

Od wydawcy

Puerto Rico jest bez wątpienia jedną z pierwszych gier gatunku euro wydanych w Polsce. Mimo że od daty jej premiery minęło wiele lat, gra niezmiennie utrzymuje swą popularność i określana jest mianem klasyka. Daje jej to niepodważalnie zasłużone miejsce w historii gier planszowych. Dla wielu graczy to właśnie **Puerto Rico** jest tytułem, który wprowadził ich w świat gier planszowych. Wykazalibyśmy się jednak ignorancją, gdybyśmy nie odnieśli się do trwających dyskusji odnośnie problematycznego wykorzystania kolonizacji jako strywalizowanego tematu w grach. W obecnych czasach nakładem wydawnictwa Lacerta nie ukazałaby się nowa gra w tej tematyce. Zasługi gry **Puerto Rico** w historii planszówkowego hobby zostałyby jednak niesprawiedliwie pominięte, gdyby gra nie została wznowiona. Zdecydowaliśmy się więc wznowić grę, tonując jednak wydźwięk zwrotów, które uprzednio podkreślały aspekty kolonizacyjne.

W swoich działaniach nie zamierzamy marginalizować ani ignorować cierpień spowodowanych kolonizacją Portoryko. Zachęcamy wszystkich, aby dowiedzieli się więcej o historii Portoryko i choć przez chwilę zastanowili się nad trwałymi skutkami kolonizacji oraz szkód, jakie wyrządziła na całym świecie. W świetle powyższego, wydawnictwo Lacerta zobowiązuje się do przekazania części zysków ze sprzedaży gry **Puerto Rico** na cele pomocy humanitarnej dla mieszkańców Portoryko.

Andreas Seyfarth

Puerto Rico

Do dynamicznego rozwoju NOWY ŚWIAT potrzebuje ciężkiej pracy swoich mieszkańców: nieustraszonego plantatora, przedsiębiorczego budowniczego, życzliwego burmistrza, mądrego zarządcy, sprawnych kupców, dzielnego kapitana i wytrwałych poszukiwaczy. W trakcie kolejnych lat będziesz obejmować różne posady, wcielając się w poszczególne role, co przełoży się na punkty zwycięstwa. Wszyscy będziecie musieli dostosować się do nadchodzących zmian, jednak tylko najsprytniejszy zdobędzie najwięcej punktów i będzie mógł się cieszyć zwycięstwem.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie największej liczby punktów zwycięstwa, zarządzając idylliczną wyspą Puerto Rico. Wszyscy będziecie kolejno wykonywać akcje, wcielając się w postacie: plantatora, budowniczego, burmistrza, zarządcy, kupca, kapitana i poszukiwacza. W każdej rundzie wszyscy będziecie mogli skorzystać z akcji wybranych postaci, jednak tylko osoba, która wybrała daną postać może skorzystać z jej przywileju. Bądźcie jednak uważni, ponieważ niektóre decyzje mogą okazać się bardziej korzystne dla przeciwników niż dla was. Starajcie się utrzymać przewagę nad rywalami, dostosowując się do ciągle zmieniających się warunków.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

GRA PODSTAWOWA

- 5 plansz wysp zawierających po 12 pól wiejskich (*u góry*) oraz po 12 pól miejskich (*u dołu*)
- 1 główna plansza gry
- 1 karta gubernatora, wskazująca gracza rozpoczynającego rundę
- 8 kart postaci:
 - plantator
 - budowniczy
 - burmistrz
 - zarządca
 - kupiec
 - kapitan
 - 2 poszukiwaczy
- 49 żetonów budynków miejskich:
 - 5 dużych budynków użytkowych
 - 24 małe budynki użytkowe
 - 20 budynków produkcyjnych
- 58 żetonów zabudowań wiejskich
 - 8 żetonów kamieniołomów
 - 50 żetonów plantacji:
 - » 12 indygo
 - » 11 cukru
 - » 10 kukurydzy
 - » 9 tytoniu
 - » 8 kawy
- 5 żetonów statków
- 1 żeton Magistratu
- 1 żeton Targowiska
- 100 znaczników robotników (*fioletowe*)
- 50 znaczników towarów:
 - 11 indygo (*niebieskie*)
 - 11 cukru (*białe*)
 - 10 kukurydzy (*żółte*)
 - 9 tytoniu (*brązowe*)
 - 9 kawy (*czarne*)
- 50 żetonów punktów (*PZ*):
 - 31 niebieskich (*1 PZ*)
 - 19 żółtych (*5 PZ*)
- 51 żetonów dublonów:
 - 43 srebrne (*o wartości 1*)
 - 8 złotych (*o wartości 5*)

ROZSZERZENIE I: NOWE BUDYNKI

Dodatkowych 24 małych budynków oraz 2 duże budynki. Nazwy na wszystkich budynkach tego rozszerzenia zostały napisane zielonym kolorem (patrz str. 13).

ROZSZERZENIE II: SZLACHCIC

Dodatkowych 12 małych budynków, 1 duży budynek, 2 czerwone budynki produkcyjne oraz 20 znaczników szlachciców (okrągłe czerwone drewniane znaczniki). Nazwy na wszystkich budynkach tego rozszerzenia zostały napisane czerwonym kolorem (patrz str. 16).

ROZSZERZENIE III: KORSARZ

Dodatkowa 1 karta postaci oraz 1 żeton (patrz str. 18).

ROZSZERZENIE IV: FESTYN W SAN JUAN

Dodatkowa 1 plansza gry - plansza festiwalu (patrz str. 18).

PRZYGOTOWANIE GRY

Zasady gry opisane na kolejnych stronach są właściwe dla gry od trzech do pięciu osób. Przykład zilustrowany poniżej przedstawia przygotowanie gry dla czterech osób. Zmiany, które należy wprowadzić do zasad, aby móc grać w dwie osoby znajdziesz na str. 12.



1. Grę rozpocznie najmłodszy gracz. Daj mu kartę Gubernatora.
2. Połóż główną planszę gry na środku stołu, a na niej, w odpowiednich miejscach, wszystkie 49 budynków gry podstawowej.
3. Połóż kartę Targowiska obok planszy głównej. Rozdziel znaczniki towaru według rodzaju i umieść je obok Targowiska.
4. Daj każdemu po jednej planszy wyspy oraz dublony i plantacje, w liczbie zależnej od liczby graczy:

	3 graczy	4 graczy	5 graczy
Srebrne dublony <i>Dublony przechowujecie w obszarze oznaczonym San Juan na swojej wyspie.</i>	2 dublony	3 dublony	4 dublony
Początkowe plantacje <i>Żetony początkowych plantacji położenie odkryte na wiejskiej części swoich wysp.</i>	1. i 2. gracz: plantacja indygo, 3. gracz: plantacja kukurydzy	1. i 2. gracz: plantacja indygo, 3. i 4. gracz: plantacja kukurydzy	1., 2. i 3. gracz: plantacja indygo, 4. i 5. gracz: plantacja kukurydzy

5. Ułóż na stole pozostałe elementy gry w liczbie zależnej od liczby graczy tak, jak przedstawiono w tabeli poniżej. Wszystkie niewykorzystane elementy gry odłóż do pudełka - nie będą wykorzystywane w trakcie gry.
6. Wszystkie pozostałe dublony połóż na planszy głównej, po jej prawej stronie. Ten obszar będziemy nazywać bankiem.

	3 graczy	4 graczy	5 graczy
Żetony plantacji <i>Oddziel żetony kamieniołomów od plantacji i ułóż je odkryte. Potasuj pozostałe żetony plantacji i rozdziel je na wskazaną liczbę stosów zakrytych żetonów równej (na ile to możliwe) wielkości. Następnie odkryj po 1 żetonie z każdego stosu.</i>	4 stosy	5 stosów	6 stosów
Żetony PZ <i>Położ wskazaną liczbę PZ obok planszy, rozdzielonej na stosy względem swojej wartości.</i>	76 PZ: Wszystkie niebieskie żetony (1 PZ) oraz 9 żółtych żetonów (5 PZ)	101 PZ: Wszystkie niebieskie żetony (1 PZ) oraz 14 żółtych żetonów (5 PZ)	126 PZ: Wszystkie niebieskie żetony (1 PZ) oraz 19 żółtych żetonów (5 PZ)
Statki <i>Położ żetony statków obok planszy głównej.</i>	Użyj statków o wielkości czterech, pięciu i sześciu pól.	Użyj statków o wielkości pięciu, sześciu i siedmiu pól.	Użyj statków o wielkości sześciu, siedmiu i ośmiu pól.
Karta Magistratu <i>Położ na niej wskazaną liczbę znaczników robotników.</i>	3 robotników	4 robotników	5 robotników
Znaczniki robotników <i>Położ wskazaną liczbę robotników obok karty Magistratu.</i>	55 robotników	75 robotników	95 robotników
Karty postaci <i>Położ wszystkie wskazane karty postaci w zasięgu rąk graczy.</i>	Użyj wszystkich kart postaci poza dwoma poszukiwaczami. Łącznie w grze będziecie używać sześciu kart.	Użyj wszystkich kart postaci poza jednym poszukiwaczem. Łącznie w grze będziecie używać siedmiu kart.	Użyj wszystkich ośmiu kart postaci.

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

PRZEBIEG GRY

Gubernator rozpoczyna rundę. Wybiera postać i wykonuje związaną z nią akcję. Może też skorzystać z przywileju. Potem pozostałe osoby wykonują akcję związaną z postacią wybraną przez gubernatora, ale nie mogą skorzystać z jej przywileju.

Następnie gracz siedzący z lewej strony gubernatora wybiera postać z pozostałych, wykonuje akcję i przywilej, po czym wszyscy kolejno wykonujecie odpowiednią akcję, itd.

