

ANDREAS SEYFARTH

Puerto Rico

*Goldsucher oder Gouverneur, Siedler oder Baumeister?
Welche Rolle ihr auch in der Neuen Welt spielt, ihr habt nur
ein Ziel: möglichst viel Wohlstand und Ansehen zu erlangen!
Wer besitzt die ertragreichsten Plantagen? Wer errichtet die
bedeutendsten Gebäude? Wer erringt die meisten Siegpunkte...?*

SPIELZIEL

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Pro Runde wählt jeder Spieler eine der sieben verschiedenen Rollen aus und setzt damit eine bestimmte Aktion für **alle** Spieler in Gang.

So werden beispielsweise durch den Siedler neue Plantagen angelegt, auf denen dann, mit Hilfe des Aufsehers, Waren hergestellt werden. Diese werden anschließend per Händler ans Handelshaus verkauft oder durch den Kapitän in die Alte Welt verschifft. Mit dem verdienten Geld wiederum können, mittels des Baumeisters, Gebäude in der Stadt errichtet werden usw.

Wer hierbei die immer wieder wechselnde Reihenfolge der einzelnen Aktionen und ihre besonderen Privilegien am besten beachtet, wird den größten Erfolg haben und das Spiel gewinnen.

Sieger ist, wer am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte besitzt.

SPIELMATERIAL

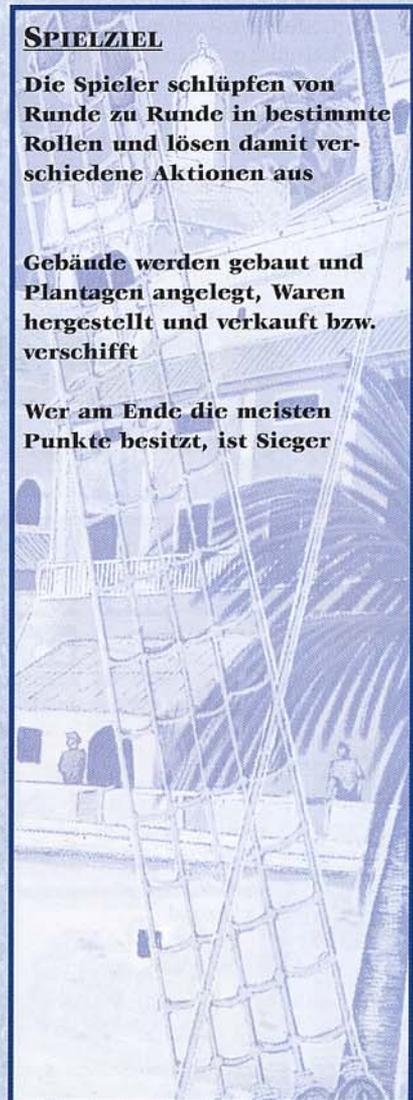
- | | |
|---------------------------|---|
| 5 Spielpläne | (zeigen jeweils 12 Insel- und 12 Stadtfelder sowie eine Übersicht über die 7 Rollen) |
| 1 Gouverneur-Karte | (zeigt den Startspieler einer Runde an) |
| 8 Rollenkarten | (je 1x Siedler, Bürgermeister, Baumeister, Aufseher, Händler, Kapitän; 2x Goldsucher) |
| 1 Ablageplan | (für die verschiedenen Gebäude und das Geld) |
| 49 Gebäude | (5 violette große Gebäude (2 Felder groß), 2x 12 kleine violette Gebäude sowie 20 (farbige) Produktionsgebäude) |
| 54 Dublonen | (rund; 46x 1, 8x 5) |
| 58 Insel-Plättchen | (8 Steinbruch- und 50 Plantagen-Plättchen: 8x Kaffee, 9x Tabak, 10x Mais, 11x Zucker, 12x Indigo) |
| 1 Kolonistenschiff | |
| 100 Kolonisten | (runde Holzsteinchen) |
| 1 Handelshaus | |
| 50 Warensteine | (je 9x Kaffee und Tabak, 10x Mais, je 11x Zucker und Indigo) |
| 5 Transportschiffe | |
| 50 Siegpunktechips | (sechseckig; 32x 1, 18x 5) |

SPIELZIEL

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

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

Wer am Ende die meisten Punkte besitzt, ist Sieger



Sollten Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, empfehlen wir, zunächst weder die kursiv geschriebenen Hinweise noch die fett geschriebenen Texte in den Randbalken zu beachten. Die Hinweise klären vorwiegend Regelfeinheiten und spezielle Spielsituationen. Die Texte im Randbalken dienen als Kurzspielregel, mit deren Hilfe man – auch nach einer längeren Spielabstinenz – wieder schnell ins Spiel findet.

SPIELVORBEREITUNG

Der Ablageplan wird in die Tischmitte gelegt. **Alle Gebäude** werden entsprechend der Vorgabe darauf verteilt (s.u.).

Die Dublonen werden nach Einheiten getrennt auf der entsprechenden Fläche des Ablageplans (= „Bank“) bereitgelegt (s.u.).

Jeder Spieler erhält:

- **1 Spielplan** (den er offen vor sich legt)

• **Geld:**

- bei 3 Spielern: 2 Dublonen
 - bei 4 Spielern: 3 Dublonen
 - bei 5 Spielern: 4 Dublonen
- (Die Dublonen der Spieler liegen immer auf der Windrose des Spielplans, so dass man jederzeit sehen kann, wie viel die anderen Spieler besitzen.)

- **1 Plantagen-Plättchen.** Für die Verteilung der Plantagen-Plättchen wird zunächst der Startspieler der ersten Runde (per Los) ermittelt. Dieser erhält die **Gouverneur-Karte** sowie ein blaues **Indigo-Plättchen** (das er offen auf ein beliebiges der 12 Felder seiner Insel legt). Die im Uhrzeigersinn folgenden Spieler erhalten:

- bei 3 Spielern: 2. Spieler: 1x Indigo / 3. Spieler: 1x Mais
- bei 4 Spielern: 2. Spieler: 1x Indigo / 3. und 4. Spieler: je 1x Mais
- bei 5 Spielern: 2. und 3. Spieler: je 1x Indigo / 4. und 5. Spieler: je 1x Mais

Die restlichen Spielmaterialien werden entsprechend der folgenden Abbildung ausgelegt:

(Achtung: Bei der Abb. handelt es sich um die Auslage für 4 Spieler)

• **die Siegpunktechips** (in 2 Haufen):

- bei 3 Spielern: 75 Punkte
- bei 4 Spielern: 100 Punkte
- bei 5 Spielern: alle 122 Pkte.

