Andreas Seyfarth

Puerto Rico



IL NUOVO MONDO ha bisogno di cittadini laboriosi per potersi sviluppare: coloni senza paura, costruttori industriosi, capisquadra benevoli, artigiani esperti, mercanti intelligenti, capitani coraggiosi e cercatori opportunisti. Con il passare degli anni, vestirai i panni di ognuno di questi ruoli, guadagnando punti vittoria per i tuoi successi. Ogni giocatore deve cercare di essere il migliore nell'adattarsi a ogni cambiamento, ma solo il più scaltro otterrà il maggior numero di punti vittoria, vincendo la partita.

SCOPO DEL GIOCO

L'obiettivo è guadagnare il maggior numero di punti vittoria, governando strategicamente l'isola idilliaca di Puerto Rico. I giocatori vestiranno a turno i panni del Colono, Costruttore, Caposquadra, Artigiano, Mercante, Capitano o Cercatore. Anche se tutti i giocatori possono svolgere le azioni di uno specifico personaggio, solo il giocatore che ne sceglie il ruolo beneficerà dei vantaggi ad esso associati. State attenti ai vostri avversari: a volte, scegliere un ruolo beneficerà alcuni più di altri, persino più di te. I giocatori devono costantemente adattarsi alle condizioni in continua mutazione per mantenere il margine sugli altri.

CONTENUTI

GIOCO BASE

- 5 plance isola, ognuna con 12 spazi Territorio (in alto) e 12 spazi Città (in basso)
- 1 tavoliere comune
- 1 carta Governatore, che indica il giocatore iniziale del round corrente
- 8 carte Cittadino
  - Colono
  - Costruttore
  - Caposquadra
  - Artigiano
  - Mercante
  - Capitano
  - 2 Cercatori
- 49 tessere Città
  - 5 Edifici Commerciali grandi
  - 24 Edifici Commerciali piccoli
  - 20 Edifici di Produzione
- 58 tessere Territorio
  - 8 tessere Cava
  - 50 tessere Possedimento
    - » 12 Indaco
    - » 11 Zucchero
    - » 10 Mais
    - » 9 Tabacco
    - » 8 Caffè
- 5 navi da carico
- 1 Sala di Reclutamento
- 100 lavoratori
- 1 Casa di Commercio
- 50 barili di merci
  - 11 Indaco (blu)
  - 11 Zucchero (bianchi)
  - 10 Mais (gialli)
  - 9 Tabacco (beige)
  - 9 Caffè (neri)
- 50 segnalini punti vittoria (PV)
  - 31 segnalini blu (1 PV)
  - 19 segnalini gialli (5 PV)
- 51 dobloni
  - 43 monete d'argento (valore 1)
  - 8 monete d'oro (valore 5)

alea

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

ESPANSIONE 1: NUOVI EDIFICI

L'Espansione I: Nuovi Edifici, aggiunge 24 Edifici piccoli e 2 Edifici grandi. Gli Edifici dell'Espansione I sono indicati dal testo in verde; vedi pagina 13 per le regole.

ESPANSIONE 2: I NOBILI

L'Espansione 2: i Nobili, aggiunge 12 Edifici Commerciali piccoli, 1 Edificio Commerciale gande, 2 Edifici di Produzione piccoli e 20 nobili (pedine in legno tonde e rosse). Gli Edifici dell'Espansione 2 sono indicati dal testo in rosso; vedi pagina 16 per le regole.

ESPANSIONE 3: I BUCANIERI

I Bucanieri aggiungono una nuova carta Cittadino e una tessera giocatore. Vedi pagina 18 per le regole.

ESPANSIONE 4: IL FESTIVAL

Il Festival aggiunge una nuova plancia per i punti. Vedi pagina 18 per le regole.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

I seguenti passaggi sono pensati per partite da tre a cinque giocatori. L'esempio mostrato a sinistra è la preparazione del gioco per una partita da quattro giocatori. Per la preparazione con due giocatori, vedi pagina 12.



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

1. Il giocatore più giovane inizia. Dai a quel giocatore la carta Governatore.
2. Posiziona il tavoliere al centro del tavolo. Piazza tutti i 49 Edifici del gioco base sui loro spazi dedicati.
3. Posiziona la Casa di Commercio sotto al tavoliere. Separa i barili di merci per tipo e disponili divisi per colore vicino alla Casa di Commercio.
4. Dai a ogni giocatore una plancia isola. In base al numero di giocatori, dai a ogni giocatore un certo numero di dobloni d'argento e una specifica tessera Possedimento, come indicato qui sotto.

	3 Giocatori	4 Giocatori	5 Giocatori
Dobloni D'argento *Ogni giocatore dovrebbe tenere i suoi dobloni sopra al porto sulla sua plancia isola.*	2 dobloni	3 dobloni	4 dobloni
Tessera Possedimento iniziale *Ogni giocatore posiziona la sua tessera Possedimento iniziale a faccia in su sopra a un qualsiasi spazio territorio.*	1° e 2° giocatore: tessera Indaco 3° giocatore: tessera Mais	1° e 2° giocatore: tessera Indaco 3° e 4° giocatore: tessera Mais	1°, 2° e 3° giocatore: tessera Indaco 4° e 5° giocatore: tessera Mais

5. Prepara il resto dei componenti di gioco in base al numero di giocatori, come indicato nella tabella sotto. Rimetti qualsiasi componente avanzato nella scatola; non sarà necessario per la partita.
6. Posiziona i dobloni rimanenti nello spazio banca del tavoliere.

	3 Giocatori	4 Giocatori	5 Giocatori
Tessere Possedimento *Separa le tessere cava e posizionale a faccia in su. Mescola le tessere rimanenti e separale in pile coperte composte da un numero uguale di tessere (se possibile).*	4 pile	5 pile	6 pile
Segnalini PV *Posiziona un numero di segnalini PV a fianco del tavoliere, separati in pile in base al tipo.*	76 PV: Tutti i segnalini blu (1 PV) 9 segnalini gialli (5 PV)	101 PV: Tutti i segnalini blu (1 PV) 14 segnalini gialli (5 PV)	126 PV: Tutti i segnalini blu (1 PV) 19 segnalini gialli (5 PV)
Navi da carico *Posiziona le navi da carico di fianco al tavoliere.*	Usa le navi con 4, 5 e 6 spazi.	Usa le navi con 5, 6 e 7 spazi.	Usa le navi con 6, 7 e 8 spazi.
Sala di Reclutamento *Posiziona un numero di lavorato–ri nella Sala di Reclutamento.*	3 lavoratori	4 lavoratori	5 lavoratori
Lavoratori *Posiziona un certo numero di lavoratori vicino alla sala di Reclutamento.*	55 lavoratori	75 lavoratori	95 lavoratori
Carte Cittadino *Posiziona le carte in modo che siano ben raggiungibili da tutti.*	Usa tutte le carte Cittadino, eccetto i due Cercatori, per un totale di 6 carte.	Usa tutte le carte Cittadino, eccetto uno dei due Cercatori, per un totale di 7 carte.	Usa tutte le 8 carte Cittadino.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il Governatore sceglie un ruolo e svolge la relativa azione e vantaggio. In senso orario, tutti gli altri giocatori svolgono la stessa azione (ma non il vantaggio).

Il giocatore alla sinistra del Governatore sceglie un'altra carta Cittadino, svolge l'azione e il vantaggio, e il gioco prosegue come sopra in senso orario.

Nuovi Round

Quando ogni giocatore ha scelto un Cittadino, il round termina. Piazza un doblone su ogni carta Cittadino non scelta. Passa la carta Governatore a sinistra e continua a giocare in senso orario.

Il gioco termina quando:

- non ci sono abbastanza lavoratori per riempire la Sala di Reclutamento
- uno o più giocatori hanno riempito i loro spazi Città
- non ci sono più segnalini PV

Ogni giocatore somma:

- i suoi PV
- i PV dei suoi Edifici
- i PV derivanti dai loro Edifici grandi occupati

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore.

I CITTADINI

Regole base dei ruoli:

- Il giocatore che sceglie la carta Cittadino gioca per primo e svolge sia l'azione che il vantaggio della carta. Gli altri giocatori svolgono solo l'azione.
- Tutti i giocatori devono scegliere un ruolo, ma svolgerne l'azione è opzionale (con l'eccezione del Capitano). Se un giocatore non può svolgere un'azione, deve rinunciare alla mossa.

La carta Cittadino rimane davanti al giocatore che l'ha scelta fino alla fine del round.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Puerto Rico si svolge in round, che rappresentano l'evoluzione dell'isola lungo un certo numero di anni.

All'inizio di ogni round, il giocatore in possesso della carta Governatore sceglie una carta Cittadino e la posiziona vicino alla sua plancia isola. Con l'eccezione del Cercatore, ogni ruolo possiede un'azione e un vantaggio speciale (vedi **I Cittadini**, pagina 4). Il Governatore svolge l'azione della carta e usa il suo vantaggio speciale. Dopodiché, tocca al giocatore alla sua sinistra, che svolge l'azione associata alla stessa carta (ma non gode del vantaggio speciale). Il gioco prosegue in senso orario, finché tutti i giocatori non hanno svolto la stessa azione, associata alla carta scelta dal Governatore.

