniu znacznika kolonisty na pustym okręgu na żetonie leżącym na planszy. Możecie zatrudnić po kilku kolonistów w jednej fazie burmistrza. Żeton, na którym leży z co najmniej jeden kolonista, uważany jest za „aktywny”. Tylko aktywne żetony umożliwiają korzystanie z przywilejów na nich opisanych. Żetony puste **nigdy!**

Burmistrz, korzystając ze swojego przywileju, zatrudnia jednego kolonistę **spoza planszy (nie ze statku!)**. Następnie rozdaje, **rozpoczynając od siebie**, wszystkim graczom, kolonistów ze statku. Każdy kolejno dostaje od burmistrza po jednym kolonistą, aż statek zostanie opróżniony.

Możecie umieszczać nowych kolonistów na **pustych okręgach** dowolnych żetonów leżących na waszych planszach. W tej fazie możecie również przemieszczać pomiędzy żetonami kolonistów, których **zatrudniłicie wcześniej** oraz przenosić ich z plaży na żetony. Jeśli nie macie już pustych okręgów na swoich żetonach, położcie kolonistów na plaży, obok róży wiatrów. Tam będą oczekiwać na fazę burmistrza w kolejnej rundzie.

Jako swój ostatni obowiązek, burmistrz umieszcza nowych kolonistów na statku kolonistów. Ci koloniści będą dostępni dopiero w kolejnej rundzie. Liczba kolonistów, którą należy umieścić na statku, jest równa łącznej liczbie **wolnych okręgów na budynkach** znajdujących się na planszach **wszystkich** graczy (*puste okręgi na żetonach plantacji i kamieniołomów nie są brane pod uwagę!*).

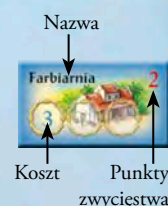
Pamiętaj również, że **minimalna liczba** kolonistów, których trzeba umieścić na statku, jest równa liczbie graczy.

Uwaga:

- W większości przypadków, podczas fazy burmistrza, wszyscy przemieszczają swoich kolonistów w tym samym czasie. Jeśli ktoś stwierdzi jednak, że jego wybór zależeć będzie od sposobu rozmieszczenia kolonistów przez innego gracza, rozmieszczanie musi zacząć burmistrz, a po nim kolejno pozostali.
- Jeśli burmistrz zapomni (a pozostali gracze mu nie przypomną) umieścić nowych kolonistów na statku, to należy na nim położyć tylko minimalną liczbę kolonistów.
- Jeśli w zasobach ogólnych (poza statkiem) nie ma już kolonistów, burmistrz nie może skorzystać ze swojego przywileju.
- Możecie umieszczać kolonistów na plaży jedynie wtedy, kiedy nie macie już wolnych miejsc na swoich żetonach. Jeśli posiadacie „puste okręgi”, musicie umieścić tam kolonistów w pierwszej kolejności. Może się to dziać oczywiście jedynie w fazie burmistrza.

BUDOWNICZY (faza budowniczego → kupujemy budynki)

Jeśli wybierzesz tę postać, możesz wzniesić **jeden** budynek, płacąc za niego o **jeden** dublon mniej (korzystając z przywileju), niż wynosi zwykły koszt jego budowy (liczba w okręgu). Zakupiony żeton budynku połów na jednym z pustych pól w dolnej części (reprezentującej miasto) swojej planszy. Budynki „duże” wymagają dwóch pól sąsiadujących w pionie. Kiedy budowniczy dokona zakupu, pozostali gracze mogą kolejno, wznosić **po jednym** budynku.



Uwaga! Każdy może postawić **tylko jeden** budynek w fazie budowniczego!

Dokładny opis wszystkich budynków wraz z przywilejami ich posiadania znajduje się na końcu instrukcji.

Kamieniołomy

Każdy posiadany przez ciebie aktywny kamieniołom może zmniejszyć koszt wzniesienia budynku o 1 dublon. Maksymalna obniżka ceny reprezentowana jest przez liczbę kamieniołomów u góry głównej planszy gry. I tak: budynki z pierwszej kolumny mogą być zakupione maksymalnie o 1 dublon taniej, budynki z drugiej kolumny maksymalnie o 2 dublony taniej, budynki z trzeciej o 3, a z czwartej o 4 dublony taniej.

Przykład: jeśli masz 3 aktywne kamieniołomy, zapłacisz 1 dublon za **Kuźnię**, 3 dublony za **Biuro handlowe**, 5 dublonów za **Port** oraz 7 dublonów za **Ratusz**.

Uwaga:

- Pamiętajcie o specjalnym działaniu budynku Uniwersytetu.
- Jeśli budowniczy nie kupi budynku, nie przysługuje mu 1 dublon (przywilej).
- Po zapelnieniu wszystkich 12 miejsc na planszy nie możecie dalej rozbudowywać swojego miasta. Nie jest też możliwe postawienie dużego budynku na ostatnim wolnym polu.

NADZORCA (faza nadzorcy → zbieramy uprawy i przetwarzamy je na towary)

W fazie nadzorcy wszyscy kolejno otrzymujecie (spoza planszy) znaczki towarów w liczbie odpowiadającej waszym zdolnościom produkcyjnym. Otrzymane znaczki towarów połóżcie na swoich planszach, na róży wiatrów (obok pieniędzy), tak aby były widoczne dla wszystkich.

Szerszy opis „zdolności produkcyjnej” znajdziesz na str. 8, w rozdziale „Budynki produkcyjne”.

Ostatnią czynnością, którą wykonuje nadzorca (jako przywilej), jest zabranie spoza planszy jednego znaczka towaru i postawienie go na swojej róży wiatrów. Musi to być towar tego samego typu, co jeden z wytworzonych przez niego w tej fazie.

Uwaga:

- Pamiętajcie o specjalnym działaniu budynku Przetwórnicy.
- Jeśli znaczki któregoś rodzaju wyczerpią się, towar tego rodzaju się nie produkuje.
- Jeśli nadzorca nie wyprodukował żadnego towaru, nie może skorzystać ze swojego przywileju.

KUPIEC (faza kupca → sprzedajemy towary na targowisku)

Jeśli wybierzesz tę postać, możesz sprzedać **dokładnie jeden** znaczek towaru na targowisku. Jako Kupiec otrzymasz o 1 dublon więcej (w ramach przywileju), niż jest to wskazane na karcie targowiska. Następnie wszyscy pozostali kolejno **mogą** sprzedać **dokładnie po jednym** towarze za cenę wskazaną na karcie targowiska. Faza kupca kończy się, gdy każdy miał możliwość (lub w trakcie swej kolejki nie był w stanie) sprzedać towar na targowisku albo wtedy, kiedy targowisko jest pełne.



Podczas sprzedaży obowiązują następujące zasady:

- Targowisko posiada 4 miejsca na przechowanie towarów. Jeśli nie ma już miejsca na kolejne towary, nie możecie już nic więcej sprzedać.
- Możecie sprzedawać jedynie takie towary, których nie ma jeszcze na targowisku (wyjątek: **Biuro handlowe**).

Ostatnią czynnością, którą musi wykonać kupiec w swojej fazie, jest przeniesienie towarów z targowiska do zasobów ogólnych, jeśli targowisko jest pełne (zajęte są **wszystkie cztery** miejsca). Jeśli na koniec fazy kupca na targowisku leżą mniej niż cztery znaczki, pozostawia je tam do następnej tury (w ten sposób będzie trudniej sprzedać towary w kolejnej fazie kupca. Będzie mniej wolnego miejsca, a restrykcje dotyczące rodzajów towarów wciąż obowiązują).

Uwaga:

- Pamiętajcie o specjalnym działaniu budynków: Mały/duży targ oraz Biuro handlowe.
- Jeśli kupiec nie sprzeda żadnego towaru, nie otrzymuje 1 dublonu (przywilej).
- O ile można „sprzedać” na targowisku kukurydzę, tak nie otrzyma się za nią zapłaty. W pewnych okolicznościach ma to jednak sens, np. gdy sprzedający posiada **Duży targ** albo jest kupcem.