• **alle 8 Steinbruch-Plättchen** (offen)

• **alle restlichen Plantagen-Plättchen** (gut gemischt, verdeckt)

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



• **die Rollenkarten**

- bei 3 Spielern: alle Karten außer beiden Goldsuchern (= 6 Karten)
- bei 4 Spielern: alle Karten außer einem Goldsucher (= 7 Karten)
- bei 5 Spielern: alle 8 Karten

• **drei Transportschiffe**

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

• **alle Warensteine**

(in 5 getrennten Haufen)

• **das Handelshaus**

• **das Kolonistenschiff**

mit 3, 4 oder 5 Kolonisten darauf (so viel wie Spieler teilnehmen)

• **die braunen Kolonisten** (steinchen) (als Vorratshaufen)

- bei 3 Spielern: 55 Steinchen
- bei 4 Spielern: 75 Steinchen
- bei 5 Spielern: 95 Steinchen

Nicht benötigte Spielmaterialien verbleiben in der Schachtel.

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden (ca. 15). Eine einzelne Runde läuft folgendermaßen ab: Der Spieler, der die Gouverneur-Karte besitzt, beginnt. Er nimmt sich eine der Rollenkarten, legt sie offen vor sich und führt direkt anschließend als Erster die Aktion dieser Rolle aus. Danach führt sein linker Nachbar die Aktion dieser Rolle aus usw., bis reihum *jeder* diese Aktion *einmal* ausgeführt hat.

Nun kommt der linke Nachbar des Gouverneurs an die Reihe: Er nimmt sich eine der *verbliebenen* Rollen und legt die Karte vor sich. Beginnend mit *ihm* (nicht mit dem Gouverneur!) führt reihum wieder jeder diese Aktion aus. Anschließend kommt sein linker Nachbar mit dem Nehmen und Durchführen einer Rolle an die Reihe usw.

Haben alle eine Rolle genommen und durchgeführt, endet eine Runde. Auf die drei von den Spielern nicht genommenen Rollenkarten wird je eine Dublone gelegt. Dann werden alle benutzten Karten wieder zurück neben die nicht genommenen Karten gelegt und die Gouverneur-Karte wandert zum nächsten Spieler weiter: eine neue Runde beginnt. Der neue Gouverneur nimmt sich als Erster eine beliebige Rolle usw.

DIE ROLLEN

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

Grundsätzlich gilt:

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

DER SIEDLER (Siedlerphase → Anlage neuer Plantagen auf der Insel)

Wer diese Rolle wählt, nimmt sich anschließend *entweder* ein Steinbruch-Plättchen (als sein Privileg) *oder* eines der offenen liegenden Plantagen-Plättchen und legt es auf ein *beliebiges* freies Inselfeld auf seinem Spielplan. Anschließend können sich reihum alle anderen Spieler je *eines* der offen liegenden *Plantagen*-Plättchen (aber keinen Steinbruch! *Ausnahme: Bauhütte*) nehmen und auf ihre Insel legen.

Abschließend legt der Siedler die nicht genommenen Plantagen-Plättchen auf einen offenen Ablagestapel und deckt von den verdeckten Stapeln wieder so viele Plantagen-Plättchen auf, dass *eines mehr* ausliegt als Spieler teilnehmen.

Hinweise:

- Bitte die besondere Funktion der Hazienda, der Bauhütte und des Hospizes beachten.
- Sollten dem Siedler nicht mehr genügend viele Plantagen-Plättchen zum Aufdecken zur Verfügung stehen, mischt er die Plättchen des Ablagestapels gut und benutzt sie als neuen verdeckten Stapel. Sollten immer noch zu wenig Plättchen zur Verfügung stehen, gehen in den anschließenden Siedlerphasen betroffene Spieler leer aus.
- Zur Verdeutlichung: Wie die Plantagen bzw. Steinbrüche auf den Inselfeldern ange-

SPIELVERLAUF

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

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

Am Ende einer Runde wird auf die übrigen 3 Rollenkarten je 1 Dublone gelegt

Gouverneur-Karte wechselt zum nächsten Spieler: eine neue Runde beginnt usw.

DIE ROLLEN

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



Aktion:

Jeder Spieler nimmt reihum eine Plantage

Privileg:

Siedler darf statt dessen einen Steinbruch nehmen

Am Ende der Siedlerphase: Neue Plantagen aufdecken

ordnet werden, ist ohne jede weitere Bedeutung.

- Sollten alle 12 Inselfelder eines Spielers belegt sein, darf er in der Siedlerphase kein weiteres Plättchen mehr aufnehmen.
- Liegen keine Steinbrüche mehr im Vorrat, können der Siedler sein Privileg und die Besitzer der Bauhütte diese nicht mehr nutzen.

DER BÜRGERMEISTER (Bürgerm.phase → Eintreffen neuer Kolonisten)

Die Plättchen (Plantagen/Steinbrüche bzw. Gebäude) zeigen 1 bis 3 Kreise. Auf jedem dieser Kreise kann genau ein Kolonistensteinchen platziert werden. Liegt wenigstens ein Kolonist auf einem Plättchen, gilt es als besetzt. Nur besetzte Plättchen erfüllen ihre Funktion, unbesetzte Plättchen wirken nie!

Wer die Bürgermeister-Rolle wählt, nimmt sich zunächst (als sein Privileg) einen Kolonisten aus dem *allgemeinen Vorrat* (nicht vom Kolonistenschiff!). Anschließend verteilt er die Kolonisten vom Kolonistenschiff, beginnend bei sich *selbst*: Jeder Spieler erhält reihum einen Kolonisten, so lange, bis das Schiff leer ist.

Diese/n neuen Kolonisten kann nun jeder Spieler, *zusammen* mit *allen* seinen Kolonisten aus früheren Runden, auf seinen Plättchen *beliebig* neu verteilen. Sollte ein Spieler nicht alle seine Kolonisten unterbringen können, darf er die überzähligen Steinchen auf der kleinen Abbildung der Stadt San Juan „zwischenlagern“. Dort bleiben sie so lange liegen, bis sie (in einer späteren *Bürgermeisterphase!*) auf freie Kreise verteilt werden können.



