

PUERTO RICO

1897

На дворі 1897 рік.

Пуерто-Ріко прагне залишити позаду колоніальне минуле та відкрити нову сторінку в сучасному світі. Ти - незалежний фермер, який змагається з іншими землевласниками. Твоє завдання: наймати нових працівників, вирощувати цінні ресурси, вигідно продавати товари, розвивати міську інфраструктуру. Чи зможеш ти накопичити більше багатства та престижу, ніж твої суперники, і стати найуспішнішим фермером Пуерто-Ріко?

Наприкінці правил ви знайдете більше інформації про історію Пуерто-Ріко.

МЕТА ГРИ

Гра проходить у декілька раундів. Кожного раунду гравці обирають по одній із семи ролей, тим самим ініціюючи певну дію для *всіх* гравців.

Наприклад, Плантатор сажає нові плантації, на яких потім виготовляють товари за допомогою Ремісника. Після збору, товари або йдуть на продаж через Торговця, або відвантажуються на кораблі під наглядом Капітана. На зароблені монети можна зводити будівлі в місті за допомогою Будівельника тощо.

Гравець, який найкращим чином використовує порядок дій ролей та свої привілеї, досягає найбільшого успіху.

Перемогу здобуває гравець, котрий на кінець гри має найбільше переможних очок.

МЕТА ГРИ

Гравці використовують певні ролі від раунду до раунду і таким чином виконують різні дії.

Зводяться будівлі та сажаються нові плантації, виготовляються та продаються або відправляються товари...

Переможцем стає той, хто набере найбільшу кількість переможних очок.

КОМПОНЕНТИ ГРИ

Базова гра:

5 Планшетів гравців	(містять 12 полів для вирощування та 12 будівельних ділянок)
1 Планшет "Банк"	(для будівель та монет)
1 Картка "Губернатор"	(маркер першого гравця в раунді)
8 Карток ролей	(Плантатор, Вербувальник, Будівельник, Ремісник, Торговець, Капітан, 2 Авантюриста)
49 Будівель	(5 великих будівель (розміром в 2 ділянки), 12 малих будівель по 2 шт та 20 мануфактур (будівлі з кольоровими смугами))
58 Острівних жетонів	(8 каменярень та 50 плантацій: 8 кава, 9 тютюн, 10 кукурудза, 11 цукор, 12 фрукти)
1 Реєстр працівників	
5 Кораблів	(4-8-ми місні)
1 Торговий дім	
100 Працівників	(дерев'яні фішки коричневого кольору)
50 Фішок товарів	(по 9 кави і тютюну, 10 кукурудзи, по 11 цукру та фруктів)
50 Жетонів переможних очок	(шестикутні; 31 номіналом 1, 19 номіналом 5)
51 Монета	(43 номіналом 1(срібні), 8 номіналом 5(золоті))

Доповнення I:

"Новобудови"

12 малих будівель по 2 шт та 2 великі будівлі
(назви **зеленим кольором**)

Доповнення II:

"Громадяни"

6 малих будівель по 2 шт
1 велика будівля, 2 мануфактури
(назви **червоним кольором**);
20 Громадян (червоні фішки)

Доповнення III:

"Контрабандист"

1 Картка ролі "Контрабандист"
1 Жетон "Розшук"

Доповнення IV:

"Фестиваль"

1 Планшет "Фестиваль"

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ (БАЗОВА ГРА; 3-5 ГРАВЦІВ)

Помістіть планшет "Банк" в центрі ігрового столу. **Всі будівлі** розмістіть на ньому відповідно до назв або лицьовою стороною (для „Експертів“: ілюстрована будівля з назвою), або зворотньою стороною (для „Новачків“: без ілюстрації, але з описом будівлі).

Покладіть 51 монету у відповідній зоні планшета "Банк", як резерв.

Кожен гравець отримує:

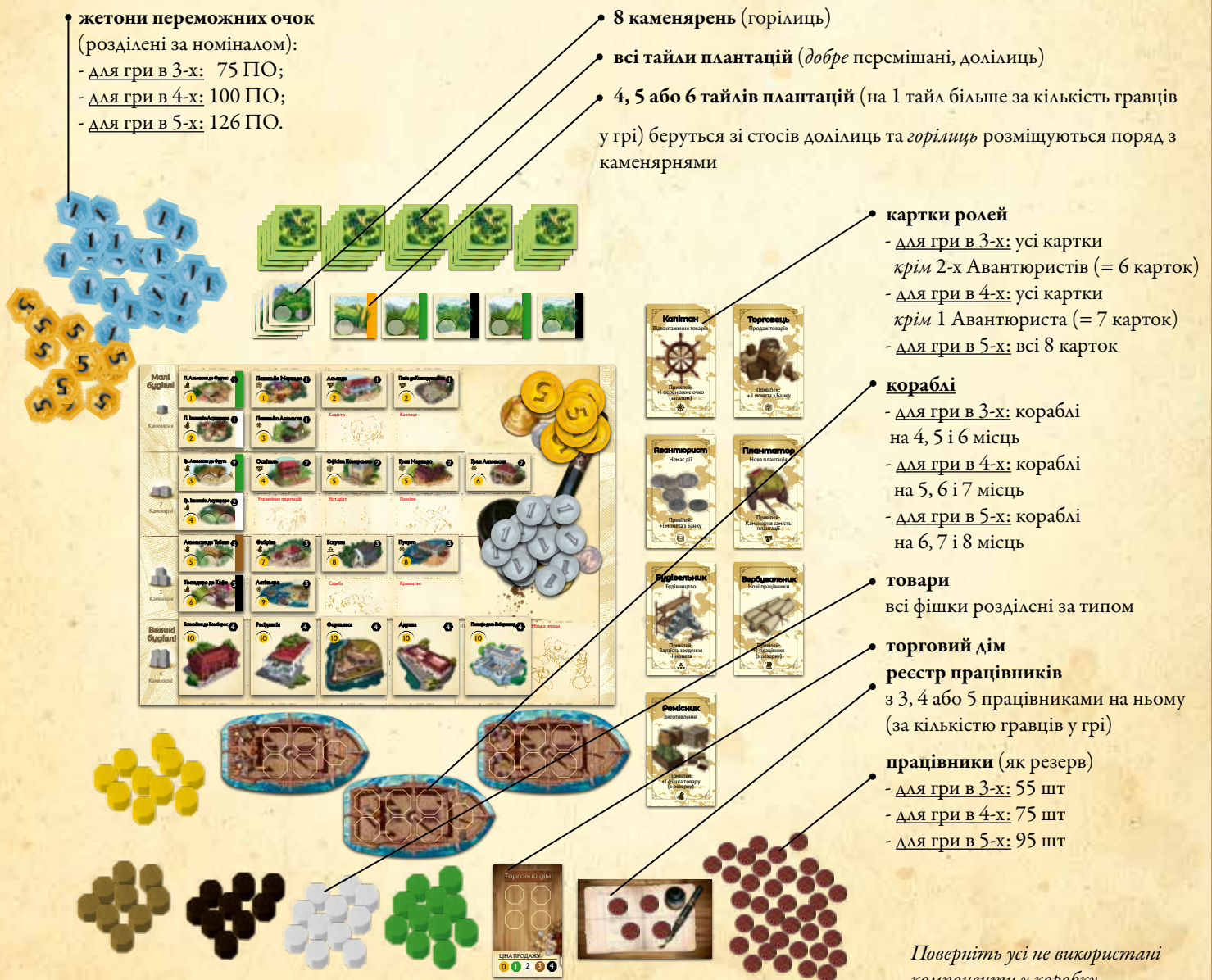
- **1 ігровий планшет.**
 - **Монети:**
 - для гри в 3-х: 2 монети; - для гри в 4-х: 3 монети; - для гри в 5-х: 4 монети.
 - (Монети завжди лежать на планшеті гравця так, щоб інші гравці могли бачити їх)
 - **1 тайл плантації** (який розміщується на будь-якому з 12 полів для вирощування).
- Щоб розподілити тайли плантацій, спочатку визначається (жеребкуванням) перший гравець. Він отримує картку **Губернатора** і тайл **зеленої** плантації (Фрукти).