Dopo, il giocatore alla sinistra del Governatore sceglie a sua volta una delle restanti carte Cittadino, la posiziona vicino alla sua plancia isola e svolge l'azione relativa al personaggio, usufruendo del suo vantaggio speciale. Il giocatore successivo svolge l'azione indicata dalla nuova carta Cittadino ma non sfrutta il suo vantaggio speciale, e così via, in senso orario finché tutti i giocatori non hanno svolto l'azione associata alla nuova carta.

Il round termina dopo che ogni giocatore ha scelto una carta Cittadino, e tutti gli altri giocatori ne hanno svolto l'azione associata.

Per iniziare un nuovo round di gioco, il Governatore posiziona un doblone d'argento dalla banca sopra ai Cittadini che non sono stati scelti durante il round precedente. A quel punto, ogni giocatore rimette a posto la carta Cittadino che aveva scelto, il giocatore alla sinistra del Governatore prende per sé la carta Governatore, diventando il primo giocatore del nuovo round. Il gioco continua in questo modo finché non viene raggiunta una delle condizioni di fine partita.

FINE DEL GIOCO

In una partita da tre a cinque giocatori, il gioco termina quando almeno **una** delle condizioni seguenti viene raggiunta durante un round:

- Non ci sono abbastanza lavoratori per riempire la Sala di Reclutamento alla fine della fase del Caposquadra
- Uno o più giocatori riempie tutti i suoi spazi Città durante la fase del Costruttore
- Viene preso l'ultimo segnalino PV durante la fase del Capitano. I giocatori possono usare carta e matita per tenere traccia dei PV ottenuti dopo che l'ultimo segnalino è stato preso.

Quando la partita finisce, ogni giocatore conta i suoi punti vittoria, sommando tra loro:

- Il valore dei PV finora accumulati, inclusi eventuali PV segnati su carta
- Il valore dei PV di ognuno dei loro Edifici (non importa se occupati o non)
- I PV bonus guadagnati per ogni Edificio grande occupato nella propria isola

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore. Se due o più giocatori sono in parità, il vincitore è il giocatore con il maggior numero di dobloni e di merci (ogni oggetto conta come uno).

I CITTADINI

Ogni giocatore **deve** prendere una carta Cittadino durante il proprio turno. Ciò fa cominciare la fase corrispondente al ruolo della carta scelta. Con l'eccezione del Cercatore, ogni Cittadino possiede un'azione e un vantaggio speciale. Il giocatore che sceglie la carta può scegliere di svolgere sia l'azione che il vantaggio. Se sceglie di svolgere l'azione, deve farlo prima degli altri giocatori. Tutti gli altri, in senso orario, possono svolgere l'azione, ma non possono usufruire del vantaggio. Se un giocatore non può o non vuole svolgere l'azione di un dato personaggio, semplicemente passa il turno per quella fase. Tutti gli altri, in senso orario, possono comunque scegliere di svolgere l'azione.

Un Cittadino rimane davanti al giocatore che lo ha scelto fino alla fine del round e non

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

può essere scelto da un altro giocatore durante lo stesso round.

Se una carta Cittadino ha uno o più dobloni sopra di essa, il giocatore che la sceglie prende per sé i dobloni.

COSTRUTTORE



Compra una tessera Edificio, e posizionala sopra a uno spazio Città.

Il giocatore che sceglie la carta Costruttore, sceglie un Edificio dal tavoliere, paga alla banca un doblone in meno del costo dell'Edificio (grazie al vantaggio del Costruttore) e posiziona la tessera Edificio sopra a uno spazio Città libero all'interno della sua isola. Quando giochi uno degli Edifici grandi, servono due spazi Città vicini. Dopodiché gli altri giocatori, a turno, possono scegliere un Edificio da comprare e piazzare sulla propria plancia. Non è obbligatorio costruire Edifici nel proprio turno.

Sconto della Cava

Un giocatore può ridurre il costo di un Edificio piazzando e occupando delle Cave sulla propria Isola. Durante la fase del Costruttore, per ogni Cava occupata di cui dispone, un giocatore paga un doblone in meno rispetto al costo dell'Edificio, con alcune limitazioni. Gli Edifici nella sezione superiore possono essere scontati di massimo un doblone. Gli Edifici nella seconda sezione possono essere scontati di massimo due dobloni. Gli Edifici nella terza sezione di massimo tre e infine gli Edifici grandi nella sezione inferiore possono essere scontati di massimo quattro dobloni. Il vantaggio del Costruttore può essere aggiunto allo sconto delle Cave, fintanto che il costo dell'Edificio non scenda sotto lo 0. Una volta che un giocatore ha riempito i suoi 12 spazi Città, non possono essere più aggiunti nuovi Edifici (vedi ***Fine del gioco***, pagina 4).

CAPITANO



Carica merci per guadagnare 1 PV per ogni barile spedito.

Il giocatore che sceglie il Capitano, sceglie un tipo di merce da caricare su una delle navi da carico, e ci carica sopra quanti barili vuole di quel tipo di merce. In cambio, riceve 1 PV per ogni barile che carica in questo modo, assieme a 1PV bonus che deriva dal vantaggio speciale di aver scelto questa carta Cittadino. Il Capitano può ricevere solo 1PV bonus per fase. Posiziona i segnalini PV guadagnati a faccia in giù sul tuo porto, in modo da nasconderne il valore agli altri giocatori.

In senso orario, gli altri giocatori possono caricare tutti i barili di un tipo di merce su una nave da carico (se possono farlo), guadagnando anche loro 1 PV per ogni barile. Anche loro metteranno i segnalini PV sul loro porto, a faccia in giù. I giocatori devono caricare i barili (e prendere PV) fintanto che hanno barili da parte oppure finché possono farlo (vedi ***Caricare le navi*** qui sotto). La fase a quel punto termina.

Caricare le navi

Durante la fase del Capitano, i giocatori devono caricare le merci sulle navi, se possono. Ogni nave da carico può trasportare merci di un solo tipo. Per esempio, non puoi caricare dell'indaco sulla stessa nave dove si trova già del tabacco. Inoltre, due navi non possono contenere lo stesso tipo di merce. Per esempio, se una nave contiene del mais, nessun'altra nave potrà caricare a bordo del mais.

Se un giocatore può scegliere tra due o più navi su cui caricare un certo tipo di merce, deve scegliere la nave che gli consente di caricare il maggior numero di barili possibile. Per esempio, se un giocatore ha sei barili di tabacco e sia la nave con cinque che quella con sette spazi sono libere, il giocatore dovrà scegliere la nave da sette, dove caricherà tutti e sei i suoi barili. Non potrà scegliere la nave da cinque spazi.

Quando un giocatore carica un barile su una nave, deve caricare il maggior numero possibile di barili del tipo corrispondente. Se un giocatore ha più di una scelta su che tipo di merce caricare, potrà caricare il tipo che preferisce. Non deve per forza scegliere

Costruttore

Azione: Compra un Edificio e posizionalo su uno degli spazi Città della tua isola.

Vantaggio: Paga 1 doblone in meno per comprare un Edificio.

Edificio associato: Università

- Il costo degli Edifici può essere ridotto dalle Cave.
- I giocatori possono costruire su qualsiasi spazio libero della loro plancia, e possono spostare gli Edifici, ma non possono rimuoverli una volta costruiti.
- Un giocatore può costruire solo un Edificio Commerciale per tipo.

Capitano

Azione: Carica merci sulle navi da carico, guadagnando 1 PV per ogni barile caricato.

Vantaggio: Guadagna 1 PV bonus per la fase (non importa quanti tipi di merce riesci a caricare)

Alla fine della fase, tutti i giocatori conservano o scartano le merci che non hanno caricato, e il Capitano svuota tutte le navi piene (rimettendo i barili nella riserva).

Edifici associati: Piccolo Magazzino, Grande Magazzino, Bacino di Attracco, Molo

Artigiano

Azione: Prendi merci dalla riserva.

Vantaggio: Prendi 1 barile aggiuntivo di un qualsiasi tipo di merce tra quelli che puoi produrre dalla riserva.

Edificio Associato: Fabbrica

Nota: *L'Artigiano è il ruolo più rischioso del gioco. Stai attento a non aiutare troppo i tuoi avversari quando scegli questo ruolo!*

Caposquadra

Azione: Ogni giocatore, a turno, prende un lavoratore dalla Sala di Reclutamento, finché tutti i lavoratori sono finiti.

Vantaggio: Prendi 1 lavoratore aggiuntivo dalla riserva all'inizio della fase.

Alla fine della fase, riempi di nuovo la Sala di Reclutamento, secondo istruzioni.

Edifici Associati: Nessuno

il tipo che gli consentirebbe di caricare il maggior numero di barili.

I giocatori non possono caricare barili su una nave piena.