Als letzte Handlung ermittelt der Bürgermeister nun noch den Bedarf an neuen Kolonisten: Für jeden *nicht* besetzten Kreis, den die *Gebäude aller* Spieler zeigen (freie Kreise auf Plantagen/Steinbrüchen zählen *nicht!*), wird ein Kolonist aus dem Vorrat auf das Kolonistenschiff gelegt.

Achtung: Es werden aber immer mindestens so viele Kolonisten auf das Schiff gelegt, wie es der Spielerzahl entspricht.

Hinweise:

- An sich können in der Bürgermeisterphase alle Spieler ihre Kolonisten gleichzeitig verteilen. In manchen Fällen kann es aber von Bedeutung sein, wer seine Kolonisten wo platziert. Darum gilt auch in dieser Phase die gewohnte Reihenfolge: Zuerst verteilt der Bürgermeister alle seine Kolonisten, dann der nächste Spieler usw.
- Sollte einmal vergessen worden sein, neue Kolonisten auf das Kolonistenschiff zu legen, wird dort einfach nachträglich die Mindestmenge platziert.
- Befinden sich im allgemeinen Vorrat keine Kolonisten mehr, kann der Bürgermeister sein Privileg nicht mehr nutzen.
- Zur Verdeutlichung: Kein Spieler darf Kolonisten „freiwillig“ in San Juan „zwischenlagern“; solange er kann, muss er freie Kreise besetzen. Dies geschieht aber niemals außerhalb einer Bürgermeisterphase.

DER BAUMEISTER (Baumeisterphase → Bau von Gebäuden)

Wer diese Rolle nimmt, kann direkt anschließend *ein* Gebäude bauen, indem er die auf dem Gebäude angegebenen Baukosten (im ersten Kreis) *abzüglich* einer Dublone (als sein Privileg) in die Bank einzahlt und anschließend das Gebäude auf ein *beliebiges* freies seiner 12 Stadtfelder legt. Im Falle eines großen Gebäudes benötigt er zwei untereinander liegende freie Felder. Danach dürfen auch die anderen Spieler reihum je ein Gebäude bauen. **Achtung:** Kein Spieler darf ein Gebäude mehr als einmal bauen.

Ausführliche Angaben zu den einzelnen Gebäuden und deren Funktion finden sich am Ende der Regel.



Aktion:
Die Spieler erhalten reihum Kolonisten
Privileg:
Bürgermeister erhält 1 zusätzlichen Kolonisten



Beispiel für 4 Spieler
1 → Bürgermeister
2 → 2. Spieler
3 → 3. Spieler
4 → 4. Spieler
5 → Bürgermeister
6 → 2. Spieler

(Der Bürgermeister erhält demnach 3 Kolonisten, der zweite Spieler 2, Spieler 3 und 4 je 1)

Jeder Spieler kann alle seine Kolonisten neu verteilen

Am Ende der Bürgerm.-Phase: Neue Kolonisten auf dem Kolonistenschiff platzieren



Aktion:
Jeder Spieler darf ein Gebäude bauen
Privileg:
Baumeister zahlt 1 Dublone weniger

Steinbrüche

Jeder *besetzte* Steinbruch, den ein Spieler besitzt, senkt die Baukosten seiner Gebäude um 1 Dublone. Allerdings kann ein Spieler bei den Gebäuden der ersten Spalte höchstens *einen* besetzten Steinbruch geltend machen, bei den Gebäuden der zweiten Spalte bis zu zwei, bei denen der dritten Spalte bis zu drei und bei denen der vierten Spalte bis zu vier. (Ein Spieler mit 3 besetzten Steinbrüchen müsste also beispielsweise folgende Baukosten bezahlen: Bauhütte: 1; Kontor: 3; Hafen: 5; Rathaus: 7)

Hinweise:

- Bitte die besondere Funktion der Universität beachten.
- Baut der Baumeister kein Gebäude, erhält er die 1 Dublone (Privileg) nicht ausbezahlt!
- Es ist nicht möglich, mehr als 12 Stadtfelder zu bebauen. Wer nur noch ein freies Feld hat, darf kein großes Gebäude mehr bauen.

DER AUFSEHER (Aufseherphase → Produktion von Waren)

Wer diese Rolle wählt, nimmt sich entsprechend seiner Produktionsketten Waren aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf die Windrose auf seinem Spielplan, so dass – neben dem Geld – auch der Warenvorrat eines Spielers jederzeit ersichtlich ist. Anschließend nehmen sich reihum auch die anderen Spieler ihre Waren.

Ausführliche Angaben zu den Produktionsketten finden sich auf Seite 8, unter „Produktionsgebäude“.

Als *letzte* Handlung der Aufseherphase nimmt sich der Aufseher (als sein Privileg) vom allgemeinen Vorrat noch *einen* weiteren Stein *einer* der Warensorten, die er gerade produziert hat.

Hinweise:

- Bitte die besondere Funktion der Manufaktur beachten.
- Ist eine Sorte nicht mehr im Vorrat vorhanden, gehen betroffene Spieler leer aus.
- Hat der Aufseher nichts produziert, erhält er den einen Extra-Stein (Privileg) nicht.

DER HÄNDLER (Händlerphase → Verkauf von Waren)

Wer diese Rolle nimmt, kann anschließend genau *einen* Warenstein an das Handelshaus verkaufen. Er erhält dafür den dort angegebenen Preis (0 - 4 Dublonen) *plus* 1 Dublone (als sein Privileg). Anschließend kann reihum auch jeder andere Spieler maximal *eine* Ware zum angegebenen Preis an das Handelshaus verkaufen. Die Händlerphase ist beendet, wenn jeder Spieler einmal an der Reihe war bzw. wenn das Handelshaus voll ist.



Beim Verkauf sind folgende Einschränkungen zu beachten:

- Das Handelshaus nimmt maximal vier Waren auf. Ist es voll, können die nachfolgenden Spieler keine Waren mehr verkaufen.
- Es nimmt nur Warensteine *verschiedener* Sorten auf (Ausnahme: Kontor).

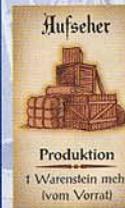
Als *letzte* Handlung leert der Händler das Handelshaus, wenn dort *vier* Warensteine liegen, indem er diese wieder in den allgemeinen Vorrat einsortiert. Liegen im Handelshaus aber nur drei oder weniger Warensteine, verbleiben diese im Handelshaus. (Dadurch ist es in der nächsten Händlerphase schwieriger, Waren zu verkaufen, da sich schon bestimmte Sorten im Handelshaus befinden und zudem seine Aufnahmekapazität eingeschränkt ist.)