Akcja:
Wszyscy otrzymujecie znaczki towarów spoza planszy.

Przywilej:
Nadzorca otrzymuje jeden znaczek więcej.

Uwaga: nadzorca jest „najbardziej niebezpieczną” postacią w grze. Musicie uważać, wybierając tę postać, aby nie pomóc bardziej przeciwnikom niż samym sobie.



Akcja:
Wszyscy Możecie sprzedać po dokładnie jednym towarze na targowisku.

Przywilej:
Kupiec otrzymuje za sprzedaż jeden dublon więcej niż wynosi cena na targowisku.

Na targowisku możecie sprzedawać towary jedynie takich rodzajów, których tam jeszcze nie ma (wyjątek: Biuro handlowe).

Na końcu fazy kupca: opróżnij targowisko, jeśli jest pełne.



Akcja:
Wszyscy musicie załadować towary na statki.

Przywilej:
Kapitan otrzymuje jeden punkt zwycięstwa więcej.

Każdy statek zabiera **tylko jeden** rodzaj towaru. **Nie może to być jednak towar przewożony przez inny statek.** Jeśli nikt **nie może już nic więcej załadować, faza kapitana kończy się, a ładownie pełnych statków są opróżniane.**

Uwaga na magazynowanie!
Możecie przechowywać jeden znacznik towaru na swojej róży wiatrów (wyjątek: Magazyny!).

Przykład fazy kapitana (dla 4 graczy):

Gosia jest kapitanem i rozpoczyna załadunek. Posiada 2 znaczniki kukurydzy i 6 cukru. Statki o 5 („piątka”) oraz 7 („siódemka”) miejscach są puste, a na statku z 6 miejscami („szóstka”) znajdują się 3 żetony kukurydzy.

Gosia musi załadować obie kukurydże albo wszystkie 6 znaczników cukru; wybiera cukier i ładuje wszystko na statek „siódemka” (nie może ładować na statek „piątka”). W zamian otrzymuje 7 PZ (6 zwykłych + 1 jako kapitan).

Teraz kolej **Maćka**, który posiada 2 znaczniki cukru oraz 3 tytoniu. Wybiera cukier i ładuje 1 znacznik na ostatnie wolne miejsce na statku „siódemka”. Zamiast tego ruchu mógł również załadować 3 znaczniki tytoniu na statek „piątka”, ale ma nadzieję, że sprzeda je później na targowisku. Otrzymuje 1 PZ.

Martyna posiada 2 znaczniki kukurydzy oraz 1 tytoniu. Decyduje załadować tytoni na statek „piątka”. Otrzymuje 1 PZ.

Przemek ma 1 znacznik kukurydzy i 5 indygo. Nie ma już wolnego statku, więc musi załadować kukurydżę na statek „szóstka”. Otrzymuje 1 PZ.

Teraz znów **Gosia** musi dokonać załadunku. Kładzie swoje 2 znaczniki kukurydzy na statek „szóstka”. Otrzymuje kolejne 2 PZ.

Maciek nie ma wyboru i musi załadować swoje 3 znaczniki tytoniu na statek „piątka”. Otrzymuje kolejne 3 PZ.

Martyna, Przemek i Maciek mają towary, ale nie mogą ich załadować, a **Gosia** nie ma już towarów, więc załadunek się kończy.

Pierwsza część fazy kapitana zakończyła się. Teraz wszyscy muszą sprawdzić, czy są w stanie przechować pozostałe towary na róży wiatrów lub w magazynach.

Na koniec **Gosia** opróżnia pełną „szóstkę” i pełną „siódemkę”, pozostawiając 4 znaczniki tytoniu na „piątce”.

KAPITAN (faza kapitana → ładujemy towary na statki)

Kapitan odpowiedzialny jest za załadunek statków, które wkrótce odpłyną w kierunku Starego Świata. Kapitan ładuje swoje towary na statek jako pierwszy, a następnie załadunku dokonują również kolejno wszyscy pozostali gracze.

Uwaga! W fazie kapitana wszyscy będziecie mieć okazję kilkakrotnie ładować towary na statki. Należy pamiętać, że każdy podczas swojej kolejki, jeśli tylko jest w stanie, **musi** załadować towary na statek. Wszystkich obowiązuje zasada, że podczas swojej tury na statek można załadować **tylko jeden** rodzaj towaru.

Faza kapitana trwa do czasu, kiedy **nikt** nie będzie już w stanie załadować więcej towarów na którykolwiek statek.

Reguły obowiązujące podczas załadunku

Podczas załadunku musicie podporządkować się następującym zasadom:

- Każdy statek przewozi towar **tylko jednego** rodzaju.
- Na żaden statek nie wolno ładować towarów takiego rodzaju, jaki jest już w ładowni innego statku. Jeśli któryś statek jest załadowany towarem, który posiadasz, to **musisz** załadować swoje towary na **ten** statek.
- Nie wolno ładować towaru na statek, którego ładownia jest pełna.
- Jeśli posiadasz więcej niż jeden rodzaj towaru, który możesz załadować na statek, wybierz dowolny z nich (*nie musi to być towar, którego posiadasz najwięcej*).
- W swojej kolejce, jeśli jesteś w stanie, **musisz** załadować towar na statek. Wszystkie znaczniki ładowanego towaru **muszą** być jednego rodzaju.
- W swojej turze **musisz** załadować na statek tyle towarów, ile jesteś w stanie.
- Jeśli masz do wyboru więcej niż jeden statek, **musisz** wybrać statek o odpowiedniej wielkości (*nie możesz zatrzymać towarów, wybierając zbyt mały statek*).

Punkty zwycięstwa

Każdy załadowany znacznik towaru daje jeden punkt zwycięstwa w postaci żetonu 1 PZ (**Punkt Zwycięstwa**). Podczas załadunku wszystkie towary mają tę samą wartość: każdy znacznik honorowany jest jednym PZ bez względu na jego rodzaj! (*Różnica wartości towarów występująca podczas sprzedaży w fazie kupca nie ma tu znaczenia*). Podczas **swojego pierwszego załadunku** kapitan otrzymuje (*w ramach przywileju*) jeden dodatkowy PZ.

W odróżnieniu od dublonów, które trzymacie odkryte na róży wiatrów, punkty zwycięstwa przechowujcie w ukryciu albo zakryte na róży wiatrów.

Od czasu do czasu powinniście wymieniać 5 znaczników pojedynczych PZ na żetony punktów zwycięstwa o wartości 5 PZ.

Magazynowanie pozostałego towaru

Gdy **nie możesz** już załadować więcej towarów na statki, musisz przechować pozostałe znaczniki, aby nie zgniły. **Jeden** znacznik dowolnego rodzaju możesz przechować na swojej róży wiatrów. Na wszystkie pozostałe znaczniki musisz znaleźć miejsce w swoim **aktywnym Magazynie** (*małym lub dużym*). Jeśli to nie wystarczy i nie masz możliwości przechowania pozostałych znaczników, twój nadmiarowy towar gnije na nabrzeżu (*odłóż go do zasobów ogólnych*). *Więcej szczegółów znajdziesz w opisach budynków Mały magazyn oraz Duży magazyn.*

Na koniec swojej fazy kapitan przenosi towar ze statków z pełną ładownią do zasobów ogólnych. Statki, które wciąż mają miejsce w ładowni, pozostają w tym stanie do następnej fazy kapitana. *Kolejna faza kapitana będzie więc trudniejsza z powodu mniejszej przestrzeni ładunkowej statków oraz określonych rodzajów towarów już przechowywanych w ładowniach.*

Uwaga:

- **Pamiętaj o specjalnym działaniu budynków: Mały/Duży magazyn, Port i Nabrzeże.**
- Jeśli nie jesteście w stanie przechować nadmiarowych towarów, musicie je zwrócić do zasobów ogólnych.
- Kapitan otrzymuje **tylko jeden** punkt zwycięstwa więcej (jako przywilej), nawet jeśli dokonuje załadunku więcej niż jeden raz. Jeśli kapitan nic nie ładuje, **nie korzysta** z przywileju.
- Ograniczenie dotyczące przechowywania jednego znacznika towaru na róży wiatrów dotyczy **jedynie** zakończenia fazy kapitana. W pozostałych fazach możecie przechowywać tam **dowolną liczbę** znaczników towarów.