Nowa runda

Runda kończy się po turze, w której ostatnia osoba wybrała kartę postaci. Gubernator bierze z banku 3 dublony i kładzie po jednym na każdej niewykorzystanej karcie postaci, po czym przekazuje kartę gubernatora osobie po swojej lewej stronie.

Gra kończy się, kiedy:

- zabrakło robotników do pełnego uzupełnienia Magistratu,
- choć jedna osoba zapełniła dwunaste miejsce w mieście,
- wyczerpały się żetony PZ.

Każdy sumuje punkty zwycięstwa za:

- zebrane żetony (*wartość na żetonach PZ*),
- budynki,
- spełnienie warunków opisanych na dużych budynkach użytkowych (*tylko jeśli są aktywne!*).

Wygrywa ten, kto zdobył największą liczbę punktów zwycięstwa!

POSTACIE

Podstawowe zasady dotyczące postaci:

- Wybierający postać wykonuje akcję jako pierwszy. Może też skorzystać z przywileju. Pozostałe osoby mogą tylko wykonać akcję.
- Każdy musi wybrać rolę, ale wykonanie akcji jest opcjonalne (*poza fazą Kapitana*). Jeśli nie możesz wykonać akcji, przepada.

Karta postaci leży przy osobie, która ją wybrała, do końca rundy.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w *Puerto Rico* toczy się przez kilkanaście rund, odzwierciedlających rozwój wyspy, a każda runda to pewien okres jej historii. 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 (*patrz sekcja Postacie*). Następnie gracz siedzący po twojej lewej stronie wykonuje akcję związaną z tą postacią (*nie może jednak skorzystać z przywileju*), itd. Kontynuujecie wykonywanie akcji 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 osobę siedzącą po lewej stronie gubernatora: wybiera jedną z pozostałych sześciu kart postaci i kładzie ją obok swojej planszy. Teraz to ona jako pierwsza (*a nie ty, gubernatorze!*) wykonuje akcję przypisaną do danej postaci i korzysta z jej przywileju. Tak jak poprzednio, wszyscy pozostali 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. Wykorzystane karty postaci każdy odkłada na miejsce obok planszy. W kolejnej, nowej rundzie, gubernatorem będzie gracz siedzący po twojej lewej stronie - przekaz mu kartę gubernatora. Kontynuujcie grę w ten sposób do momentu, w którym spełnicie jeden z warunków zakończenia gry.

KONIEC GRY

Grając w 3-5 osób, 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 robotników, aby zapełnić Magistrat wymaganą liczbą znaczników,
- podczas fazy budowniczego choć jedna osoba zagospodarowała ostatnie, dwunaste miejsce w mieście,
- podczas fazy kapitana wyczerpały się wszystkie żetony punktów zwycięstwa (*w takiej sytuacji osoby, które powinny otrzymać punkty zwycięstwa, muszą sobie zanotować brakującą liczbę punktów*).

Po zakończeniu gry każdy sumuje liczbę zebranych punktów:

- wartość żetonów zebranych punktów zwycięstwa (*również te zanotowane*),
- wartość budynków posiadanych w mieście (*cyfry w prawym górnym rogu budynku*), bez względu na to, czy budynek jest aktywny, czy nie,
- dodatkowe punkty: zgodnie z warunkami zapisanymi na posiadanych **aktywnych** dużych budynkach użytkowych.

Zwycięża ten, kto zdobył 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*).

POSTACIE

Na początku swojej tury **musisz** wybrać kartę postaci. Ta czynność rozpoczyna fazę wybranej postaci (*np. faza kupca*). Wszystkie postacie, poza poszukiwaczem, oferują akcję i przywilej. Po wybraniu postaci musisz podjąć decyzję, czy wykonujesz akcję i korzystasz z jej przywileju, czy nie. Jeśli zdecydujesz się skorzystać z akcji, musisz ją w pełni zrealizować, zanim będzie mógł ją wykonać kolejny gracz. Wszyscy pozostali gracze mogą kolejno przeprowadzić taką samą akcję, ale nie mogą skorzystać z przywileju. Jeśli nie jesteś w stanie albo nie chcesz wykonać akcji tej postaci, twoja okazja na jej przeprowadzenie przepada w tej fazie. Wszyscy pozostali, kolejno, wciąż mogą jednak przeprowadzić akcję związaną z tą postacią w bieżącej fazie.

Karta postaci do końca bieżącej rundy leży na stole przed osobą, która ją wybrała w swojej turze. Oznacza to, że nikt inny nie może w jednej rundzie wybrać ponownie postaci, która była już wybrana przez kogoś innego.

Jeśli na karcie postaci leży jeden lub więcej dublonów, osoba wybierająca tę postać otrzymuje leżące na niej dublony i kładzie je w San Juan na swojej planszy.

BUDOWNICZY (faza budowniczego: 🏗️)



Kup budynek z puli dostępnych i połóż go w miejskim obszarze swojej wyspy.

Jeśli wybrałeś tę postać, możesz wziąć jeden budynek z planszy głównej i zapłacić za jego budowę o 1 dublon mniej (*korzystając z przywileju*), niż wynosi zwykły koszt jego budowy (*liczba w okręgu*). Zakupiony budynek połóż na pustym polu w dolnej części (*reprezentującej miasto*) swojej planszy wyspy. Budynki „duże” wymagają dwóch pól sąsiadujących w pionie. Kiedy budowniczy dokona zakupu, pozostali mogą również, kolejno, wznieść po jednym budynkiem. Budowa nie jest obowiązkowa. Kiedy zapełnisz 12. pole części miejskiej, nie możesz wznieść więcej budynków (*patrz Koniec gry, str. 4*).

Kamieniołomy

Każdy posiadany przez ciebie aktywny (*czyli taki, w którym ktoś pracuje*) kamieniołom może zmniejszyć koszt wzniesienia budynku o 1 dublon. Maksymalna obniżka ceny reprezentowana jest przez liczbę kamieniołomów z lewej strony głównej planszy gry. I tak: budynki z pierwszej grupy mogą być zakupione maksymalnie o 1 dublon taniej, budynki z drugiej grupy maksymalnie o 2 dublony taniej, budynki z trzeciej o 3, a z czwartej o 4 dublony taniej. Przywilej budowniczego dodaje się do zniżki uzyskanej z kamieniołomów, jednak całkowity koszt wzniesienia budynku nie może spaść poniżej 0.

BURMISTRZ (faza burmistrza: 🏛️)



Zatrudnij robotników z Magistratu i przydziel do pracy na swojej wyspie.

Burmistrz, korzystając ze swojego przywileju, zatrudnia jednego robotnika z zasobów ogólnych (*nie z Magistratu!*). Następnie rozdaje wszystkim robotników z Magistratu, rozpoczynając od siebie. Każdy kolejno dostaje od burmistrza po jednym robotniku, aż Magistrat zostanie opróżniony. W jednej fazie możesz zatrudnić w ten sposób kilku robotników.

Na żetonach plantacji, budynków i kamieniołomów są narysowane 1, 2 albo 3 czarne łuki. Kiedy zatrudnisz robotnika, połóż jego znacznik na jednym z pustych łuków na żetonie leżącym na planszy. Żeton, na którym leży co najmniej jeden robotnik, uważany jest za „aktywny”. Tylko aktywne budynki umożliwiają korzystanie z oferowanych przez nie funkcji. Żetony puste nigdy!

W tej fazie możecie:

- umieszczać nowych robotników na pustych łukach dowolnych żetonów (*budynków, kamieniołomów i plantacji*) leżących na waszych planszach,
- przemieszczać zatrudnionych wcześniej robotników pomiędzy żetonami,
- przenosić robotników z San Juan na żetony.

Jeśli na swoich żetonach nie masz już pustych łuków, połóż robotników w San Juan, gdzie będą oczekiwać na kolejną fazę burmistrza. Robotników możesz dodawać i przemieszczać pomiędzy łukami tylko w fazie burmistrza. Możesz umieszczać robotników w San Juan tylko wtedy, kiedy nie masz już wolnych miejsc na żetonach. Jeśli posiadasz puste łuki, **musisz** na nich umieścić robotników w pierwszej kolejności.

Robotników możecie umieszczać na żetonach jednocześnie. Jeśli ktoś stwierdzi jednak, że jego wybór zależy od sposobu rozmieszczenia robotników przez innego gracza, rozmieszczanie musi zacząć burmistrz, a po nim kolejno pozostali.

Na koniec fazy burmistrz umieszcza nowych robotników w Magistracie. Ci robotnicy będą dostępni dopiero w kolejnej rundzie. Liczba robotników, którą musi umieścić w Magistracie, jest równa łącznej liczbie pustych łuków na budynkach leżących na planszach wszystkich graczy (*bez łuków na żetonach plantacji i kamieniołomów!*).

Minimalna liczba robotników do umieszczenia w Magistracie jest równa liczbie graczy.

Jeśli burmistrz zapomni uzupełnić Magistratu i zorientujecie się dopiero w kolejnej rundzie, uzupełnijcie go tylko minimalną liczbą robotników.

🏗️ Budowniczy

Akcja: wszyscy możecie wznieść **po jednym** budynkiem w miejskiej części wyspy.

Przywilej: budowniczy płaci o 1 dublon mniej.

Interakcja z budynkami: Uniwersytet.

- Możesz zmniejszyć koszt budowy, jeśli masz aktywne kamieniołomy.
- Budynki możesz wznosić tylko na pustych polach miejskich. W trakcie gry możesz je przesuwac, ale nie możesz ich usunąć.
- Nie możesz użyć budynku, który jest nieaktywny (*budynki wciąż są warte PZ na koniec gry, nawet kiedy nie są aktywne*).
- Możesz zbudować tylko po jednym budynku użytkowym każdego rodzaju.
- Możesz mieć kilka takich samych budynków produkcyjnych.