Hinweise:

- Bitte die besondere Funktion der kleinen bzw. großen Markthalle und des Kontors beachten.
- Verkauft der Händler nichts, erhält er auch die zusätzliche Dublone (Privileg) nicht.
- Es ist durchaus gestattet, Mais an das Handelshaus zu „verkaufen“, auch wenn dadurch keinerlei Einnahmen erzielt werden.

1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

Die Baukosten können durch besetzte Steinbrüche gesenkt werden



Aktion:
Die Spieler erhalten Warensteine aus dem Vorrat
Privileg:
Aufseher erhält einen Stein mehr

Hinweis: Der Aufseher ist die „riskanteste“ Rolle im Spiel. Hier sollte besonders gut aufgepasst werden, dass man durch die Warenproduktion seinen Mitspielern nicht mehr hilft als sich selbst!



Aktion:
Jeder Spieler kann max. einen Warenstein verkaufen
Privileg:
Händler erhält 1 Dublone mehr als angegeben

Das Handelshaus nimmt nur verschiedene Waren auf (Ausnahme: Kontor!)

Am Ende der Händlerphase: volles Handelshaus leeren

DER KAPITÄN (Kapitänphase → Lieferung von Waren)

Der Kapitän leitet die Warenlieferung in die Alte Welt ein, d.h. reihum werden Warensteine auf den Transportschiffen platziert. Der Kapitän beginnt mit dem Liefern, anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe usw.

Achtung: In der Kapitänphase können die Spieler auch mehrfach an die Reihe kommen. Dabei ist zu beachten, dass ein Spieler jedes Mal, wenn er an die Reihe kommt und Waren liefern kann, auch Waren liefern muss. Dabei darf er aber jeweils immer nur Warensteine einer Sorte liefern. Die Kapitänphase wird reihum so lange fortgesetzt, bis *niemand* mehr liefern kann.

Lieferbedingungen

Beim Liefern sind folgende Einschränkungen zu beachten:

- Jedes Transportschiff nimmt nur Warensteine *einer* Sorte auf.
- Kein Transportschiff nimmt eine Sorte auf, die sich bereits auf einem der anderen beiden Schiffe befindet.
- Ein volles Schiff nimmt keine Warensteine mehr auf.
- Wer an der Reihe ist, *muss* liefern, sofern er kann. Dabei darf er aber nur Warensteine *einer* Sorte liefern.
- Wer eine Warensorte liefert, *muss* hiervon so viele Warensteine wie möglich liefern. Man darf also keine Warensteine zurückhalten, wenn sie auf dem entsprechenden Schiff zum Zeitpunkt des Verladens Platz fänden. Daraus ergibt sich, dass ein Spieler, stehen ihm mehrere Schiffe zur Auswahl, immer ein ausreichend großes benutzen muss.
- Verfügt ein Spieler über mehrere lieferbare Sorten, kann er *frei* wählen, welche davon er liefert. (*Er muss also beispielsweise nicht die Sorte wählen, von der er die meisten liefern könnte.*)

Siegpunkte

Für *jeden* Warenstein, den ein Spieler liefert, erhält er *einen* Siegpunkt (1 SP), in Form eines 1-er Siegpunktechips. (*Beim Liefern sind also alle Warensorten gleich viel „wert“: 1 Siegpunkt pro Stein! Den Wertunterschied wie beim Verkaufen (Händlerphase) gibt es hier nicht!*) Der Kapitän erhält (als sein Privileg) bei seiner ersten Lieferung *einen* Siegpunkt mehr. Die Siegpunkte dürfen – im Gegensatz zu Geld und Waren – verdeckt gehalten werden, indem sie mit der Rückseite nach oben auf der Windrose abgelegt werden. Von Zeit zu Zeit sollten die Spieler ihre 1-er Siegpunktechips in 5-er wechseln.

Lagerung

Kann *niemand* mehr liefern, wird überprüft, ob die Spieler die Waren lagern können, die sich nun noch auf ihrer Windrose befinden: Einen Warenstein kann jeder Spieler grundsätzlich immer lagern. Für alle darüber hinausgehenden Steine muss ein Spieler aber über eine besetzte Lagerstätte (kleines oder großes Lagerhaus) verfügen. Ist dies nicht der Fall, muss er *alle* nicht lagerfähigen Warensteine ersatzlos in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. (*Mehr dazu unter „Kleines Lagerhaus“.*)

Als letzte Handlung der Kapitänphase räumt der Kapitän alle *vollen* Schiffe vollständig leer, indem er die Warensteine wieder in den allgemeinen Vorrat einsortiert. Nicht volle Schiffe verbleiben so, wie sie sind. (*Dadurch unterliegen die Spieler in der nächsten Kapitänphase u.U. deutlich mehr Einschränkungen, da sowohl bestimmte Warensorten schon vorgegeben sind als auch die Aufnahmekapazität mancher Schiffe eingeschränkt ist.*)

Hinweise:

- *Bitte die besondere Funktion des kleinen bzw. großen Lagerhauses, des Hafens und der Werft beachten.*



Aktion:
Spieler müssen Waren auf die Schiffe liefern Privileg:
Kapitän erhält 1 Siegpunkt mehr

Jedes Transportschiff nimmt nur eine Sorte auf, aber keine, die sich bereits auf einem anderen Schiff befindet

Erst wenn kein Spieler mehr liefern kann, endet die Kapitänphase und die vollen Transportschiffe werden geleert

Lagerung beachten!
Pro Spieler nur ein Warenstein (Ausnahme: Lagerhäuser!)

Beispiel für eine Kapitänphase (mit 4 Spielern):

Anna ist Kapitän und beginnt mit dem Liefern. Sie besitzt 2 Mais und 6 Zucker. Das 5-er Schiff wie auch das 7-er Schiff sind leer, auf dem 6-er Schiff befinden sich bereits 3 Mais. Anna muss nun beide Mais oder alle 6 Zucker liefern; sie entscheidet sich für Zucker und verlädt ihre 6 Steine auf das 7-er Schiff. (*Das 5-er Schiff durfte sie nicht benutzen!*) Sie erhält 7 Siegpunkte (6 + 1 (als Kapitän)).