Далі, за годинниковою стрілкою гравці отримують:

- для гри в 3-х: 2-й гравець: 1 тайл Фрукти / 3-й гравець: 1 тайл Кукурудзи;
- для гри в 4-х: 2-й гравець: 1 тайл Фрукти / 3-й та 4-й гравці: по одному тайлу Кукурудзи;
- для гри в 5-х: 2-й та 3-й гравці: по одному тайлу Фрукти / 4-й та 5-й гравці: по одному тайлу Кукурудзи.

Решту компонентів гри розмістіть як показано нижче:

(*Увага:* у прикладі показана розкладка для гри в чотирьох)



ХІД ГРИ

Гра проходить у кілька раундів (приблизно 15).

Хід раунду відбувається наступним чином: гравець, що володіє карткою "Губернатор", починає раунд. Він вибирає одну з карток ролей та викладає її перед собою. Виконує дію цієї ролі та її привілей. Потім сусід ліворуч виконує цю ж дію (Увага! Лише дію, не привілей), далі наступний гравець і так далі за годинниковою стрілкою, поки всі гравці не виконають дію по одному разу. Після цього хід переходить до гравця ліворуч від Губернатора: він вибирає одну з решти доступних карток ролей. Починаючи з нього (не з Губернатора!), всі по черзі виконують дію цієї ролі. Далі його сусід ліворуч вибирає роль і процес повторюється. Коли всі гравці вибрали та виконали по одній ролі, раунд завершується.

Відбувається підготовка до нового раунду. На три ролі, які залишилися не вибраними, з Банку додається по 1 монеті. Усі використані картки ролей повертаються до незадіяних карток. Картка Губернатора передається наступному гравцеві за годинниковою стрілкою.

Гра продовжується, як описано вище, поки не буде виконано одну з умов кінця гри.

РОЛІ

Кожна роль дає з одного боку привілей для гравця, який обрав її, з іншого, загальну дію, яку виконують усі гравці по черзі (*Виняток: Авантюрист*).

Загальні правила:

- Якщо на карті ролі є одна або декілька монет, то гравець, який вибирає цю роль, забирає їх собі у *будь-якому* випадку;
- Завжди першим дію ролі виконує гравець, який її взяв, після нього - решта гравців за годинниковою стрілкою;
- Гравець не може відмовитись від вибору ролі, коли настає його черга. Він зобов'язаний взяти роль, навіть якщо не зможе або не захоче її використовувати;
- Виконання дії ролі є добровільним (*Виняток: Капітан*). Якщо гравець не може або не хоче виконувати дію, його просто пропускають;
- Картка ролі залишається перед гравцем до кінця раунду і не може бути взята іншим гравцем.

Плантатор (фаза посадки → додавання нових плантацій на острів)

Гравець, який вибирає цю роль, отримує привілей: бере *або* тайл каменяря, *або* один з відкритих тайлів плантацій та розміщує його на *будь-якому* вільному полі для вирощування. Потім інші гравці по черзі беруть собі *лише один* тайл *плантації* (Каменяря недоступна! *Виняток: Будівельний двір*) та розміщують його на планшеті.

Після цього решта відкритих тайлів плантацій відкладаються до скиду. Відкриваються нові тайли так, щоб їх було *на один* більше за кількість гравців у грі.

Примітки:

- *Врахуйте ефекти таких будівель, як Гасієнда, Будівельний двір, Лікарня;*
- *Якщо немає достатньо жетонів плантацій у закритому стосі, потрібно перемішати скинуті жетони і сформувати новий стос. Якщо жетонів всеодно недостатньо, то під час цієї фази посадки деякі гравці залишаться без жетонів;*
- *Розташування плантацій та каменярень на ігровому планшеті не має значення;*
- *Якщо у гравця заповнені всі 12 полів для вирощування, він не може отримати новий жетон у фазі посадки;*

ХІД ГРИ

Губернатор починає раунд та вибирає роль. Усі гравці по черзі виконують дію цієї ролі.

Далі наступний гравець вибирає роль і гра триває за тим же принципом.

Наприкінці раунду на три нерозіграні картки ролей додається по 1 монеті.

Картка Губернатора передається гравцеві ліворуч. Починається новий раунд.

Ролі

- Кожна роль активує дію для всіх гравців (*Виняток: Авантюрист*)
- гравець, який вибирає роль, отримує її привілей.

Дія:

Кожен гравець по черзі бере 1 плантацію

Привілей:

Плантатор може взяти *Каменяря* замість плантації



Наприкінці фази посадки:

Відкриваються нові жетони плантацій

- Вибір тайла острова (плантації або каменярі) є добровільним. Якщо гравець не хоче брати тайл, його пропускають у фазі посадки;
- Якщо у запасі закінчилися каменярі, то Плантатор не може використати свій привілей, а власники Будівельного двору не можуть скористатись його ефектом.

Вербувальник (фаза найму → найм працівників)

Тайли плантацій, каменярень і будівель мають від 1 до 3 місць для працівників (півкола). Якщо на тайлі розміщений хоча б один працівник, тайл вважається активним та дає певний ефект власнику.