I giocatori possono caricare solo i barili di un tipo per azione. Possono caricare un tipo diverso di merce durante un'azione successiva nella stessa fase.

Dopo che tutti i giocatori hanno finito di caricare le loro merci sulle navi da carico, i barili avanzati devono essere conservati o scartati.

Conservare le merci

Ogni giocatore può conservare un barile nel suo porto alla fine della fase. Se ha più di un barile, deve scegliere quale conservare. Tutti i barili rimasti vanno scartati e rimessi nelle pile di riserva, vicino al tavoliere. **Nota:** Se il giocatore possiede un Magazzino grande o piccolo, può conservare merci addizionali, in base alle regole dell'Edificio (vedi ***Gli Edifici***).

Alla fine della fase, il Capitano svuoterà ogni nave completamente carica, rimettendo i barili nelle pile di riserva. Tutte le navi parzialmente cariche rimangono lì per la prossima fase del Capitano. Se il Capitano non carica barili su nessuna nave, non riceve il punto vittoria del suo vantaggio. Il Capitano guadagna 1PV bonus per il suo vantaggio solamente una volta per fase. Non riceve un secondo PV se carica un altro tipo di merce durante lo stesso turno.

ARTIGIANO



Prendi merci dalla riserva.

Il giocatore che sceglie la carta Artigiano prende barili dalla riserva in base alla sua capacità di produzione (vedi ***Edifici di produzione***) e li mette sul suo porto. Non c'è limite al numero di barili che si possono immagazzinare sul porto durante la fase dell'Artigiano.

In senso orario, a turno, gli altri giocatori prendono i barili dalla riserva in base alla loro capacità di produzione, e li posizionano a loro volta sul loro porto. Quando tutti i giocatori hanno completato questa azione, l'Artigiano, grazie al suo vantaggio speciale, prende un barile aggiuntivo (di un qualsiasi tipo di merce che può produrre) dalla riserva.

Se la riserva di un particolare tipo di merce si esaurisce, il giocatore non può ricevere barili di quel tipo di merce per questa fase dell'Artigiano. Se il giocatore che sceglie il ruolo dell'Artigiano non produce nessun barile, non può ricevere nemmeno il barile del vantaggio speciale.

CAPOSQUADRA



Prendi lavoratori dalla Sala di Reclutamento.

Il giocatore che sceglie la carta del Caposquadra, per prima cosa prende un lavoratore dalla riserva (non dalla Sala di Reclutamento), grazie al suo vantaggio speciale. Poi, prende un lavoratore dalla Sala di Reclutamento. A turno e in senso orario, gli altri giocatori prendono un lavoratore dalla Sala di Reclutamento finché questa non si svuota. I giocatori possono ricevere più di un lavoratore durante la fase del Caposquadra.

Le Cave, i Possedimenti e gli Edifici contengono da uno a tre spazi dove è possibile piazzare un lavoratore. Una tessera è considerata occupata se c'è almeno un lavoratore in uno di questi spazi. I giocatori possono usare soltanto le abilità delle tessere occupate. Solamente durante la fase del Caposquadra, i giocatori possono piazzare i lavoratori (ottenuti durante la fase corrente o qualsiasi altra fase precedente) in spazi vuoti delle tessere Cava, Possedimento o Edificio presenti sulla loro isola. Possono anche spostare i lavoratori precedentemente piazzati su spazi diversi. Se un giocatore non possiede più spazi vuoti sulla propria isola, dovrà mettere qualsiasi lavoratore avanzato sul porto. Questi lavoratori potranno essere usati in una successiva fase del Caposquadra.

Tutti i giocatori posizionano i propri lavoratori nello stesso momento, a meno che non venga deciso in anticipo che si preferisce posizionarli uno alla volta.

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

Una volta che i lavoratori sono stati distribuiti e piazzati negli appositi spazi, la fase del Caposquadra finisce con il riempimento della Sala di Reclutamento. Il Caposquadra conta il numero di spazi vuoti presenti negli Edifici di Città (quindi non includendo i Possedimenti e le Cave) di tutte le isole dei giocatori, e aggiunge quel numero di lavoratori alla Sala di Reclutamento.

Il numero minimo di lavoratori da mettere nella Sala di Reclutamento equivale al numero di giocatori.

I lavoratori possono essere aggiunti o spostati sugli edifici durante la fase del Caposquadra. I giocatori **devono** posizionare i loro lavoratori sugli spazi vuoti, quando possibile. Possono usare il porto per immagazzinare lavoratori **solo** se tutti gli spazi nell'isola sono stati riempiti.

Se i giocatori si dimenticano di riempire la Sala di Reclutamento alla fine della fase del Caposquadra, il numero minimo di lavoratori viene inserito nella Sala all'inizio della prossima fase del Caposquadra.

CERCATORE



Nessuna azione.

Non ci sono azioni associate a questo ruolo. Il giocatore che sceglie la carta Cercatore riceve un doblone dalla banca come vantaggio speciale, e la mette sul suo porto. La fase quindi termina.

COLONO



Scegli uno dei Possedimenti a faccia in su e posizionalo su uno degli spazi Territorio della tua isola.

Il giocatore che sceglie la carta Colono può prendere una tessera Cava oppure uno dei Possedimenti scoperti a fianco del tavoliere. Il giocatore piazza la tessera scelta su un qualsiasi spazio Territorio libero della propria plancia. Gli altri giocatori non possono scegliere una Cava, a meno che non possiedano una Capanna di Costruzione occupata (vedi ***Gli edifici***, pagina 8).

In senso orario e a turno, ogni altro giocatore sceglie uno dei Possedimenti rimanenti e lo posiziona su uno spazio Territorio libero della propria plancia isola. Le tessere possono essere piazzate ovunque all'interno del Territorio di un giocatore. Una volta piazzata, una tessera può essere spostata, ma mai rimossa da una plancia.

Quando le tessere Cava finiscono, il Colono non può più usare il suo vantaggio speciale, e chi possiede una Capanna di Costruzione non può più usare la sua abilità speciale.

Quando tutti i giocatori hanno completato questa azione, il Colono rimuove tutte le tessere Possedimento rimaste a faccia in su e le mette su una pila degli scarti. Dopodiché capovolge e rivela un nuovo Possedimento per ogni pila. Se le tessere Possedimento finiscono durante il gioco, rimescola la pila degli scarti e crea delle nuove pile. Se anche la pila degli scarti termina, i giocatori non potranno più svolgere questa azione.

MERCANTE



Vendi una merce alla Casa di Commercio.

Il giocatore che sceglie la carta del Mercante, può immediatamente vendere uno dei barili nel suo porto alla Casa di Commercio. Deve posizionare il barile su uno spazio vuoto della Casa di Commercio e prendere dalla banca un numero di dobloni associato alla merce (in base alla tabella qui sotto), più 1 doblone extra dato dal vantaggio speciale del Mercante. I soldi vanno messi sul porto. In senso orario e a turno, gli altri giocatori possono vendere un barile a testa alla Casa di Commercio, se sono in grado di farlo.

Cercatore

Azione: Non c'è un'azione associata a questo ruolo.

Vantaggio: Ottieni 1 doblone dalla banca.

Colono

Azione: Scegli un Possedimento tra quelli a faccia in su e piazza la tessera su uno degli spazi liberi del tuo Territorio.

Vantaggio: Puoi scegliere di prendere una Cava al posto del Possedimento.

Alla fine della fase, scarta le tessere a faccia in su rimaste e rimpiazzale con tessere nuove pescate dalle varie pile coperte.

Edifici Associati: Capanna di Costruzione, Hacienda, Ospizio

Quando tutti i 12 spazi Territorio di un'isola sono pieni, il giocatore che possiede l'isola non può più scegliere questo ruolo.

Mercante

Azione: Vendi una merce nella Casa di Commercio e ricevi soldi dalla banca.

Vantaggio: Guadagni una moneta extra per la vendita della tua merce.

Alla fine della fase, se la Casa di Commercio è piena, svuotala rimettendo i 4 barili nella riserva.

Edifici Associati: Piccolo Mercato, Grande Mercato, Ufficio

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

Merce	Dobloni
Mais	0
Indaco	1
Zucchero	2
Tabacco	3
Caffè	4

Non ci può mai essere più di un barile per tipo di merce all'interno della Casa di Commercio (a meno che un giocatore non possieda un Ufficio occupato). La Casa di Commercio ha posto per soli quattro barili. Una volta riempita, la fase termina e nessun altro giocatore può vendere merci.

La fase termina quando la Casa di Commercio è piena, oppure una volta che ogni giocatore ha avuto l'opportunità di vendere un barile. Se la Casa di Commercio è piena, il Mercante la svuota, rimettendo a posto i quattro barili nelle loro rispettive riserve. Se ci sono meno di quattro barili nella Casa di Commercio, questi rimangono lì per la prossima fase del Mercante.

Un giocatore può vendere il mais alla Casa di Commercio anche se non guadagna monete per averlo fatto. Se il Mercante vende mais alla Casa di Commercio, ottiene solo il doblone del vantaggio speciale.