Benno kommt an die Reihe. Er besitzt 2 Zucker und 3 Tabak. Er wählt den Zucker und platziert 1 Stein auf dem freien Feld im 7-er Schiff. (*Statt dessen hätte er auch die 3 Tabak auf das 5-er Schiff verladen können, das möchte er aber nicht, da er Tabak für den Verkauf an das Handelshaus zur Verfügung haben möchte.*) Er erhält 1 SP.

Clara kommt an die Reihe. Sie besitzt 2 Mais und 1 Tabak. Sie entscheidet sich für den Tabak und platziert ihn auf dem 5-er Schiff. Sie erhält 1 SP.

Donni kommt an die Reihe. Er besitzt 1 Mais und 5 Indigo. Er muss den Mais auf das 6-er Schiff verladen. Er erhält 1 SP.

Anna kommt erneut an die Reihe. Sie muss nun ihre beiden Mais auf das 6-er Schiff verladen. Sie erhält 2 weitere SP.

Benno hat nun auch keine Wahl mehr, er muss seine 3 Tabak auf das 5-er Schiff verladen. Er erhält 3 weitere SP.

Clara und **Donni** sowie auch **Anna** und **Benno** können nun nichts mehr liefern.

- Kann ein Spieler nicht alle seine Warensteine lagern, darf er wählen, welche Sorten er lagert und welche er zurück in den allgemeinen Vorrat legt.
- Der Kapitän erhält nur einen Siegpunkt (Privileg) mehr, auch wenn er mehrere Sorten verladen sollte. Liefert er nichts, erhält er den zusätzlichen Siegpunkt nicht.
- Zur Verdeutlichung: Nicht am Ende jeder Phase, sondern nur am Ende jeder Kapitänphase wird überprüft, ob die Spieler in der Lage sind, ihre Waren zu lagern.

DIE GOLDSUCHER

Wählt ein Spieler die Rollenkarte „Goldsucher“, löst er damit *keine* allgemeine Aktion aus, sondern erhält nur sein Privileg: eine Dublone aus der Bank.

Eine neue Runde...

Nachdem auch der letzte Spieler eine Rolle gewählt hat und die entsprechende Aktion von allen ausgeführt wurde, endet eine Runde. Nun wird aus der Bank auf die drei *nicht* genommenen Rollenkarten je *eine* Dublone gelegt. Dabei spielt es keine Rolle, ob bereits Dublonen darauf liegen. Solche Rollen sind in den nächsten Runden attraktiver, da sie nun eine oder mehrere Dublonen zusätzlich zu ihrem Privileg einbringen. (So erhält beispielsweise ein Spieler, der einen Goldsucher mit 2 Dublonen darauf nimmt, insgesamt 3 Dublonen.)

Schließlich werden alle anderen Rollenkarten wieder zurück neben den Ablageplan gelegt. Die Gouverneur-Karte wird an den linken Nachbarn des bisherigen Gouverneurs weitergegeben. Der neue Gouverneur beginnt die nächste Runde, indem er sich wieder eine der Rollenkarten nimmt usw.

SPIELENDE

Das Spiel endet am Ende der Runde, in der mindestens eine der folgenden drei Bedingungen eintritt:

- am Ende der Bürgermeisterphase können nicht mehr so viele Kolonisten auf das Kolonistenschiff gelegt werden, wie nötig wäre;
- während der Baumeisterphase bebaut wenigstens ein Spieler sein zwölftes Stadtfeld;
- während der Kapitänphase werden alle Siegpunktechips aufgebraucht. (Gehen die Chips aus, bevor alle Spieler in dieser Kapitänphase ihre Siegpunkte erhalten haben, notieren die betroffenen Spieler diese auf einem Blatt Papier.)

Die Siegpunkte der Spieler werden nun auf einem Blatt Papier notiert. Jeder Spieler addiert:

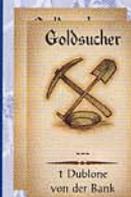
- den Wert seiner Siegpunktechips +
- die Siegpunkte seiner Gebäude (rotbraune Zahl oben rechts) +
- die Extra-Siegpunkte seiner besetzten großen Gebäude

Achtung: Die Siegpunkte eines Gebäudes zählen auch dann, wenn es nicht besetzt ist. (So bringen beispielsweise die fünf großen Gebäude jeweils 4 SP, auch wenn sie nicht besetzt sind.)

Die Extra-Siegpunkte der 5 großen Gebäude werden aber nur angerechnet, wenn sie besetzt sind!

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand gewinnt von diesen derjenige, der noch die größere Menge Dublonen und Waren besitzt (1 Ware = 1 Dublone).

Der erste Teil der Kapitänphase ist damit abgeschlossen. Nun wird die Lagerfähigkeit der einzelnen Spieler überprüft. Danach werden das volle 6-er und das volle 7-er Schiff geleert. Die 4 Tabak-Warensteine bleiben auf dem 5-er Schiff liegen.



Aktion:
keine!
Privileg:
1 Dublone
von der Bank

Rundenende:

Auf jede der drei nicht genommenen Rollenkarten wird 1 Dublone gelegt

Alle Rollenkarten werden zurück in die Auslage gelegt

Die Gouverneur-Karte wechselt zum nächsten Spieler; eine neue Runde beginnt...

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn

- **nicht mehr genügend Kolonisten nachkommen**
- **ein Spieler alle 12 Stadtfelder bebaut hat**
- **die Siegpunktechips aufgebraucht sind**

Jeder Spieler addiert

- **seine SP-Chips +**
- **die SP seiner Gebäude +**
- **die Extra-SP seiner großen Gebäude (wenn besetzt!)**

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Sieger

DIE GEBÄUDE

Für *alle* Gebäude gilt:

- Jedes Gebäude darf pro Spieler nur *einmal* gebaut werden.
- Sobald wenigstens ein Kolonist auf einem Gebäude liegt, gilt es als *besetzt*. Nur besetzte Gebäude haben eine Auswirkung (*Ausnahme: Siegpunkte*).
- Auf welchem Stadtfeld ein Gebäude errichtet wird, ist ohne weitere Bedeutung (genau wie bei den Plantagen und Steinbrüchen auf den Inselfeldern). Die Gebäude dürfen auch auf den Stadtfeldern umgelegt werden, wenn ein Spieler z.B. ein großes Gebäude bauen möchte, aber keine zwei untereinander liegende Felder frei gelassen hat. Es dürfen allerdings - genau wie bei den Insel-Plättchen - keine Gebäude mehr *gänzlich* vom Spielplan genommen werden (*um beispielsweise Platz für andere Gebäude zu schaffen oder das Spielende hinauszuzögern*).
- Die rotbraune Zahl oben rechts auf jedem Gebäude gibt an, wie viele Siegpunkte es (besetzt oder unbesetzt) am Spielende einbringt.
- Die Zahl im ersten Kreis jedes Gebäudes gibt seine Baukosten an. Sie spielt nach dem Bau des Gebäudes keine Rolle mehr.

