

Puerto Rico

Goudzoeker of gouverneur, kolonist of bouwmeester?

Welke rol je ook in de 'nieuwe wereld' speelt, je hebt maar één doel: zoveel mogelijk welvaart en aanzien verwerven! Wie bezit de vruchtbaarste plantages? Wie bouwt de belangrijkste gebouwen?

Wie behaalt de meeste punten.....?

DOEL VAN HET SPEL

Het spel verloopt over meerdere rondes. Per ronde kiest elke speler één van de 7 verschillende rollen en zet daarmee een specifieke actie voor **alle** spelers in gang. Zo worden er bijvoorbeeld door de kolonist nieuwe plantages aangelegd, waarop met behulp van de opzichter goederen geproduceerd worden. Aansluitend worden die door de handelaar aan het handelshuis verkocht of door de kapitein naar de "oude" wereld verscheept. Met het verdiende geld kunnen door de bouwmeester bijvoorbeeld weer nieuwe gebouwen in de stad gebouwd worden, enzovoorts. Wie het beste de steeds wisselende volgorde van de verschillende acties en de bijbehorende bijzondere privileges die eraan verbonden zijn, in de gaten houdt, zal het meeste succes hebben en het spel winnen.

Winnaar is degene die aan het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld.

SPELMATERIAAL

- 5 spelborden:** (telkens met 12 eiland- en 12 stadsvelden en een overzicht van de 7 rollen)
- 1 gouverneurkaart:** geeft de startspeler van de ronde aan
- 8 rollenkaarten:** 1 x kolonist; burgemeester; bouwmeester; opzichter; handelaar; kapitein en 2 x goudzoeker
- 1 overzichtskaart:** voor de diverse gebouwen en het geld
- 49 gebouwen:** 5 grote paarse (2 velden groot), 2 x 12 kleine paarse en 20 gekleurde productiegebouwen
- 54 dubloenen:** 46 x 1 en 8 x 5 (ronde schijven)
- 58 eilandkaartjes:** 8 steengroeve- en 50 plantagekaartjes: 8 x koffie; 9 x tabak; 10 x maïs; 11 x suiker en 12 x indigo
- 1 kolonistenschip**
- 100 kolonisten** (ronde houten speelstukken)
- 1 handelshuis**
- 50 goederenstenen** (9 x koffie en 9 x tabak; 10 x maïs; 11 x suiker en 11 x indigo)
- 5 schepen**
- 50 puntenfiches:** zeshoekig: 32 x 1 en 18 x 5

DOEL VAN HET SPEL

De spelers kiezen iedere ronde een rol en voeren de bijbehorende acties uit.

Gebouwen worden gebouwd en plantages worden aangelegd, goederen worden geproduceerd en verkocht of verscheept.

Wie aan het einde van het spel de meeste punten bezit, wint.



Als je deze regels voor het eerst leest, bevelen wij aan om de cursief gedrukte en de vet gedrukte delen niet te lezen. De cursieve tekst bij de aanwijzingen bevat vooral finesses in de spelregels. De vet gedrukte tekst langs de kant is bedoeld om het geheugen nog eens op te frissen als dit spel al eens gespeeld is en na een tijdje weer uit de kast wordt gehaald.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

De **overzichtsk kaart** wordt midden op de tafel gelegd. **Alle gebouwen** worden zoals aangegeven daarop verdeeld (zie hier onder.)

De **dubloenen** worden naar soort gestapeld op de daartoe bestemde plaats (= bank) (zie onder).

Elke speler krijgt:

- **1 speelbord** (legt dit open voor zich neer)
- **geld** :
 - 3 spelers: 2 dubloenen - 4 spelers: 3 dubloenen - 5 spelers: 4 dubloenen.
 - (De dubloenen van de spelers liggen altijd op de windroos van het speelbord, zodat men steeds kan zien hoeveel de andere spelers bezitten.)
- **1 plantagekaartje**: vóór de verdeling van de plantagekaartjes bepaalt het lot de startspeler van de eerste ronde. De startspeler krijgt de **gouverneurskaart** en een blauw **indigokaartje** (die hij open op een *willekeurig* veld van zijn 12 eilandplaatsen legt.) Met de klok mee ontvangen de spelers de volgende kaartjes:
 - bij 3 spelers: 2e speler: 1 x indigo en 3e speler 1 x maïs
 - bij 4 spelers: 2e speler: 1 x indigo en 3e en 4e speler elk 1 x maïs
 - bij 5 spelers: 2e en 3e speler elk 1 x indigo en 4e en 5e speler elk 1 x maïs

Het overige **spelmateriaal** wordt volgens de afbeelding hier onder op tafel gelegd: (de afbeelding toont de opstelling van een spel met 4 spelers)

- **de puntenfiches** (in 2 stapels):
 - bij 3 spelers: 75 punten
 - bij 4 spelers: 100 punten
 - bij 5 spelers: alle 122 punten
- **alle 8 steengroevenkaartjes** (open)
- **alle resterende plantagekaartjes** (goed geschud met beeldzijde naar beneden)
- **4, 5 of 6 plantagekaartjes** (één meer dan aantal spelers) worden van de dichte stapels genomen en open naast de steengroevenkaartjes gelegd.
- **de rollenkaarten**:
 - bij 3 spelers: alle kaarten behalve de 2 goudzoekers (= 6 kaarten)
 - bij 4 spelers: alle kaarten behalve één goudzoeker (= 7 kaarten)
 - bij 5 spelers: alle 8 rollenkaarten
- **drie schepen**:
 - bij 3 spelers: de schepen met 4, 5 en 6 laadruimtes
 - bij 4 spelers: de schepen met 5, 6 en 7 laadruimtes
 - bij 5 spelers: de schepen met 6, 7 en 8 laadruimtes
- **alle goederenstenen** (in 5 kleuren gescheiden)
- **het handelshuis**
- **het kolonistenschip** met 3, 4 of 5 kolonisten erop (evenveel als er spelers zijn)
- **de bruine kolonisten** (als voorraad):
 - bij 3 spelers: 55 steentjes
 - bij 4 spelers: 75 steentjes
 - bij 5 spelers: 95 steentjes

het niet-gebruikte spelmateriaal blijft in de doos.