🏛️ Burmistrz

Akcja: wszyscy kolejno bierzecie po jednym robotniku z karty Magistratu tak długo, aż nie będzie już na niej żadnego.

Przywilej: na początku fazy burmistrz bierze 1 dodatkowego robotnika z zasobów ogólnych.

Na koniec fazy burmistrz uzupełnia Magistrat nowymi robotnikami, zgodnie z opisanymi zasadami.

Interakcja z budynkami: brak.

- Jeśli w zasobach ogólnych (*poza Magistratem*) nie ma już robotników, burmistrz nie może skorzystać ze swojego przywileju.

KAPITAN (faza kapitana: ✨)

✨ Kapitan

Akcja: załadujcie towary na statki, otrzymując w zamian 1 PZ za każdy załadowany znacznik towaru.

Przywilej: kapitan otrzymuje 1 dodatkowy PZ w tej fazie, o ile załadował choć jeden znacznik towaru (bez znaczenia, ile znaczników i rodzajów towaru załadował).

Na koniec fazy kapitana wszyscy muszą przechować nadmiarowy towar albo odłożyć go do zasobów ogólnych. Następnie kapitan opróżnia wszystkie pełne statki (zwracając znaczniki do zasobów, obok głównej planszy gry).

Interakcja z budynkami: Mały magazyn, Duży magazyn, Port, Nabrzeże.

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 kukurydze 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 kukurydzę na statek „szóstka”. Otrzymuje 1 PZ.

Teraz znowu **Gosia** musi dokonać załadunku. Kładzie swoje 2 znaczniki kukurydzy na statek „szóstka” i 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 w San Juan lub w magazynach.

Na koniec **Gosia** opróżnia pełną „szóstkę” i pełną „siódemkę”, odkładając wszystkie znaczniki z tych statków do zasobów ogólnych i pozostawia 4 znaczniki tytoniu na „piątce”.



Załaduj dobra na statek i otrzymaj 1 PZ za każdy załadowany znacznik.

Kapitan odpowiedzialny jest za załadunek statków, które wkrótce odpłyną w kierunku Starego Świata. Jako kapitan wybierasz jeden rodzaj towaru i ładujesz na jeden statek tyle jego znaczników, ile jesteś w stanie. Za każdy załadowany w ten sposób znacznik otrzymujesz 1 PZ. Podczas swojego pierwszego załadunku kapitan otrzymuje (w ramach przywileju) jeden dodatkowy PZ. Zdobyte PZ połóż zakryte w San Juan. Wartość żetonów PZ leżących w San Juan jest tajna. Nie pokazuj ich innym graczom.

Jeśli kapitan nie załaduje żadnego towaru na statek, nie otrzymuje 1 PZ, wynikającego z przywileju. Przywilej kapitana działa tylko raz w całej fazie. Nie otrzymuje kolejnego 1 PZ premii, kiedy ładuje towar na statek kolejny raz w tej samej fazie.

Następnie załadunku jednego rodzaju towaru na jeden statek muszą dokonać (jeśli są w stanie) kolejno wszystkie pozostałe osoby, za co również otrzymują po 1 PZ za każdy znacznik. Zdobyte PZ odkładają zakryte w San Juan na swoich wyspach.

Faza kapitana trwa do czasu, kiedy nikt nie będzie już posiadał towarów, które musi załadować (patrz **Ładowanie towaru na statek, poniżej**) albo nie jest w stanie ich załadować na którykolwiek statek.

Ładowanie towaru na statek

W fazie kapitana wszyscy będziecie mieć okazję kilkakrotnie ładować towary na statki. Podczas swojej kolejki, jeśli tylko jesteś w stanie, musisz załadować towary na statek. Obowiązują następujące zasady:

- Każdy statek przewozi towar tylko jednego rodzaju. *Przykład: nie możesz załadować indygo na statek, na którym aktualnie jest tytoń.*
- Na żaden statek nie wolno ładować towarów takiego rodzaju, jaki jest już w ładowni innego statku. *Przykład: jeśli w ładowni jednego statku jest kawa, nie możesz załadować kawy na żaden inny statek.* Jeśli któryś statek jest załadowany towarem, który posiadasz, to musisz załadować swoje towary na ten statek.
- W swojej turze musisz załadować na statek tyle towarów, ile jesteś w stanie. Jeśli posiadasz więcej niż jeden rodzaj towaru, który możesz załadować na statek, wybierz dowolny z nich (nie musi to być towar, którego posiadasz najwięcej).
- Jeśli masz do wyboru więcej niż jeden statek, musisz wybrać ten, na który możesz załadować najwięcej towaru (nie możesz zatrzymać towarów, wybierając za mały statek). *Przykład: masz 6 znaczników tytoniu, a statki o ładowności 5 i 7 są puste. Musisz załadować 6 znaczników tytoniu na statek o ładowności 7. Nie możesz załadować 5 znaczników na statek o ładowności 5 i zostawić sobie 1 znacznik tytoniu.*
- Nie możesz ładować towaru na statek, którego ładownia jest pełna.
- W pojedynczym załadunku wszystkie znaczniki towaru muszą być jednego rodzaju. Znaczniki innego towaru możesz załadować w następnym swoim cyklu tej samej fazy.

Kiedy wszyscy zakończycie ładować towary na statki, musicie przechować ewentualne nadmiarowe znaczniki, które nie zmieściły się w ładowniach albo je odrzucić.

Magazynowanie pozostałego towaru

Na koniec fazy kapitana każdy może przechować 1 znacznik dowolnego rodzaju w San Juan, a wszystkie pozostałe znaczniki w swoim aktywnym Małym lub Dużym magazynie (patrz sekcja **Budynki**, str. 8). Jeśli to nie wystarczy i nie masz możliwości przechowania pozostałych znaczników, twój nadmiarowy towar gnije na nabrzeżu (odłóż go do zasobów ogólnych).

Ograniczenie dotyczące przechowywania jednego znacznika towaru w San Juan dotyczy jedynie zakończenia fazy kapitana. W pozostałych fazach możecie przechowywać tam dowolną liczbę znaczników towarów.

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.

KUPIEC (faza kupca: 🏴)



Sprzedaj 1 znacznik towaru na Targowisku.

Jeśli wybrałeś tę postać, możesz sprzedawać jeden znacznik towaru na Targowisku. Połóż znacznik tego towaru na pustym polu Targowiska i weź z banku tyle dublonów, ile wart jest sprzedany towar (*patrz tabela poniżej*). Jako kupiec otrzymujesz o 1 dublon więcej (*w ramach przywileju*), niż jest to wskazane na karcie Targowiska. Otrzymane dublony połóż w San Juan. Następnie wszyscy pozostali kolejno mogą sprzedać po jednym znaczniku za cenę wskazaną na karcie Targowiska.

Towar	Dublony
Kukurydza	0
Indygo	1
Cukier	2
Tytoń	3
Kawa	4

Możesz sprzedawać jedynie taki towar, którego nie ma jeszcze na Targowisku (*chyba, że masz aktywne biuro handlowe*). Targowisko posiada 4 miejsca na przechowanie towarów. Faza kupca kończy się i nikt nie może już nic więcej sprzedawać, kiedy na Targowisku nie ma już miejsca na kolejne towary albo kiedy każdy jednokrotnie wykonywał/nie mógł/nie chciał wykonać akcji w tej fazie.

Jeśli na koniec fazy Targowisko jest pełne (*zajęte są wszystkie cztery miejsca*), kupiec przynosi z niego wszystkie cztery towary do zasobów ogólnych. Jeśli na Targowisku leżą mniej niż cztery znaczniki, pozostają tam do następnej tury (*w ten sposób będzie trudniej sprzedawać towary w kolejnej fazie kupca*).

Możesz „sprzedać” kukurydzę na Targowisku, nawet jeśli nie otrzymasz za to dublonów. Jeśli kupiec „sprzeda” kukurydzę za 0, otrzyma 1 dublon w ramach przywileju. Nie otrzyma go jednak, jeśli w swojej fazie nic nie sprzeda.

PLANTATOR (faza plantatora: 🏴)



Wybierz jeden z odkrytych żetonów plantacji i połóż go na jednym z pustych pól w wiejskim obszarze swojej planszy.

Jeśli wybrałeś tę postać, zabierasz jeden z odkrytych żetonów plantacji albo kamieniołom (*korzystając z przywileju*) i umieszczasz go na dowolnym pustym miejscu wiejskiej części swojej wyspy.

Następnie każdy kolejny gracz może wziąć jeden z pozostałych odkrytych żetonów plantacji i ułożyć go na wiejskiej części swojej wyspy. Nikt poza plantatorem nie może wziąć w tej fazie kamieniołomu, chyba że posiada Kuźnię (*patrz sekcja Budynki, str. 8*). Jeśli wyczerpały się żetony kamieniołomu, plantator nie może dłużej wykorzystywać swojego przywileju, a właściciele Kuźni nie mogą korzystać z jej funkcji.

Sposób ułożenia żetonów plantacji oraz kamieniołomów na planszy nie ma żadnego znaczenia. W trakcie gry możesz je dowolnie przesuwać, ale nie możesz ich usuwać! Raz położone na planszy będą na niej leżeć do końca gry.

Kiedy wszyscy zakończycie wykonywać akcje, odłóż niewykorzystane odkryte żetony plantacji poza pole gry. Następnie weź po 1 nowej plantacji z zakrytych stosów i stwórz z nich nową pulę odkrytych plantacji obok planszy głównej. Pamiętaj, że musi być ich o jedną więcej, niż liczba graczy.

🏴 Kupiec

Akcja: wszyscy kolejno możecie sprzedać po 1 znaczniku towaru na Targowisku, otrzymując wypłatę z banku.