Гравець, який вибрав Вербувальника, спочатку отримує 1 працівника з резерву (Не з реєстру працівників! Це його привілей). Потім, починаючи з себе, він роздає працівників з реєстру. Кожен гравець отримує по 1 працівнику по черзі, доки реєстр не спорожніє.

Після отримання нових працівників гравці розподіляють їх між своїми будівлями та плантаціями разом з реештою працівників, отриманих у попередніх раундах. Якщо у гравця залишаються зайві працівники, їх можна тимчасово зберігати у верхньому правому куті планшета. Ці працівники можуть бути розподілені в наступних Фазах найму.

Після цього Вербувальник визначає потребу в нових працівниках. За кожне порожнє місце в будівлях всіх гравців додається один працівник із загального запасу до реєстру. (вільні місця на плантаціях/каменярнях не враховуються!)

Увага: Мінімальна кількість працівників у реєстрі завжди дорівнює кількості гравців.

Примітки:

- Гравці можуть розподіляти працівників одночасно, але якщо є суперечливі ситуації, порядок залишається стандартним: спочатку Вербувальник, потім інші гравці в порядку черги;
- Якщо забули поповнити реєстр працівників, просто помістіть мінімальну кількість працівників до реєстру;
- Якщо в резерві немає працівників, то Вербувальник не може використати свій привілей;
- Працівників не можна добровільно залишати в запасі, якщо є вільні місця для їх розміщення. Розподіл працівників відбувається тільки у фазі найму.

Будівельник (фаза будівництва → зведення будівель)

Гравець, який вибирає цю роль зводить одну будівлю, сплативши на одну монету менше від її вартості у Банк. Розміщує будівлю на будь-яку відповідну ділянку на планшеті (максимум 12 будівель). Великі будівлі займають дві ділянки. Після цього інші гравці по черзі можуть звести по одній будівлі.

Увага: Гравець не може звести одну і ту ж будівлю двічі.

Детальний опис будівель та їх ефектів дивіться на сторінці 8.



КАМЕНЯРНІ

Кожна активна каменярня, якою володіє гравець, зменшує вартість будівництва на 1 монету. Однак гравець може використати максимум одну активну каменярню для будівель у першому ряду, максимум дві активні каменярні, для будівель у другому ряду, три для будівель у третьому ряду та чотири для четвертого ряду.

Дія:

Гравці по черзі отримують працівників



Привілей:

Вербувальник отримує 1 дод. працівника

Приклад для 4 гравців:



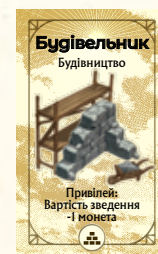
Гравці можуть вільно розподілити всіх своїх працівників

Наприкінці фази найму:

Додаються нові працівники до реєстру

Дія:

Кожен гравець може звести одну будівлю



Привілей:

Будівельник платить на одну монету менше

Вартість будівель можна зменшити, якщо є активні каменярні

(Наприклад, гравець із 3 активними каменярями сплачуватиме такі будівельні витрати: "Будівельний двір": 1 монета; "Контора": 3 монети; "Порт": 5 монет; "Палац губернатора": 7 монет).

Примітки:

- Враховуйте ефект будівлі "Школа".
- Якщо Будівельник не зводить будівлю, він не отримує одну монету!
- Не можна зводити більше 12 будівель. Якщо у гравця залишилось лише одна вільна ділянка, він не може зводити великі будівлі.

Ремісник (фаза виробництва → виготовлення товарів)

Гравець, який вибирає цю роль, отримує товари з резерву відповідно до своїх виробничих ланцюгів. Товари розміщуються на планшетах гравця (на портреті), щоб їх кількість була видимою для всіх. Потім інші гравці по черзі отримують відповідні товари.

Детальний опис виробничих ланцюгів дивіться на стр.8 правил у розділі "Мануфактури".

Як останню дію фази виробництва, Ремісник отримує один додатковий товар одного з видів, який він щойно виготовив.

Примітка:

- Враховуйте ефект будівлі "Фабрика".
- Якщо резерв товару закінчився, гравці, які повинні були його отримати, залишаються без товару;
- Якщо Ремісник нічого не виготовляє, він не отримує додатковий товар (привілей).

Торговець (фаза торгівлі → продаж товарів)

Гравець, який вибирає цю роль, може продати один товар у Торговий дім. Як привілей ролі, отримує на 1 монету більше за проданий товар. Потім інші гравці по черзі можуть продати по одному товару за вказаною ціною. Фаза торгівлі завершується, коли кожен гравець отримав шанс продати товар або Торговий дім заповнився (4 товари).

Обмеження продажу:

- Максимальна місткість Торгового дому - 4 товари. Якщо він заповнений, наступні гравці не можуть продавати товар;
- У Торговий дім можна продавати лише різні товари (Виняток: Контора);

Якщо Торговий дім заповнений, Торговець повертає товари до резерву. В іншому випадку, товари залишаються в Торговому домі. (Це ускладнює наступні продажі, оскільки повторно продавати ті ж товари не можна (якщо немає Контори), а вільні місця обмежені).

Примітки:

- Враховуйте ефекти будівель Малий ринок, Великий ринок та Контора;
- Якщо Торговець нічого не продає, він не отримує одну додаткову монету (не використовує привілей ролі);
- Кукурудзу можна продавати, навіть якщо вона не приносить доходу.

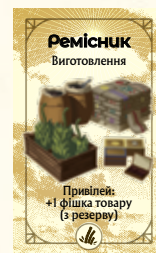


Дія:

Кожен гравець отримує товари з резерву відповідно до своїх виробничих ланцюгів

Привілей:

Ремісник отримує один додатковий товар



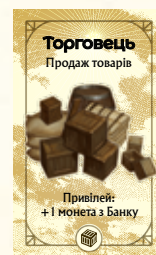
Важливо: Ремісник - одна з найризикованіших ролей у грі. Необхідно ретельно прорахувати, щоб виготовлення товарів не принесло більше користі суперникам!

Дія:

Кожен гравець може продати максимум один товар

Привілей:

Торговець отримує на 1 монету більше, ніж зазначено в Торговому домі



Торговий дім приймає тільки різні види товарів
(Виняток: Контора)

Наприкінці фази торгівлі: Якщо Торговий дім заповнений, поверніть товари до резерву

Капітан (фаза доставки → відвантаження товарів)

Капітан розпочинає фазу доставки. Гравці по черзі відвантажують товари на кораблі. Першим доставляє товари Капітан, потім інші гравці за годинниковою стрілкою.

Увага: Під час фази доставки, гравці можуть кілька разів відвантажувати товари, коли до них знову дійде хід. Якщо гравець може відвантажити товар, він **зобов'язаний** це зробити. Кожного разу гравець може відвантажити тільки товари *одного* типу.