SPELVERLOOP

Het spel verloopt over meerdere ronden (circa 15.) Een ronde verloopt als volgt: de speler met de gouverneurkaart begint. Hij neemt één van de rollenkaarten, legt die open voor zich neer en voert als eerste direct de actie uit die aan deze rol verbonden is. Daarna voert zijn linkerbuurman de actie van die rol uit, enzovoorts. Dit gaat door tot *iedere speler* de actie van deze rol *één keer* uitgevoerd heeft. Nu komt de linkerbuurman van de gouverneur aan beurt: hij neemt één van de *overgebleven* rollen en legt deze kaart voor zich neer. Beginnend bij *hem* (en niet bij de gouverneur!) voert elke speler weer de actie uit die aan deze rol verbonden is. Hebben alle spelers een rol gekozen en de daaraan verbonden actie uitgevoerd, eindigt een ronde. Op elk van drie door de spelers niet gekozen rollenkaarten wordt een dubloen gelegd. Dan worden alle gebruikte rollenkaarten opnieuw naast deze drie gelegd en de gouverneurkaart schuift een plaats op naar links: een nieuwe ronde begint. De nieuwe gouverneur kiest een rollenkaart, enzovoorts.

DE ROLLEN

Elke rol kent een bijzonder privilege toe aan de speler die deze rol gekozen heeft, en anderzijds ook een algemene actie die om beurten door *elke* speler uitgevoerd wordt. (*uitzondering: de goudzoeker.*)

In hoofdlijnen komt het hierop neer:

- Liggen er één of meerdere dubloenen op een rollenkaart, dan ontvangt de speler die deze kaart genomen heeft die dubloenen in *elk* geval.
- Met het uitvoeren van de actie begint *steeds* de speler die de rollenkaart heeft genomen en worden de acties verder door elke speler met de klok mee uitgevoerd.
- Een speler mag niet weigeren een rol te kiezen, wanneer hij aan de beurt komt. Hij mag echter wel een rol kiezen, die hij vervolgens helemaal niet kan of wil gebruiken.
- Een speler mag kiezen of hij de aan de rol gekoppelde actie al dan niet wil uitvoeren (*uitzondering: kapitein*). Kan of wil een speler een actie die bij een rol hoort, niet uitvoeren dan gaat zijn beurt voorbij.
- Een rollenkaart blijft tot het einde van de ronde voor de betrokken speler liggen. Ze kan in die periode niet door een andere speler gekozen worden.

DE LANDBOUWER (landbouwfase → aanleg van een nieuwe plantage op het eiland)

Wie deze rol kiest, neemt aansluitend *ófwel* een steengroevenkaartje (als zijn privilege), *óf één* van de openliggende plantagekaartjes en legt deze dan op een *willekeurig* vrij eilandveld op zijn spelbord.

Aansluitend pakken alle spelers met de klok mee één van resterende open *plantagekaartjes* (géén steengroevenkaartje, *uitzondering: bouwhut*) en plaatsen deze op hun eiland.

Hierna legt de landbouwer de niet-gekozen plantagekaartjes op een open aflegstapel en neemt zoveel plantagekaartjes van de dichte stapel dat hij er *één meer* openlegt dan er spelers zijn.

Aanwijzingen:

- Hou de speciale functie van de hacienda, de bouwhut en het hospitium in de gaten.
- Heeft de landbouwer onvoldoende kaartjes in de dichte stapel, dan schudt hij de aflegstapel en wordt deze als nieuwe dichte stapel gebruikt. Zijn er dan nog steeds niet genoeg plantagekaartjes, dan krijgen de betrokken spelers niets.
- Ter verduidelijking: hoe de plantages resp. steengroeven op de eilandvelden geplaatst worden heeft voor het verloop van het spel geen enkele betekenis.

SPELVERLOOP

De gouverneur begint en kiest een rol uit; de desbetreffende actie wordt met de klok mee uitgevoerd.

Daarna kiest de volgende speler een rol en wordt de desbetreffende actie met de klok mee uitgevoerd, enzovoorts.

Aan het einde van een ronde wordt op de 3 niet-gekozen rollen elk 1 dubloen neergelegd.

De gouverneurkaart schuift door naar de volgende speler, een nieuwe ronde begint.

DE ROLLEN

- **leiden** steeds een actie voor alle spelers in (*uitzondering: goudzoeker*).
- **geven** een privilege aan degene die de rol kiest.

landbouwer

Actie: De spelers krijgen met de klok mee een plantage.

Privilege: De landbouwer mag in plaats van een plantage een steengroeve pakken.

nieuwe plantages
Steengroeve in plaats van plantage

Aan het einde van de landbouwfase worden nieuwe plantages omgedraaid.

- Zijn alle 12 eilandvelden van een speler vol, dan kan deze in de kolonistenfase géén kaartje meer nemen.
- Liggen er geen steengroeven meer in voorraad, dan kan de kolonist zijn privilege en de eigenaar van de bouwhut zijn eigenschap niet meer benutten.

DE BURGEMEESTER (burgemeesterfase → aankomst van nieuwe kolonisten)

Op de kaartjes (plantages/steengroeven respectievelijk gebouwen) staan 1 tot 3 rondjes. Op elk van deze rondjes kan precies 1 kolonistensteentje geplaatst worden. Ligt er minstens 1 kolonistensteentje op een kaartje, dan wordt deze als bezet beschouwd. Alleen bezette kaartjes vervullen hun functie, onbezette kaartjes werken nooit!

Wie de burgemeesterrol kiest, neemt als privilege een kolonist uit de algemene voorraad (niét uit het kolonistenschip!) Daarna neemt hij de kolonisten van het kolonistenschip en verdeelt die beginnend bij zichzelf, met de klok mee, totdat het schip leeg is.

Elke speler kan nu deze nieuwe kolonisten, samen met alle kolonisten uit eerdere rondes, zoals hij dat zelf wil verdelen over zijn bord. Kan een speler niet al zijn kolonisten onderbrengen, dan kan hij de resterende steentjes op het vakje van 'San Juan' plaatsen (opslag). Daar blijven ze zolang liggen, tot ze in een volgende burgemeesterfase op vrije rondjes verdeeld kunnen worden.