POSZUKIWACZ ZŁOTA

Wybierając tę postać, nie wykonujesz *żadnej* akcji. Korzystasz jedynie z przywileju, czyli pobierasz 1 dublon z banku. Pozostali gracze nie otrzymują nic.

Nowa runda.

Runda kończy się w momencie, gdy wszyscy mieliście już możliwość wyboru postaci i każdy mógł wykonać akcję związaną z każdą wybraną postacią. W tej sytuacji weź z banku trzy dublony i połóż **po jednym** na każdej z trzech **niewykorzystanych** kart postaci. Nie ma znaczenia, czy na tych kartach leżały już wcześniej dublony, czy nie. Postacie te będą w przyszłej rundzie bardziej atrakcyjne, ponieważ wybierając jedną z nich, **prócz przywileju**, otrzymasz wszystkie leżące na niej dublony (*na przykład: jeśli na karcie poszukiwacza złota leżą 2 dublony, po jej wybraniu otrzymasz łącznie 3 dublony*).

Na zakończenie odłóżcie wszystkie wykorzystane karty postaci obok kart niewykorzystanych postaci. Gubernator z kolei przekazuje swoją kartę graczowi siedzącemu po swojej lewej stronie. Nowy gubernator rozpoczyna nową rundę, wybierając jedną z kart postaci, a kolejna runda przebiega na takich samych zasadach, co poprzednia.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się **po zakończeniu rundy**, w której spełniony został co najmniej jeden z poniższych trzech warunków:

- na koniec fazy burmistrza nie ma wystarczającej ilości kolonistów, aby zapełnić statek kolonistów wymaganą liczbą znaczników,
- podczas fazy budowniczego choć jeden gracz zagospodarował ostatnie, dwunaste miejsce w mieście,
- podczas fazy kapitana wyczerpały się wszystkie żetony punktów zwycięstwa (*w takiej sytuacji gracze, którzy powinni otrzymać punkty zwycięstwa, muszą sobie zanotować brakującą liczbę punktów*).

Po zakończeniu gry podsumujcie liczbę zebranych punktów. W tym celu każdy powinien zsumować:

- wartość żetonów zebranych punktów zwycięstwa,
- wartość posiadanych w mieście budynków (*czerwone cyfry w prawym górnym rogu każdego budynku*),
- dodatkowe punkty: zgodnie z warunkami zapisanymi na posiadanych aktywnych dużych beżowych budynkach.

Uwaga! Punkty zwycięstwa zaznaczone na budynkach liczą się nawet wtedy, kiedy budynek nie jest aktywny (*na przykład: każdy z pięciu dużych budynków daje 4 punkty zwycięstwa, nawet wtedy, kiedy nie jest aktywny*).

Dodatkowe punkty zwycięstwa opisane na pięciu dużych budynkach liczone są jednak **tylko i wyłącznie wtedy**, gdy budynek **jest aktywny!**

Zwycięzcą gry jest ten, kto po zakończeniu gry posiada najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku remisu o zwycięstwie decyduje liczba posiadanych dublonów oraz towarów (*w przeliczeniu: każdy znacznik bez względu na jego rodzaj wart jest 1 dublon*).



Akcja:

Brak!

Przywilej:

1 dublon z banku.

Koniec rundy:

Położ po 1 dublonie na każdą z trzech niewykorzystanych kart postaci.

Wszystkie wykorzystane karty postaci połóż znów obok planszy.

Przekaż kartę gubernatora

kolejnemu graczowi

i rozpocznijcie nową rundę.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się gdy:

- zabrakło kolonistów do pełnego uzupełnienia statku,
- choć jeden gracz zapełnił dwunaste miejsce w mieście,
- wyczerpały się żetony punktów zwycięstwa.

Każdy gracz dodaje:

- zgromadzone punkty zwycięstwa (*żetony*),
- punkty za budynki,
- dodatkowe punkty za spełnienie warunków opisanych na dużych beżowych budynkach (*tylko jeśli są aktywne!*).

Wygrywa ten, kto zdobył największą liczbę punktów zwycięstwa!

BUDYNKI

Każdy budynek możesz wybudować tylko jeden raz.

Tylko *aktywne* budynki dają przywileje.

Budynki Produkcyjne



Nie ma budynku produkcyjnego dla kukurydzy!

Okręgi na budynkach produkcyjnych określają maksymalną liczbę towarów, które dany budynek jest w stanie wytworzyć.

Przykład:

Plansza po prawej stronie oraz opis poniżej przedstawiają przykład wytworzenia towarów:

- ① 2 znaczniki kukurydzy (ponieważ trzecia plantacja kukurydzy nie jest aktywna),
- ② 1 znacznik tytoniu (ponieważ drugi okrąg suszarni jest pusty),
- ③ 3 znaczniki cukru (ponieważ czwarta plantacja cukru nie jest aktywna).

BUDYNKI

Reguły dotyczące **wszystkich** budynków:

- Możesz wybudować **tylko jeden** budynek danego rodzaju.
- Budynek uważa się za **aktywny**, jeśli pracuje w nim choć jeden kolonista. Tylko aktywne budynki mają wpływ na grę (*wyjątek: punkty zwycięstwa*).
- Miejsce ustawienia budynku na planszy (*w mieście*) nie ma znaczenia dla gry. Tak samo nie ma znaczenia miejsce ułożenia plantacji i kamieniołomów na wyspie. W razie potrzeby (*np. wzniesienia dużego budynku*) możesz przesunąć położony wcześniej budynek w granicach miasta. Podobnie jednak jak w przypadku plantacji i kamieniołomów, **nie wolno** usunąć budynku z planszy (*np. w celu przygotowania miejsca dla dużego budynku lub w celu przedłużenia gry*).
- Czerwona cyfra w prawym górnym rogu budynku wskazuje liczbę punktów zwycięstwa, które budynek przynosi na koniec gry (*bez względu na to, czy jest aktywny czy nie*).
- Cyfra umieszczona w okręgu wskazuje cenę danego budynku i po ułożeniu go na planszy nie ma dalszego znaczenia dla gry.

Budynki produkcyjne (niebieskie, białe oraz jasno- i ciemnobrązowe)

oraz plantacje są niezbędne, abyś mógł przetwarzać zbiory z plantacji w towary:

- W procesie przetwarzania zbiorów indygo otrzymujesz niebieski barwnik (*niebieskie znaczniki*) oraz farbujesz tkaniny.
- W cukrowniach przetwarzasz trzcinę cukrową w cukier (*białe znaczniki*).
- W suszarni suszysz i szatkujesz liście tytoniu, wytwarzając tytoń i tabakę (*jasnobrązowe znaczniki*).
- W palarni kawy wypalasz ziarna i tworzysz z nich kawę (*ciemnobrązowe znaczniki*).

Uwaga: kukurydza nie wymaga żadnej przetwórci. Kukurydza (żółte znaczniki) staje się towarem tuż po tym, kiedy zostanie zebrana z plantacji. Oznacza to, że w fazie nadzorczy zbiory kukurydzy z aktywnych plantacji stają się towarem, bez konieczności jej przetwarzania.

Okręgi widniejące na budynkach produkcyjnych oznaczają maksymalną liczbę towarów, jaką dany budynek produkcyjny jest w stanie wytworzyć, gdyby na każdym okręgu umieszczony był znacznik kolonisty. Musisz również posiadać **wystarczającą liczbę aktywnych** plantacji danego rodzaju, aby dostarczyć zbiory do przetworzenia.



