Andreas Seyfarth

Puerto Rico 1897

Allgemeine Einführung

Wir schreiben das Jahr 1897. Puerto Rico will sich nach dem Zeitalter des Kolonialismus für die moderne Welt neu aufstellen. Als unabhängiger Bauer stehst du im Wettbewerb mit anderen Bauern. Du stellst neue Arbeiter ein und baust wertvolle Ressourcen an, um sie anschließend gewinnbringend zu verkaufen. Gleichermaßen treibst du eine lebendige städtische Infrastruktur voran. Wirst du mehr Reichtum und Prestige als deine Widersacher anhäufen und der wohlhabendste Bauer des Landes werden?

Am Ende der Anleitung findet ihr weitere Informationen zur Geschichte von Puerto Rico.

SPIELZIEL

Das Spiel verläuft über mehrere Durchgänge. Pro Durchgang wählt jeder Spieler* eine der sieben verschiedenen Rollen aus und setzt damit eine bestimmte Aktion für *alle* Spieler in Gang.
So werden beispielsweise durch den Pflanzer neue Plantagen angelegt, auf denen dann, mit Hilfe des Produzenten, Waren hergestellt werden.
Diese werden anschließend per Händler ans Handelshaus verkauft oder durch den Kapitän verschifft. Mit dem verdienten Geld wiederum können, mittels des Baumeisters, Gebäude in der Stadt errichtet werden usw.
Wer hierbei die immer wieder wechselnde Reihenfolge der einzelnen Aktionen und ihrer besonderen Privilegien am besten nutzt, wird den größten Erfolg haben und das Spiel gewinnen.
Sieger ist, wer am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte besitzt.

SPIELZIEL

Die Spieler schlüpfen von Durchgang zu Durchgang in bestimmte Rollen und lösen damit verschiedene Aktionen aus

Gebäude werden gebaut und Plantagen angelegt, Waren hergestellt und verkauft bzw. verschifft …

Wer am Ende die meisten Punkte besitzt, ist Sieger

SPIELMATERIAL

Basisspiel:

5 Spielpläne	(mit jeweils 12 Feldern für Gebäude bzw. Insel-Plättchen sowie einer Rollenübersicht)
1 Ablageplan	(für die Gebäude und das Geld)
1 Karte „Gouverneur“	(zeigt den Startspieler eines Durchgangs an)
8 Rollenkarten	(je 1x Pflanzer, Anwerber, Baumeister, Produzent, Händler, Kapitän, 2x Abenteurer)
49 Gebäude	(5 beigefarbene große Gebäude (2 Felder groß), 2x 12 kleine beigefarbene Gebäude sowie 20 (farbige) Produktionsgebäude)
58 Insel-Plättchen	(8 Steinbruch- und 50 Plantagen-Plättchen: 8x Kaffee, 9x Tabak, 10x Mais, 11x Zucker, 12x Früchte)
1 Arbeitsregister	
5 Transportschiffe	(mit 4-8 Ladeflächen)
1 Handelshaus	
100 Arbeiter	(braune Holzsteinchen)
50 Warensteine	(je 9x Kaffee und Tabak, 10x Mais, je 11x Zucker und Früchte)
50 Siegpunktechips	(sechseckig; 31x 1, 19x 5)
51 Münzen	(43x 1 (silbern), 8x 5 (golden))

Erweiterung I:
„Die neuen Gebäude“
2x 12 beigefarbene kleine und 2 große Gebäude *(alle Namen in **grün**)*

Erweiterung II:
„Die Bürger“
2x 6 beigefarbene kleine und 1 großes Gebäude, 2 rote Gebäude *(alle Namen in **rot**)*; **20 Bürger** (rote Holzsteinchen)

Erweiterung III:
„Der Schmuggler“
1 Rollenkarte „Schmuggler“
1 Plättchen „Steckbrief Schmuggler“

Erweiterung IV:
„Das Festival“
1 Tafel

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

SPIELVORBEREITUNG (BASISSPIEL; 3-5 SPIELER)

Der Ablageplan mit der „Bank“ wird in die Tischmitte gelegt. **Alle Gebäude** werden entsprechend der Vorgabe darauf gelegt, entweder mit ihrer Vorderseite (für „Kenner“: illustriertes Gebäude mit Name) oder mit ihrer Rückseite (für „Neulinge“: ohne Illustration, aber mit ausführlicherem Text).