Ten slotte stelt de burgemeester nog de behoefte vast aan nieuwe kolonisten. Voor elk niet-bezet veld op de gebouwen van elke speler (die van de plantages en steengroeven tellen niet mee!) wordt een kolonist uit de voorraad op het kolonistenschip gelegd.

Opgelet! Er worden steeds minstens zoveel kolonisten op het schip geplaatst als er spelers zijn.

Aanwijzingen:

- In principe kunnen alle spelers hun kolonisten gelijktijdig verplaatsen tijdens de burgemeesterfase. In veel gevallen kan het echter van belang zijn, wie zijn kolonisten waar plaatst. Daarom geldt in deze fase ook de gewone volgorde: eerst verdeelt de burgemeester al zijn kolonisten, dan de speler links van hem, enzovoorts.
- Is men vergeten nieuwe kolonisten op het kolonistenschip te plaatsen, dan wordt achteraf de kleinste mogelijke hoeveelheid geplaatst. Oftewel: dan worden er net zoveel kolonisten op het schip geplaatst als dat er spelers zijn.
- Zijn er geen kolonisten meer aanwezig in de algemene voorraad, dan kan de burgemeester zijn privilege niet meer benutten.
- Ter verduidelijking: geen enkele speler mag vrijwillig kolonisten in San Juan (tussenopslag) plaatsen. Zolang hij kan, moet hij vrije velden bezetten. Dit mag echter alleen in de burgemeesterfase.

DE BOUWMEESTER (bouwmeesterfase → bouwen van gebouwen)

Wie deze rol kiest, kan direct één gebouw bouwen, wanneer hij over de nodige dubloenen verminderd met één (= zijn privilege) beschikt en deze aan de bank betaalt. Hoeveel dubloenen nodig zijn om een gebouw te bouwen, wordt aangegeven in het eerste vakje van het gebouwkaartje. Hij kan dan het gebouw op een willekeurig vrij stadsveld op zijn spelbord plaatsen. Bij een groot gebouw heeft hij 2 vrije velden nodig onder elkaar. Daarna kunnen ook de andere spelers met de klok mee om beurt een gebouw bouwen.

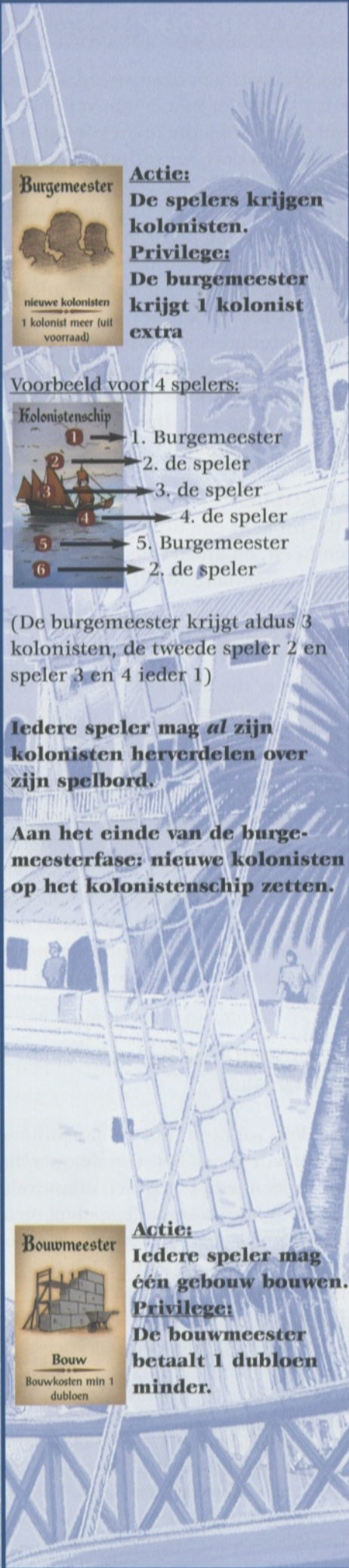
Opgelet: geen enkele speler mag hetzelfde gebouw meer dan één keer bouwen.

Uitgebreide uitleg over de verschillende gebouwen en hun functie vind je verderop in de regels.

Indigoververt	2
kosten	3
Naam	↑
punten	↑

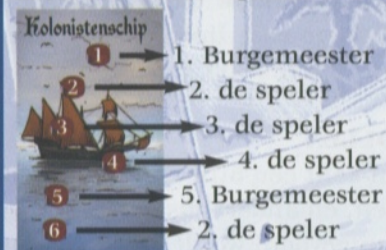


Actie:
Iedere speler mag één gebouw bouwen.
Privilege:
De bouwmeester betaalt 1 dubloon minder.



Actie:
De spelers krijgen kolonisten.
Privilege:
De burgemeester krijgt 1 kolonist extra

Voorbeeld voor 4 spelers:



(De burgemeester krijgt aldus 3 kolonisten, de tweede speler 2 en speler 3 en 4 ieder 1)

Iedere speler mag al zijn kolonisten herverdelen over zijn spelbord.

Aan het einde van de burgemeesterfase: nieuwe kolonisten op het kolonistenschip zetten.

Steengroeve

Elke bezette steengroeve die in het bezit is van een speler, vermindert de bouwkosten met 1 dubloon. Een speler kan echter bij de gebouwen uit de eerste kolom van de overzichtskaart slechts één bezette steengroeve als vermindering laten gelden; bij de tweede kolom maximaal twee; bij de derde maximaal drie en bij de vierde maximaal vier.

(Een speler met drie bezette steengroeven moet dan bijvoorbeeld volgende bouwkosten betalen: *Bouwhut: 1 / Magazijn: 3 / Haven: 5 / Raadhuis: 7*)

Aanwijzingen:

- Let op de speciale functie van de universiteit.
- Bouwt de bouwmeester géén gebouwen, dan krijgt hij die ene dubloon als privilege niet uitbetaald.
- Het is niet mogelijk meer dan 12 stadsvelden te bebouwen. Wie nog slechts 1 vrij veld over heeft kan geen groot gebouw meer bouwen.

DE OPZICHTER (opzichterfase → productie van goederen)

Wie deze rol kiest, neemt overeenkomstig zijn productielijn goederen uit de algemene voorraad en legt die op de windroos op zijn spelbord, zodat - naast zijn geld - ook de goederenvoorraad van een speler altijd zichtbaar is. Vervolgens pakken de andere spelers met de klok mee ook hun goederen.