GLI EDIFICI

Ci sono due tipi di Edifici: gli Edifici di Produzione (con la striscia colorata), che producono merci durante la fase dell'Artigiano, e gli Edifici Commerciali (nessuna striscia), ognuno con un diverso set di regole e abilità utilizzabili o durante una fase particolare, o alla fine della partita. Per un riferimento facilitato durante la partita, ogni Edificio Commerciale indica con un'icona segnata sotto al nome il tipo di fase in cui entra in funzione.

I giocatori piazzano gli Edifici sulla sezione Città della propria plancia isola. Ogni tessera Edificio contiene due numeri: il numero nel cerchio giallo nell'angolo in basso a sinistra indica il costo per comprare l'Edificio (durante la fase del Costruttore), e il simbolo bianco nell'esagono in alto a destra rappresenta il numero di PV che si ottiene possedendo l'Edificio alla fine della partita (questo numero non ha nessun utilizzo durante la partita).



Gli Edifici possono essere giocati su un qualsiasi spazio Città vuoto. Siccome gli Edifici Commerciali grandi richiedono 2 spazi, è possibile spostare gli Edifici piccoli per fare spazio.

Gli Edifici non possono mai essere rimossi dalla Città. Una volta che un Edificio è stato costruito, il giocatore non può usarlo finché questo non viene occupato da almeno un lavoratore durante la fase del Caposquadra.

I giocatori non possono costruire lo stesso Edificio più di una volta sulla loro isola.

Nota: La Casa di Commercio compra solo merci di tipo diverso.

GLI EDIFICI

EDIFICI DI PRODUZIONE

- Il numero di spazi sull'Edificio indica il numero massimo di barili che possono essere generati da quell'Edificio.
- Il mais non richiede un Edificio di Produzione.
- Gli Edifici Commerciali occupati consentono abilità che esulano dalle regole base.
- Usare l'abilità di un Edificio è opzionale.



EDIFICI DI PRODUZIONE

Gli Edifici di Produzione producono indaco, zucchero, tabacco e caffè durante la fase dell'Artigiano. Il mais non richiede alcun Edificio di Produzione.



Produzione di merci: Per produrre indaco, zucchero, tabacco e caffè, i giocatori devono possedere sia un Possedimento occupato per quel tipo di merce (nel loro Territorio), sia un Edificio di Produzione occupato per quel tipo di merce (nella loro Città). Il numero di spazi in un Edificio di Produzione indica il numero massimo di barili che possono essere prodotti da quell'Edificio.

Per produrre merci, per ogni spazio occupato in un Edificio di Produzione (nella propria Città), il giocatore deve avere un numero corrispondente di tessere Possedimento occupate (nel proprio Territorio). Per esempio, per produrre due barili di tabacco, un giocatore ha bisogno di un Magazzino del Tabacco con due spazi occupati, assieme a due Possedimenti di tabacco. Se avesse due Possedimenti occupati ma solo uno spazio occupato nel proprio Magazzino del Tabacco, potrebbe produrre solamente un barile di tabacco.

Produzione di mais: Per produrre mais durante la fase dell'Artigiano, il giocatore ha bisogno solo di avere uno o più possedimenti occupati di mais nel proprio Territorio. Non necessita di un Edificio di Produzione in Città per produrre mais. Per esempio, se un giocatore ha tre Possedimenti di mais nel Territorio, e due di questi sono occupati da lavoratori, riceverà due barili di mais durante la fase dell'Artigiano.

Nella fase dell'Artigiano, i giocatori possono produrre diversi tipi di merce, fintanto che le ci sono le condizioni per produrre ogni tipo.

Le tessere Possedimento che NON richiedono Edifici di Produzione:



EDIFICI COMMERCIALI

Ogni Edificio Commerciale permette al giocatore di svolgere un'abilità speciale al di fuori delle normali regole di gioco. Le abilità vengono usate o durante una fase specifica oppure alla fine del gioco, ma sono disponibili solo se l'Edificio viene occupato. Un giocatore non è obbligato a usare le abilità speciali degli edifici.

Ci sono 12 Edifici Commerciali piccoli (che richiedono uno spazio Città) e 5 Edifici Commerciali grandi (che richiedono 2 spazi Città. Le abilità di ogni Edificio, assieme alla fase in cui è possibile usarle, sono dettagliate qui sotto.

EDIFICI COMMERCIALI PICCOLI

EDIFICI COMMERCIALI PICCOLI



Università

Prendi un lavoratore gratuito assieme all'Edificio appena comprato

Università/

Se il proprietario di un'Università occupata compra un Edificio, ha la possibilità di prendere un lavoratore dalla riserva (non dalla Sala di Reclutamento) e piazzarlo sulla tessera appena comprata. Nota che i giocatori ricevono solo un lavoratore, anche se comprano un Edificio con più di uno spazio. Se non ci sono più lavoratori nella riserva, si può prendere il lavoratore dalla Sala di Reclutamento. Se non ci sono lavoratori nemmeno nella Sala di Reclutamento, l'abilità non ha effetto.

Bacino di Attracco

+1 PV per ogni tipo di merce caricato



Piccolo Magazzino

Conserva tutti i barili di un tipo aggiuntivo di merce



Grande Magazzino

Conserva tutti i barili di due tipi aggiuntivi di merce



Molo

Carica merci su una nave privata



Fabbrica

+1/2/3/5 dobloni quando produci 2/3/4/5 tipi diversi di merce



Capanna di Costruzione

Cave al posto dei Possedimenti



Hacienda

+1 Possedimento coperto all'inizio della fase



Ospizio

+1 lavoratore gratuito assieme a un Possedimento/Cava



Piccolo Mercato

+1 doblone quando vendi una merce



Bacino di Attracco/ ☸

Se un giocatore possiede un Bacino di Attracco occupato, ogni volta che carica un tipo diverso di merce su una nave, ottiene 1 PV extra.

Piccolo Magazzino/ ☸

Il proprietario di un Piccolo Magazzino occupato può conservare, in aggiunta al barile che normalmente gli è concesso tenere, tutti i barili di un tipo aggiuntivo di merce. I barili vanno tenuti comunque sul porto.

Grande Magazzino/ ☸

Il proprietario di un Grande Magazzino occupato può conservare, in aggiunta al barile che normalmente gli è concesso, tutti i barili di due tipi aggiuntivi di merce. Se un giocatore possiede sia un Grande che un Piccolo Magazzino occupati, può conservare tutti i barili rimanenti per tre tipi aggiuntivi di merci. I barili vanno tenuti comunque sul porto.

Molo/ ☸

In un qualsiasi momento durante la fase del Capitano, un giocatore con un Molo occupato può scegliere di caricare tutti i barili di un qualsiasi tipo di merce su una nave privata invece che su una nave da carico, ricevendo lo stesso numero di PV che riceverebbe caricando i barili su una normale nave da carico. Il giocatore può scegliere di usare questa abilità speciale durante la fase del Capitano, ma può farlo solo una volta per fase. Può caricare un qualsiasi tipo di merce sulla nave privata (incluso un tipo che si trova già su una nave da carico), ma così facendo deve caricare tutti i barili del tipo scelto (le navi private non hanno limiti di carico). Tutti i barili caricati su una nave privata, vanno rimessi nella riserva comune.

Fabbrica/ 🏭

Se il proprietario di una Fabbrica occupata produce più di un tipo di merce, può guadagnare soldi bonus dalla banca. Se un giocatore produce due tipi di merce, guadagna un doblone. Se produce tre tipi di merce, guadagna due dobloni; per quattro tipi di merce, tre dobloni e per tutti e cinque i tipi, guadagna cinque dobloni (non importa il numero di barili prodotti).

Esempio: Leo possiede una Fabbrica occupata e nella fase dell'Artigiano, produce tre barili di mais, un barile di caffè e due barili di indaco. Riceve due dobloni aggiuntivi dalla banca (per aver prodotto tre tipi diversi di merce).

Capanna di Costruzione/ 🎩

Il proprietario di una Capanna di Costruzione può giocare una cava sulla sua isola al posto di un Possedimento. Questa abilità speciale non si può usare per prendere una seconda Cava se il giocatore interpreta il Colono, né se usa l'abilità di un'Hacienda.

Hacienda/ 🎩

Il proprietario di un'Hacienda occupata può prendere la prima tessera Possedimento in cima a una delle pile coperte prima di iniziare il turno. Se sceglie di usare questa abilità speciale, deve immediatamente giocare il Possedimento su uno dei suoi spazi Territorio. Non può scartarlo. Dopodiché svolge il suo turno regolare, scegliendo un secondo Possedimento da una delle pile scoperte.

Ospizio/ 🎩

Quando il proprietario di un Ospizio occupato prende un Possedimento e lo gioca in uno spazio del suo Territorio, può prendere anche un lavoratore dalla riserva (non dalla Sala di Reclutamento) e piazzarlo sulla tessera Possedimento appena giocata. Non può piazzare il lavoratore su un'altra tessera. Se il giocatore possiede anche una Hacienda occupata e ottiene due Possedimenti per quella fase, non prende un secondo lavoratore.