Beżowe budynki

W podstawowej wersji gry dostępnych jest 17 różnych beżowych budynków: 5 dużych oraz 12 par małych.

Każdy budynek daje jego właścicielowi przywilej, który pozwala na złamanie standardowych zasad gry, np: *gracz posiadający **Biuro handlowe** może sprzedać na targowisku taki towar, który już się tam znajduje.*

Jest to jednak przywilej, a nie obowiązek, więc możesz (*ale nie musisz*) z niego korzystać, kiedy jest ci to na rękę (*jest to istotne np. dla **Nabrzeża***). Każdy budynek oferuje przywilej **tylko w fazie konkretnej postaci**. Poza nią nie wpływa na grę.

Biuro handlowe (faza kupca)

Jeśli posiadasz **aktywne Biuro handlowe**, możesz sprzedać na targowisku towar takiego rodzaju, który aktualnie już się tam znajduje.

*Przykład: na targowisku znajduje się 1 znacznik tytoniu. Posiadasz aktywne **Biuro handlowe**. Sprzedajesz 1 znacznik tytoniu i otrzymujesz w zamian 3 dublony. Właściciel drugiego **Biura handlowego** w swoim ruchu będzie mógł również sprzedać tytoń, o ile jego budynek jest aktywny i posiada tytoń.*

Duży magazyn (faza kapitana)

Jeśli posiadasz **aktywny Duży magazyn**, możesz przechować na koniec fazy kapitana **dowolną liczbę** znaczników towarów dwóch różnych rodzajów (*jako dodatek do jednego znacznika, który każdy może przechować na swojej róży wiatrów*).

*Przykład: posiadasz **Duży magazyn** i **Mały magazyn** (obydwa aktywne), więc jesteś w stanie przechować dowolną liczbę towarów trzech rodzajów oraz jeden znacznik czwartego rodzaju.*

Duży targ (faza kupca)

Jeśli posiadasz **aktywny Duży targ**, sprzedajesz towary o dwa dublony drożej, niż wskazane jest to na karcie targowiska.

*Przykład: posiadasz aktywny **Mały targ** i aktywny **Duży targ**. Za sprzedaż każdego towaru otrzymujesz o trzy dublony więcej, niż gracze nie posiadający takich budynków.*

Hacienda (faza plantatora)

Jeśli posiadasz **aktywną Hacienda**, **przed wykonaniem** ruchu w fazie plantatora, możesz **najpierw** wziąć jedną plantację z zakrytego stosu i położyć ją odkrytą na swojej wyspie, a **później** wziąć jedną plantację z puli odkrytych.

*Przykład: jeśli weźmiesz plantację z zakrytego stosu, musisz ją położyć na swojej wyspie. Nie możesz wziąć kamieniołomu zamiast plantacji z zakrytego stosu nawet wtedy, kiedy posiadasz **Kuźnię**.*

Kuźnia (faza plantatora)

Jeśli posiadasz **aktywną Kuźnię**, możesz wziąć kamieniołom **zamiast** plantacji z puli odkrytych żetonów.

*Uwaga! Jeśli jesteś plantatorem i posiadasz **Kuźnię**, możesz wziąć tylko 1 kamieniołom.*

Mały magazyn (faza kapitana)

Jak już wspomnieliśmy w części dotyczącej fazy kapitana, powinieneś być w stanie przechować towary niezaladowane na statki. Jeśli nie posiadasz wystarczającej przestrzeni na przechowanie towarów, gniją one na nabrzeżu (*musisz zwrócić odpowiednią liczbę znaczników do zasobów ogólnych*).

Jeśli posiadasz **aktywny Mały magazyn**, oprócz przechowania 1 znacznika na róży wiatrów (*przywilej każdego*), możesz przechować również dowolną liczbę znaczników dowolnego innego (*jednego*) rodzaju.

Uwaga! Magazyn chroni towary przed zepsuciem, a nie przed załadowaniem na statek!

*Podpowiedź: wybrane znaczniki tylko teoretycznie są przechowywane w magazynie. Praktycznie lepiej umieścić je na róży wiatrów, niż na żetonie budynku **Małego magazynu**.*

Mały targ (faza kupca)

Jeśli posiadasz **aktywny Mały targ**, sprzedając towary otrzymujesz z banku o 1 dublon więcej niż cena wskazana na karcie targowiska.

Przykład: sprzedając kukurydzę na targu, otrzymujesz 1 dublon.

Beżowe budynki:

- przywileje przez nie nadawane umożliwiają złamanie standardowych reguł,
- przywileje nie muszą być jednak zawsze wykorzystane.



Takie same towary na targu



Przechowuje 2 rodzaje towarów



+2 dublony przy sprzedaży



+1 plantacja ze stosu



Kamieniołom zamiast plantacji



Przechowuje 1 rodzaj towaru



+ 1 dublon przy sprzedaży



Prywatny statek 1 PZ/1 znacznik

Przykład: załóżmy, że w przykładzie dotyczącym **Portu** (str. 10) załadowałeś na prywatny statek wszystkie 5 znaczników tytoniu. W ten sposób ogólnodostępny „statek tytoniowy” nie zostałby zapelniony do końca, a więc nie zostałby opróżniony po zakończeniu fazy kapitana.



+1 PZ za załadunek



+ 0/1/2/3/5 dublonów przy produkcji



+1 Kolonista do plantacji



+ 1 kolonista do budynku

Nabrzeże (faza kapitana)

Jeśli posiadasz **aktywne Nabrzeże**, możesz jednokrotnie załadować **wszystkie** znaczniki **jednego rodzaju** towaru na swój prywatny statek, **zamiast** na jeden z trzech ogólnie dostępnych. Otrzymujesz za to tyle samo punktów zwycięstwa, ile otrzymałbyś za zwykły załadunek (*można sobie wyobrazić, że przy nabrzeżu zacumowany jest statek o nieograniczonej ładowności*). Jeśli jest twoja kolej na załadunek i istnieje możliwość załadowania jednego z ogólnodostępnych statków towarem, to musisz dokonać załadunku. Nie ma jednak znaczenia czy wybierzesz statek ogólnodostępny, czy swój własny. Załadunek na prywatny statek jest opcjonalny i możesz z niego nie korzystać w fazie kapitana.

Możesz wykorzystać **Nabrzeże tylko raz** podczas całej fazy kapitana. Decyzja „czy i kiedy” go użyć należy jednak tylko do ciebie. Cechą odróżniającą prywatny statek od ogólnodostępnych jest fakt, że możesz na niego załadować taki sam towar, jaki jest już załadowany na dowolny inny statek (*zarówno ogólnodostępny, jak i prywatny statek innego gracza*).

Uwaga! Jeśli zdecydujesz się załadować towar na prywatny statek, **musisz załadować wszystkie** posiadane znaczniki tego towaru. Nie jest jednak konieczne, aby był to towar, którego posiadasz najwięcej. Prywatny statek ma pojemność 11 miejsc i automatycznie **zawsze** rozładowuje się po zakończeniu fazy kapitana.

Port (faza kapitana)

Jeśli posiadasz **aktywny Port**, otrzymujesz **dodatkowy punkt zwycięstwa za każdym razem**, kiedy dokonujesz załadunku.

Przykład: posiadasz aktywny **Port** oraz aktywne Nabrzeże. Możesz załadować tylko 3 z 5 posiadanych znaczników tytoniu, ponieważ tyle pozostało miejsca na „tytoniowym statku”. Otrzymujesz za to 4(3+1) PZ. W kolejnym ruchu ładujesz 2 znaczniki cukru na „statek cukrowy”. Otrzymujesz za to 3(2+1) PZ. W kolejnym ruchu ładujesz pozostałe 2 znaczniki tytoniu na prywatny statek. Otrzymujesz za to 3(2+1) PZ. Łącznie w fazie kapitana zdobywasz więc dodatkowe 3 punkty dzięki **Portowi** i 2 dzięki posiadaniu **Nabrzeża**.