Uitleg over de productielijn vind je verderop onder "Productiegebouwen".

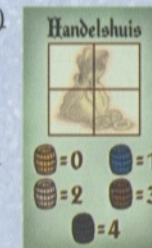
Als laatste handeling van de opzichterfase pakt de opzichter (als zijn privilege) uit de algemene voorraad nóg één steen van één van de goederen die hij zojuist geproduceerd heeft.

Aanwijzingen:

- Hou de bijzondere betekenis van de fabriek in de gaten.
- Is een bepaalde goederensoort niet meer voorradig, dan krijgen de betreffende spelers niets.
- Heeft de opzichter niets geproduceerd, dan kan hij ook geen extra steen krijgen.

DE HANDELAAR (handelaarfase → verkoop van de goederen)

Wie deze rol kiest, mag exact één goederensteen aan het handelshuis verkopen. Hij krijgt daarvoor de daar aangegeven prijs (0-4 dubloenen) plus 1 extra dubloon (als zijn privilege). Daarna kunnen de andere spelers met de klok mee maximaal één goederensteen verkopen voor de aangegeven prijs. De handelaarfase eindigt wanneer elke speler 1 keer aan de beurt was, respectievelijk wanneer het handelshuis vol zit.



Bij de verkoop gelden de volgende beperkingen:

- Het handelshuis neemt maximaal 4 goederen op; als het eenmaal vol is, kunnen de volgende spelers geen goederen meer verkopen.
- Het handelshuis neemt alleen goederen van verschillende soorten op (uitzondering: magazijn).

Als laatste handeling leegt de handelaar het handelshuis, als daar vier stenen liggen. Deze legt hij, gesorteerd, terug in de algemene voorraad. Liggende er echter maar drie of minder stenen in het handelshuis, dan blijven deze er liggen. (Hierdoor is het in de volgende handelsfase moeilijker om goederen te verkopen, omdat er al diverse soorten in het handelshuis zijn en bovendien de capaciteit voor opname ook kleiner is.)

Aanwijzingen:

- Let op de speciale functie van de kleine, respectievelijk grote markthal en het magazijn.
- Verkoopt de handelaar niets, dan krijgt hij ook niet de extra dubloon (privilege).
- Het is toegestaan om maïs aan het handelshuis te verkopen, ook wanneer dit zelfs helemaal niets opbrengt.

Indigoververt	Indigoververt	Indigoververt	Indigoververt
1	2	3	4
1	2	3	4
Klein markthal	Magazijn	Fabriek	Raadhuis
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
Klein pakhu	Grand pakhu	Verf	
1	2	3	

De bouwkosten kunnen door bezette steengroeven vermindert worden.



Actie:
De spelers krijgen goederen uit de voorraad.
Privilege:
De opzichter krijgt één goederensteen extra.

Aanwijzing: De opzichter is een riskante rol. Je moet goed oppassen dat anderen wel eens meer zouden kunnen profiteren van het produceren van goederen dan jijzelf!



Actie:
Iedere speler mag maximaal 1 goederensteen aan het handelshuis verkopen.
Privilege:
De handelaar krijgt een dubloon extra.

Het handelshuis neemt alleen maar verschillende soorten goederen aan (uitzondering: magazijn!)

Aan het einde van de handelaarfase: vol handelshuis leegmaken

DE KAPITEIN (kapiteinsfase → levering van goederen)

De kapitein zorgt voor de goederenlevering naar de Oude Wereld. Dat wil zeggen dat met de klok mee goederensteentjes op de schepen geplaatst worden. De kapitein begint met de levering, dan de speler aan de linkerzijde, enzovoort.

Opgelet: In de kapiteinsfase kunnen de spelers ook meer dan één keer aan bod komen. Daarbij moet men in de gaten houden dat telkens als er iemand aan de beurt komt die goederen kan leveren, die ook moet leveren. Hij kan daarbij telkens enkel goederen van één soort leveren. De kapiteinsfase gaat zo verder door tot *niemand* meer kan leveren.

Leveringsvoorwaarden:

Bij elke levering moet men op volgende beperkingen letten:

- Elk schip accepteert slechts één soort goederen.
- Geen enkel schip neemt goederen aan die al door een ander schip zijn opgenomen.
- Een vol schip neemt geen goederen meer aan.
- Wie aan de beurt is *moét* leveren, voor zover hij kan. Daarbij kan hij slechts goederen van één soort leveren.
- Wie een goederensoort levert, *moét* hiervan zoveel mogelijk goederen leveren. Men mag dus geen goederensteentjes achterhouden, wanneer er nog plaats is op het schip. Daaruit volgt ook dat een speler, wanneer hij uit meerdere schepen kan kiezen, een schip moet kiezen waarvan de grootte zoveel mogelijk overeenkomt met zijn beschikbare voorraad van het betreffende goed. Dus als een speler bijvoorbeeld 6 indigosteentjes heeft en hij kan kiezen of hij die indigosteentjes aan het lege 5-schip of aan het lege 6-schip levert, dan moet hij zijn indigosteentjes aan het 6-schip leveren.
- Beschikt een speler over meerdere leverbare goederensoorten, dan heeft hij de *vrije* keuze, welke soort hij levert. (Hij hoeft dan dus niet de soort te kiezen waarvan hij er het meeste kan leveren.)

Punten

Voor elke goederensteen die een speler levert, ontvangt hij één punt (1 P) in de vorm van een 1-puntsfiche. (Bij het leveren zijn alle goederen dus evenveel waard - dit in tegenstelling tot de waarde in de handelsfase!)

De kapitein krijgt (als zijn 'privilege') één punt meer bij de eerste levering. De punten mag men - in tegenstelling tot het geld en de goederen - wél verborgen houden voor de medespelers, door ze met de rugzijde naar boven op de windroos te leggen. Van tijd tot tijd wisselen de spelers 5 1-puntsfiches in voor een 5-puntsfiche.