Mercato Piccolo/ 💰

Se il proprietario di un Mercato Piccolo occupato vende una merce, riceve un doblone extra dalla banca.

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

Mercato Grande/

Quando il proprietario di un Mercato Grande occupato vende una merce alla Casa di Commercio, riceve due dobloni extra. Se un giocatore possiede sia un Mercato Grande che un Mercato Piccolo occupati, riceve tre dobloni extra.

Ufficio/

Se il proprietario di un Ufficio occupato vende una merce alla Casa di Commercio, può scegliere di vendere una merce dello stesso tipo di quelle che sono già nella Casa di Commercio.

Esempio: Se nella Casa di Commercio si trova un barile di zucchero e Sarah ha un Ufficio occupato, può vendere un secondo barile di zucchero alla Casa di Commercio. Se Evelyn possiede l'altro Ufficio (e questo è occupato), anche lei può vendere un barile di zucchero alla Casa di Commercio (se c'è ancora spazio disponibile).

EDIFICI COMMERCIALI GRANDI

Esiste una sola tessera per ognuno degli Edifici Commerciali grandi. Ognuno di essi richiede due spazi Città per essere costruito. Gli altri Edifici possono essere spostati, ma non rimossi, per fare spazio a un Edificio Commerciale grande. Se un giocatore non possiede due spazi liberi nella sua Città, non può comprare un Edificio Commerciale grande.

Le abilità speciali degli Edifici grandi hanno effetto alla fine della partita. Gli Edifici Commerciali grandi devono essere occupati per poter essere sfruttati a fine partita.

Municipio

Il proprietario di un Municipio occupato riceve un PV aggiuntivo per ogni Edificio Commerciale (occupato e non) nella sua Città, Municipio compreso.

Esempio: Alla fine della partita, Alex possiede il Municipio (occupato), una Capanna di Costruzione, un Ospizio, un Mercato Grande, una Fabbrica, un'Università e una Casa delle Dogane. Guadagna quindi 7 PV aggiuntivi.

Casa delle Dogane

Il proprietario di una Casa delle Dogane occupata riceve 1 PV aggiuntivo per ogni 4 segnalini PV ottenuti durante la partita. Il giocatore non conta i PV ricevuti dopo la fine della partita (p. es. né i punti degli Edifici, né quelli bonus degli Edifici grandi).

Esempio: Alla fine della partita, Leo possiede la Casa delle Dogane occupata e 30 segnalini PV. Guadagna quindi 7 PV.

Fortezza

Il proprietario di una Fortezza occupata riceve un PV aggiuntivo per ogni tre lavoratori sulla sua isola.

Esempio: Alla fine della partita, Greta possiede la Fortezza occupata e un totale di 22 lavoratori sui suoi Possedimenti, Cave, Edifici e Porto. Guadagna quindi 7 PV aggiuntivi.

Sala della Gilda

Il proprietario di una Sala della Gilda occupata riceve 1 PV aggiuntivo per ogni Edificio di Produzione piccolo (Piccola Piantagione di Indaco o Piccolo Zuccherificio) nella loro città, e 2 PV aggiuntivi per ogni Edificio di Produzione grande (Grande Piantagione di Indaco, Grande Zuccherificio, Magazzino del Tabacco, Fabbrica di Torrefazione) nella loro città. Il bonus della Sala della Gilda vale allo stesso modo per gli Edifici occupati e non occupati.

Esempio: Alla fine della partita, Evelyn possiede la Sala della Gilda occupata, una Piccola Piantagione di Indaco, una Grande Piantagione di Indaco, una Fabbrica di Torrefazione e un Grande Zuccherificio. Guadagna quindi 7 PV aggiuntivi.



Grande Mercato

+2 dobloni quando vendi una merce



Ufficio

Vendi una merce doppia nella Casa di Commercio

EDIFICI COMMERCIALI GRANDI

Le abilità degli Edifici Commerciali grandi hanno effetto solo alla fine della partita.



Municipio

+1 PV per ogni Edificio Commerciale



Casa delle Dogane

+1 PV per ogni 4 PV guadagnati durante la partita



Fortezza

+1 PV per ogni 3 lavoratori



Sala della Gilda

+1/2 PV per ogni Edificio di Produzione ***piccolo/grande***

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

Residenza

+4/5/6/7 PV se hai fino a 9/10/11/12 spazi Territorio pieni



Residenza

Il proprietario di una Residenza occupata riceve PV extra per i Possedimenti e le Cave che possiede nel suo Territorio. Per 1-9 spazi Territorio pieni riceve 4 PV; per 10 spazi, riceve 5 PV, per 11 spazi, riceve 6 PV e per tutti i 12 spazi, riceve 7 PV.

Esempio: Alla fine della partita, Anthony controlla la Residenza occupata e 10 dei suoi 12 spazi Territorio sono pieni. Riceve quindi 5 PV aggiuntivi.

PARTITE IN DUE GIOCATORI

Tutte le regole fin qui spiegate vanno applicate, con le seguenti differenze.

MODIFICHE ALLA PREPARAZIONE DEL GIOCO

- **Ogni giocatore riceve 3 dobloni.**
- Piazza solo le navi da carico con 4 e 6 spazi a fianco del tavoliere.
- Piazza un totale di 65 PV in segnalini (qualsiasi combinazione delle due varianti) nella riserva.
- Piazza due lavoratori nella Sala di Reclutamento e 40 lavoratori nella riserva.
- Metti una carta Cercatore nella scatola, avendo in questo modo 7 degli 8 Cittadini vicino al tavoliere (si può includere il Bucaniere in una partita a 2 giocatori).
- Rimuovi due barili per tipo dalla partita, rimettendoli nella scatola.
- Rimuovi tre tessere Possedimento per tipo, assieme a tre tessere Cava. Rimettile nella scatola.
- Piazza un Edificio Commerciale per tipo e due Edifici di Produzione per tipo negli spazi corrispondenti del tavoliere.
- Se usi le espansioni 1, 2 e 4, inizia con quelle regole, dopo applica le regole lette qui sopra.
- Il giocatore iniziale prende una tessera indaco, mentre l'altro giocatore prende una tessera mais.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il Governatore, scegliendo un Cittadino. Il gioco prosegue come nel gioco base.

Nelle partite da due giocatori, ogni giocatore sceglie tre Cittadini per round. Il giocatore iniziale sceglie un Cittadino, svolge l'azione e usa il vantaggio, poi l'altro giocatore svolge l'azione per quel ruolo. Poi il secondo giocatore sceglie un Cittadino e svolge l'azione e usa il vantaggio, seguito dal primo giocatore che svolge l'azione per quel ruolo. Una volta che entrambi i giocatori hanno scelto e giocato tre Cittadini, il round termina. Il Governatore a quel punto piazza un doblone su ognuno dei Cittadini rimasti sul tavolo e i giocatori rimettono lì vicino quelli usati durante il round. Il governatore a quel punto passa la carta Governatore all'avversario e il round successivo ha inizio. La partita finisce seguendo le regole del gioco base.

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

ESPANSIONE 1: NUOVI EDIFICI

Tutti i nuovi Edifici dell'Espansione 1 sono contrassegnati dal testo in verde.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- **Tessere Produzione:** Piazza tutti gli Edifici di Produzione sul tavoliere, secondo le regole del gioco base.
- **Tessere Edifici Commerciali:** Piazza le 29 tessere Edificio Commerciale del gioco base e le 26 nuove tessere vicino al tavoliere, in ordine di PV.

Il giocatore iniziale sceglie un Edificio Commerciale qualsiasi e lo posiziona su uno spazio del tavoliere centrale, in modo che **il costo della tessera scelta** corrisponda al **costo dell'edificio indicato sullo spazio**. Per gli Edifici piccoli presenti in più di una copia, posizionali entrambi sullo stesso spazio (con l'eccezione di una partita a due giocatori, in quel caso piazzane solo uno).

La preparazione continua in questo modo in senso orario; a turno, i giocatori scelgono un Edificio tra quelli rimasti e trovano uno spazio libero che abbia un costo corrispondente. Se giocano anche con l'Espansione 2, i giocatori devono riempire tutto il tavoliere, compresi gli spazi con le scritte in rosso. Se non stanno giocando con l'Espansione 2, quegli spazi vanno lasciati vuoti.

GLI EDIFICI

Mercato Nero/

Il proprietario di un Mercato Nero occupato può ridurre il costo di un Edificio di massimo 3 dobloni, restituendo altrettanti lavoratori, barili e/o segnalini PV alla riserva. Non si può restituire più di un barile per tipo di merce. Un giocatore può usare il Mercato Nero solo se non ha abbastanza soldi per comprare la tessera normalmente (quindi, dopo aver usato il Mercato Nero per comprare un edificio, un giocatore non può avere dobloni avanzati).

Un giocatore non può restituire il lavoratore che occupa il Mercato Nero. Se un giocatore restituisce un lavoratore o un segnalino PV dopo che i termini di fine partita sono stati raggiunti, il gioco termina comunque.