Przetwórnia (faza nadzorczy)

Jeśli posiadasz **aktywną Przetwórnię**, a w fazie nadzorczy będziesz wytwarzać *więcej niż jeden* rodzaj towaru, otrzymasz dodatkowe dublony z banku: 1 dublon za dwa rodzaje, 2 dublony za trzy rodzaje, 3 dublony za cztery rodzaje oraz 5 dublonów za wszystkie pięć rodzajów towarów. Liczba wytworzonych towarów jednego typu nie ma znaczenia.

Przykład: posiadasz aktywną **Przetwórnię**, jedną plantację tytoniu, po 3 plantacje kukurydzy i cukru oraz odpowiednie budynki produkcyjne. Podczas fazy nadzorczy jesteś jednak w stanie wytworzyć tylko dwie jednostki cukru oraz jedną tytoniu, ponieważ w zasobach ogólnych nie ma już więcej dostępnych znaczników. W takiej sytuacji otrzymasz 1 dublon z banku za wytworzenie dwóch rodzajów towarów.

Przytułek (faza plantatora)

Jeśli posiadasz **aktywny Przytułek**, biorąc plantację albo kamieniołom, **możesz** od razu umieścić **na tym** żetonie znacznik kolonisty (*weź go z zasobów ogólnych*).

Uwaga! Jeśli posiadasz aktywną **Hacjendę** i bierzesz plantację ze stosu zakrytych żetonów, nie możesz skorzystać z przywileju **Przytułku** i automatycznie zatrudnić na niej kolonistów.

Uwaga! Jeśli nie ma już znaczników kolonistów w zasobach ogólnych (pod koniec gry), wyjątkowo możesz wziąć znacznik ze statku kolonistów. Jeśli i tam nie ma więcej znaczników, nie otrzymujesz żadnego.

Uniwersytet (faza budowniczego)

Jeśli posiadasz **aktywny Uniwersytet** i wzniesiesz budynek, możesz od razu wziąć z zasobów ogólnych **jednego** kolonistę i umieścić go na żetonie tego budynku.

Przykład: budujesz **Palarnię kawy** (dwa okręgi), więc bierzesz jednego kolonistę.

Uwaga! Jeśli w zasobach ogólnych nie ma już znaczników kolonistów (pod koniec gry), wyjątkowo możesz wziąć znacznik ze statku kolonistów. Jeśli i tam nie ma więcej znaczników, nie otrzymujesz żadnego.

Duże beżowe budynki

W podstawowej wersji gry znajduje się pięć dużych budynków (po jednym żetonie z każdego rodzaju). Każdy z nich zajmuje 2 miejsca w mieście, ale mimo to traktowany jest jako jeden budynek.

Uwaga! Za każdym razem, kiedy w instrukcji wersji podstawowej gry powołujemy się na „duże budynki”, chodzi właśnie o te pięć budynków.

Ratusz (koniec gry)

Jeśli posiadasz **aktywny Ratusz**, otrzymujesz po zakończeniu gry 1 punkt zwycięstwa za każdy posiadany (aktywny lub nie) **beżowy budynek** (*Ratusz też się liczy!*).

Przykład: posiadasz budynki: **Hacjenda, Kuźnia, Biuro handlowe, Duży magazyn, Port, Rezydencja i Ratusz** (aktywny). Otrzymujesz na koniec gry 7 punktów zwycięstwa.

Rezydencja (koniec gry)

Jeśli posiadasz **aktywną Rezydencję**, otrzymujesz po zakończeniu gry tym więcej punktów zwycięstwa, im więcej plantacji i kamieniołomów (*aktywnych lub nie*) będziesz mieć na wiejskiej części swojej wyspy. Za dziewięć i mniej zajętych pól na wiejskiej części wyspy otrzymujesz 4 PZ; za dziesięć: 5 PZ; za jedenaście: 6 PZ; a za wszystkie dwanaście: 7 PZ.

Przykład: posiadasz **Rezydencję** oraz 10 plantacji/kamieniołomów. Po zakończeniu gry otrzymujesz 5 punktów zwycięstwa.

Siedziba cechu (koniec gry)

Jeśli posiadasz **aktywną Siedzibę cechu**, otrzymujesz po zakończeniu gry 1 punkt zwycięstwa za każdy **mały** budynek produkcyjny (*Mała farbiarnia i Mała cukrownia*) oraz 2 punkty zwycięstwa za każdy **duży** budynek produkcyjny (*Farbiarnia, Cukrownia, Suszarnia tytoniu i Palarnia kawy*), które posiadasz na swojej planszy. Nie ma znaczenia, czy budynki produkcyjne są aktywne, czy nie.

Przykład: posiadasz **Siedzibę cechu** oraz **Małą cukrownię i Cukrownię, Małą farbiarnię i Palarnię kawy**. Na koniec gry otrzymasz więc 6 punktów zwycięstwa.

Twierdza (koniec gry)

Jeśli posiadasz **aktywną Twierdzę**, otrzymujesz po zakończeniu gry 1 punkt zwycięstwa za każdą trójkę zatrudnionych kolonistów.

Przykład: posiadasz **Twierdzę**. Na zakończenie gry masz łącznie 20 kolonistów (na swoich plantacjach, w kamieniołomach i w budynkach). Otrzymujesz więc 6 punktów zwycięstwa.

Urząd celny (koniec gry)

Jeśli posiadasz **aktywny Urząd celny**, otrzymujesz po zakończeniu gry 1 dodatkowy punkt zwycięstwa za każde 4 PZ zdobyte dzięki **żetonom** punktów zwycięstwa. Nie liczą się punkty otrzymane za budynki.

Przykład: posiadasz **Urząd celny**. Na zakończenie gry masz 23 punkty zwycięstwa w postaci żetonów o wartościach 1 i 5 punktów. Otrzymujesz więc dodatkowe 5 punktów zwycięstwa.



+1 punkt zwycięstwa za każdy beżowy budynek



+4/5/6/7 PZ za <= 9/10/11/12 zajętych miejsc na wiejskiej części wyspy



+2/1 PZ za każdy duży/mały budynek produkcyjny



+1 PZ za każdą trójkę kolonistów



+1 punkt zwycięstwa za każde 4 punkty na żetonach



WARIANT DLA DWÓCH OSÓB



Jeśli rozgrywka będzie się toczyć w dwie osoby, należy zmienić nieco zasady gry. Poniżej opisujemy zmiany, które należy wprowadzić do zasad standardowych, aby dostosować je do rozgrywki w dwie osoby. Pozostałe zasady (*nieopisane poniżej*) są identyczne jak dla rozgrywki w 3-5 osób.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Do gry przygotuj następujące elementy:

- **Dla graczy:** 1 plansza, po 3 dublony, 1 plantacja indygo (*dla gubernatora*), 1 kukurydza (*dla drugiego gracza*).
- **Plantacje:** usuń z gry po 3 żetony plantacji każdego rodzaju. Następnie połóż 3 plantacje w puli odkrytych żetonów (*czyli standardowo: o jedną więcej niż liczba graczy*).
- **Kamieniołomy:** usuń z gry 3 kamieniołomy. W grze będziecie używać pięciu kamieniołomów.
- **Budynki:** w grze będziecie używać po jednym beżowym budynku oraz po dwa budynki produkcyjne każdego rodzaju.
- **Punkty zwycięstwa:** w zasobach ogólnych umieść 65 punktów zwycięstwa.
- **Koloniści:** umieść w zasobach ogólnych 40 kolonistów oraz 2 dodatkowych na statku (*minimalna liczba kolonistów na statku zgodna z liczbą graczy*).
- **Towary:** usuń z gry po 2 znaczniki każdego rodzaju towaru.
- **Statki:** do gry wykorzystaj statki pojemności ładowni 4 oraz 6.
- **Targowisko:** bez zmian.
- **Karty postaci:** usuń z gry jedną kartę poszukiwacza złota. Pozostałych 7 kart bierze udział w grze.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna gubernator, wybierając kartę postaci. Kolejno wykonujecie akcję związaną z daną postacią. Następnie drugi gracz wybiera postać i znów obaj kolejno wykonujecie akcję związaną z tą postacią. Wybieracie postaci tak długo, aż pozostanie jedna niewykorzystana. Połóż na niej 1 dublon z banku. Następnie zwróćcie karty postaci wykorzystane w trakcie rundy i połóżcie je obok karty niewykorzystanej. Karta gubernatora zmienia właściciela i rozpoczyna się kolejna runda. Pozostałe zasady są identyczne z tymi, które obowiązują przy grze w 3-5 graczy.