Opslaan van goederen

Kan *niemand* meer leveren, dan wordt er gekeken of de spelers de overgebleven goederen op hun windroos kunnen opslaan. In principe kan elke speler één goederensteen opslaan. Voor elke volgende goederensteen moet de speler over bezette pakhuisen beschikken. Is dit niet het geval, dan moet hij *alle* goederen die hij niet kan opslaan bij de algemene goederenvoorraad terugleggen. (Meer hierover onder "klein pakhuis".)

Als laatste in de kapiteinsfase lost de kapitein alle *volle* schepen en sorteert de goederen weer in de algemene voorraad. Schepen die niet volledig gevuld zijn, worden echter niet gelost. (Hierdoor krijgen de spelers in een volgende kapiteinsfase met beperkingen te maken, omdat op deze schepen de soort goederen al vaststaat en omdat de beschikbare ruimte verminderd is.)

Aanwijzingen:

- Houd de speciale functies in de gaten van de grote en kleine pakhuisen, de havens en de werf.



Actie:

De spelers moeten goederen aan de schepen leveren
Privilege:
De kapitein krijgt een extra punt.

Ieder schip accepteert maar één soort goederen. Een schip accepteert geen goederen die al op een ander schip aanwezig zijn.

Pas wanneer geen enkele speler meer leveren kan, eindigt de kapiteinsfase en worden de volgeladen schepen gelost.

Let op de opslag van goederen! Per speler maar 1 goederensteen (uitzondering: pakhuisen!)

Voorbeeld van een kapiteinsfase

(met 4 spelers):

A. is kapitein en begint met leveren.

Hij heeft 2 maïs en 6 suiker. Het 5-schip en het 7-schip zijn leeg, op het 6-schip liggen al 3 maïs. A. moet nu ofwel 2 maïs ofwel 6 suiker leveren. Hij besluit 6 suikerstenen te leveren op het 7-schip. Dit levert hem 7 punten op (6 voor de suiker plus 1 als zijn privilege.)

B. komt als tweede aan de beurt.

Hij heeft 2 suiker en 3 tabak. Hij kiest ervoor om suiker te leveren en plaatst 1 suikersteen op het laatste vrije veld in het 7-schip. (In plaats hiervan had hij ook 3 tabak op het 5-schip mogen laden. Dit wil hij echter niet; hij wil de tabak nog tot zijn beschikking hebben om later te kunnen verkopen aan het handelshuis.) Hij krijgt 1 punt.

C. is aan de beurt. Hij heeft 2 maïs en 1 tabak. Hij besluit om tabak te leveren en zet 1 tabakssteen op het 5-schip. Hij krijgt 1 punt.

D. is aan de beurt. Hij heeft 1 maïs en 5 indigo. Hij moet zijn maïs op het 6-schip laden en krijgt 1 punt.

A. komt opnieuw aan de beurt.

Hij moet zijn 2 maïs aan het 6-schip leveren en krijgt daarvoor 2 punten.

B. heeft geen keuze meer. Hij moet zijn 3 tabaksstenen leveren aan het 5-schip. Hij krijgt hiervoor 3 punten.

Niemand kan hierna meer leveren.

- Kan een speler niet al zijn goederen opslaan, dan mag hij kiezen welke hij opslaat en welke hij terug in de algemene voorraad legt.
- De kapitein heeft slechts recht op één extra punt, ook al kan hij meer soorten goederen leveren. Levert hij niets, dan krijgt hij ook geen extra punt.
- Ter verduidelijking: niet aan het einde van elke fase, maar alleen aan het einde van de kapiteinsfase wordt gecontroleerd of de spelers de mogelijkheid hebben om goederen op te slaan.

DE GOUDZOEKER

Kiest een speler de rol van goudzoeker, dan is daaraan *geen* speciale actie verbonden. Hij ontvangt als privilege 1 dubloen uit de bank.

Een nieuwe ronde...

Wanneer ook de laatste speler een rol heeft gekozen en iedereen de bijbehorende speciale actie heeft uitgevoerd, eindigt de ronde. Nu wordt uit de bank op de drie *niet*-gekozen rollen elk één dubloen gelegd. Daarbij speelt het geen rol of er al dubloenen op die kaart liggen of niet. Deze rollen zijn aantrekkelijker in de volgende ronde, omdat ze één of meer *extra* dubloenen opleveren. (Zo krijgt een speler die bijvoorbeeld een goudzoeker met 2 dubloenen kiest 3 dubloenen.)

Tot slot worden alle andere rollenkaarten weer naast de overzichtskaart geplaatst. De gouverneurkaart gaat naar de linkerbuurman van de huidige gouverneur. De nieuwe gouverneur begint met een nieuwe ronde door een rol te kiezen, enzovoorts.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van de ronde waarin aan minstens één van de volgende drie voorwaarden voldaan wordt:

- Aan het einde van de burgemeesterfase kunnen niet meer zoveel kolonisten als nodig op het kolonistenschip gelegd worden.
- Tijdens de bouwmeesterfase bouwt minstens één speler op zijn twaalfde stadsveld.
- Tijdens de kapiteinsfase worden alle puntfiches gebruikt. (Zijn de fiches op, vóór alle spelers in deze kapiteinsfase hun punten hebben gekregen, dan noteren de betrokken spelers hun opbrengst op een blad papier.)

De punten van de spelers worden nu op een blad genoteerd.

Elke speler telt op:

- de waarde van zijn puntfiches +
- de punten van zijn gebouwen (roodbruin getal bovenaan rechts) +
- de extra punten van zijn bezette grote gebouwen

Opgelet! De punten van een gebouw tellen ook wanneer het niet bezet is. (Zo brengen bijvoorbeeld 5 grote gebouwen elk 4 punten op, ook wanneer ze niet bezet zijn.) De extra punten van de 5 grote gebouwen worden alleen toegekend wanneer ze bezet zijn!

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij gelijke stand wint de speler die nog de meeste dubloenen en goederen heeft (1 goederensteentje = 1 dubloen).

Daarmee is het eerste deel van de kapiteinsfase afgesloten. Nu wordt bekeken hoeveel goederen de spelers op kunnen slaan. Daarna worden het volle 6-schip en het volle 7-schip gelost. Het 5-schip wordt niet gelost, omdat het nog niet helemaal vol is. De 4 tabaksstenen blijven dus op dit schip liggen.