Przywilej: kupiec otrzymuje 1 dodatkowy dublon za sprzedaż towaru.

Jeśli na koniec tej fazy Targowisko jest pełne, zwróć 4 znajdujące się tam znaczniki towaru do zasobów ogólnych.

Interakcja z budynkami: Mały targ, Duży targ, Biuro handlowe.

- Jeśli kupiec nie sprzedaje żadnego towaru, nie otrzymuje 1 dublonu (*przywilej*).

Pamiętaj! Na Targowisku możesz sprzedawać jedynie takie towary, których jeszcze tam nie ma.

🏴 Plantator

Akcja: wszyscy kolejno możecie wziąć po 1 żetonie plantacji i położyć go na pustym miejscu wiejskiej części swojej wyspy.

Przywilej: plantator może wziąć kamieniołom zamiast plantacji.

Na koniec fazy plantatora odrzuć niewybrane żetony plantacji z puli odkrytych i ułóż nowy zestaw odkrytych plantacji (*na kolejną fazę plantatora*).

Interakcja z budynkami: Hacjenda, Kuźnia i Przytułek.

- Jeśli masz zajęte wszystkie 12 pól na wiejskiej części wyspy, do końca gry nie możesz wykonywać akcji plantatora.

⚡ Poszukiwacz złota

Akcja: ta postać nie ma przypisanej żadnej akcji.

Przywilej: poszukiwacz otrzymuje 1 dublon z banku.

🏠 Zarządca

Akcja: wszyscy kolejno otrzymujecie wyprodukowane towary z zasobów.

Przywilej: zarządca bierze z zasobów ogólnych 1 dodatkowy znacznik towaru rodzaju, który wyprodukował w tej fazie.

Interakcja z budynkami: Przetwórnia.

Uwaga: zarządca jest „najbardziej niebezpieczną” postacią w grze. Wybierając tę postać musisz uważać, aby przeciwnicy nie skorzystali na tym bardziej, niż ty sam!

BUDYNKI

- Czarne łuki widniejące na plantacjach, kamieniołomach i budynkach to miejsca na robotników.
- Cyfra na okrągłym tle, znajdująca się z lewej strony budynku, wskazuje koszt jego budowy. Nie jest ona wyznacznikiem liczby robotników, którzy mogą w nim pracować!
- Plantacja, budynek czy kamieniołom bez pracującego w nim robotnika nie jest uważany za aktywny. Aby budynek był aktywny, musi w nim pracować co najmniej jeden robotnik. Tylko aktywne budynki „działają”, czyli oferują właścicielowi przywileje.

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 dokładnie potasowanych plantacji, odrzuconych w poprzednich rundach. Jeśli i to nie wystarczy, niektórzy nie będą mogli wziąć plantacji, gdy przyjdzie ich kolej.

POSZUKIWACZ ZŁOTA (faza poszukiwacza: ⚡)



Brak akcji.

Ta postać nie ma żadnej przypisanej akcji. Wybierając ją, korzystasz jedynie z przywileju, czyli bierzesz 1 dublon z banku i kładziesz go w San Juan. Pozostali gracze nie otrzymują nic. Na tym faza poszukiwacza się kończy.

ZARZĄDCA (faza zarządcy: 🏠)



Weź znaczniki wyprodukowanych towarów z zasobów ogólnych.

W tej fazie wszyscy kolejno, począwszy od zarządcy, bierzecie z zasobów ogólnych znaczniki towarów w liczbie odpowiadającej waszym zdolnościom produkcyjnym (patrz sekcja **Budynki produkcyjne**). Otrzymane znaczniki towarów połóżcie na swoich planszach w San Juan tak, aby były widoczne dla wszystkich. W fazie zarządcy możesz trzymać w San Juan dowolną liczbę znaczników towaru.

Kiedy wszyscy wezmą z zasobów wyprodukowane towary, zarządca (jako przywilej), bierze z zasobów ogólnych jeden znacznik towaru i dodaje go do tych trzymanyh w San Juan. Musi to być towar takiego rodzaju, jaki wyprodukował w tej fazie.

Jeśli znaczniki któregoś rodzaju wyczerpią się, towar tego rodzaju nie jest produkowany w tej rundzie. Jeśli zarządca nie wyprodukował żadnego towaru, nie może skorzystać ze swojego przywileju.

BUDYNKI

W grze są dwa rodzaje budynków: produkcyjne (posiadające kolorowy pasek z prawej strony) oraz użytkowe (bez paska). W budynkach produkcyjnych w fazie zarządcy wytwarzane są towary. Każdy budynek użytkowy oferuje właścicielowi specyficzne funkcje, z których może skorzystać we wskazanej na nim fazie (ikona pod nazwą budynku) albo na koniec gry.

Budynki kładziesz na pustych polach miejskiej części wyspy. Na budynkach znajdują się dwie cyfry. Pierwsza, na okrągłym tle, wskazuje cenę danego budynku (w fazie budowniczego) i po ułożeniu go na planszy nie ma dalszego znaczenia dla gry. Druga, na sześciokątym tle, w prawym górnym rogu żetonu, wskazuje liczbę punktów zwycięstwa, które budynek przynosi na koniec gry (bez względu na to, czy jest aktywny czy nie).

Ikona fazy postaci (np.: faza zarządcy)



Duże budynki użytkowe zajmują 2 miejsca (w pionie), więc w razie potrzeby możesz przesunąć któryś ze swoich małych budynków na inne pole.

Nie możesz nigdy usuwać budynków z miasta. Możesz korzystać tylko z budynków aktywnych, czyli takich, w których pracuje choć jeden robotnik. Tylko aktywne budynki mają wpływ na grę (*wyjątek: punkty zwycięstwa*).

Każdy rodzaj budynku możesz wybudować tylko raz na swojej wyspie.

BUDYNKI PRODUKCYJNE

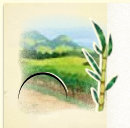
Budynki produkcyjne są niezbędne do wytwarzania towarów w fazie zarządcy: indygo, cukru, tytoniu i kawy. Produkcja kukurydzy nie wymaga specjalnego budynku.

PLANTACJE

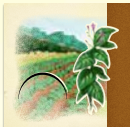
BUDYNKI PRODUKCYJNE



W procesie przetwarzania zbiorów indygo otrzymujesz niebieski barwnik (*niebieskie znaczniki*).



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*).

Produkcja towarów: aby wyprodukować indygo, cukier, tytoń czy kawę, musisz posiadać zarówno aktywną plantację tego dobra (*w części wiejskiej*), jak i aktywny budynek produkcyjny tego samego rodzaju dobra (*w części miejskiej*). Liczba miejsc na robotników (*czarnych łuków*) w budynku produkcyjnym wskazuje maksymalną liczbę znaczników towaru, które ten budynek może wytworzyć w jednej fazie zarządcy.

W fazie zarządcy robotnicy z plantacji dostarczają zbiory robotnikom w budynkach produkcyjnych, gdzie ci drudzy wytwarzają z nich towary. Aby wyprodukować towar, musisz więc mieć robotników pracujących zarówno na plantacjach, jak i w budynkach produkcyjnych. Zbiory z każdej plantacji muszą zostać przetworzone przez innego robotnika w budynku produkcyjnym. Przykład: aby wyprodukować dwie kawy, musisz mieć dwie aktywne plantacje kawy oraz palarnię kawy z dwoma robotnikami w niej pracującymi. Jeśli masz dwie aktywne plantacje kawy, ale jedynie jednego pracownika w palarni, produkujesz tylko 1 znacznik kawy. Podobnie, jeśli masz jedną aktywną plantację kawy (*liczba nieaktywnych plantacji kawy nie ma znaczenia*) i dwóch robotników w palarni, produkujesz tylko 1 znacznik kawy.

Produkcja kukurydzy: aby wyprodukować kukurydzę, musisz mieć jedynie aktywną co najmniej jedną plantację kukurydzy. Produkcja kukurydzy odbywa się na plantacji, więc nie potrzebuje żadnego budynku. Przykład: jeśli masz 3 plantacje kukurydzy, ale tylko dwie z nich są aktywne, w fazie zarządcy produkujesz 2 znaczniki.

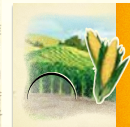
BUDYNKI UŻYTKOWE

Każdy budynek daje jego właścicielowi przywilej, który pozwala na złamanie standardowych zasad gry, np.: biuro handlowe pozwala 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. Każdy budynek oferuje przywilej tylko w fazie konkretnej postaci albo na koniec gry, ale tylko wtedy, kiedy jest aktywny.

W podstawowej wersji gry dostępnych jest 17 różnych budynków użytkowych: 5 dużych (*zajmujących 2 pola miejskie*) oraz 12 par małych (*zajmujących 1 pole miejskie*). Opis działania każdego z nich znajdziesz w kolejnej sekcji.

BUDYNKI PRODUKCYJNE

- Łuki widniejące na budynkach produkcyjnych oznaczają maksymalną liczbę towarów, którą dany budynek produkcyjny może wytworzyć, jeśli na każdym łuku będzie umieszczony robotnik.
- Przetwarzanie kukurydzy nie wymaga posiadania żadnego budynku produkcyjnego. Plantacja musi być jednak aktywna, żeby robotnicy mogli w fazie zarządcy produkować na niej kukurydzę (*żółte znaczniki*).



Kukurydza nie wymaga budynku produkcyjnego. Staje się towarem natychmiast po jej zebraniu z aktywnej plantacji.



Kamieniołomy nie wymagają do działania żadnych budynków produkcyjnych.

BUDYNKI UŻYTKOWE

- Aktywne budynki użytkowe dają swojemu właścicielowi przywilej, modyfikujący niektóre zasady gry.
- Wykorzystywanie przywilejów oferowanych przez budynek jest opcjonalne.