Die Produktionsgebäude (blau, weiß, hell- und dunkelbraun) sind zusätzlich zu den Plantagen zur Herstellung der verschiedenen Waren notwendig:

- Aus den Indigostauden wird in den Indigoküpereien Färbemasse (blaue Warensteine) gewonnen.
- Das Zuckerrohr wird in den Zuckermühlen zu Zucker (weiße Warensteine) gepresst.
- Die Tabakblätter werden in dem Tabakspeicher zu Tabakpulver (hellbraune Warensteine) gemahlen.
- Aus der Kaffeepflanze werden in der Kaffeerösterei Kaffeebohnen (dunkelbraune Warensteine) gebrannt.
- **Achtung:** Für die Maispflanzen wird kein Produktionsgebäude benötigt. Mais (gelbe Warensteine) wird direkt auf der Plantage gewonnen, d.h. jede besetzte Mais-Plantage bringt in einer Aufseherphase direkt einen gelben Warenstein ein.

Die Kreise eines Produktionsgebäudes geben an, wie viele Waren hier maximal erzeugt werden können, wenn sie mit Kolonisten besetzt sind. Dazu benötigt der Spieler aber auch *genauso viele* besetzte Plantagen.



DIE GEBÄUDE

Jedes Gebäude darf nur *einmal* pro Spieler gebaut werden

Nur *besetzte* Gebäude haben eine Auswirkung

Die Produktionsgebäude

Indigoküperei 2 3	kl. Indigoküperei 1 1
Zuckermühle 2 4	kl. Zuckermühle 1 2
Tabakspeicher 3 5	
Kaffeerösterei 3 6	

Für Mais gibt es kein Produktionsgebäude!

Die Kreise eines Produktionsgebäudes geben an, wie viele Waren hier maximal hergestellt werden

Beispiel

Der Spieler produziert folgende Warensteine:

① 2 Warensteine Mais (da die dritte Mais-Plantage nicht besetzt ist)

② 1 Warenstein Tabak (da der zweite Kreis im Tabakspeicher nicht besetzt ist)

③ 3 Warensteine Zucker (da die vierte Zuckerrohr-Plantage nicht besetzt ist)

Hinweise:

- Es werden keine Rohstoffe „zwischenlagert“. Im Beispiel auf Seite 8 erhält der Spieler also tatsächlich nur die angegebenen Warensteine; alle „untätigen“ Kolonisten bringen nichts weiter ein!
- Wie bereits unter „Der Aufseher“ beschrieben, geht ein Spieler beim Produzieren leer aus, wenn im allgemeinen Vorrat keine entsprechenden Warensteine mehr vorhanden sind.

Die violetten Gebäude

Es gibt 17 verschiedene violette Gebäude: Die 12 kleineren Gebäude gibt es je zweimal, die 5 großen Gebäude nur einmal. Die besondere Funktion der violetten Gebäude setzt zum Teil Grundregeln außer Kraft. (So darf der Besitzer eines Kontors beispielsweise doch eine Sorte an das Handelshaus verkaufen, die dort bereits vorhanden ist.) Ein Spieler ist aber nicht verpflichtet, seine violetten Gebäude zu nutzen, wenn er dies nicht möchte (ist vor allem bei der Werft von Bedeutung, s.u.).

Kleine Markthalle

Verkauft der Besitzer einer kleinen Markthalle in der Händlerphase einen Warenstein, erhält er dafür eine Dublone mehr aus der Bank.
Beispiel: Er verkauft einen Warenstein Mais und erhält dafür 1 Dublone.

Hazienda

Kommt der Besitzer einer Hazienda in der Siedlerphase an die Reihe, kann er, bevor er sich eines der offen liegenden Plantagen-Plättchen nimmt, ein zusätzliches Plättchen von einem der verdeckten Stapel nehmen und auf eines seiner freien Insel-Felder legen.
Hinweise: Nimmt ein Spieler ein solches verdecktes Plättchen auf, muss er es anschließend auch auf seine Insel legen. Besitzt er auch eine Bauhütte, darf er nicht anstelle des verdeckten Plättchens einen Steinbruch nehmen.

Bauhütte

Kommt der Besitzer einer Bauhütte in der Siedlerphase an die Reihe, kann er anstelle eines der offen liegenden Plantagen-Plättchen auch einen Steinbruch nehmen.
Hinweis: Besitzt der Siedler eine Bauhütte, darf er trotzdem nur einen Steinbruch nehmen.

Kleines Lagerhaus

Wie bereits unter „Der Kapitän“ beschrieben, benötigen die Spieler am Ende jeder Kapitänphase für nicht gelieferte Waren Lagerstätten, andernfalls müssen sie diese in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Der Besitzer eines kleinen Lagerhauses darf am Ende einer Kapitänphase – neben dem einen Warenstein, den jeder Spieler immer lagern darf – noch beliebig viele Warensteine einer weiteren Sorte lagern.
Hinweise: Beim Lagern werden die Waren nicht wirklich den Lagerhäusern zugeordnet, sondern nur gedanklich, d.h. die Waren verbleiben auf der Windrose. Das Lagern schützt nicht vor dem Zwang, Waren zu liefern, sondern lediglich nach dem Liefern vor dem Zurücklegen in den allgemeinen Vorrat.

Hospiz

Nimmt sich der Besitzer eines Hospizes in der Siedlerphase ein Insel-Plättchen (Plantage oder Steinbruch), darf er sich sofort einen Kolonisten aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und ihn auf dieses Plättchen legen.
Hinweise: Nimmt er sich, als Besitzer einer Hazienda, auch ein verdecktes Plättchen, erhält er hierfür keinen Kolonisten.
Liegt kein Kolonistensteinchen mehr im Vorrat (gegen Ende des Spiels möglich), darf er eines vom Kolonistenschiff nehmen. Liegt auch dort keines mehr, geht er leer aus.