Actie:

Geen!
Privilege:
1 dubloen van de bank.

Einde van een ronde

Op ieder van de drie niet-gekozen rollen wordt een dubloen neergelegd.

Alle rollenkaarten worden teruggelegd.

De gouverneurkaart gaat naar de volgende speler; een nieuwe ronde begint...

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra:

- **Er niet meer genoeg kolonisten zijn**
- **Een speler zijn twaalfde stadsveld heeft bebouwd**
- **De puntfiches op zijn**

Iedere speler telt

- **zijn puntfiches +**
- **de punten die zijn gebouwen opleveren +**
- **de extra punten van zijn grote gebouwen (als ze bezet zijn!)**

De speler met de meeste punten in totaal wint het spel.

DE GEBOUWEN

Voor *alle* gebouwen geldt:

- Elk gebouw mag per speler slechts *één keer* gebouwd worden.
- Zodra minstens 1 kolonist op een gebouw ligt, geldt het als *bezet*. Alleen bezette gebouwen hebben een uitwerking (met uitzondering van de punten).
- Op welk stadsveld een gebouw gebouwd wordt, maakt niets uit (net als de plantages en de steengroeven op de eilandvelden). De gebouwen mogen ook op de stadsvelden verplaatst worden, wanneer een speler bijvoorbeeld niet over twee vrije velden onder elkaar beschikt om een groot gebouw te bouwen. In geen geval mag men gebouwen van het stadsveld wegnemen (om bijvoorbeeld plaats te maken voor andere gebouwen of om het spel te rekken).
- Het roodbruine getal bovenaan rechts op elk gebouw geeft aan hoeveel punten dit gebouw (al of niet bezet) oplevert bij het einde van het spel.
- Het getal in het eerste veld van elk gebouw geeft de bouwkosten aan. Na het bouwen speelt dit verder geen rol meer.

De productiegebouwen (blauw, wit, licht- en donkerbruin)

zijn aanvullend aan de plantages nodig voor het produceren van de diverse goederen:

- uit de indigoplanten wordt de blauwe 'indigokleur' gewonnen (blauwe goederensteen)
- het suikerriet wordt in de suikermolen tot suiker geperst (witte goederensteen)
- de tabaksbladeren worden in de tabaksfabriek tot tabakpulp gemalen (lichtbruine goederensteen)
- uit de koffieplanten worden in de koffiebrandery koffiebonen gebrand (donkerbruine goederensteen)
- Opgelet! Voor de maïsplanten wordt geen productiegebouw gebruikt. Maïs (gele goederensteen) wordt direct op de plantage gewonnen. Dit wil zeggen: elke bezette maïsplantage levert in een opzichterfase direct een gele goederensteen op.

De cirkels op een productiegebouw geven aan hoeveel goederen hier maximaal geproduceerd kunnen worden, wanneer die met kolonisten bezet zijn. Daartoe heeft de speler ook *net zoveel* bezette plantages nodig.

DE GEBOUWEN

Een speler mag elk gebouw slechts één keer bouwen.

Alleen bezette gebouwen hebben een werking.

De productiegebouwen

Indigoverrij 2 3	kl. Indigoverrij 1 1
Suikermolen 2 4	kl. Suikermolen 1 2
Tabaksfabriek 3 5	
Koffiebrandery 3 6	

Voor maïs zijn er geen productiegebouwen!

De cirkels op een productiegebouw geven aan hoeveel goederen in dat gebouw maximaal geproduceerd kunnen worden.

Voorbeeld

De speler produceert de volgende goederen:

- ① 2 maal maïs (omdat de derde maïsplantage niet bezet is)
- ② 1 maal tabak (omdat alleen het eerste rondje in de tabaksfabriek bezet is)
- ③ 3 maal suiker (omdat de vierde suikerplantage niet bezet is)

Aanwijzingen:

- Er worden *geén goederen voorlopig opgeslagen* (= overproductie bewaren voor de toekomst, tot die wel kan worden opgeslagen) In het voorbeeld op pagina 8 krijgt de speler daadwerkelijk ook enkel de aangegeven goederensteentjes; alle werkloze kolonisten brengen niets op.
- Zoals eerder onder 'opzichter' beschreven, krijgt een speler bij de productie niets, wanneer in de algemene voorraad de betreffende goederen op zijn.

De paarse gebouwen

Er zijn 17 verschillende paarse gebouwen. De 12 kleinere gebouwen komen elk 2 keer voor. De grote slechts eenmaal. De bijzondere regels van de paarse gebouwen kunnen soms de basisregels omzeilen. (Zo kan de eigenaar van een magazijn bijvoorbeeld toch een goederensoort aan het handelshuis verkopen, die er al is.) Een speler is echter niet verplicht zijn paarse gebouwen te gebruiken, wanneer hij dat niet wil (is vooral bij de werf van betekenis, zie verder.)

Kleine markthal

Verkoopt de eigenaar van een kleine markthal in de handelaarfase een goederensteen, dan krijgt hij daarvoor 1 dubloon extra uit de bank.

Voorbeeld: hij verkoopt een goederensteen maïs en krijgt daarvoor 1 dubloon.

Haciënda

Komt de eigenaar van een haciënda tijdens de landbouwfase aan de beurt, kan hij voór hij één van de openliggende plantagekaartjes neemt, een extra kaartje van de dichte stapel nemen en op één van zijn vrije eilandvelden leggen.

Aanwijzingen: Neemt de speler een dergelijk kaartje van de dichte stapel, dan moet hij die ook direct op zijn eiland leggen. Heeft hij ook een bouwhut, dan kan hij *geén* steengroevenkaartje daarvoor in de plaats nemen.

Bouwhut

Komt de eigenaar van een bouwhut tijdens de landbouwfase aan de beurt, dan kan hij in plaats van één van de openliggende plantagekaartjes, ook een steengroevenkaartje pakken.

Aanwijzing: Bezit de kolonist een bouwhut, dan mag hij toch slechts één steengroevenkaartje pakken.

Klein pakhuis

Zoals al bij de kapiteinsfase beschreven is, hebben de spelers op het einde van elke kapiteinsfase voor alle niet-geleverde goederen pakhuizen nodig, anders komen die goederen weer in de algemene voorraad terecht.