MAŁE BUDYNKI UŻYTKOWE



Biurow handlowe

Takie same towary na Targowisku.



Duży magazyn

Przechowuje wszystkie znaczniki 2 rodzajów towarów.



Duży targ

+2 dublony przy sprzedaży.



Hacienda

+1 zakryta plantacja ze stosu na początku fazy.



Kuznia

Kamieniołom zamiast plantacji.



Mały magazyn

Przechowuje wszystkie znaczniki 1 rodzaju towarów.



Mały targ

+1 dublon przy sprzedaży.



Nabrzeże

załaduj towar na prywatny statek, otrzymując 1 PZ/1 znacznik.

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.

MAŁE BUDYNKI UŻYTKOWE

Biurow handlowe (faza kupca: ☹)

Jeśli posiadasz aktywne Biurow handlowe, możesz sprzedać na Targowisku towar takiego rodzaju, który aktualnie już się tam znajduje.

Przykład: na Targowisku znajduje się 1 znacznik tytoniu. Posiadasz aktywne Biurow handlowe. Sprzedajesz 1 znacznik tytoniu i otrzymujesz w zamian 3 dublony. Właściciel drugiego Biurow handlowego w swoim ruchu będzie mógł również sprzedać posiadany tytoń, o ile jego budynek jest aktywny, a na Targowisku jest wciąż miejsce.

Duży magazyn (na koniec fazy kapitana: ☹)

Jeśli posiadasz aktywny Duży magazyn, na koniec fazy kapitana możesz przechować w San Juan dowolną liczbę znaczników towarów dwóch różnych rodzajów (jako dodatek do jednego znacznika, który każdy może przechować w San Juan). Uwaga! Magazyn chroni towary przed zgniciem, a nie przed załadowaniem na statek!

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

Duży targ (faza kupca: ☹)

Jeśli posiadasz aktywny Duży targ, sprzedając towary otrzymujesz z banku o 2 dublony więcej, niż cena wskazana na karcie Targowiska.

Przykład: posiadasz aktywny Mały targ i aktywny Duży targ. Za sprzedaż każdego towaru na Targowisku otrzymujesz o 3 dublony więcej, niż gracze nieposiadający 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. Nie możesz jej odrzucić. Następnie wykonujesz zwykłą akcję, czyli możesz wziąć jedną plantację z puli odkrytych. Nie możesz wziąć kamieniołomu zamiast plantacji z zakrytego stosu nawet wtedy, kiedy posiadasz Kuznię.

Kuznia (faza plantatora: ☹)

Jeśli posiadasz aktywną Kuznię, możesz wziąć kamieniołom zamiast plantacji z puli odkrytych żetonów. Uwaga! Jeśli jesteś plantatorem i posiadasz Kuznię albo kiedy korzystasz z przywileju Hacienda, wciąż możesz wziąć tylko 1 kamieniołom.

Mały magazyn (na koniec fazy kapitana: ☹)

Jeśli posiadasz aktywny Mały magazyn, na koniec fazy kapitana możesz przechować w San Juan dowolną liczbę znaczników towarów jednego rodzaju (jako dodatek do jednego znacznika, który każdy może przechować w San Juan). Uwaga! Magazyn chroni towary przed zgniciem, a nie przed załadowaniem na statek!

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: posiadasz aktywny Mały targ. Sprzedając kukurydzę, otrzymujesz 1 dublon.

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. Jeśli jest twoja kolej na załadunek i choć jeden ogólnodostępny statek ma miejsce w ładowni, 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.

Nabrzeże możesz wykorzystać tylko raz podczas całej fazy kapitana. Decyzja „czy i kiedy” go użyć należy jednak tylko do ciebie. Na prywatny statek możesz załadować taki sam towar, jaki jest już w ładowni innego statku.

Uwaga! Jeśli zdecydujesz się załadować towar na prywatny statek, musisz załadować wszystkie posiadane znaczniki jednego towaru. Nie jest jednak konieczne, aby był to towar, którego posiadasz najwięcej. Prywatny statek ma nieograniczoną pojemność 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.

Przetwórnia (faza zarządcy: 🏠)

Jeśli posiadasz aktywną Przetwórnę, a w fazie zarządcy 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 Przetwórnę, jedną plantację tytoniu, po 3 plantacje kukurydzy i cukru oraz odpowiednie budynki produkcyjne. Podczas fazy zarządcy 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 wziąć z zasobów ogólnych (nie z Magistratu) jednego robotnika i umieścić go na tym żetonie (nie na żadnym innym). Jeśli posiadasz aktywną Hacjendę i bierzesz plantację ze stosu zakrytych żetonów, nie otrzymujesz drugiego robotnika. Uwaga! Jeśli pod koniec gry nie ma już robotników w zasobach ogólnych, możesz ich zabrać z Magistratu. Jeśli i tam nie ma więcej znaczników, nie otrzymujesz żadnego.

Uniwersytet (faza budowniczego: 🏠)

Jeśli posiadasz aktywny Uniwersytet, wznosząc budynek możesz od razu wziąć z zasobów ogólnych (nie z Magistratu) jednego robotnika i umieścić go na żetonie tego budynku (nie na żadnym innym). Możesz wziąć tylko 1 robotnika nawet wtedy, kiedy wznosisz budynek, który ma więcej niż 1 czarny łuk. Uwaga! Jeśli pod koniec gry nie ma już robotników w zasobach ogólnych, możesz ich zabrać z Magistratu. Jeśli i tam nie ma więcej znaczników, nie otrzymujesz żadnego.

DUŻE BUDYNKI UŻYTKOWE

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. Możesz przesuwać (ale nie usuwać) budynki po swojej planszy, aby zrobić miejsce na duży budynek użytkowy. Jeśli nie masz miejsca w mieście na duży budynek nie możesz go wznieść w fazie budowniczego.

Korzyści oferowane przez duże budynki mają znaczenie na koniec gry. Podobnie do małych budynków, musisz je aktywować, aby skorzystać z ich działania.

Ratusz (koniec gry)

Jeśli posiadasz aktywny Ratusz, na koniec gry otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdy posiadany (aktywny lub nie) budynek użytkowy (również za Ratusz!).

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 na koniec 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

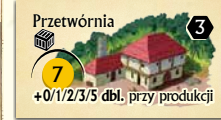
Przykład: posiadasz Rezydencję oraz 10 plantacji/kamieniołomów. Po zakończeniu gry otrzymujesz 5 dodatkowych punktów zwycięstwa.

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.



Port

+1 PZ za każdy załadunek.



Przetwórnia

+ 0/1/2/3/5 dublonów przy produkcji 1/2/3/4/5 rodzajów towaru.



Przytułek

+1 robotnik do plantacji/kamieniołomu.



Uniwersytet

+ 1 robotnik do budynku.

DUŻE BUDYNKI UŻYTKOWE

Te budynki przynoszą korzyści na koniec gry, o ile są aktywne (pracują w nich robotnicy).



Ratusz

+1 punkt zwycięstwa za każdy budynek użytkowy.



Rezydencja

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

Siedziba cechu

4

10



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

Siedziba cechu

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

Twierdza

4

10



+1 PZ za każdą
trójkę robotników

Twierdza

+1 PZ za każdą trójkę
robotników.

Urząd celny

4

10



+1 PZ za każde
4 punkty na żetonach

Urząd celny

+1 punkt zwycięstwa
za każde 4 punkty na
żetonach.

WARIANT DWUSOBOWY

Przygotowanie

Statki: 4 oraz 6.

Punkty zwycięstwa: 65.

Robotnicy: 40 + 2 w Magistracie.

Przygotuj targowisko oraz 7 kart postaci.

Usuń po 2 towary każdego rodzaju.

3 odkryte plantacje (*przedtem usuń po 3 plantacje*) + 5 kamieniołomów (*usuń 3*).

Budynki: po 2 budynki produkcyjne + po 1 użytkowym.

Gubernator: 3 dublony + indygo.

Drugi gracz: 3 dublony + kukurydza.

Rozgrywka

Naprzemiennie wybieracie 6 z 7 postaci.

Następnie zmienia się gubernator i rozpoczyna się kolejna runda.

Siedziba cechu (*koniec gry*)

Jeśli posiadasz aktywną Siedzibę cechu, otrzymujesz na koniec 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 na koniec gry po 1 punkcie zwycięstwa za każdą trójkę zatrudnionych robotników (*również za tych w San Juan*).

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

Urząd celny (*koniec gry*)

Jeśli posiadasz aktywny Urząd celny, otrzymujesz na koniec gry po 1 dodatkowym punkcie zwycięstwa za każde 4 PZ pochodzące z zebranych żetonów PZ (*nie liczą się więc punkty z budynków oraz zdobyte dzięki przywilejom z dużych budynków*).

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.

WARIANT GRY 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.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

- **Statki:** do gry wykorzystaj statki o pojemności ładowni 4 oraz 6.
- **Punkty zwycięstwa:** w zasobach ogólnych umieść 65 punktów zwycięstwa.
- **Robotnicy:** umieść w zasobach ogólnych 40 robotników oraz 2 w Magistracie.
- **Karty postaci:** usuń z gry jedną kartę poszukiwacza złota. Pozostałych 7 kart bierze udział w grze (*jeśli chcecie, możecie również dołączyć Korsarza*).
- **Towary:** usuń z gry po 2 znaczniki każdego rodzaju towaru.
- **Plantacje:** usuń z gry po 3 żetony plantacji każdego rodzaju oraz 3 kamieniołomy. Następnie połóż 3 plantacje w puli odkrytych żetonów.
- **Budynki:** do gry użyj po jednym budynku użytkowym oraz po dwa budynki produkcyjne każdego rodzaju. Pozostałe odłóż do pudełka.
- Jeśli **gracie z rozszerzeniami I, II lub IV** zastosujcie się do opisanych w nich instrukcji, a potem postępujcie zgodnie z zasadami opisanymi w tej sekcji.
- **Dla graczy:** po 1 planszy wyspy, po 3 dublony, 1 plantacja indygo (*gubernator*), 1 kukurydza (*drugi gracz*).