Grajac w 2 osoby:

Gubernator: indygo

Drugi gracz: + 3 dbl. + kukurydza

3 odkryte plantacje (*przedtem usuń po 3 plantacje*)

5 kamieniołomów (*usuń 3*),

Wybierz budynki: po 2 budynki produkcyjne + po 1 beżowym

Punkty zwycięstwa: 65

Koloniści: 40 + 2 na statku

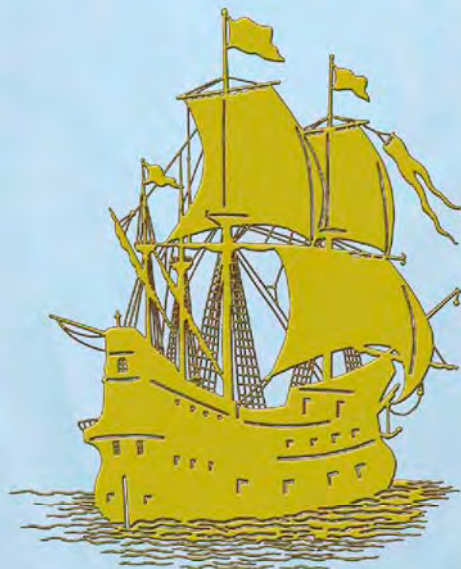
Towary: usuń po 2

Statki: 4 oraz 6

Przygotuj targowisko oraz 7 kart postaci

Kolejno wybieracie 6 z 7 postaci.

Następuje zmiana gubernatora i rozpoczyna się kolejna runda.



ROZSZERZENIE I – NOWE BUDYNKI

Poniżej opisaliśmy zmiany, które należy wprowadzić do standardowych zasad.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Ułóż **obok** głównej planszy **wszystkie beżowe budynki** (2x 12 małych i 5 dużych z wersji podstawowej oraz 2x 12 małych i 2 duże z rozszerzenia).

Gracz rozpoczynający, bierze jeden spośród wszystkich beżowych budynków i umieszcza go na odpowiednim (*cena musi się zgadzać!*) **pustym** miejscu na planszy głównej. Następnie to samo będą robić kolejni gracze.

Wybierajcie budynki spoza planszy i umieszczajcie je na planszy głównej do momentu, kiedy zapełnicie wszystkie miejsca (12 małych i 5 dużych beżowych budynków). Pozostałych 26 niewybranych budynków (2x 12 małych i 2 duże) odłóżcie do pudełka. Nie będziecie ich używać.

Wybranie pewnych budynków wyklucza możliwość wyboru innych. Jeśli wybraliście mały budynek, a gra toczy się w więcej niż 2 osoby, połóżcie na planszy głównej obydwie dostępne budynki tego rodzaju (*jeden na drugim*).

Uwaga: z budynków kosztujących 2,5 i 8 dublonów, wybieracie dwa różne z czterech w każdej cenie.

Teraz możecie rozpocząć grę!

Akwedukt (faza nadzorczy)

Jeśli posiadasz **aktywną Farbiarnię**, otrzymasz 1 dodatkowy znacznik indygo, jeśli wytworzysz co najmniej 1 znacznik indygo. Ta sama zasada dotyczy wytwarzania towarów w cukrowni. Akwedukt **nie działa** dla **Małej farbiarni** i **Małej cukrowni**.

Przykład 1: posiadasz nieaktywną plantację indygo, aktywną plantację trzciny cukrowej, aktywną **Farbiarnię** i aktywną **Małą cukrownię**. Nie przysługują ci dodatkowe towary (ani cukier ani indygo).

Przykład 2: posiadasz aktywne plantacje trzciny cukrowej (3) i indygo (1) oraz **Farbiarnię** i **Cukrownię**. W fazie nadzorczy otrzymujesz 4 znaczniki cukru i 2 znaczniki indygo.

Biblioteka (wszystkie fazy)

Aktywna Biblioteka podwaja przywilej przysługujący ci za wybór postaci. Jako plantator najpierw bierzesz kamieniołom albo plantację, później pozostali gracze biorą plantacje, a następnie znów możesz wziąć jedną z pozostałych (*odkrytych*) plantacji. Za drugim razem nie możesz jednak wziąć kamieniołomu! Będąc nadzorcą, możesz z kolei wziąć 2 takie same albo 2 różne towary.

Jeśli posiadasz aktywną **Bibliotekę** oraz:

- **aktywną Kuźnię:** możesz wziąć kamieniołom jako drugi obiekt,
- **aktywny Przytułek:** możesz wziąć kolonistę, ale tylko wraz z pierwszym obiektem.

Przykład: posiadasz aktywną **Bibliotekę** i jesteś budowniczym. Kupujesz **Port** za 6 dublonów.

Czarny rynek (faza budowniczego)

Jeśli posiadasz **aktywny Czarny rynek**, możesz poświęcić (*zwrócić do zasobów ogólnych*) maksymalnie **jednego** kolonistę, **jednego** PZ i **jednego** znacznik towaru, aby zapłacić za budynek do 3 dublonów mniej. Nie możesz jednak stracić w ten sposób kolonisty z żetonu **Czarnego rynku**! Nie możesz również na **Czarnym rynku** sprzedawać kolonistów/PZ/towarów za dublony.

Uwaga! Możesz użyć **Czarnego rynku** jedynie w celu obniżki ceny wznoszonego budynku. Nie otrzymujesz dublonów, jeśli obniżka była większa od kosztu wzniesienia budynku.

Uwaga! Zwrót kolonisty lub punktów zwycięstwa do zasobów ogólnych, które były wyczerpane (spełniony został warunek zakończenia gry), nie powoduje przedłużenia gry.

Przykład: posiadasz aktywny **Czarny rynek** i chcesz kupić **Port** za 8 dublonów. Niestety, posiadasz tylko 6 dublonów. Poświęcasz więc 1 znacznik indygo i 1 kolonistę (zwracasz do zasobów ogólnych), za co otrzymujesz zniżkę w wysokości 2 brakujących dublonów. **Nie możesz** poświęcić dodatkowo punktu zwycięstwa, aby zarobić na tym zakupie 1 dublon.

Faktoria (faza kupca)

Jeśli posiadasz **aktywną Faktorię**, możesz sprzedać towar na targowisku albo we własnej faktorii. Cena towaru w faktorii i na targowisku jest identyczna. Możesz korzystać z przywileju kupca. **Nie działają** jednak przywileje **Małego targu** i **Dużego targu**. W faktorii możesz sprzedać towar znajdujący się już na targowisku. Dla faktorii nie ma znaczenia, czy targowisko jest pełne czy nie. Po zakończeniu fazy kupca faktoria jest automatycznie opróżniana.

Przykład: posiadasz aktywną **Faktorię** i aktywny **Mały targ**. Na targowisku nie ma już miejsca, więc sprzedajesz kawę w faktorii i otrzymujesz 4 dublony.

Spośród 24 małych i 7 dużych różnych budynków wybieracie 12 małych i 5 dużych beżowych budynków. Połóżcie je na planszy głównej (*budynki małe połóżcie parami*). Tylko te budynki będą brały udział w grze.

Zwracajcie uwagę na cenę wybieranych budynków!