De eigenaar van een klein pakhuis mag aan het einde van een kapiteinsfase - naast de ene goederensteen die elke speler mag opslaan - nog een *onbeperkt* aantal stenen van één andere soort opslaan.

Aanwijzingen: Bij het opslaan worden de goederen niet daadwerkelijk opgeslagen. Ze blijven op de windroos liggen (alleen in gedachten worden ze in het magazijn opgeslagen). Het opslaan beschermt de speler niet tegen de dwang om goederen te leveren, maar beschermt alleen na het leveren tegen het terugleggen in de algemene voorraad.

Hospitium

Pakt de eigenaar van een hospitium tijdens de landbouwfase een eilandkaartje (plantage of steengroeve) dan mag hij direct een kolonist uit de algemene voorraad pakken en die op dit kaartje plaatsen.

Aanwijzingen: Pakt de speler als eigenaar van een haciënda ook een dicht kaartje, dan krijgt hij daarvoor *geén* kolonist. Ligt er *geén* kolonistensteentje meer in de algemene voorraad (tegen het einde van het spel is dat mogelijk) dan mag hij er één van het kolonistenschip pakken. Zijn er daar ook geen kolonisten meer, dan krijgt hij niets.

De paarse gebouwen:

- kunnen de basisregels deels omzeilen.
- Een speler is niet verplicht om de bijzondere eigenschappen van zijn paarse gebouwen te gebruiken.

Kleine markthal 1

1 + 1 Dubloon bij het verkopen (handelaarfase)

Haciënda 1

2 + 1 Plantage uit de voorraad (landbouwfase)

Bouwhut 1

2 Steengroeve in plaats van plantage (landbouwfase)

Klein pakhuis 1

3 1 goederensoort opslaan (kapiteinsfase)

Hospitium 2

4 + 1 kolonist (landbouwfase)



Magazijn

Verkoopt de eigenaar van een magazijn tijdens de handelaarfase een goederensteen, dan mag die ook van een soort zijn die al in het handelshuis ligt. Is het handelshuis al vol, dan heeft het magazijn geen werking.

Voorbeeld: In het handelshuis ligt al een tabakssteentje. De eigenaar van een magazijn komt aan de beurt en verkoopt nog een tabak. Ook de eigenaar van een ander magazijn komt aan de beurt en verkoopt tabak...

Grote markthal

Verkoopt de eigenaar van een grote markthal in de handelaarfase een goederensteen, dan krijgt hij 2 dubloenen meer van de bank.

Aanwijzing: Bezit een speler een grote en een kleine markthal, dan krijgt hij bij verkoop natuurlijk 3 dubloenen meer.

Groot pakhuis

De eigenaar van een groot pakhuis mag aan het einde van een kapiteinsfase - naast de ene steen die elke speler telkens mag opslaan - nog een onbepaalde hoeveelheid stenen van twee andere soorten opslaan.

Aanwijzing: Bezit een speler een groot en een klein pakhuis, kan hij tot 3 goederensoorten in gewenste hoeveelheid plus een goederensteen van een vierde soort opslaan.

Fabriek

Produceert de eigenaar van een fabriek tijdens de opzichterfase meer dan één goederensoort, dan krijgt hij daarvoor geld van de bank: voor twee soorten goederen krijgt hij 1 dubloon, voor drie soorten krijgt hij 2 dubloenen, voor vier soorten krijgt hij 3 dubloenen en voor alle vijf de soorten krijgt hij 5 dubloenen. Het aantal geproduceerde goederen speelt daarbij geen rol.

Voorbeeld: De eigenaar van een fabriek beschikt over 3 maïs-, 3 suikerriet- en 1 tabaksplantage en over de daarbij horende productiegebouwen. In de huidige opzichterfase produceert hij 2 goederensteentjes suiker en 1 tabak, omdat er helemaal geen maïs en alleen nog 2 suiker in de voorraad liggen. Hij krijgt 1 dubloon van de bank omdat hij 2 goederensoorten geproduceerd heeft.

Universiteit

Bouwt de eigenaar van de universiteit tijdens de bouwmeesterfase een gebouw, dan kan hij direct een kolonist uit de algemene voorraad pakken en deze op dat gebouw plaatsen.

Aanwijzingen: Bouwt hij een gebouw met meerdere velden, krijgt hij ook slechts één kolonist. Zijn er geen kolonistensteentjes meer in de voorraad (tegen het einde van het spel is dit mogelijk) dan mag hij er eentje van het kolonistenschip nemen. Liggen er daar ook geen meer, dan heeft hij pech.

Haven

Telkens als de eigenaar van de haven tijdens de kapiteinsfase goederen levert, krijgt hij daarvoor één punt meer.

Voorbeeld: De eigenaar van de haven (en een werf) kan slechts 3 van zijn 5 tabakssteentjes op het tabaksschip laden, omdat het dan vol is. Hij krijgt 3+1 punten. In de volgende leveringsronde laadt hij 2 suikersteentjes op een ander schip: 2+1 punten. Een leveringsronde verder gebruikt hij zijn werf en legt beide overige tabakssteentjes terug in de voorraad: opnieuw 2 + 1 punten. Hij heeft zo in deze ene kapiteinsfase door de haven 3 extra punten gekregen.

Werf

Komt een speler tijdens de kapiteinsfase aan de beurt, dan moet hij volgens de onder 'kapiteinsfase' beschreven regels goederen leveren. Bezit de speler echter een werf, dan kan hij die op de volgende wijze gebruiken: in plaats van op één van de 3 schepen te laden, legt hij alle eigen goederensteentjes van één willekeurige soort in de algemene voorraad



terug en krijgt de daarbij behorende punten. (Hij heeft gezegd een eigen imaginair schip met onbepaalde capaciteit gebouwd en benut.) Komt hij dan in de kapiteinsfase opnieuw aan de beurt om te leveren dan moet hij een andere goederensoort op een schip laden, voor zover hij dat (nog) kan, enzovoort. De werf kan door zijn eigenaar slechts één keer per fase gebruikt worden. Het tijdstip waarop mag de speler zelf bepalen. Het eigen 'werfship' neemt ook - in tegenstelling tot de drie schepen - een goederensoort op, die al op één van de schepen aanwezig is of die de eigenaar van de andere werf al geleverd heeft.