ZMIANY W ZASADACH GRY

Każdy z was wybierze 3 postacie w jednej rundzie. Grę rozpoczyna gubernator, wybierając kartę postaci. Wykonuje akcję związaną z daną postacią i może skorzystać z przywileju, po czym z akcji korzysta drugi gracz. Następnie drugi gracz wybiera postać, wykonuje akcję z nią związaną i może wykorzystać jej przywilej. Po nim akcję tej postaci wykonuje gubernator.

Postępujcie w ten sposób tak długo, aż pozostanie jedna niewykorzystana karta postaci, na której gubernator kładzie 1 dublon z banku. Następnie zwracacie wykorzystane karty postaci, kładąc 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.

ROZSZERZENIE I: NOWE BUDYNKI

Nazwy wszystkich budynków rozszerzenia I są pisane zielonym kolorem.

PRZYGOTOWANIE GRY

- **Budynki produkcyjne:** połóż wszystkie budynki produkcyjne na planszy, zgodnie ze zwykłymi zasadami.
- **Budynki użytkowe:** ułóż obok planszy głównej wszystkie 29 budynków (2x 12 małych + 5 dużych) z wersji podstawowej oraz 26 budynków (2x 12 małych i 2 duże z rozszerzenia) z tego rozszerzenia. Pogrupuj je zgodnie z ich wartością PZ.

Gracz rozpoczynający, bierze jeden mały budynek użytkowy spośród wszystkich dostępnych i kładzie go na odpowiednim (cena musi się zgadzać!) pustym miejscu na planszy głównej. Następnie to samo będą robić kolejni gracze do momentu, kiedy zapełnicie wszystkie miejsca na planszy głównej.

Zwróć uwagę, że wartość PZ budynku odpowiada grupie: budynki warte 1 PZ należą do pierwszej grupy budynków (górne 2 rzędy na planszy), te warte 2 PZ należą do drugiej, a warte 3 PZ do trzeciej. Układaj więc budynki w odpowiednich grupach.

Wybierając małe budynki, połóż na planszy głównej oba (jeden na drugim) dostępne budynki tego rodzaju (poza wariantem dwuosobowym, kiedy używacie tylko po jednym).

Kiedy skompletujecie małe budynki, wybierzcie w ten sam sposób duże. Duże budynki użytkowe należą do czwartej grupy, w dolnym rzędzie planszy głównej.

Uwaga! Pola na planszy oznaczone czerwonym tekstem uzupełnijcie tylko wtedy, kiedy zamierzacie grać z budynkami rozszerzenia II. W przeciwnym razie pozostawcie je puste.

BUDYNKI

Akwedukt (faza zarządcy:)

Jeśli posiadasz aktywną Farbiarnię, otrzymasz 1 dodatkowy znaczek indygo, jeśli wytworzysz co najmniej 1 znaczek 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 3 aktywne plantacje trzciny cukrowej i 1 indygo oraz Farbiarnię i Cukrownię. W fazie zarządcy otrzymujesz $3+1=4$ znaczki cukru i $1+1=2$ znaczki indygo.

Biblioteka (wszystkie fazy:)

Aktywna Biblioteka podwaja przywilej przysługujący ci za wybór postaci. Jako zarządca, otrzymujesz 2 (takie same albo różne) towary. Będąc plantatorem, 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 wziąć kamieniołomu! **Uwaga!** Jeśli jako plantator posiadasz aktywną Bibliotekę oraz:

- aktywną Kuźnię: możesz wziąć kamieniołom również jako drugi element,
- aktywny Przytułek: możesz wziąć robotnika tylko wraz z pierwszym elementem.

Czarny rynek (faza budowniczego:)

Jeśli posiadasz aktywny Czarny rynek, możesz zwrócić do zasobów ogólnych maksymalnie jednego robotnika, jeden PZ i jeden znaczek towaru, aby zapłacić za budynek do 3 dublonów mniej. Nie możesz zwrócić więcej niż po 1 elemencie każdego rodzaju. Możesz użyć Czarnego rynku tylko kiedy brakuje ci dublonów do zapłaty za nowy budynek - po kupieniu budynku z użyciem Czarnego rynku nie mogą zostać ci żadne dublony!

Nie możesz zwrócić robotnika z żetonu Czarnego rynku! Nie możesz też na Czarnym rynku sprzedawać robotników/PZ/towarów za dublony. Zwrot PZ lub robotnika do zasobów ogólnych po spełnieniu warunków zakończenia gry nie powoduje przedłużenia gry.

Przykład: posiadasz aktywny Czarny rynek i chcesz kupić Port za 8 dublonów. Niestety, masz tylko 6 dublonów. Zwracasz do zasobów ogólnych 1 znaczek indygo i 1 robotnika, za co otrzymujesz zniżkę w wysokości 2 dublonów. Nie możesz poświadczyć dodatkowo 1 PZ, aby zarobić na tym zakupie 1 dublon.

ROZSZERZENIE I: NOWE BUDYNKI

Pośród 24 małych i 7 dużych różnych budynków wybierzcie 12 małych i 5 dużych budynków użytkowych. 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. Odlóżcie te budynki do pudełka – nie będą brać udziału w grze.



Akwedukt

+1 cukier/indygo w dużych budynkach produkcyjnych.



Biblioteka

Podwaja przywilej postaci.



Czarny rynek

Maksymalnie -3 dbl. przy zakupie budynku: po 1 dbl. zniżki za zwrócenie robotnika/towaru/PZ do zasobów ogólnych (maks. 1x każdy z tych elementów).



Faktoria

Prywatne targowisko.

Odradzamy używania Biura handlowego i Faktorii w tej samej grze.



Kościół

+0/1/1/2 PZ za budowę budynków z 1/2/3/4 grupy.



Latarnia morska

+1 dbl. dla kapitana oraz +1 dbl. za każdy załadunek.



Manufaktura

Wypłata: produkcja 1 towaru minus 1 dublon.



Przeładownia

+ 1 PZ przed załadunkiem za każdą parę towarów w San Juan.



Przystań

Prywatny statek:
+1 PZ za załadunek każdych dwóch znaczników dowolnego rodzaju. Możesz załadować mniej znaczników niż masz (lub nie ładować ich wcale).

Faktoria (faza kupca: 🪙)

Jeśli posiadasz aktywną Faktorię, możesz wybrać, czy sprzedajesz towar na Targowisku, czy we własnej Faktorii. Cena towaru w Faktorii i na Targowisku jest identyczna. Jeśli na Targowisku znajduje się już towar, który chcesz sprzedać lub kiedy Targowisko jest już pełne, wciąż możesz sprzedać go w swojej Faktorii. Po zakończeniu fazy kupca Faktoria jest automatycznie opróżniana.

Uwaga: w Faktorii nie działają przywileje Małego targu i Dużego targu.

Biuro handlowe i Faktoria oferują podobne przywileje. Aby gra nie była zbyt prosta, zalecamy, aby w jednej grze używać tylko jednego z tych dwóch, a nie obu budynków jednocześnie!

Przykład: posiadasz aktywną Faktorię i aktywny Mały targ. Targowisko jest pełne, więc sprzedajesz kawę w Faktorii. Otrzymujesz za to 4 dublony z banku.

Kościół (faza budowniczego: 🏗️)

Jeśli posiadasz aktywny Kościół, za wzniesienie budynku z drugiej lub trzeciej grupy otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa. Za budowę dużego budynku użytkowego (czwarta grupa) otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa. Nie otrzymujesz jednak punktu zwycięstwa za fakt zbudowania Kościoła.

Latarnia morska (faza kapitana: 🌊)

Jeśli posiadasz aktywną Latarnię morską, otrzymujesz 1 dublon za każdym razem, gdy dokonujesz załadunku. Jeśli dodatkowo jesteś kapitanem, otrzymujesz jednorazowo dodatkowy 1 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 bycie kapitanem). Przy następnej okazji ładujesz 3 znaczniki indygo na prywatny statek (Nabrzeże), za co otrzymujesz 3 PZ i 1 dublon.

Manufaktura (faza zarządcy: 🏭)

Jeśli posiadasz aktywną Manufakturę, otrzymujesz wypłatę obliczoną jako: liczba znaczników jednego, dowolnie wybranego rodzaju towaru, który wyprodukowałeś w bieżącej fazie, pomniejszona o 1. Manufaktura nie działa jednak dla kukurydzy.

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

Przeładownia (na początku fazy kapitana: 🌊)

Jeśli posiadasz aktywną Przeładownię, przed pierwszą swoją okazją do załadunku otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdą parę identycznych towarów, które masz w San Juan. Sama faza kapitana nie zmienia się.

Przykład 1: posiadasz aktywną Przeładownię oraz 3 znaczniki kukurydzy, 2 indygo i 1 kawy w San Juan. Otrzymujesz 2 PZ (1 za kukurydżę i 1 za indygo). Gdybyś posiadał 4 znaczniki kukurydzy, otrzymałbyś łącznie 3 PZ (2 za kukurydżę i 1 za indygo).

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 jednego towaru - możesz załadować tyle, ile chcesz lub nie ładować jakiegokolwiek rodzaju w ogóle. Jeśli posiadasz również aktywne Nabrzeże, możesz z niego skorzystać przy okazji innego załadunku.

Przykład: posiadasz aktywną Przystań, a jedyny nie w pełni załadowany ogólnodostępny statek jest częściowo załadowany kawą. Decydujesz się załadować na swój prywatny statek 3 znaczniki kukurydzy, 2 tytoniu (mimo, że masz ich 3) i 1 cukru. Otrzymujesz za to 3 punkty zwycięstwa. Pozostawiasz sobie 1 znacznik tytoniu w San Juan, aby sprzedać go później na Targowisku.