Die violetten Gebäude

- setzen zum Teil bestehende Grundregeln außer Kraft
- müssen nicht genutzt werden

Kl. Markthalle 1
1 + 1 Dublone beim Verkaufen (Händlerphase)

Hazienda 1
2 + 1 Plantage vom Vorrat (Siedlerphase)

Bauhütte 1
2 Steinbruch statt Plantage (Siedlerphase)

Kl. Lagerhaus 1
3 + 1 Warensorte lagern (Kapitänphase)

Hospiz 2
4 + 1 Kolonist beim Siedeln (Siedlerphase)

Kontor

Verkauft der Besitzer eines Kontors in der Händlerphase einen Warenstein, darf dieser von einer Sorte sein, die sich bereits im Handelshaus befindet. Ist das Handelshaus voll, nützt das Kontor nichts.

Beispiel: Im Handelshaus liegt bereits ein Warenstein Tabak. Der Besitzer eines Kontors kommt an die Reihe und verkauft einen weiteren Tabak. Auch der Besitzer des anderen Kontors kommt noch an die Reihe - und auch er verkauft Tabak...

Große Markthalle

Verkauft der Besitzer einer großen Markthalle in der Händlerphase einen Warenstein, erhält er dafür zwei Dublonen mehr aus der Bank.

Hinweis: Besitzt ein Spieler eine kleine und eine große Markthalle, erhält er beim Verkauf dementsprechend 3 Dublonen mehr.

Großes Lagerhaus

Der Besitzer eines großen Lagerhauses darf am Ende einer Kapitänphase - neben dem einen Warenstein, den jeder Spieler immer lagern darf - noch beliebig viele Warensteine von zwei weiteren Sorten lagern.

Hinweis: Besitzt ein Spieler ein kleines und ein großes Lagerhaus, kann er bis zu 3 Warensorten in beliebiger Menge sowie einen Warenstein einer vierten Sorte lagern.

Manufaktur

Produziert der Besitzer einer Manufaktur in der Aufseherphase mehr als eine Warensorte, erhält er dafür Geld aus der Bank: Für zwei Warensorten erhält er 1 Dublone, für drei Sorten 2 Dublonen, für vier Sorten 3 Dublonen und für alle fünf Sorten 5 Dublonen. Die Anzahl der produzierten Warensteine spielt dabei keine Rolle.

Beispiel: Der Besitzer einer Manufaktur verfügt über 3 Mais-, 3 Zuckerrohr- und 1 Tabak-Plantage sowie die entsprechend ausgestatteten Produktionsgebäude. In der aktuellen Aufseherphase produziert er tatsächlich jedoch nur 2 Warensteine Zucker und 1 Tabak, da überhaupt kein Mais mehr und nur noch zwei Zucker im Vorrat liegen. Er erhält 1 Dublone aus der Bank, da er zwei Warensorten produziert hat.

Universität

Baut der Besitzer einer Universität in der Baumeisterphase ein Gebäude, darf er sich sofort einen Kolonisten aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und ihn auf dieses Gebäude legen.

Hinweise: Baut er ein Produktionsgebäude mit mehr als einem Kreis, erhält er auch hier nur einen Kolonisten. Liegt kein Kolonistensteinchen mehr im Vorrat (gegen Ende des Spiels möglich), darf er eines vom Kolonistenschiff nehmen. Liegt auch dort keines mehr, geht er leer aus.

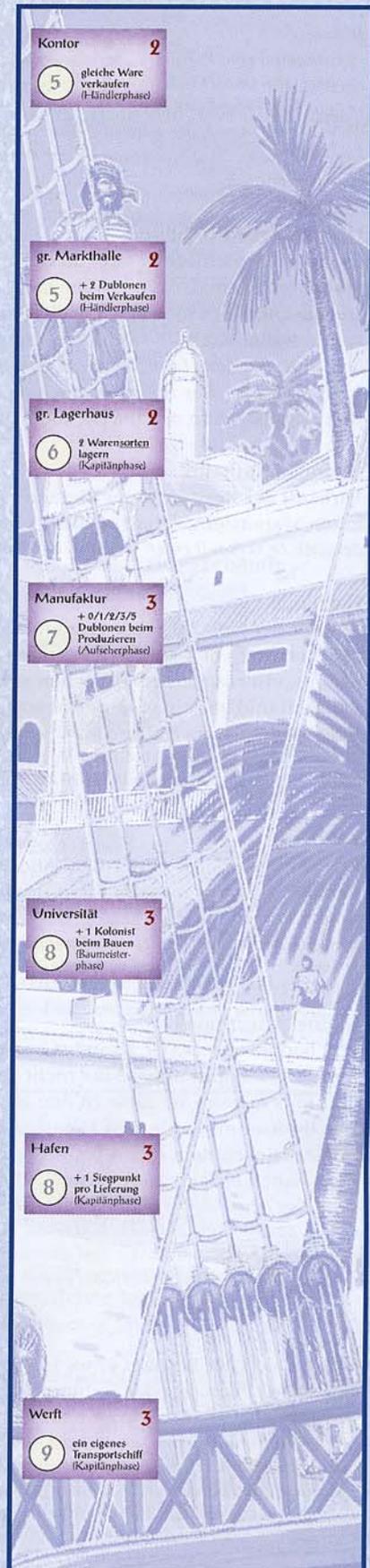
Hafen

Jedes Mal, wenn der Besitzer eines Hafens während einer Kapitänphase Waren liefert, erhält er dafür einen Siegpunkt mehr.

Beispiel: Der Besitzer eines Hafens (und einer Werft) kann nur 3 seiner 5 Tabak-Warensteine auf das „Tabak-Schiff“ verladen, da es nun voll ist: hierfür erhält er 3 + 1 SP. In der nächsten Lieferrunde verlädt er zwei Zucker-Warensteine auf das entsprechende Schiff: 2 + 1 SP. Eine weitere Lieferrunde später nutzt er seine Werft und legt die beiden restlichen Tabak-Steine zurück in den Vorrat: erneut 2 + 1 SP. Er hat also, in dieser einen Kapitänphase, durch den Hafen 3 zusätzliche SP gewonnen.