Esempio: Leo possiede un Mercato Nero occupato e vuole comprare una Fabbrica, che gli costa 7 dobloni. Ha solo 5 dobloni nel porto. Restituisce quindi un barile di zucchero e un segnalino PV alla riserva per sostituire i due dobloni mancanti, paga i 5 dobloni che possiede e compra la Fabbrica.

Chiesa/

Il proprietario di una Chiesa occupata riceve 1 PV quando costruisce un Edificio dalla seconda o dalla terza fila, e 2 PV quando costruisce un Edificio dalla quarta fila. Il giocatore non riceve PV per la costruzione della Chiesa stessa.

Capanna nel Bosco/

Durante la fase del Colono, il proprietario di una Capanna nel Bosco occupata può scegliere di piazzare una Foresta piuttosto che un Possedimento su uno dei suoi spazi Territorio. Per creare una Foresta, il giocatore sceglie un Possedimento scoperto e lo piazza a faccia in giù su un qualsiasi spazio libero del proprio Territorio. Le Foreste non necessitano di essere occupate per svolgere il proprio effetto.

Nella fase del Costruttore, se un giocatore ha due o più Foreste nel proprio Territorio, può ridurre il prezzo di un qualsiasi Edificio che compra di un doblone ogni due Foreste. Questa riduzione può essere combinata con il vantaggio del Costruttore e con qualsiasi altro sconto dovuto alle Cave. Non ci sono limiti sul numero di Foreste che un giocatore può piazzare.

Se il proprietario di una Capanna nel Bosco occupata possiede anche

ESPANSIONE 1: NUOVI EDIFICI



Mercato Nero

Scambia 1 lavoratore, barile, o PV per 1, 2 o 3 dobloni di sconto nel costo di un Edificio (solo uno per ogni tipo di risorsa per turno)



Chiesa

+0/1/1/2 PV quando compri Edifici dalle file 1/2/3/4



Capanna nel Bosco

Fase del Colono: crea una Foresta al posto di un Possedimento

Fase del Costruttore: –1 doblone al costo degli Edifici per ogni 2 Foreste nel tuo Territorio

- **Una Hacienda occupata:** Può guardare alla tessera a faccia in giù prima di scegliere se usarla o meno come Foresta.
- **Una Biblioteca occupata:** Può decidere se usare nessuna, una o entrambe le tessere Possedimento come Foreste.
- **Un Ospizio occupato:** Riceve un lavoratore per aver creato una Foresta, e lo piazza sul porto.

Esempio: Evelyn, la Costruttrice, ha cinque Foreste e quattro Cave occupate. Per costruire un Molo, che costa nove dobloni, riceve lo sconto di un doblone per essere il Costruttore, uno sconto di due dobloni per le Foreste ed è limitata a una riduzione di tre dobloni per le Cave. Per il suo Molo, dovrà pagare solo tre dobloni.

Faro

+1 doblone per ogni tipo di merce caricata



Faro/ ⎈

Ogni volta che un giocatore proprietario di un Faro occupato carica merci su una nave, guadagna un doblone extra. Se il giocatore è anche il Capitano, prende un doblone a prescindere dal fatto che carichi o meno delle merci, e un doblone aggiuntivo come parte del suo vantaggio.

Piccolo Molo

Carica tipi diversi di merce, guadagnando però 1 PV ogni due barili, e/o carica meno barili di quanto richiesto (o nessuno)



Piccolo Molo/ ⎈

Il proprietario di un Piccolo Molo occupato, può spedire tipi diversi di merci in un solo turno, ma riceve solo 1 PV per ogni due barili spediti. In aggiunta, il giocatore non è obbligato a spedire tutti i barili di un tipo di merce. Può invece scegliere di spedire quanti barili vuole, o di non spedirne proprio nessuno. Durante una singola fase del Capitano, un giocatore può usare un Molo e un Piccolo Molo insieme, fintanto che sono occupati entrambi.

Deposito

Conserva 3 barili aggiuntivi



Deposito/ ⎈

Alla fine della fase del Capitano, il proprietario di un Deposito occupato può conservare fino a tre barili aggiuntivi di un qualsiasi tipo di merce.

Esempio: Se un giocatore ha un Deposito occupato e un Piccolo Magazzino occupato, può conservare tutti i barili di un tipo di merce e fino a quattro barili aggiuntivi di qualsiasi tipo.

Casa delle Unioni

+1 PV per ogni 2 barili dello stesso tipo di merce (prima di caricarli)



Casa delle Unioni/ ⎈

All'inizio della fase del Capitano, prima di spedire qualsiasi merce, il proprietario di una Casa delle Unioni occupata riceve un segnalino PV bonus per ogni due barili dello stesso tipo di merce sul suo porto.

Esempio: Evelyn ha una Casa delle Unioni occupata e tre barili di mais, uno di caffè e due di indaco sul suo porto. Guadagna 2 PV; uno per il mais e uno per l'indaco. Anthony ha una Casa delle Unioni occupata e quattro barili di mais e due di caffè sul suo porto. Ottiene 3 PV; due per il mais e uno per il caffè.

Acquedotto

+1 barile da una Grande Piantagione di Indaco o da un Grande Zuccherificio



Acquedotto/ ▩

Se il proprietario di un Acquedotto occupato produce almeno un barile di indaco o di zucchero da una Grande Piantagione di Indaco o da un Grande Zuccherificio, riceve un barile extra di indaco o di zucchero.

Esempio: Se un giocatore produce un barile di indaco dalla sua Piccola Piantagione di Indaco e nessun barile di zucchero dal suo Grande Zuccherificio, riceve un barile di indaco in tutto. Se un altro giocatore produce due barili di indaco dalla sua Grande Piantagione di Indaco e tre barili di zucchero dal suo Grande Zuccherificio, riceve un totale di tre barili di indaco e quattro barili di zucchero.

Fabbrica Specializzata

Guadagna dobloni bonus per un tipo di merce



Fabbrica Specializzata/ ▩

Il proprietario di una Fabbrica Specializzata occupata ottiene dei dobloni bonus in base al numero di barili di un tipo che produce. Sceglie il tipo di merce di cui produce il maggior numero di barili (qualsiasi tipo eccetto il mais) e guadagna un doblone in meno del numero di barili prodotti.

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

Esempio: Durante la fase dell'Artigiano, Henry possiede una Fabbrica Specializzata occupata e produce 5 barili di mais, 4 di indaco e 2 di zucchero. La Fabbrica Specializzata gli fa guadagnare tre dobloni (quattro di indaco meno uno).

Albergo/

Il proprietario di un Albergo può piazzarci sopra fino a due lavoratori. Può poi spostare questi lavoratori all'inizio, durante o alla fine di qualsiasi fase, per piazzarli su qualsiasi Edifico, Possedimento o Cava. Quando fa questo, può immediatamente sfruttare l'abilità dell'Edificio, se possibile. I lavoratori ospitati devono rimanere sulla nuova tessera fino alla prossima fase del Caposquadra. Se il giocatore ha due lavoratori sul suo Albergo, non deve per forza spostarli entrambi nello stesso momento.

Esempio: Alla fine della fase del Capitano, il proprietario di un Albergo occupato da due lavoratori, sposta uno di questi sul suo Deposito e usa subito l'abilità del Deposito per tenere tre barili aggiuntivi sul porto. In un turno successivo, il giocatore diventa un Mercante e muove il secondo ospite dal suo Albergo alla Biblioteca in modo da raddoppiare il suo bonus da Mercante.

Stazione Commerciale/

Il proprietario di una Stazione Commerciale occupata può scegliere di vendere i suoi barili alla Casa di Commercio o alla sua Stazione Commerciale. Se vende alla sua Stazione Commerciale, può vendere un tipo di merce già presente nella Casa di Commercio (rimettendo quel barile direttamente nella riserva).

Siccome l'abilità dell'Ufficio e della Stazione Commerciale sono simili, ha poco senso usare entrambi questi Edifici durante la stessa partita.

Nota: Il giocatore non riceve i bonus del Mercato Grande o Piccolo quando vende alla propria stazione Commerciale.

Biblioteca/

Quando il proprietario di una Biblioteca occupata sceglie un qualsiasi ruolo, riceve il doppio del vantaggio correlato al ruolo scelto. Se il giocatore sceglie il Colono, può prendere o un Possedimento o una Cava all'inizio del suo turno. Dopo che tutti gli altri giocatori hanno preso i propri Possedimenti, il giocatore può scegliere un Possedimento tra quelli rimanenti a faccia in su (anche se non può prendere una seconda Cava). L'Artigiano che controlla una Biblioteca occupata può prendere 2 barili extra secondo il proprio vantaggio (possono essere dello stesso tipo di merce o di due tipi diversi).

Nota: Il proprietario di una Biblioteca occupata e di un Ospizio occupato può prendere un lavoratore solo per la sua prima tessera; il proprietario di una Biblioteca occupata e di una Capanna di Costruzione occupata può prendere una Cava come seconda tessera.