Фаза доставки триває, поки *жоден* гравець більше не зможе відвантажувати товари.

Умови доставки

При доставці необхідно дотримуватися наступних обмежень:

- Кожен корабель може перевозити лише один тип товару;
- Не можна завантажувати на корабель той самий тип товару, що вже є на іншому кораблі;
- Заповнений корабель більше не приймає товарів;
- Гравець зобов'язаний відвантажувати товари, якщо це можливо, але тільки одного типу за хід;
- Гравець має відвантажити якомога більше товарів даного типу, якщо є місце на кораблі. Не можна штучно стримувати поставки, якщо товар можна повністю розмістити на кораблі. Якщо є вибір між кількома кораблями, гравець повинен обрати той, який вміщує найбільше його товару;
- Якщо у гравця є кілька типів товару, він може сам обрати, який з них відвантажити. (Отже, наприклад, йому не потрібно вибирати тип товару, якого він міг би запропонувати найбільше.)

Переможні очки (ПО)

За *кожен* відвантажений товар гравець отримує *одне* переможне очко (1ПО) у вигляді жетону. (Всі товари приносять однакову кількість очок (1ПО за 1товар), на відміну від фази торгівлі). Капітан отримує *одне* додаткове ПО під час свого першого відвантаження (привілей ролі).

Переможні очки можна зберігати приховано, розміщуючи жетони долілиць. Гравець повинен обмінювати жетони 1ПО на жетони 5ПО, якщо таких забагато в його запасі.

Зберігання товарів

Коли *жоден* гравець більше не може відвантажити товари, гравці перевіряють, які товари вони можуть зберегти. Кожен гравець може зберегти *один* товар автоматично. Для решти *фішок*, необхідно мати *активний* склад ("Малий склад" або "Великий склад"). Якщо у гравця немає складу, він змушений повернути *всі* зайві товари у резерв без компенсації. (Більше інформації в розділі "Малий склад").

Наприкінці фази Капітан відправляє всі *заповнені* кораблі, повертаючи вантаж у резерв. Незаповнені кораблі залишаються з наявними товарами. (Це може ускладнити доставку в наступному раунді, оскільки певні типи товарів уже визначені заздалегідь, а місткість кораблів обмежена).

Примітки:

- Враховуйте ефекти будівель "Малий склад", "Великий склад", "Порт" та "Верф":
- Якщо гравець не може зберегти всі товари, він сам вибирає, які залишити, а які скинути;
- Капітан отримує лише одне додаткове ПО (Привілей ролі), незалежно від кількості відвантажених товарів. Якщо Капітан не відвантажує товари, він не отримує додаткове ПО;
- Перевірка на можливість зберігання товарів відбувається лише в кінці фази доставки і не перевіряється в інших фазах гри.

Дія:

Гравці зобов'язані відвантажувати товари на кораблі

Привілей:

Капітан отримує 1 додаткове ПО



Кожен корабель може перевозити лише один тип товару, але відмінний від товарів на інших кораблях.

Фаза закінчується, коли жоден гравець більше не може відвантажувати товари. Якщо корабель заповнений, поверніть фішки з нього до резерву.

Зверніть увагу на зберігання!

Тільки одна фішка товару на гравця (Виняток: Склади!)

Приклад фази доставки (4 Гравці):

Анна (Капітан) має 2 кукурудзи та 6 цукру. На 6-місному кораблі вже є 3 кукурудзи. Вона повинна відвантажити всю кукурудзу або весь цукор. Тому, Анна вибирає цукор і відвантажує 6 жетонів на 7-місний корабель. Отримує 7ПО (6 за товари +1 за привілей ролі Капітана).

Бенно має 2 цукру та 3 тютюну. Може відвантажити 1 цукор на 7-місний корабель або 3 тютюну на 5-місний корабель. Вибирає цукор, відвантажує 1 жетон на 7-місний корабель. Отримує 1ПО.

Клара має 2 кукурудзи та 1 тютюн. Вибирає тютюн, відвантажує 1 фішку на 7-місний корабель. Отримує 1ПО.

Донні має 1 кукурудзу та 5 фруктів. Повинен відвантажити кукурудзу на 6-місний корабель. Отримує 1ПО.

Знову настає черга **Анни**. Тепер вона повинна відправити 2 кукурудзи на 6-місний корабель. Отримує 2ПО.

Бенно тепер повинен відвантажити 3 тютюну на 5-місний корабель. Отримує 3ПО.

Клара та **Донні**, а також **Анна** та **Бенно** більше нічого не можуть відвантажити. Перша частина фази доставки завершена.

Перевіряється, хто може зберегти залишки товарів. Очищуються повністю заповнені 6-місний і 7-місний кораблі. На 5-місному кораблі залишаються 4 жетони тютюну, що обмежить доставку в наступному раунді.

Авантюрист

Якщо гравець вибирає цю роль, він *не виконує* жодної дії, а лише отримує 1 монету з Банку (його привілей).

Новий раунд ...

Коли останній гравець вибрав роль і всі виконали відповідну дію, раунд завершується. На три *нерозіграні* картки ролей кладеться по *одній* монеті з Банку.

Немає значення, чи вже є там монети - вони накопичуються. Це робить ролі *більш привабливими* в наступних раундах, оскільки гравець, який їх вибере, отримає всі накопичені монети. (*Наприклад, гравець, який бере Авантюриста з двома монетами на ньому, отримує загалом три монети*).

Усі розіграні картки ролей повертаються на місце. Картка Губернатора передається гравцю ліворуч і він починає наступний раунд, обираючи роль.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується *наприкінці* того раунду, коли виконалася хоча б одна з таких умов:

- наприкінці фази найму неможливо помістити у реєстр потрібну кількість працівників;
- під час фази будівництва хоча б один гравець забудував свою 12-ту будівельну ділянку;
- під час фази доставки закінчилися всі жетони переможних очок.

(Якщо жетонів не вистачає, гравці записують недоотримані очки на папері.)

Кожен гравець підсумовує свої переможні очки:

- жетони переможних очок (сума) +
- переможні очки з будівель (*біла цифра в чорному шестикутнику у верхньому правому куті будівлі*) +
- додаткові переможні очки від *активних* великих будівель.

Важливо: Очки будівлі зараховуються навіть тоді, коли вона не є активною! (*Наприклад, усі 5 великих будівель приносять по 4ПО, навіть якщо в них немає працівників.*)

Додаткові очки великих будівель зараховуються лише в тому випадку, якщо вони активні!

Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок. У разі нічиєї перемагає гравець, який має більше монет і товарів (1 товар = 1 монета).