Przykład: wybierasz **Kościół** i kładziesz jego oba budynki na planszy głównej, na miejscu **Biura handlowego**. Kolejny gracz wybiera **Biuro handlowe** i kładzie oba jego budynki na miejscu przewidzianym na **Duży targ**. W tym przypadku **nie będziecie mogli** wybrać do gry **Dużego targu** oraz **Faktorii**, ponieważ **nie ma już odpowiedniego miejsca**, aby je umieścić na planszy. Odrzućcie te budynki z gry.



+1 cukier/indygo w dużych budynkach produkcyjnych



Podwaja przywilej postaci



-1 Dublon przy zakupie budynku za poświęconego kolonistę/towar/PZ



Prywatne targowisko

*Zalecamy, aby w jednej grze używać albo **Biuro handlowe** albo **Faktorię**, ale nie oba budynki jednocześnie.*



0/1/1/2 PZ za budowę budynków z 1/2/3/4 kolumny



+1/+1 dublon za załadunek/kapitana



Wypłata: maksymalna produkcja minus 1 dublon



+ 1 PZ przed załadunkiem za parę towarów



Prywatny statek: +1 PZ za załadunek każdego dwóch znaczników



Przechowuje 3 znaczniki towaru



Las zamiast plantacji. Każde 2 posiadane lasy = -1 dublon przy zakupie budynku

Kościół (faza budowniczego)

Jeśli posiadasz **aktywny Kościół**, podczas wznoszenia budynków z drugiej lub trzeciej kolumny (*na planszy głównej*), otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa. Za budowę dużych budynków (*czwarta kolumna*) otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa.

Uwaga! Nie otrzymujesz punktu za fakt zbudowania **Kościół**.

Przykład: posiadasz aktywny **Kościół** i budujesz **Port**. Otrzymujesz za to 1 punkt zwycięstwa.

Latarnia morska (faza kapitana)

Jeśli posiadasz **aktywną Latarnię morską**, otrzymujesz 1 dublon za każdym razem, gdy dokonujesz załadunku. Jeśli dodatkowo jesteś kapitanem, otrzymujesz kolejny dublon (*nawet jeśli nic nie załadowałeś*).

Przykład: posiadasz aktywną **Latarnię morską** i jesteś kapitanem. Ładujesz 2 znaczniki kukurydzy na wspólny statek. Otrzymujesz 3 PZ i 2 dublony (1 za załadunek oraz 1 za kapitana). Przy następnej okazji ładujesz 3 znaczniki indygo na prywatny statek (**Nabrzeże**), za co otrzymujesz 3 PZ i 1 dublon. Następnie ładujesz 3 znaczniki cukru na prywatny statek (**Przystań**) i otrzymujesz 1 PZ i 1 dublon.

Manufaktura (faza nadzorczy)

Jeśli posiadasz **aktywną Manufakturę**, otrzymujesz wypłatę równą maksymalnej liczbie wyprodukowanych towarów **jednego**, dowolnie wybranego, rodzaju, pomniejszoną o 1. **Manufaktura nie działa** dla kukurydzy.

Przykład: posiadasz aktywną **Manufakturę**. Produkujesz 4 znaczniki kukurydzy, 3 cukru i 2 indygo. **Manufaktura** daje ci 2 dublony: 3 (znaczniki cukru) - 1.

Przeladownia (faza kapitana)

Jeśli posiadasz **aktywną Przeladownię**, **przed** pierwszą okazją do załadunku, otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa **za każde 2 identyczne** towary na różny wiatrów. Sama faza kapitana nie zmienia się.

Przykład 1: posiadasz aktywną **Przeladownię**, 3 znaczniki kukurydzy, 2 indygo i 1 kawy. Otrzymujesz 2 PZ.

Przykład 2: posiadasz aktywną **Przeladownię**, 4 znaczniki kukurydzy i 2 indygo. Otrzymujesz 3 PZ.

Przystań (faza kapitana)

Jeśli posiadasz **aktywną Przystań**, w trakcie **jednego z załadunków**, możesz załadować **dowolną liczbę** (*nie mniej niż 1*) towarów na swój prywatny statek (*inny niż daje Nabrzeże*). Mogą to być znaczniki **różnych towarów**. Za każde 2 załadowane znaczniki towaru otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa. W przeciwieństwie do **Nabrzeża**, nie musisz załadować wszystkich znaczników towarów. Jeśli posiadasz również **Nabrzeże**, możesz z niego skorzystać przy okazji innego załadunku.

Przykład: posiadasz aktywną **Przystań**. Ładujesz na swój statek: 3 znaczniki kukurydzy, 2 tytoniu i 1 cukru, za co otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa. Pozostawiasz sobie 1 znacznik tytoniu, aby sprzedać go później na targowisku.

Skład (na koniec fazy kapitana)

Jeśli posiadasz **aktywny Skład**, możesz przechować 3 **dowolne** znaczniki na różny wiatrów (*dodatkowo do jednego, który standardowo możesz tam trzymać*).

Przykład: posiadasz aktywny **Skład** oraz aktywny **Duży magazyn**. Możesz przechować wszystkie znaczniki dwóch rodzajów oraz 4 dodatkowe znaczniki innych towarów.

Szalas (faza plantatora + faza budowniczego)

Jeśli posiadasz **aktywny Szalas**, plantację (*nie kamieniołom!*), którą bierzesz z puli odkrytych żetonów, możesz położyć spodem do góry **jako las**. **Nie możesz** zmienić w lasy plantacji leżących już na wyspie, ani odwrotnie! Jeśli podczas fazy budowniczego wznosisz budynek, płacisz mniej o 1 dublon za **każdą parę** lasów na wyspie, **bez względu na to, czy Szalas jest aktywny, czy nie!** Ta zniżka jest dodatkiem do zniżki z kamieniołomów i nie podlega ograniczeniom takim, jak zniżki wynikające z posiadania kamieniołomów (*oznaczone na górze kolumn na planszy głównej*).

Jeśli posiadasz aktywny **Szalas** oraz:

- **aktywną Bibliotekę:** możesz zdecydować o zamianie 0, 1 lub 2 plantacji na lasy,
- **aktywny Przytułek:** biorąc las, możesz wziąć kolonistę z zasobów ogólnych i umieścić go na plaży.

Uwaga! Lasy nie wymagają kolonistów.

Przykład: posiadasz szalas, 5 lasów, 2 aktywne kamieniołomy i jesteś budowniczym. Za **Duży magazyn** zapłacisz 1 dublon: 6 minus 2 (5 lasów) minus 2 (kamieniołomy) minus 1 (budowniczy).

Zajazd (wszystkie fazy)

Zajazd ma miejsca na maksymalnie **dwóch** kolonistów. Na **początku**, w trakcie **albo na końcu** dowolnej fazy możesz wysłać kolonistów z **Zajazdu** (jednego lub obu) do pracy na plantacjach, w kamieniołomach lub w budynkach. Koloniści pozostają tam do najbliższej fazy burmistrza, kiedy będziesz mógł znów dowolnie ich przemieścić.

Przykład: posiadasz aktywny **Zajazd** z dwoma kolonistami. Na zakończenie fazy kapitana przenosisz jednego z nich do **Składu**, aby przechować nadwyżkę towarów. Następnie wcielasz się w rolę kupca i przenosisz drugiego kolonistę do **Biblioteki**, aby podwoić swoje przywileje. Obaj koloniści pozostają w **Bibliotece** i **Składzie** do kolejnej fazy burmistrza.

Klasztor (koniec gry)

Jeśli posiadasz **aktywny Klasztor**, otrzymujesz na koniec gry punkty zwycięstwa za trójki **takich samych** żetonów na wyspie. Za 1 trójkę 1 punkt zwycięstwa, za 2 trójki 3 punkty, za 3 trójki 6 punktów, a za 4 trójki 10 punktów zwycięstwa.

Przykład: posiadasz aktywny **Klasztor**. Na koniec gry na wyspie masz: 6 lasów, 3 kamieniołomy, 2 plantacje indygo i 1 plantację kawy. Otrzymujesz więc 6 punktów zwycięstwa. Gdybyś miał plantację indygo zamiast kawy, otrzymałbyś 10 punktów.