Convento

Alla fine della partita, il proprietario di un Convento occupato ottiene PV extra per ogni 3 tessere dello stesso tipo all'interno del proprio territorio. Per un singolo set di 3 tessere dello stesso tipo, guadagna 1 PV; per due set di 3 tessere, guadagna 3 PV; per ogni tre set di 3 tessere, guadagna 6 PV; e per ogni quattro set di 3 tessere (il massimo possibile), guadagna 10 PV.

Esempio: Alla fine della partita, Leo ha un Convento occupato, sei Possedimenti di mais, uno di zucchero, due di tabacco e tre Foreste. Siccome ha tre set di tre (due set di tre mais e un set di tre foreste), guadagna 6 PV.

Statua

Alla fine della partita, la Statua vale 8 PV. Non serve piazzare nessun lavoratore sulla Statua.



Albergo

Sposta 1–2 lavoratori dall'Albergo a un altro Edificio in un qualsiasi momento, e svolgi immediatamente l'abilità dell'Edificio appena occupato (se possibile)



Stazione Commerciale

Vendi alla tua Casa di Commercio personale



Biblioteca

Raddoppia il vantaggio di qualsiasi ruolo



Convento

+1/3/6/10 PV per 1/2/3/4 set di 3 tessere dello stesso tipo sul tuo Territorio



Statua

+8 PV alla fine della partita

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

ESPANSIONE 2: I NOBILI

L'Espansione dei Nobili aggiunge 20 pedine rosse di legno che rappresentano i nobili, sette nuovi Edifici Commerciali e un nuovo Edificio di Produzione. I nuovi Edifici possono essere usati assieme a quelli del gioco base e a quelli dell'Espansione 1. Tutti gli Edifici dell'Espansione 2: I Nobili, sono scritti con testi in rosso.

PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- Tessere Edificio e Possedimento
  - Se usi gli Edifici dell'Espansione 1, segui le regole per la preparazione dell'Espansione 1, includendo anche tutti gli spazi dedicati agli Edifici dell'Espansione 2. Se non usi l'Espansione 1, posiziona gli Edifici negli spazi come indicato.
- Lavoratori
  - Usa tutti i lavoratori per questa Espansione. Piazza tutti i lavoratori nella riserva.
- Nobili
  - Piazza i 20 Nobili vicino alla riserva dei lavoratori.
  - All'inizio della partita e alla fine di ogni fase del Caposquadra, metti i lavoratori nella Sala di Reclutamento come nelle regole base, ma rimpiazza uno dei lavoratori con un Nobile (fintanto che ci sono Nobili disponibili). Alla fine della partita, ogni Nobile vale 1 PV. I giocatori possono usare i Nobili come se fossero lavoratori, con alcune eccezioni per i nuovi Edifici, come spiegato più avanti.

La partita si svolge seguendo le regole base, con le seguenti eccezioni: NON usare la seguente condizione di **Fine del Gioco** (vedi pagina 4): "Non ci sono abbastanza lavoratori per riempire la Sala di Reclutamento alla fine di una fase del Caposquadra"

GLI EDIFICI

Ufficio di Zona/

Il proprietario di un Ufficio di Zona occupato *da un lavoratore* paga un doblone in meno per qualsiasi Edificio piccolo (nelle righe 1, 2 e 3). Il proprietario di un Ufficio di Zona occupato *da un Nobile* paga due dobloni in meno per ogni Edificio grande (riga 4).

Fornitore Reale/

Nella fase del capitano, prima soltanto del suo primo turno, il proprietario di un Fornitore Reale occupato da un lavoratore o da un Nobile può scambiare un barile dal suo porto per ogni Nobile sulla sua isola con 1 PV. Ogni barile scambiato deve essere di un **tipo diverso di merce**. Il giocatore rimette i barili scambiati nella riserva e procede con il suo turno normalmente. Il giocatore che usa il bonus del Fornitore Reale non può ottenere alcun bonus aggiuntivo per le merci scambiate con il Fornitore Reale (non importa delle funzioni di altri Edifici).

Cappella/

All'inizio di ogni fase dell'Artigiano, il proprietario di una Cappella occupata *da un lavoratore* guadagna un doblone dalla banca, e il proprietario di una Cappella occupata *da un Nobile* ottiene invece 1 segnalino PV.

Gioielliere/

Il proprietario di un Gioielliere occupato prende un doblone per ogni Nobile nella sua isola. Il Gioielliere conta come un Edificio di Produzione grande per quanto riguarda i bonus di fine partita.

Villa/

Il proprietario di una Villa occupata può prendere un Nobile dalla riserva. Se non ci

Ufficio di Zona

Se occupato da un lavoratore: –1 doblone per comprare un Edificio piccolo

Se occupato da un Nobile: –2 dobloni per comprare un Edificio grande



Fornitore Reale

Per ogni Nobile, scambia 1 tipo diverso di barile per 1 PV l'uno



Cappella

Se occupata da un lavoratore: +1 doblone

Se occupata da un Nobile: +1 PV



Gioielliere

+1 doblone per ogni Nobile



Villa

+1 Nobile



www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

sono più nobili, può prendere un lavoratore dalla riserva dei lavoratori (se non ci sono nemmeno lavoratori, si perde l'effetto di questo Edificio).

Casa di Caccia/

Alla fine di ogni fase del Colono, il proprietario di una Casa di Caccia occupata *da un lavoratore*, può scartare una tessera Possedimento (o Foresta) dal suo Territorio. Il proprietario di una Casa di Caccia occupata *da un Nobile* può invece ricevere 2 PV, ma solamente se possiede il maggior numero di spazi vuoti nel Territorio della propria isola. Se la tessera scartata era occupata, il giocatore piazza il lavoratore (o il Nobile) sul suo porto. Se due giocatori sono in parità nel maggior numero di spazi Territorio vuoti, il bonus di 2 PV non viene conferito.

Ufficio Territoriale/

Il proprietario di un Ufficio Territoriale occupato *da un lavoratore* può pagare un doblone per comprare una tessera Possedimento dalla cima di una delle pile coperte e piazzarla sulla propria isola. Il proprietario di un Ufficio Territoriale occupato *da un Nobile* può invece vendere un qualsiasi Possedimento sulla propria isola (da mettere nella pila degli scarti) e guadagnare un doblone dalla banca.

Se il proprietario di un Ufficio Territoriale occupato da un lavoratore possiede anche una Capanna nel Bosco, può scegliere di giocare la tessera pescata come una Foresta, invece che un Possedimento. Se il proprietario di un Ufficio Territoriale occupato da un Nobile scarta una tessera Possedimento occupata, quel giocatore deve piazzare il lavoratore o il Nobile sul suo porto.

Giardino Reale

Alla fine della partita, il proprietario di un Giardino Reale occupato ottiene 1 PV *aggiuntivo* per ogni Nobile sulla sua plancia isola, ottenendo quindi in totale 2 PV per ogni Nobile (a prescindere se si trovino su un Edificio, un Possedimento o sul porto).



Casa di Caccia

Se occupata da un lavoratore: scarta 1 Possedimento / Foresta

Se occupata da un Nobile: +2 PV se il giocatore ha il maggior numero di spazi Territorio vuoti



Ufficio Territoriale

Se occupato da un lavoratore: compra 1 Possedimento per 1 doblone

Se occupato da un Nobile: vendi 1 Possedimento per 1 doblone



Giardino Reale

+1 PV per ogni Nobile

ESPANSIONE 3: I BUCANIERI

Determina il numero e il tipo di carte Cittadino, in base al numero di giocatori, secondo le regole base del gioco. Dopodiché, aggiungi la carta del Bucaniere al set di carte Cittadino. Posiziona il segnalino del Bucaniere sopra alla carta all'inizio della partita.

Quando un giocatore sceglie il ruolo del Bucaniere, prende anche il segnalino. Per quel turno, il giocatore può scegliere una delle quattro opzioni del Bucaniere. A differenza degli altri ruoli, solo il giocatore che sceglie il Bucaniere svolge la sua azione.

OPZIONI DEL BUCANIERE: SCEGLINE UNA (PER TURNO)



- **Pirateria:** Rimuovi tutte le merci da una qualsiasi nave da carico. Puoi tenere fino a tre barili tra quelli scartati.
- **Bottino:** Rimuovi tutte le merci dalla **Casa di Commercio.** Guadagni 1 PV per ogni merce rimossa in questo modo.
- **Razzia:** Riduci il numero di lavoratori nella Sala di Reclutamento al numero di giocatori. Tieni fino a tre dei lavoratori rimossi e piazzali immediatamente sulla tua isola. Questi lavoratori non possono essere conservati sul porto.
- **Rapimento:** Prendi una qualsiasi carta Cittadino tra quelle non usate e giocala davanti a te. Prendi tutti i dobloni su questa carta, se ce ne sono. Se un avversario sceglie il Cittadino rapito durante questo round, prendi tre dobloni dalla banca. Se il ruolo rapito non viene scelto da nessuno entro la fine del round, giocalo tu stesso.