Дія:
Немає дії!

Привілей:
Гравець отримує 1 монету з Банку.

Кінець раунду:

На кожному з трьох *нерозіграних* карт ролей кладеться по 1 монеті.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується, коли виконується хоча б 1 з умов:

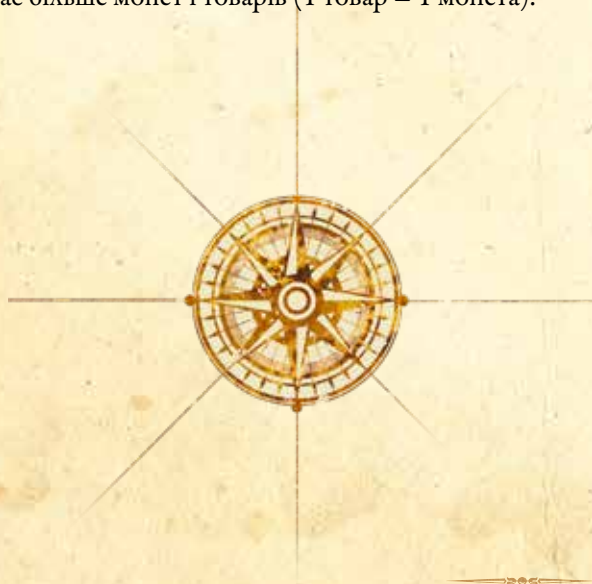
- У резерві немає достатньо працівників для поповнення;
- Один із гравців забудував усі 12 будівельних ділянок;
- Закінчилися жетони переможних очок.

Підрахунок очок

Кожен гравець підсумовує:

- жетони Переможних очок +
- ПО за будівлі +
- додаткові ПО з Великих будівель (*якщо активні!*)

Перемагає гравець із найбільшою кількістю ПО.



БУДІВЛІ

Загальні правила для всіх Будівель:

- Гравець може звести кожен тип будівлі *лише один раз*;
- Будівля вважається *активною*, якщо на ній є хоча б один працівник. Тільки активні будівлі дають ефект;
- Місце розташування будівлі не має значення, так само як і розміщення плантацій або каменярень. Будівлі можна переміщувати у межах відповідних ділянок у разі потреби. Наприклад, якщо гравець хоче звести велику будівлю, а не залишив дві суміжні ділянки, він може перемістити інші будівлі. Видаляти будівлі з планшета заборонено! (Це означає, що не можна звільняти місце під інші будівлі або затримувати кінець гри);
- Біла цифра у верхньому правому куті Будівлі показує переможні очки, які вона приносить в кінці гри (незалежно від того, зайнята вона чи ні);
- Цифра в першому місці для працівника - вартість зведення будівлі. Після зведення ця вартість більше не має значення.

Мануфактури (зелені, білі, коричневі та чорні смуги на жетонах)

Ці будівлі необхідні для виготовлення товарів разом із плантаціями:

- Фрукти зберігаються у фруктових складах "Альмасен де Фрутас" (зелені фішки);
- Цукрова тростина переробляється в цукрових млинах "Іньхеніо Асукареро" на цукор (білі фішки);
- Листя тютюну висушуються у тютюнових складах "Альмасен де Табако" (коричневі фішки);
- Кавові зерна виробляються з кавових рослин в обсмажувальнях кави "Тостадеро де Кафе" (чорні фішки);
- *Увага:* Для вирощування кукурудзи мануфактури не потрібно! Кукурудза (жовті фішки) виготовляється безпосередньо на плантації. Кожна зайнята кукурудзяна плантація дає *одну* жовту фішку під час фази виробництва.

Кількість місць на будівлі показує максимальну кількість товарів, які можна виготовити. Для кожного активного місця (з працівником) потрібна відповідна активна плантація.



Будівлі

Гравець може звести кожную будівлю лише один раз

Тільки активні будівлі дають ефект

Мануфактури



Для кукурудзи немає окремої мануфактури!

Кількість місць в мануфактурі вказує на кількість товарів, які можна виготовити

Приклад

Гравець отримує:

1 2 фішки кукурудзи (третя плантація не зайнята, тому вона не виробляє товар)

2 1 фішку тютюну (друге місце на тютюновому складі не зайняте)

3 3 жетони цукру (четверта плантація цукрової тростини не зайнята, тому вона не виробляє товар)

Малі будівлі

У грі є 12 різних малих будівель (кожна зустрічається двічі).

Деякі будівлі змінюють базові правила гри. (Наприклад, *Контора "Офісна Комерсьяль"* дозволяє продавати товар в Торговий дім, навіть якщо там уже є товар такого типу).

Гравець не зобов'язаний використовувати ефекти своїх будівель. (Це важливо, наприклад, для Верфі "Астільєро").

Малий ринок "Пекеньйо Меркадо"

Якщо його власник продає товар під час фази торгівлі, він отримує +1 монету з Банку.

Примітка: Продаж кукурудзи приносить не 0, а 1 монету.

Гасієнда "Асьєнда"

Перед тим як узяти відкритий тайл плантації у фазі посадки, власник Гасієнди може *додатково* взяти один закритий тайл плантації зі стосу. Цей жетон потрібно одразу розмістити на острові.

Примітка: Якщо гравець також має Будівельний двір "Патіо де Конструксьйон", він не може взяти замість цього Каменярю.

Будівельний двір "Патіо де Конструксьйон"

Коли власник Будівельного двору отримує хід у фазі посадки, він може взяти Каменярю замість тайла плантації.

Примітка: Якщо Плантатор має Будівельний двір, він все одно може взяти лише одну Каменярю.

Малий склад "Пекеньйо Альмасен"

Як зазначено в розділі "Капітан", наприкінці фази доставки гравцям потрібен склад для збереження невідвантажених товарів. В іншому випадку товари доведеться повернути в резерв.

Власник Малого складу може наприкінці фази доставки: зберегти 1 товар (як і всі гравці) та *додатково* зберегти *будь-яку кількість* товару *одного* типу.

Примітка: Товари не потрібно фізично розміщувати на складі – вони просто залишаються на планшети гравця.

Склад не захищає від обов'язкової доставки товарів – лише від скидання в резерв *після* доставки.

Лікарня "Оспіталь"

Коли власник Лікарні бере острівний жетон (плантацію або каменярю) у фазі посадки, він миттєво отримує одного працівника з резерву та розміщує його на цьому тайлі.

Примітка: Якщо у запасі немає працівників, гравець може взяти його з реєстру. Якщо і там порожньо, гравець не може використати ефект Лікарні.

Якщо гравець використовує Гасієнду для отримання додаткового жетона, він не отримує додаткового працівника.