Die 51 Münzen werden auf der entsprechenden Fläche des Ablageplans („Bank“) bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält:

- **1 Spielplan** (den er offen vor sich legt)
- **Geld:**
  - bei 3 Spielern: 2 Münzen - bei 4 Spielern: 3 Münzen - bei 5 Spielern: 4 Münzen
  (Die Münzen der Spieler liegen immer offen auf dem Porträt ihres Spielplans, so dass man jederzeit sehen kann, wie viel Geld die anderen Spieler besitzen.)
- **1 Plantagen-Plättchen** (das er offen auf ein *beliebiges* der 12 Anbaufelder seiner Insel legt).
  Für die Verteilung der Plantagen-Plättchen wird zunächst der Startspieler des ersten Durchgangs (per Los) ermittelt.
  Dieser erhält die **Gouverneur-Karte** sowie ein *grünes* Plantagen-Plättchen (Früchte).
  Die im Uhrzeigersinn folgenden Spieler erhalten:
  - bei 3 Spielern: 2. Spieler: 1x Früchte / 3. Spieler: 1x Mais
  - bei 4 Spielern: 2. Spieler: 1x Früchte / 3. und 4. Spieler: je 1x Mais
  - bei 5 Spielern: 2. und 3. Spieler: je 1x Früchte / 4. und 5. Spieler: je 1x Mais

Die restlichen Spielmaterialien werden entsprechend der folgenden Abbildung ausgelegt:
(Achtung: Bei der Abb. handelt es sich um die Auslage für 4 Spieler)

- **die Siegpunktechips**
  (sortiert nach Wert):
  - bei 3 Spielern: 75 Punkte
  - bei 4 Spielern: 100 Punkte
  - bei 5 Spielern: 126 Punkte

- **alle 8 Steinbruch-Plättchen** (offen)
- **alle restlichen Plantagen-Plättchen** (*gut* gemischt, verdeckt)
- **4, 5 oder 6 Plantagen-Plättchen** (eines mehr als Spieler teilnehmen) werden von den verdeckten Stapeln aufgenommen und *offen* neben den Steinbruch-Stapel gelegt.









- **die Rollenkarten**
  - bei 3 Spielern: alle Karten außer *beiden* Abenteurern (= 6 Karten)
  - bei 4 Spielern: alle Karten außer *einem* Abenteurer (= 7 Karten)
  - bei 5 Spielern: alle 8 Karten

- **drei Transportschiffe**
  - bei 3 Spielern: die Schiffe mit 4, 5 und 6 Ladeflächen
  - bei 4 Spielern: die Schiffe mit 5, 6 und 7 Ladeflächen
  - bei 5 Spielern: die Schiffe mit 6, 7 und 8 Ladeflächen

- **alle Warensteine**
  sortiert nach den 5 Waren

- **das Handelshaus**

- **das Arbeitsregister** mit 3, 4 oder 5 Arbeitern darauf (entsprechend der Spielerzahl)

- **die Arbeiter** (als Vorratshaufen)
  - bei 3 Spielern: 55 Steinchen
  - bei 4 Spielern: 75 Steinchen
  - bei 5 Spielern: 95 Steinchen



Nicht benötigtes Spielmaterial verbleibt in der Schachtel.

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Durchgänge (ca. 15). Ein einzelner Durchgang verläuft folgendermaßen: Der Spieler, der die Karte „Gouverneur“ besitzt, beginnt. Er nimmt sich eine der Rollenkarten, legt sie offen vor sich und führt direkt anschließend als Erster die Aktion dieser Rolle aus. Danach führt sein linker Nachbar die Aktion dieser Rolle aus usw., bis reihum *jeder* diese Aktion *einmal* ausgeführt hat.
Nun kommt der linke Nachbar des Gouverneurs an die Reihe: Er nimmt sich eine der *verbliebenen* Rollen und legt die Karte vor sich. Beginnend mit *ihm* (nicht mit dem Gouverneur!) führt reihum wieder jeder diese Aktion aus. Anschließend kommt sein linker Nachbar mit dem Nehmen und Durchführen einer Rolle an die Reihe usw.
Haben alle eine Rolle genommen und durchgeführt, endet ein Durchgang. Auf die drei von den Spielern nicht genommenen Rollenkarten wird aus der Bank je eine Münze gelegt. Dann werden alle benutzten Rollenkarten wieder zurück neben die nicht benutzten Karten gelegt und die Gouverneur-Karte wandert zum im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weiter: ein neuer Durchgang beginnt. Der neue Gouverneur nimmt sich als Erster eine beliebige Rolle usw.