Skład (na koniec fazy kapitana: 🏠)

Jeśli posiadasz aktywny Skład, na koniec fazy kapitana możesz przechować w San Juan dodatkowe 3 (poza jednym, który standardowo możesz tam trzymać) znaczki dowolnych towarów. Uwaga! Skład chroni towary przed zgniciem, a nie przed załadowaniem na statek!

Przykład: posiadasz aktywny Skład oraz aktywny Duży magazyn. Na koniec fazy kapitana możesz przechować w San Juan wszystkie znaczki dwóch rodzajów oraz 4 dodatkowe znaczki innych towarów.

Szałas (fazy plantatora i budowniczego: 🌳 🏠)



Las

Jeśli posiadasz aktywny Szałas, plantację (ale nie kamieniołom!), którą bierzesz z puli odkrytych żetonów, możesz położyć na wiejskiej części swojej wyspy spodem do góry, jako las. Lasy nie mają miejsc na robotników, ale mimo to są zawsze aktywne. Nie możesz zamieniać w lasy plantacji ułożonych na wyspie w poprzednich rundach, ani odwrotnie.

Jeśli w fazie budowniczego wznosisz budynki, płacisz mniej o 1 dublon za każdą parę lasów na wyspie, bez względu na to, czy Szałas jest aktywny, czy nie! Ta zniżka jest dodatkiem do zniżki z kamieniołomów i nie jest limitowana tak, jak zniżki wynikające z posiadania kamieniołomów (oznaczone z lewej strony planszy głównej). Nie ma ograniczenia co do liczby lasów, które możesz mieć na wiejskiej części planszy.

Jeśli posiadasz aktywny Szałas oraz:

- **aktywną Hacjendę:** możesz najpierw sprawdzić, jakiego rodzaju plantację wzięłeś, a dopiero potem zdecydować o położeniu jej jako las albo plantację,
- **aktywną Bibliotekę:** możesz położyć oba, jeden lub żaden z żetonów jako las,
- **aktywny Przytułek:** jeśli biorąc las wzięłeś robotnika, połóż go w San Juan.

Przykład: posiadasz Szałas, 5 lasów, 4 aktywne kamieniołomy i jesteś budowniczym. Przy budowie Nabrzeża (koszt bez zniżki: 9 dublonów) otrzymujesz następujące zniżki: 1 dbl. za bycie budowniczym, 2 dbl. za lasy oraz 3 dbl. za kamieniołomy (limit 3 kamieniołomów w trzeciej grupie budynków). Płacisz więc 3 dublony za budowę Nabrzeża.

Zajazd (wszystkie fazy: 🏠 🏠 🏠 🏠 🏠 🏠 🏠 🏠)

Zajazd ma miejsce na maksymalnie dwóch robotników. Na początku, w trakcie albo na końcu dowolnej fazy możesz wysłać robotnika z Zajazdu do pracy na plantacji, w kamieniołomie albo w budynku. Taki robotnik pozostaje tam do najbliższej fazy burmistrza, kiedy będziesz mógł znów dowolnie go przemieścić. Możesz natychmiast skorzystać z aktywowanego w ten sposób zabudowania. Jeśli w Zajeździe masz dwóch robotników, nie musisz ich wysłać do pracy w tym samym czasie.

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

Klasztor (koniec gry)

Jeśli posiadasz aktywny Klasztor, na koniec gry otrzymujesz punkty zwycięstwa za trójki takich samych żetonów na wiejskiej części wyspy. Za 1 trójkę 1 punkt zwycięstwa, za 2 trójki 3 punkty, za 3 trójki 6 punktów, a za 4 trójki (maksimum możliwe) 10 punktów zwycięstwa.

Przykład: posiadasz aktywny Klasztor. Na koniec gry na wyspie masz: 6 lasów, 3 kamieniołomy, 2 plantacje indygo i 1 plantację kawy. Są to 3 zestawy po 3 takie same żetony, więc otrzymujesz 6 punktów zwycięstwa. Gdybyś miał plantację indygo zamiast kawy, otrzymałbyś 10 punktów.

Statua (koniec gry)

Jeśli posiadasz aktywną Statuę, na koniec gry otrzymujesz 8 punktów zwycięstwa. Statua nie ma miejsca na robotników. Jeśli posiadasz aktywny Uniwersytet i wzniesiesz Statuę, umieść robotnika w San Juan.



Skład

Przechowuje 3 znaczki towaru.



Szałas

Faza plantatora: połóż żeton plantacji jako las (Szałas musi być aktywny).

Faza budowniczego: każde 2 posiadane lasy = -1 dublon przy zakupie budynku (nawet jeśli Szałas nie jest aktywny).



Zajazd

W dowolnym momencie przenieś 1-2 robotników z Zajazdu i od razu skorzystaj z przywileju aktywowanych zabudowań (jeśli to możliwe).



Klasztor

+1/3/6/10 PZ za 1/2/3/4 zestawy 3 identycznych żetonów na wiejskiej części wyspy.



Statua

+8 PZ na koniec gry.

ROZSZERZENIE II: SZLACHCIC

Na żetonach, które oferują różne przywileje, w zależności od tego, czy pracuje w nich robotnik, czy szlachcic, użyliśmy konwencji:

opis przywileju **robotnika** |
opis przywileju **szlachcica**



Domek myśliwski

Z robotnikiem:
usuń 1 plantację/las.

Ze szlachcicem:

+2 PZ, jeśli masz najwięcej pustych pól na wiejskiej części wyspy.



Gildia murarska

Z robotnikiem:
-1 dublon do budowy małego budynku.

Ze szlachcicem: -2 dublony do budowy dużego budynku.

ROZSZERZENIE II: SZLACHCIC

To rozszerzenie wprowadza do gry 20 czerwonych drewnianych znaczników szlachciców, siedem nowych budynków użytkowych oraz jeden nowy budynek produkcyjny. Nowe budynki mogą być używane razem z tymi z gry podstawowej, jak i tymi z rozszerzenia I. Nazwy wszystkich budynków rozszerzenia II są pisane czerwonym kolorem.

PRZYGOTOWANIE I PRZEBIEG GRY

• Żetony budynków, plantacji i kamieniołomów:

- Jeśli gracze z rozszerzeniem I, dołącz budynki rozszerzenia II do wspólnej puli i postępuj zgodnie z zasadami wyboru budynków opisanymi we wcześniejszym rozdziale. Wykorzystaj pola planszy głównej opisane czerwonym tekstem.
- Jeśli nie gracze z rozszerzeniem I, ułóż budynki na planszy tak, jak to oznaczono.

• Robotnicy:

- Wykorzystaj wszystkich robotników. Umieść wszystkie znaczniki w zasobach.

• Szlachcice:

- Dodaj 20 szlachciców do puli robotników.
- Przygotowując grę oraz na koniec każdej fazy burmistrza, umieść w Magistracie jednego szlachcica (*o ile są dostępni*) zamiast jednego robotnika. W fazie burmistrza możesz zabrać z Magistratu szlachcica zamiast robotnika.
- Podczas liczenia punktów, na koniec gry, każdy szlachcic jest wart 1 PZ.
- Możesz umieszczać szlachciców na żetonach i przesuwać ich między nimi tak samo, jak zwykłych robotników.
- Szlachcic umieszczony w budynku z wersji podstawowej albo z rozszerzenia I pracuje tak, jak zwykły robotnik. Budynki rozszerzenia II oferują jednak przywileje zależne od tego, czy pracuje w nich robotnik, czy szlachcic. Szlachcic pracujący w budynku nie może otrzymać takiego przywileju jak robotnik i odwrotnie. Dla rozróżnienia przywilejów, na żetonach użyliśmy konwencji: opis przywileju robotnika | opis przywileju szlachcica.

Grając z tym rozszerzeniem, wyczerpanie się znaczników robotników albo szlachciców **nie inicjuje zakończenia gry**. Poza tym, pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

BUDYNKI

Domek myśliwski (faza plantatora: 🏠)

Jeśli posiadasz aktywny Domek myśliwski, w którym pracuje:

- robotnik: możesz odrzucić plantację albo las ze swojej wyspy. Jeśli zwracasz aktywną plantację, to pracującego tam szlachcica lub robotnika przenieś do San Juan,
- szlachcic: otrzymujesz 2 PZ, jeśli na wiejskiej części swojej wyspy masz więcej wolnych miejsc niż ktokolwiek inny. W przypadku remisu nie otrzymujesz punktów.

Gildia murarska (faza budowniczego: 🏗️)

Jeśli posiadasz aktywną Gildię murarską, w której pracuje:

- robotnik: płacisz o 1 dublon mniej przy wznoszeniu małego budynku (*grupy 1-3*). Gildia z robotnikiem nie daje zniżki na budowę dużego budynku,
- szlachcic: płacisz 2 dublony mniej przy wznoszeniu dużego budynku (*grupa 4*). Gildia ze szlachcicem nie daje zniżki na budowę małych budynków.

Kancelaria (faza kupca: 🏠)

Jeśli posiadasz aktywną Kancelarię, w której pracuje:

- robotnik: możesz za 1 dublon kupić 1 zakryty żeton plantacji. Kupioną plantację połóż na swojej wyspie. Jeśli posiadasz aktywną Kancelarię oraz aktywny Szałas, 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 robotnika przenieś do San Juan.

Kaplica (faza zarządcy: 🏛️)

Jeśli posiadasz aktywną Kaplicę, w której pracuje:

- robotnik: weź z banku 1 dublon,
- szlachcic: weź z zasobów ogólnych 1 PZ.