Контора "Офісна Комерсьяль"

Власник Контори може продавати товар, навіть якщо такий товар вже є в Торговому домі. Якщо Торговий дім заповнений, Контора не дає жодної переваги.

Примітка: У Торговому домі вже є тютюн. Власник Контори продає ще один тютюн. Інший гравець із Конторою також може продати ще один тютюн ...

Малі будівлі

- Деякі з них змінюють основні правила гри
- їх використання не є обов'язковим



+1 монета при продажу товару



+1 плантація під час посадки



можливість взяти Каменярю замість плантації



+1 товар для зберігання



+1 працівник під час посадки



Продаж однакових товарів в Торговий дім

Великий ринок "Гран Меркадо"

Якщо власник Великого ринку продає товар у фазі торгівлі він отримує на *дві* монети більше.

Примітка: Якщо у гравця одночасно є Малий і Великий ринок, він отримує на *три* монети більше за продаж товару.

Великий склад "Гран Альмасен"

Наприкінці фази доставки власник Великого складу може зберігати один будь-який товар (як і всі гравці) та *будь-яку кількість* товару *двох* додаткових типів.

Примітка: Якщо гравець має Малий і Великий склади, він може зберігати до *трьох* типів товару у *будь-якій кількості* та один товар *додаткового типу*.

Фабрика "Фабріка"

Якщо під час фази виробництва власник Фабрики виготовляє більше ніж один тип товару, він отримує додаткові монети з Банку.

2 типи товару +1 монета, 3 типи товару +2 монети, 4 типи товару +3 монети, 5 типів товару +5 монет. Кількість виготовлених товарів не має значення - важлива лише кількість різних типів.

Приклад: Гравець має *три плантації кукурудзи, три цукрової тростини, одну тютюнову плантацію* і відповідні мануфактури. Але в запасі є *тільки 2 цукру та 1 тютюн*, тому він може виготовити *тільки їх*. Оскільки він виготовляє *2 типи товару*, він отримує *одну додаткову монету* з Банку.

Школа "Ескуєла"

Якщо власник Школи зводить будівлю, він миттєво отримує *одного* працівника з резерву та розміщує його на цій будівлі.

Примітка: Якщо будівля має більше одного місця для працівників, гравець *все одно* отримує *лише одного працівника*. Якщо немає вільних працівників у резерві, він може взяти працівника з реєстру. Якщо і там немає, гравець не отримує працівника.

Порт "Пуерто"

Кожного разу, коли власник Порту відвантажує товар під час фази доставки, він отримує *одне* додаткове переможне очко (ПО).

Приклад: У гравця є Порт і Верф. Він відвантажує 3 тютюнові товари на корабель (який після цього заповнюється) отримує 3+1ПО. У наступному колі доставки він відвантажує 2 цукру: отримує 2+1ПО. Потім він використовує Верф, щоб відвантажити 2 залишкові тютюнові товари: отримує 2+1ПО. Загалом за цю фазу доставки він отримав 3 додаткові ПО завдяки Порту.

Верф "Астільєро"

Якщо гравець має Верф, то під час свого ходу в фазі доставки він може вибрати один із двох варіантів: відвантажити товар на один із трьох кораблів (як зазвичай) або скористатись Верф'ю *замість* відвантаження. Він може повернути *всі* товари *одного* типу в резерв та отримати переможні очки за кожен із них. (Це означає, що гравець ніби має свій особистий уявний корабель без обмежень за розміром)

Якщо у цій фазі доставки гравець знову отримує хід, він має діяти за стандартними правилами - відвантажувати товари на кораблі.

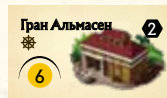
Верф, як і інші будівлі, можна використовувати лише *один раз* за раунд. Гравець сам визначає, коли саме її використати. Верф працює за особливими правилами:

- вона може приймати товар, який вже є на іншому кораблі;
- два гравці з Верф'ю можуть одночасно відвантажити однаковий товар.

Примітки: Якщо гравець використовує Верф, він повинен відвантажити *весь* товар *вибраного типу*. Проте він не зобов'язаний вибирати товар, якого в нього найбільше. Верф-корабель може вмістити *необмежену* кількість товару *одного типу*.



+2 монети при продажу



+2 типи товарів для зберігання



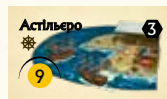
+ 0/1/2/3/5 монет при виготовленні



+1 працівник під час будівництва



+1ПО при відвантаженні



= 1 власний корабель

Приклад: В прикладі (стр. 6), гравець міг би використати Верф, щоб відвантажити всі 5 тютюнових товарів у резерв. Це могло б залишити корабель з тютюном незаповненим і його не очистили б у кінці фази...

Великі будівлі

У грі є п'ять великих будівель. Кожна з них доступна лише в *єдиному* екземплярі. Вони займають дві будівельні ділянки, але все одно вважаються однією будівлею.

Примітка: Коли в правилах згадуються "великі будівлі", маються на увазі саме ці п'ять будівель!

Пожежна частина "Естасьйон де Бомберос"

Власник *активної* Пожежної частини отримує додаткові переможні очки наприкінці гри. 1ПО за кожну *малу* мануфактуру (= малий фруктовий склад і малий цукровий млин). 2ПО за кожну *велику* мануфактуру (= великий фруктовий склад, великий цукровий млин, склад тютюну, обсмажувальня кави).

Приклад: Гравець має малий і великий цукровий млин, малий фруктовий склад і обсмажувальню кави. Він отримує 6 додаткових ПО (1+2+1+2).

Резиденція "Ресіденсія"

Власник *активної* Резиденції отримує додаткові ПО наприкінці гри, залежно від кількості заповнених острівних жетонів (плантації, ліси, каменярі). 1-9 заповнених жетонів отримує 4ПО, 10 жетонів - 5ПО, 11 жетонів - 6ПО і 12 жетонів отримує 7ПО.

Приклад: Гравець має 10 заповнених жетонів (плантацій й каменярень) отримує 5ПО.

Фортеця "Форталеса"

Власник *активної* Фортеці отримує 1 додаткове ПО за кожні 3 працівники на ігровому планшеті.

Приклад: Гравець має 20 працівників (на плантаціях, каменярях, будівлях і запасі). Він отримує 6 додаткових ПО (20/3= 6).

Митниця "Адуана"

Власник *активної* Митниці отримує 1 додаткове ПО за кожні 4 переможні очки, які він отримав у грі. Враховуються тільки жетони переможних очок, а не очки будівель.

Приклад: Гравець має 23ПО у вигляді жетонів. Він отримує 5 додаткових ПО (23/4=5).