Aanwijzingen: Wanneer een speler zijn werf gebruikt, moet hij alle goederensteentjes van zijn gekozen goederen verschepen. Het is echter ook hier niet verplicht om de soort te kiezen waarvan hij de meeste goederensteentjes bezit. Een 'werfship' neemt tot 11 goederensteentjes van één soort op.

De grote gebouwen

De volgende 5 gebouwen komen slechts één keer voor in het spel. Ze gebruiken telkens twee stadsvelden maar tellen toch maar als één gebouw.

Opgelet! Waar in de spelregels wordt gesproken over grote gebouwen, bedoelt men één van de volgende vijf gebouwen!

Gildenhof

De eigenaar van de bezette gildenhof krijgt aan het einde van het spel 1 extra punt voor elk eigen (bezet of onbezet) klein productiegebouw (kleine indigoververij en kleine suikermolen) en 2 punten voor elk groot (bezet of onbezet) productiegebouw (grote indigoververij, grote suikermolen, tabaksfabriek, koffiebranderij).

Voorbeeld: De eigenaar van de gildenhof heeft aan het einde van het spel de kleine en de grote suikermolen, de kleine indigoververij en de koffiebranderij in bezit: hij krijgt 6 extra punten.

Residentie

De eigenaar van de bezette residentie krijgt aan het einde van het spel extra punten voor zijn eilandvelden waarop (bezette of onbezette) plantages of steengroeven liggen. Voor nul tot en met negen gevulde eilandvelden ontvangt hij 4 punten; voor tien gevulde velden 5 punten; voor elf gevulde velden 6 punten en voor alle twaalf gevulde eilandvelden 7 punten.

Voorbeeld: De eigenaar van de residentie heeft aan het einde van het spel op 10 van zijn 12 eilandvelden een plantage of steengroeve liggen. Hij krijgt 5 punten extra.

Vesting

De eigenaar van de bezette vesting krijgt aan het einde van het spel voor elke 3 kolonisten op zijn spelbord 1 punt extra.

Voorbeeld: De eigenaar van de vesting heeft op het einde van het spel in totaal 20 kolonisten op zijn plantages, steengroeven, gebouwen en in San Juan liggen. Hij krijgt 6 extra punten.

Tolhuis

De eigenaar van het bezette tolhuis krijgt aan het einde van het spel 1 punt extra voor elke vier punten die hij in de vorm van puntenfiches heeft verzameld.

Voorbeeld: De eigenaar van het tolhuis heeft op het einde van het spel 23 punten in de vorm van 1- en 5-puntenfiches: hij krijgt 5 punten extra.

Stadhuis

De eigenaar van het bezette stadhuis krijgt aan het einde van het spel 1 punt extra voor elk eigen (bezet of onbezet) paars gebouw (stadhuis telt mee!).

Voorbeeld: Een speler bezit op het einde van het spel de volgende paarse gebouwen: hacienda; bouwhut; magazijn; groot pakhuis; haven; residentie en stadhuis (bezet). Hij krijgt 7 punten extra.

Voorbeeld: In het voorbeeld bij de haven had de speler zijn werf ook kunnen gebruiken om alle 5 tabakssteentjes in de voorraad terug te leggen. Hierdoor was het echte tabaksschip misschien aan het einde van de ronde niet vol geweest - en was het dus aan het einde van de ronde niet gelost..

Gildenhof 4
2 punten voor ieder groot productiegebouw
1 punt voor ieder klein productiegebouw
10 (Aan het einde van het spel)

Residentie 4
4 punten voor ≤ 9
5 punten voor 10
6 punten voor 11
7 punten voor 12 bezette eilandvelden
10 (Aan het einde van het spel)

Vesting 4
1 punt voor iedere drie kolonisten
10 (Aan het einde van het spel)

Tolhuis 4
1 punt voor iedere 4 punten (puntenfiches)
10 (Aan het einde van het spel)

Raadhuis 4
1 punt voor ieder paars gebouw
10 (Aan het einde van het spel)



PUERTO RICO - VARIANT VOOR 2 SPELERS

Spelvoorbereiding

Per speler	1 spelbord + 3 dubloenen + 1 indigoplantage (voor de gouverneur) respectievelijk 1 maisplantage (voor de tweede speler)
Plantages	3 per soort uit het spel verwijderen (in de doos leggen) 3 plantages opendraaien (net als in de spelregels voor 3 - 5 spelers, is dit gelijk aan het aantal spelers + 1)
Steengroeven	3 steengroeven uit het spel verwijderen
Gebouwen	productiegebouwen: 2 per soort paarse gebouwen: 1 per soort (in plaats van 20 pro- ductiegebouwen en 2x12 kleine paarse gebouwen heb je dus nu in totaal 16 productiegebouwen en 12 kleine paarse gebouwen)
Aantal punten	65
Kolonisten	40 (in voorraad) 2 op het kolonistenschip (net als in de spelregels voor 3 - 5 spelers, is het minimum aantal kolonisten in het kolonistenschip gelijk aan het aantal spelers)
Goederenstenen	2 per soort uit het spel verwijderen
Schepen	2 schepen: het 4-schip en het 6-schip
Rollenkaarten	7 rollen (allemaal behalve 1 goudzoeker)

Spelverloop

De gouverneur begint en kiest een rol. Het kiezen van de rollen en het uitvoeren van de acties die voortkomen uit de rollen gaat nu om beurten door, totdat de beide spelers ieder drie rollen hebben gekozen. Op de overgebleven rol wordt 1 dubloon gelegd. De tweede speler wordt nu gouverneur en mag een rol kiezen (uit de 7 rollen), enzovoorts. Verder gaat het spel net als in de spelregels voor 3-5 spelers.

(We bevelen aan om deze pagina tijdens het spelen bij de hand te houden, zodat je kunt lezen wat iedereen met zijn gebouwen kan doen als de overzichtskaart omgekeerd voor je ligt.)

Heb je kritiek, vragen of opmerkingen over dit spel, dan kun je contact opnemen met:

Ravensburger BV,
Postbus 289,
3800 AG Amersfoort.
033 460 60 90
info@ravensburger.nl

© 2001 Andreas Seyfarth
© 2002