Die Rollen

Jede Rolle beinhaltet einerseits ein besonderes Privileg für den Spieler, der sie genommen hat, und andererseits auch eine allgemeine Aktion, die reihum *jeder* Spieler ausführt (*Ausnahme: Abenteurer).*

Grundsätzlich gilt:
- Sollten eine oder mehrere Münzen auf einer Rollenkarte liegen, erhält der Spieler, der die betreffende Karte nimmt, diese in *jedem* Fall.
- Mit dem Ausführen der Aktion einer Rolle beginnt *immer* der Spieler, der sie genommen hat, anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- Ein Spieler kann nicht auf das Nehmen einer Rolle verzichten, wenn er an die Reihe kommt. Er darf aber eine Rolle nehmen, die er anschließend gar nicht nutzen kann oder will.
- Das Ausführen der Aktion einer Rolle ist freiwillig (*Ausnahme: Kapitän*). Kann oder will ein Spieler eine Aktion nicht ausführen, wird er übersprungen.
- Eine Rollenkarte bleibt bis zum Ende eines Durchgangs vor dem betreffenden Spieler liegen. Sie kann solange von keinem anderen Spieler genommen werden.

Der Pflanzer (Pflanzphase → Anlage neuer Plantagen auf der Insel)
Wer diese Rolle wählt, nimmt sich anschließend *entweder* ein Steinbruch-Plättchen (als sein Privileg) *oder* eines der offen liegenden Plantagen-Plättchen und legt es auf ein *beliebiges* freies Anbaufeld auf seinem Spielplan. Anschließend können sich reihum alle anderen Spieler *eines* der offen liegenden *Plantagen*-Plättchen (aber keinen Steinbruch! *Ausnahme: Bauhütte*) nehmen und auf ihren Spielplan legen.
Abschließend legt der Pflanzer die nicht genommenen Plantagen-Plättchen auf einen offenen Ablagestapel und deckt von den verdeckten Stapeln wieder so viele Plantagen-Plättchen auf, dass *eines mehr* ausliegt, als Spieler teilnehmen.

Hinweise:
- *Bitte die besondere Funktion der Hazienda, des Bauhofs und des Krankenhauses beachten.*
- *Sollten dem Pflanzer nicht mehr genügend viele Plantagen-Plättchen zum Aufdecken zur Verfügung stehen, mischt er die Plättchen des Ablagestapels gut und benutzt sie als neuen verdeckten Stapel. Sollten immer noch zu wenig Plättchen zur Verfügung stehen, gehen in den anschließenden Pflanzphasen betroffene Spieler leer aus.*
- *Zur Verdeutlichung: Wie die Plantagen bzw. Steinbrüche auf den Anbaufeldern angeordnet werden, ist ohne jede weitere Bedeutung.*
- *Sollten alle 12 Anbaufelder eines Spielers belegt sein, darf er in der Pflanzphase kein weiteres Plättchen mehr aufnehmen.*

SPIELVERLAUF

Gouverneur beginnt und wählt eine Rolle aus; entsprechende Aktion wird reihum ausgeführt

Anschließend kommt der nächste Spieler mit der Rollenwahl an die Reihe usw.

Am Ende eines Durchgangs wird auf die restlichen 3 Rollenkarten je 1 Münze gelegt

Gouverneur-Karte wechselt zum nächsten Spieler: ein neuer Durchgang beginnt usw.

Die Rollen
- **lösen jeweils eine Aktion für alle Spieler aus *(Ausnahme: Abenteurer)***
- **beinhalten ein Privileg für den, der sie nimmt**



Aktion:
Jeder Spieler nimmt reihum eine Plantage

Privileg:
Pflanzer darf *stattdessen* einen Steinbruch nehmen

Am Ende der Pflanzphase:
Neue Plantagen aufdecken