Statua (koniec gry)

Jeśli posiadasz **aktywną Statuę**, na koniec gry otrzymujesz 8 PZ. Jeśli posiadasz aktywny **Uniwersytet** i wzniesiesz **Statuę**, umieść kolonistę na plaży.

ROZSZERZENIE II – SZLACHCIC

Poniżej opisaliśmy zmiany, które należy wprowadzić do standardowych zasad.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Możesz użyć 7 **nowych beżowych budynków** i **jednego nowego budynku produkcyjnego** wraz z budynkami gry podstawowej i Rozszerzenia I. Odwróć planszę główną na stronę z rudą ramką i umieść na niej budynki zgodnie z oznaczeniami. Dodaj 20 szlachciców do puli kolonistów. Grając z tym rozszerzeniem, **wyczerpanie się znaczników kolonistów albo szlachciców nie inicjuje zakończenia gry**. Nie musicie więc odliczać znaczników kolonistów/szlachciców na początku gry.

Przygotowując grę oraz na koniec każdej fazy burmistrza, umieść na statku jednego szlachcica **zamiast** jednego kolonisty. W fazie burmistrza możesz zabrać ze statku szlachcica **zamiast** kolonisty. **Podczas liczenia punktów, na koniec gry, każdy szlachcic jest wart 1 PZ**. Możesz umieszczać szlachciców w budynkach i przesuwac ich tak samo jak zwykłych kolonistów. Szlachcic umieszczony w budynku z wersji podstawowej albo z Rozszerzenia I pracuje tak, jak zwykły kolonista. Budynki Rozszerzenia II oferują jednak różne przywileje, zależne od tego, czy pracuje w nich kolonista, czy szlachcic. Szlachcic pracujący w budynku nie może otrzymać takiego przywileju jak kolonista i odwrotnie. Dla rozróżnienia przywilejów, na żetonach użyliśmy konwencji: opis przywileju kolonisty | opis przywileju szlachcica.

Domek myśliwski (na koniec fazy plantatora)

Jeśli posiadasz **aktywny Domek myśliwski**, w którym pracuje:

- **kolonista:** możesz odrzucić plantację (albo las) ze swojej wyspy. *Jeśli zwracasz aktywną plantację, to pracującego tam szlachcica lub kolonistę odłóż na plażę obok swojej róży wiatrów;*
- **szlachcic:** otrzymujesz 2 PZ, jeśli masz najwięcej wolnych miejsc na swojej wyspie. *W przypadku remisu nie otrzymujesz punktów.*

Gildia murarska (faza budowniczego)

Jeśli posiadasz **aktywną Gildię murarską**, w której pracuje:

- **kolonista:** płacisz o 1 dublon mniej przy wznoszeniu małego budynku (kolumny 1-3). Gildia z kolonistą nie daje zniżki na budowę dużego budynku;
- **szlachcic:** płacisz 2 dublony mniej przy wznoszeniu dużego budynku (kolumna 4). Gildia ze szlachcicem nie daje zniżki na budowę małych budynków.



Miejsce na dwóch kolonistów



+1/3/6/10 PZ za zestaw 3 takich samych plantacji na wyspie



8 PZ na koniec gry

Budynki z Rozszerzenia II ułóż na planszy głównej.

Wyczerpanie się puli kolonistów/szlachciców nie inicjuje końca gry.

Umieść na statku jednego szlachcica zamiast kolonisty.

Na koniec gry każdy szlachcic wart jest 1 PZ.

Ogólna uwaga: kiedy gra podstawowa albo Rozszerzenie I mówi o kolonście, a gracie z Rozszerzeniem II, powinniście interpretować takie zapisy jako odniesienia do kolonisty albo szlachcica (bez różnicy).



- 1 plantacja | najmniej plantacji: 2 PZ



- 1 dublon mały budynek (kolumny 1-3) | -2 dublony duży budynek (kolumna 4)



**Kup | sprzedaj
jedną plantację**



**+ 1 dublon | +1 PZ
w fazie nadzorcy**



**Przed załadunkiem:
+1 PZ ta towar/
szlachcica**



+ 1 szlachcic z puli



**+ 1 dublon za
każdego szlachcica**



**+ 1 PZ za każdego
szlachcica**



alea, Postfach 1150, D-83233
Bernau am Chiemsee, Niemcy
info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2001/10 Andreas Seyfarth

© 2002/11/13 Ravensburger Spieleverlag

Kancelaria (faza kupca)

Jeśli posiadasz **aktywną Kancelarię**, w której pracuje:

- *kolonista*: możesz za 1 dublon kupić 1 zakryty żeton plantacji. Kupioną plantację połóż na swojej wyspie. *Jeśli posiadasz aktywną Kancelarię oraz aktywny Szalas, możesz zakupioną plantację wykorzystać jako las;*
- *szlachcic*: możesz odrzucić jedną plantację (*albo las*) ze swojej wyspy, aby wziąć 1 dublon z banku. *Jeśli zwracasz aktywną plantację, to pracującego tam szlachcica lub kolonistę odłóż na plażę obok róży wiatrów.*

Kaplica (faza nadzorcy)

Jeśli posiadasz **Kaplicę**, w której pracuje *kolonista*, dostajesz z banku 1 dublon. Jeśli w twojej **Kaplicy** pracuje *szlachcic*, dostajesz 1 PZ.

Skarbiec (faza kapitana)

Jeśli posiadasz **aktywny Skarbiec**, zanim zaczniesz ładować towary na statek, możesz dostarczyć do **Skarbca** maksymalnie tyle towarów, ile szlachciców posiadasz na wyspie. Za każdy towar dostarczony w ten sposób otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa. Towary muszą być różnych rodzajów (*bez duplikatów*)! Nie ma znaczenia kto pracuje w **Skarbcu**.

Uwaga: *dostarczając towary do Skarbca, nie możesz korzystać z żadnych premii, które mogłyby dawać ci inne budynki i przywileje.*

Willa (faza burmistrza)

Jeśli posiadasz **aktywną Willę**, na początku fazy otrzymujesz dodatkowo jednego szlachcica (*z puli, a nie ze statku!*). Jeśli nie ma już szlachciców w zasobach, weź kolonistę zamiast szlachcica. Nie ma znaczenia kto pracuje w **Willi**.

Zakład jubilerski (faza nadzorcy)

Jeśli posiadasz **aktywny Zakład jubilerski**, bierzesz z banku tyle dublonów, ile posiadasz szlachciców na swojej wyspie. Nie ma znaczenia kto pracuje w **Zakładzie jubilerskim**.

Uwaga: *Zakład jubilerski to duży budynek produkcyjny (patrz Siedziba cechu).*

Ogród pałacowy (koniec gry)

Jeśli posiadasz **aktywny Ogród pałacowy**, otrzymujesz na koniec gry tyle dodatkowych punktów zwycięstwa, ile posiadasz szlachciców na swojej wyspie (*czyli każdy szlachcic przynosi łącznie 2 PZ bez względu na to, czy pracuje w budynku, na plantacji, czy przebywa na plaży obok róży wiatrów*). Nie ma znaczenia kto pracuje w **Ogrodzie pałacowym**.

Autor i wydawca chcieli by podziękować za duże zaangażowanie i liczne uwagi przy testowaniu gry. W szczególności: Beate Bachl, Sibylle Bergmann, Christine i Peter Dürdoth, Walburga Freudenstein, Holger Frieberg, Claudia Hely, Markus Huber, Andreas Maszuhn, Michael Meier-Bachl, Roman Pelek, Karen Seyfarth, Dominik Wagner oraz Wiener Spiele Akademie, a także grupy z Berlina, Bödefeld, Göttingen i Rosenheim.

Jeśli masz pytania, uwagi, sugestie skontaktuj się z nami!



facebook.com/LacertaPL | www.LACERTA.pl | kontakt@lacerta.pl

Wydawnictwo LACERTA

skr. poczt. 57003, ul. Czarnieckiego 15, 53-638, Wrocław