Палац губернатора "Палаціо дель Гобернадор"

Власник *активного* Палацу губернатора отримує 1 додаткове ПО за кожну свою *малу та велику* будівлі (включно з самим Палацом).

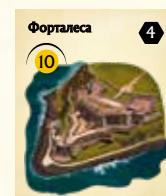
Приклад: Гравець має Гасієнду, Будівельний двір, Контору, Великий склад, Порт, Резиденцію та Палац губернатора(активний). Він отримує 7 додаткових ПО.



+1 або 2ПО за кожну малу або велику мануфактуру



+4/5/6/7ПО за 1-9/10/11/12 острівних жетонів



+1ПО за кожні 3 працівники



+1ПО за кожні 4ПО (лише жетони ПО!)



+1ПО за кожну будівлю (за винятком мануфактур)

ГРА НА ДВОХ

Усі попередні правила залишаються в силі, крім наступних винятків:

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- Кожен гравець отримує: 1 ігровий планшет, 3 монети і 1 жетон плантації (1-й гравець: Фрукти (+ картка Губернатора); 2-й гравець: Кукурудза).
- З решти острівних жетонів вилучіть по 3 жетони кожного типу: Кукурудза, Фрукти, Цукор, Тютюн, Кава, Каменяря.
- Із будівель залиште великі будівлі, по одній малій будівлі та по 2 мануфактури.
- У запас покладіть 65 жетонів переможних очок.
- Підготуйте резерв з 40 працівників + 2 працівники розміщуються у реєстрі (мінімальна кількість працівників = кількості гравців).
- Використовуйте лише кораблі на 4 і 6 місць.
- Вилучіть по 2 фішки товару кожного типу, решта формують загальний резерв.
- Підготуйте Торговий дім і 7 карт ролей (усі, крім одного Авантюриста).

ХІД ГРИ

Губернатор починає гру, вибираючи першу роль. Гравці по чергово вибирають по три ролі. На цьому, невибрану карту ролі, кладеться 1 монета. Після цього Губернатор змінюється і новий Губернатор знову вибирає першу роль із всіх 7 ролей.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується, коли виконується одна з умов:

- У реєстр неможливо додати нових працівників;
- Закінчуються жетони переможних очок;
- Гравець забудовує свою 12-ту ділянку для будівель.

Кожен гравець отримує:
1 ігровий планшет, 3 монети,
1 плантацію (Фрукти або
Кукурудзу)

Вилучіть по 3 плантації кожного
типу
викладіть 3 плантації горілиць
(згідно базових правил)

Розмістіть будівлі на ігровому
полі (великі, малі по 1,
мануфактури по 2)

жетони ПО: 65

Працівники: 40 у запасі + 2 в
реєстрі працівників

Кораблі: 4-місний + 6-місний

Товар: відкладіть по 2 фішки

Торговий дім та 7 карт ролей

Гравці вибирають по черзі 6 з 7
ролей; після цього, починається
новий раунд.



ДОПОВНЕННЯ І: "НОВОБУДОВИ"

Усі базові правила залишаються, крім наступних винятків:

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Усі мануфактури розміщуються на планшетах "Банк", як і в базовій версії гри. **55 будівель** (базова гра + доповнення І) викладаються *поруч* з планшетом "Банк".

Перший гравець вибирає будівлю і розміщує її на *вільне місце планшета "Банк"*, відповідно до *вартості її зведення*. Далі наступний гравець робить те саме, поки всі 12 малих і 5 великих місць для будівель на планшеті не будуть заповнені. 26 невибраних будівель повертають у коробку.

Примітка: Можна вибрати *будь-які* дві Будівлі вартістю 2, 5 і 8 монет з чотирьох доступних варіантів.

Після цього гра розпочинається ...

Канал "Каналь"

Якщо власник Каналу разом із Великим фруктовим складом виготовляє принаймні *один* фрукт, він отримує 1 додатковий товар Фрукти. Те саме правило діє для Великого цукрового млина - він дає 1 додатковий товар Цукру.

Примітка: Канал не впливає на Малий фруктовий склад і Малий цукровий млин.

Лісосклад "Депосіто де Мадера"

Якщо власник активного Лісоскладу отримує хід у фазі посадки, він може розмістити жетон плантації *долілиць* (= Ліс) на вільному полі для вирощування. Ліс залишається там до кінця гри. Каменярі не можна використовувати як ліси.

При зведенні будівель власник Лісоскладу платить на 1 монету менше за кожні два ліси на своєму острові.

Ця знижка не залежить від того, чи активний Лісосклад. Знижка сумується зі знижкою від каменярень і не підпорядковується їхнім обмеженням.

Примітка: Ліси не займаються працівниками. Раніше розміщені плантації не можна перетворити на ліси.

Приклад: Гравець має 4 Ліси і 2 активні Каменярі - і має роль Будівельника; він хоче звести Великий склад (вартість 6 монет). Його знижка: 4 ліси - 2 монети, Будівельник - 1 монета, 2 Каменярі - 2 монети. Гравець платить лише 1 монету.

Примітки: якщо власник Лісоскладу також володіє ...

... Гасієндю, він може спочатку подивитися на тайл плантації, перш ніж вирішити, чи класти його як ліс;

... Видавництвом, він може вільно вибрати, скільки (жодну, одну або дві) з отриманих плантацій розмістити як ліси.

... Лікарнею, він розміщує отриманого працівника на своєму планшеті, а не на жетоні лісу.

Раніше розміщені плантації не можуть бути перетворені на ліси за допомогою Лісоскладу.

Чорний ринок "Меркадо Негро"

Якщо власник Чорного ринку зводить будівлю, він може обміняти до *одного* працівника, *одного* товару чи *одного* переможного очка на знижку в 1 монету за кожен використаний ресурс.

Увага: Гравець не може залишити монети після будівництва - він повинен використати всю суму, щоб оплата була точною. Чорний ринок можна використовувати тільки в тому випадку, якщо знижка реально потрібна для будівництва.

Примітка: Якщо гравець віддає переможне очко або працівника, після того як одна з умов завершення гри вже виконалася, гра все одно завершується!

Працівник, розміщений на Чорному ринку, не може бути обміняний на гроші.

Гравці по черзі вибирають і розміщують 55 будівель на планшеті "Банк", доки всі місця не заповняться.

Мануфактури розміщуються стандартним чином

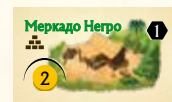
Приклад: Гравець кладе Церкву на місце Контори. Пізніше інший гравець розміщує Контору на другій вільній 5-місній зоні. Це означає, що Великий ринок і Торговий пост більше не можуть бути вибрані.