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

REGOLE DEL BUCANIERE

Se il ruolo del Bucaniere non viene scelto da nessuno durante il round, non piazzarci sopra nessun doblone alla fine di esso.

Il giocatore che sceglie il Bucaniere, tiene per sé il segnalino del Bucaniere e non lo rimette sulla carta Cittadino alla fine del round. Il segnalino del Bucaniere rimane a quel giocatore finché qualcun altro non sceglie la carta del Bucaniere. In tal caso, il segnalino va al nuovo giocatore. Se un giocatore possiede il segnalino del Bucaniere, NON PUÒ scegliere la carta del Bucaniere finché il segnalino non gli viene tolto.

ESPANSIONE 4: IL FESTIVAL

Ogni partita avrà un set diverso di obiettivi del Festival, che vanno perseguiti. Gli obiettivi devono essere determinati prima dell'inizio della partita.



PREPARAZIONE

Piazza la plancia del Festival in un punto raggiungibile da tutti.

PER L'OBIETTIVO DEI POSSEDIMENTI: Piazza un Possedimento di mais, uno di indaco, uno di zucchero, uno di tabacco e uno di caffè, a lato, coperti. Mescola le tessere e pescane una, piazzandola sullo spazio designato della plancia del Festival. Rimetti le altre tessere nelle pile coperte.

PER L'OBIETTIVO DELLA PRODUZIONE: Prendi tre barili per tipo di merce e mescolali (nella tua mano o in un sacchetto) in modo da non poterli vedere. A caso, pesca tre barili e mettili sugli spazi designati della plancia del Festival. Il resto dei barili va rimesso nella riserva.

PER L'OBIETTIVO DELLA COSTRUZIONE: Prendi un Edificio per tipo dalla terza fila (ossia gli Edifici con PV pari a 3). Non prendere gli Edifici di Produzione che producono una merce già presente nell'obiettivo della Produzione. Mescolali (nella tua mano o in un sacchetto) in modo da non poterli vedere. A caso, pescane uno e mettilo sullo spazio designato della plancia del Festival. Rimetti le altre tessere sul tavoliere al loro posto.

Nota: Se giochi usando l'Espansione I, non scegliere l'obiettivo della Costruzione finché non hai completato la preparazione dell'Espansione I.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni obiettivo può essere raggiunto solo dal **primo giocatore** che riesce a completarlo. Gli obiettivi possono essere raggiunti in qualsiasi ordine.

L'obiettivo dei Possedimenti viene raggiunto dal primo giocatore che ha tre tessere Possedimento dello stesso tipo di quella sulla plancia del Festival.

Ricompensa: 3 lavoratori

L'obiettivo della Produzione viene raggiunto dal primo giocatore che riesce a produrre tutte le merci presenti sulla plancia del Festival durante lo stesso turno.

Ricompensa: 3 dobloni

L'obiettivo della Costruzione viene raggiunto dal primo giocatore che costruisce l'Edificio presente sulla plancia del Festival.

Ricompensa: 3 PV

Quando un obiettivo viene raggiunto, rimuovi la tessera o i barili corrispondenti e rimettili nelle rispettive riserve di gioco.

RICONOSCIMENTI

L'autore e l'editore desiderano ringraziare i tanti play testers per il grande impegno e i numerosi consigli, specialmente: 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, la Wiener Spiele Akademie e i gruppi di Berlino, Bödefeld, Gottinga e Rosenheim.

Gli edifici nell'Espansione 2 sono basati su suggerimenti di 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 e Yasuto Yonede. Grazie!

Nota dell'editore

Considerato largamente come uno dei primi giochi in stile Euro a entrare nel mercato del gioco nordamericano, *Puerto Rico* ha segnato un passo importante nella storia dei giochi da tavolo. Per molti cittadini degli USA e del Canada, è stato il passo introduttivo che li ha portati alla cultura del gioco da tavolo. Detto questo, gli editori di questo gioco sarebbero negligenti nel non riconoscere l'evoluzione del discorso che riguarda la problematica dell'uso della colonizzazione come tema. Alea non pubblicherebbe mai un gioco con questo tema al giorno d'oggi. Detto questo, l'importanza di *Puerto Rico* nella storia dell'hobby, giustifica la pubblicazione del gioco, visto come un lascito storico all'interno del mondo del gioco. Non intendiamo minimizzare o ignorare le sofferenze causate dalla colonizzazione dell'isola di Puerto Rico. Incoraggiamo i giocatori a studiare la storia di Puerto Rico e di prendersi un momento per considerare le varie prospettive coinvolte nella colonizzazione, nonché i danni che questa ha causato in tutto il mondo, con un impatto che perdura ancora al giorno d'oggi.

Grafica: Sam Dawson
Illustrazioni: Vincent Dutrait, Johnny Morrow

Per qualsiasi commento, suggerimento o domanda riguardo questo gioco, si prega di contattarci a:

Ravensburger S.r.l.
Via Enrico Fermi, 20
I-20057 Assago (MI)

info.italia@ravensburger.com

www.ravensburger.com

© 2001/19 Andreas Seyfarth
© 2002/11/13/20

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

RIFERIMENTO PER GLI EDIFICI

EDIFICI COMMERCIALI PICCOLI



Università
Prendi un lavoratore gratuito assieme all'Edificio appena comprato



Bacino di Attracco
+1 PV per ogni tipo di merce caricato



Piccolo Magazzino
Conserva tutti i barili di un tipo aggiuntivo di merce



Grande Magazzino
Conserva tutti i barili di due tipi aggiuntivi di merce



Molo
Carica merci su una nave privata



Fabbrica
+1/2/3/5 dobloni quando produci 2/3/4/5 tipi diversi di merce



Capanna di Costruzione
Cave al posto dei Possedimenti



Hacienda
+1 Possedimento coperto all'inizio della fase



Ospizio
+1 lavoratore gratuito assieme a un Possedimento/Cava



Piccolo Mercato
+1 doblone quando vendi una merce



Grande Mercato
+2 dobloni quando vendi una merce



Ufficio
Vendi una merce doppia nella Casa di Commercio

NUOVI EDIFICI



Mercato Nero
Scambia 1 lavoratore, barile, o PV per 1, 2 o 3 dobloni di sconto nel costo di un Edificio (solo uno per ogni tipo di risorsa per turno)



Chiesa
+0/1/1/2 PV quando compri Edifici dalle file 1/2/3/4



Capanna nel Bosco
Fase del Colono: crea una Foresta al posto di un Possedimento

Fase del Costruttore: –1 doblone al costo degli Edifici per ogni 2 Foreste nel tuo Territorio



Faro
+1 doblone per ogni tipo di merce caricata



Piccolo Molo
Carica tipi diversi di merce, guadagnando però 1 PV ogni due barili, e/o carica meno barili di quanto richiesto (o nessuno)



Deposito
Conserva 3 barili aggiuntivi



Casa delle Unioni
+1 PV per ogni 2 barili dello stesso tipo di merce (prima di caricarli)



Acquedotto
+1 barile da una Grande Piantagione di Indaco o da un Grande Zuccherificio



Fabbrica Specializzata
Guadagna dobloni bonus per un tipo di merce



Albergo
Sposta 1–2 lavoratori dall'Albergo a un altro Edificio in un qualsiasi momento, e svolgi immediatamente l'abilità dell'Edificio appena occupato (se possibile)



Stazione Commerciale
Vendi alla tua Casa di Commercio personale



Biblioteca
Raddoppia il vantaggio di qualsiasi ruolo

I NOBILI



Ufficio di Zona
Se occupato da un lavoratore: –1 doblone per comprare un Edificio piccolo

Se occupato da un Nobile: –2 dobloni per comprare un Edificio grande



Fornitore Reale
Per ogni Nobile, scambia 1 tipo diverso di barile per 1 PV l'uno



Cappella
Se occupata da un lavoratore: +1 doblone

Se occupata da un Nobile: +1 PV



Gioielliere
+1 doblone per ogni Nobile



Villa
+1 Nobile



Casa di Caccia
Se occupata da un lavoratore: scarta 1 Possedimento/Foresta

Se occupata da un Nobile: +2 PV se il giocatore ha il maggior numero di spazi Territorio vuoti



Ufficio Territoriale
Se occupato da un lavoratore: compra 1 Possedimento per 1 doblone

Se occupato da un Nobile: vendi 1 Possedimento per 1 doblone

EDIFICI COMMERCIALI GRANDI



Municipio
+1 PV per ogni Edificio Commerciale



Casa delle Dogane
+1 PV per ogni 4 PV guadagnati durante la partita



Fortezza
+1 PV per ogni 3 lavoratori



Sala della Gilda
+1/2 PV per ogni Edificio di Produzione piccolo/grande



Residenza
+4/5/6/7 PV se hai fino a 9/10/11/12 spazi Territorio pieni



Convento
+1/3/6/10 PV per 1/2/3/4 set di 3 tessere dello stesso tipo sul tuo Territorio



Statua
+8 PV alla fine della partita



Giardino Reale
+1 PV per ogni Nobile

EDIFICI DI PRODUZIONE



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

238854