Skarbiec (faza kapitana: 🏰)

Jeśli posiadasz aktywny Skarbiec, zanim załadujesz pierwszy towar na statek, możesz dostarczyć do Skarbcza maksymalnie tyle towarów, ilu szlachciców posiadasz na wyspie, jednak każdy znacznik musi być **innego rodzaju (bez duplikatów)**. Za każdy taki towar otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa. Nie ma znaczenia, kto pracuje w Skarbcu. Towary dostarczone do Skarbcza odłóż do zasobów ogólnych, a następnie wykonaj swoją pierwszą akcję w fazie kapitana.

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

Willa (faza burmistrza: 🏡)

Jeśli posiadasz aktywną Willę, kiedy masz otrzymać swojego pierwszego robotnika / szlachcica, weź z zasobów ogólnych (nie z Magistratu) dodatkowo jednego szlachcica. Jeśli nie ma już szlachciców w zasobach, weź robotnika. Jeśli nie ma również robotników, Willa nie przynosi korzyści. Nie ma znaczenia kto pracuje w Willi.

Zakład jubilerski (faza zarządcy: 🏭)

Jeśli posiadasz aktywny Zakład jubilerski, bierzesz z banku tyle dublonów, ilu 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, na koniec gry otrzymujesz tyle dodatkowych punktów zwycięstwa, ilu posiadasz szlachciców na swojej wyspie. Oznacza to, że każdy szlachcic przynosi ci łącznie 2 PZ bez względu na to, czy pracuje w budynku, na plantacji, czy przebywa w San Juan. Nie ma znaczenia kto pracuje w Ogródku pałacowym.



Kancelaria

Z robotnikiem: kup 1 plantację za 1 dublon.
Ze szlachcicem: sprzedaj 1 plantację albo 1 las za 1 dublon.



Kaplica

Z robotnikiem: +1 dublon.
Ze szlachcicem: +1 PZ



Skarbiec

Przed załadunkiem: +1 PZ za towar zwrócony do zasobów (nie więcej niż masz szlachciców).



Willa

+1 szlachcic z zasobów ogólnych.



Zakład jubilerski

+1 dublon za każdego szlachcica.



Ogród pałacowy

+1 PZ za każdego szlachcica.

ROZSZERZENIE III: KORSARZ

Ustalcie liczbę wykorzystywanych postaci zgodnie ze zwykłymi zasadami, po czym dodajcie korsarza do puli wykorzystywanych kart postaci. Na początku gry połóżcie żeton korsarza na karcie postaci korsarza.

Kiedy wybierzesz postać korsarza, weź również żeton korsarza (*z karty albo od innego gracza*). Następnie wybierz jedną z czterech akcji, którą wykonasz w tej turze. W przeciwieństwie do innych postaci, akcję korsarza wykonuje tylko ten, kto go wybrał (*tak, jakby był to przywilej, a nie akcja*). Pozostali gracze nie otrzymują nic (*tak jak w fazie poszukiwacza*).



AKCJE KORSARZA: WYBIERZ JEDNĄ (JEJ DZIAŁANIE OBOWIĄZUJE JEDNĄ TURĘ)



- **Piractwo:** weź wszystkie towary z jednego statku. Maksymalnie 3 z nich zatrzymaj w San Juan, a pozostałe zwróć do zasobów ogólnych.
- **Grabież:** weź z Targowiska wszystkie towary i zwróć je do zasobów ogólnych. Otrzymujesz 1 PZ za każdy z nich.
- **Najazd:** weź z Magistratu tytuł robotników, aby pozostawić w nim liczbę robotników równą liczbie graczy. Maksymalnie 3 z nich zatrzymaj dla siebie, a pozostałych zwróć do zasobów ogólnych. Pojmanych w ten sposób robotników musisz natychmiast wysłać do pracy na swojej wyspie (*nie możesz ich umieścić w San Juan*).
- **Pojmanie:** weź jedną z niewykorzystanych w tej rundzie kart postaci i połóż ją przed swoją planszą. Jeśli na karcie postaci leżą dublony, zabierz je i umieść w swoim San Juan. Jeśli inny gracz będzie chciał wybrać tę pojmaną postać w bieżącej rundzie, oddaj mu ją i weź dodatkowe 3 dublony z banku. Jeśli nikt nie wybrał pojmanej przez ciebie postaci w bieżącej rundzie, musisz ją zagrać sam.

ZASADY ZWIĄZANE Z KORSARZEM

Jeśli nikt nie wybrał korsarza w danej rundzie, nie kładźcie na niej dublonu z banku na koniec rundy.

Osoba, która wybrała korsarza, zatrzymuje żeton korsarza i nie zwraca go razem z kartą postaci do puli na koniec rundy. Żeton korsarza pozostaje u niej do czasu, kiedy kolejna osoba wybierze postać korsarza. Dopiero w takim przypadku zmienia właściciela. Osoba, która posiada żeton korsarza **nie może wybrać postaci korsarza**. Będzie to mogła zrobić dopiero wtedy, kiedy go straci.

ROZSZERZENIE IV: FESTYN W SAN JUAN

W każdej rozgrywce będziecie mieć inne zadania do realizacji. Zadania ustalane są na początku gry, podczas jej przygotowania.

PRZYGOTOWANIE GRY

Położ planszę festynu w takim miejscu, aby wszyscy ją dobrze widzieli.



ZADANIE „UPRAWA”: weź po jednej plantacji kukurydzy, indygo, cukru, tytoniu i kawy, po czym potasuj je (*zakryte*). Wylosuj jedną z nich i połóż ją na kwadratowym miejscu na planszy festynu. Odłóż pozostałe do puli zasobów ogólnych.

ZADANIE „PRODUKCJA”: weź po trzy znaczniki każdego rodzaju towaru i pomieszaj je w ukryciu (*np. w rękach albo w woreczku*). Wylosuj trzy z nich (*może się zdarzyć, że będzie kilka takich samych*) i postaw je w wyznaczonych miejscach na planszy festynu. Odłóż pozostałe do puli zasobów ogólnych.

ZADANIE „BUDOWA”: weź po jednym budynku z planszy głównej, z trzeciej grupy (*te, które są warte 3 PZ*). Nie zabieraj budynków produkcyjnych wykorzystywanych do wytwarzania towarów, które pojawiły się w zadaniu „produkcja” na planszy festynu. Pomieszaj je w ukryciu, wylosuj jeden i połóż go na prostokątnym miejscu planszy festynu. Odłóż pozostałe z powrotem na planszę główną.

Uwaga: jeśli gracze z rozszerzeniem I, wybierzcie budynek do zadania „budowa” dopiero wtedy, kiedy przeprowadzicie kroki przygotowania gry opisane w rozszerzeniu I.

ROZGRYWKA

Nagrodę za realizację każdego zadania otrzymuje tylko ta osoba, która **jako pierwsza je wykona**. Zadania możecie realizować w dowolnej kolejności.

Zadanie „uprawa”: aby je zrealizować, musisz mieć na swojej wyspie trzy plantacje rodzaju wskazanego na planszy festynu.

Nagroda: weź z zasobów ogólnych (*nie z Magistratu*) 3 robotników. Po zdobyciu nagrody, zabierz żeton plantacji z planszy festynu i odłóż go poza planszę (*w miejsce, gdzie odrzucacie plantacje niewybrane w fazie plantatora*).

Zadanie „produkcja”: aby je zrealizować, musisz w jednej fazie wyprodukować wszystkie trzy towary (*możesz oczywiście więcej*) wskazane na planszy festynu.

Nagroda: weź z banku 3 dublony. Po zdobyciu nagrody, zabierz trzy znaczniki towarów z planszy festynu i odłóż je do zasobów ogólnych.

Zadanie „budowa”: aby je zrealizować, musisz zbudować budynek wskazany na planszy festynu.

Nagroda: weź z zasobów ogólnych 3 PZ. Po zdobyciu nagrody, zabierz żeton budynku z planszy festynu i odłóż go na odpowiednie miejsce planszy głównej (*aby mógł go zbudować inny gracz*).

Wszystkie zdobyte nagrody umieszczasz w San Juan na swojej wyspie.

STOPKA REDAKCYJNA

Autor i wydawca pragną podziękować za duże zaangażowanie i liczne uwagi przy testowaniu gry. W szczególności: Todd Jensen, Beate Bachl, Sibylle Bergmann, Christine + 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 i grupom graczy z Berlina, Bödefeld, Göttingen i Rosenheim.

Budynki rozszerzenia II bazują na sugestiach Keith Ammann, Sven Baumer, Andy Bridge, Erwin Broens, Hans Dieben, David Haupt, Wei-Hwa Huang, Joe Huber, Eric Humrich, Ingo Jansen, Jörg Killer, Anne-Kathrin Knüppel, Mario T. Lanza, Takuya Ono, Deborah A. Pickett, Patrik Rüegge, Michael Schacht, Carl de Visser, Sabine Werhahn oraz Yasuto Yoneda. Dziękujemy!

Opracowanie graficzne: Sam Dawson

Ilustracje: Vincent Dutrait, Johnny Morrow



Wydawnictwo LACERTA

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

facebook.com/LacertaPL

www.LACERTA.pl

© 2001/19 Andreas Seyfarth
© 2002/11/13/20 Ravensburger Spieleverlag
© 2020 Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60, D- 88194 Ravensburg, Niemcy
alea@ravensburger.de
www.alespiele.de

GRĘ POLECAJĄ:



PRACOWNIA SNÓW



Zaprojektuj swoje sny.
Gra, która poruszy
Twoją wyobraźnię.

SPIRIT ISLAND



Uratuj wyspę przed
najeźdźcami z dalekich krain.
Kooperacyjna gra planszowa.

PARYŻ

Miasto Świątek



Rozświetl paryskie uliczki.
Dla dwojga.