Werft

Kommt ein Spieler in der Kapitänphase an die Reihe, muss er zu den unter „Der Kapitän“ beschriebenen Bedingungen Waren verladen. Besitzt er aber eine Werft, kann er sie folgendermaßen nutzen, wenn er an die Reihe kommt: Anstatt auf eines der drei Transportschiffe zu verladen, legt er alle eigenen Warensteine einer beliebigen Sorte in den allgemeinen Vorrat zurück und erhält entsprechend viele Siegpunkte. (Er hat sozu-



sagen ein eigenes (imaginäres) Schiff mit unbeschränkter Kapazität gebaut und benutzt.)

Kommt er in dieser Kapitänphase dann erneut mit Liefern an die Reihe, muss er wie gehabt eine weitere Warensorte auf ein Transportschiff verladen, sofern er dies (noch) kann usw.

Die Werft kann von ihrem Besitzer nur einmal pro Phase genutzt werden. Den Zeitpunkt kann er aber selbst bestimmen. Das eigene „Werft-Schiff“ nimmt – im Gegensatz zu den drei Transportschiffen – auch eine Warensorte auf, die sich bereits auf einem dieser Schiffe befindet oder die der Besitzer der anderen Werft auch geliefert hat.

Hinweise: Nutzt ein Spieler seine Werft, muss er alle Warensteine der von ihm ausgewählten Sorte verschiffen. Er ist aber auch hier nicht verpflichtet, die Sorte auszuwählen, von der er die meisten Warensteine besitzt.

Ein „Werft-Schiff“ nimmt bis zu 11 Warensteine einer Sorte auf.

Die großen Gebäude

Die folgenden fünf Gebäude gibt es nur je einmal im Spiel. Sie verbrauchen zwar jeweils zwei Stadtfelder, gelten aber trotzdem nur als ein Gebäude.

Achtung: Ist in dieser Regel von den „großen Gebäuden“ die Rede, sind damit immer die nun folgenden fünf Gebäude gemeint!

Zunfthalle

Der Besitzer der besetzten Zunfthalle erhält am Spielende zusätzlich 1 SP für jedes eigene (besetzte oder unbesetzte) *kleine* Produktionsgebäude (= kl. Indigoküperei und kl. Zuckermühle) sowie 2 SP für jedes *große* (besetzte oder unbesetzte) Produktionsgebäude (= Indigoküperei, Zuckermühle, Tabakspeicher, Kaffeerösterei).

Beispiel: Der Besitzer der Zunfthalle besitzt am Spielende die kl. und die gr. Zuckermühle, die kl. Indigoküperei und die Kaffeerösterei: er erhält zusätzliche 6 SP.

Residenz

Der Besitzer der besetzten Residenz erhält am Spielende zusätzliche Siegpunkte für seine mit (besetzten oder unbesetzten) Plantagen und Steinbrüchen belegten Inselfelder. Für bis zu neun belegte Felder erhält er 4 SP, für zehn Felder 5 SP, für elf Felder 6 SP und für alle zwölf belegten Inselfelder erhält er 7 Siegpunkte.

Beispiel: Der Besitzer der Residenz hat am Spielende auf 10 seiner 12 Inselfelder Plantagen bzw. Steinbrüche liegen: er erhält zusätzliche 5 SP.

Festung

Der Besitzer der besetzten Festung erhält am Spielende zusätzlich für je drei Kolonisten auf seinem Spielplan 1 SP.

Beispiel: Der Besitzer der Festung hat am Spielende insges. 20 Kolonisten auf seinen Plantagen, Steinbrüchen, Gebäuden und in San Juan liegen: er erhält zusätzl. 6 SP.

Zollhaus

Der Besitzer des besetzten Zollhauses erhält am Spielende zusätzlich für je vier eigene Siegpunkte 1 SP. Hierbei werden nur die Siegpunktechips des Spielers beachtet, nicht aber die Siegpunkte seiner Gebäude.

Beispiel: Der Besitzer des Zollhauses hat am Spielende insgesamt 23 Siegpunkte in Form seiner 1-er und 5-er Chips: er erhält zusätzliche 5 SP.

Rathaus

Der Besitzer des besetzten Rathauses erhält am Spielende zusätzlich 1 SP für jedes eigene (besetzte oder unbesetzte) *violette* Gebäude (Rathaus zählt mit!).

Beispiel: Ein Spieler besitzt am Spielende folgende violette Gebäude: Hazienda, Bauhütte, Kontor, gr. Lagerhaus, Hafen, Residenz und Rathaus (besetzt): er erhält zusätzliche 7 SP.

Beispiel: Im Beispiel zum Hafen hätte der Spieler seine Werft auch dazu benutzen können, alle 5 Tabak-Warensteine zurück in den Vorrat zu legen. Hierdurch wäre das eigentliche „Tabak-Schiff“ möglicherweise am Ende der Kapitänphase nicht vollständig gefüllt gewesen – und entsprechend nicht geleert worden...

Zunfthalle 4
2 Siegpunkte für jedes große Produktionsgebäude
1 Siegpunkt für jedes kleine Produktionsgebäude
(Spielende)

Residenz 4
4 SP für ≤ 9
5 SP für 10
6 SP für 11
7 SP für 12 belegte Inselfelder
(Spielende)

Festung 4
1 Siegpunkt für je drei Kolonisten
(Spielende)

Zollhaus 4
1 Siegpunkt für je vier Siegpunkte (Chips)
(Spielende)

Rathaus 4
1 Siegpunkt für jedes violette Gebäude
(Spielende)



(Wir empfehlen, diese Seite 12 der Regel während des Spielverlaufs griffbereit zu halten, so dass die Abbildung der einzelnen Gebäude von den Spielern benutzt werden kann, für die der Ablageplan „auf dem Kopf“ liegt.)

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen, besonders: Beate Bachl, Sibylle Bergmann, Christine + Peter Dürdoth, Walburga Freudenstein, Holger Frieberg, Markus Huber, Andreas Maszuhn, Michael Meier-Bachl, Karen Seyfarth, Dominik Wagner sowie der Wiener Spiele Akademie und den Gruppen aus Berlin, Bödefeld, Göttingen und Rosenheim.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

**alea, Postfach 1150, D-83233 Bernau am Chiemsee,
Fon: 08051 - 970721, Fax: 08051 - 970722,
E-Mail: info@aleaspiele.de**

© 2001 Andreas Seyfarth
© 2002 Ravensburger Spieleverlag