+1 товар при наявності Великого фруктового складу/ Великого цукрового млина



Плантація як Ліс; 2 Ліси = -1 монета при будівництві



за кожне 1ПО, 1 товар чи 1 працівника -1 монета при будівництві

Примітка: Гравець хоче звести Порт за 8 монет, але має лише 6. Він скидає 1 фрукт і 1 працівника, що дає знижку 2 монети. Після цього він будує Порт.

Складська зала "Альмасен"

Власник Складської зали наприкінці фази доставки може зберегти до *трьох* товарів будь-якого типу додатково до одного, який завжди дозволено зберігати.

Хатина "Бохіо"

У фазі найму власник Хатини може розмістити на ній до *двох* працівників. Потім, у *будь-якій фазі гри*, він може перемістити їх у будь-яку будівлю. Вони залишаються там і починають діяти одразу.

Приклад: Наприкінці фази доставки гравець переміщує одного працівника в Складську залу, щоб зберегти зайві товари. Потім, вибравши роль Торговця, він переміщує другого працівника у Видавництво й отримує подвійний привілей Торговця.

Торговий пост "Пуесто де Комерсіо"

Під час фази торгівлі власник Торгового поста може *або* продати товар у Торговий дім (за стандартними правилами), *або* продати 1 товар *безпосередньо* в резерв за звичайною ціною.

Увага: Ринки (Малий/Великий) *не застосовуються* до продажу через Торговий пост. Привілей Торговця діє навіть при продажу через Торговий пост.

Церква "Іглесія"

Якщо власник Церкви зводить будівлю, він отримує додаткові переможні очки: 1ПО за будівлі другого або третього рядів, 2ПО за будівлі четвертого ряду.

Примітка: Будівництво самої Церкви *не дає* переможних очок.

Мала верф "Астільєро Пекеньйо"

Працює за тими ж правилами, що й Верф, але з двома *відмінностями*.

Гравець може відвантажити різні типи товару, але отримує 1ПО за кожні *два* відвантажені товари. Гравець не зобов'язаний відвантажувати *всі* товари, як у Верфі.

Примітка: Якщо у гравця є і Верф, і Мала верф, він може використовувати їх у *будь-якому* порядку.

Маяк "Фаро"

Маяк працює так само, як Порт, але приносить не переможні очки, а монети.

Якщо власник Маяка також є Капітаном, він отримує ще 1 монету.

Примітка: Щоб отримувати додаткові монети за доставку, *не обов'язково* бути Капітаном. Щоб отримати додаткову монету за статус Капітана, *не потрібно* відвантажувати товари.

Гуральня "Дестілерія"

Гуральня працює за тими ж правилами, що й Фабрика, але приносить монети лише за *один* тип товару - той, який гравець виготовив у найбільшій кількості. Власник отримує на 1 монету менше, ніж кількість *виготовлених товарів* цього типу.

Примітка: Кукурудза *не враховується* при розрахунку прибутку Гуральні!

Видавництво "Каса Едиторіаль"

Власник Видавництва отримує *подвоєний привілей* своєї ролі. *Приклад,* Плантатор спочатку бере каменярню або плантацію, а після того як всі інші гравці взяли свої жетони, він може взяти ще одну останню плантацію (але не каменярню). Ремісник отримує *два різні* товари замість одного.

Примітка: Якщо під час фази посадки гравець використовує Лікарню, він отримує працівника *тільки для першого тайла*. Якщо гравець використовує Будівельний двір, обидва тайли *можуть* бути каменярнями.



+3 товари для зберігання



можливість переміщувати до 2 працівників



= 1 власний торговий дім

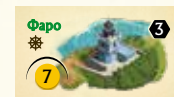
Завжди використовуйте або Контору, або Торговий пост, але не обидві будівлі одночасно!



0/1/1/2ПО при будівництві



= 1 власний корабель (½ ПО)



+ монети при доставці



+ монети при виробництві



подвоєний привілей ролі

Зала зборів "Сала де Асамблеас"

Коли власник Зали зборів вперше ходить у фазі доставки, він отримує 1 переможне очко за кожні 2 *однакові* товари на своєму планшеті. Після цього грає за стандартними правилами доставки.

Приклад 1: Гравець має 3 Кукурудзи, 2 Фрукти, 1 Каву - отримує 2 ПО.

Приклад 2: Гравець має 4 Кукурудзи, 2 Кави - отримує 3 ПО.

Монумент "Монументо"

Монумент *не потребує* працівників. Наприкінці гри він дає 8 переможних очок.

Кафедральний собор "Катедраль"

Власник *активного* Кафедрального собору отримує додаткові переможні очки за кожні 3 однакові тайли *лісів, каменярень чи плантацій*. Перше таке поєднання дає 1 ПО, друге - 3 ПО, третє - 6 ПО, четверте - 10 ПО. Максимально можна отримати 10 ПО.

Приклад: Гравець має 6 лісів, 3 каменярьні, 2 кукурудзи, 1 каву. Він отримує 6 додаткових ПО.

ДОПОВНЕННЯ II: "ГРОМАДЯНИ"

Підготовка до гри

Нові будівлі *додаються* до інших 23 типів будівель (з базової гри або в поєднанні з 1-м доповненням).

20 громадян кладуться біля резерву працівників. В цьому доповненні *закінчення резерву працівників/громадян більше не є умовою завершення гри*.

На початку гри та після кожної фази найму в реєстр додається *один* громадянин замість працівника (якщо є в запасі). У фазі найму громадяни можуть бути взяті *замість* звичайних працівників (зазвичай Вербувальником). **Наприкінці гри кожен громадянин дає 1 переможне очко.**

Всі інші правила базової гри залишаються без змін, крім наступних нових будівель:

Кадастр "Регістро де Проп'єдаді"

Під час фази *торгівлі* власник Кадастру може купити верхній жетон плантації з стосу за 1 монету та розмістити його на острові (якщо Кадастр зайнятий працівником) або продати будь-яку свою плантацію чи ліс за 1 монету, розмістивши її горілиць біля решти відкритих плантацій (якщо Кадастр зайнятий громадянином).

Примітки: Якщо гравець також має Лісосклад, він може розмістити куплену плантацію як ліс. Якщо продана плантація/ліс була зайнята працівником/громадянином, цей працівник переміщується на планшет гравця (це також стосується Управління плантацій).

Каплиця "Ерміта"

Під час фази виробництва власник Каплиці отримує 1 монету, якщо будівля зайнята працівником або 1 переможне очко, якщо будівля зайнята громадянином.



+ПО перед доставкою



8ПО



+ 1/3/6/10ПО за кожні 3 тайли плантацій, лісів чи каменярень

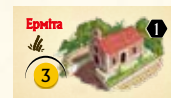
Нові будівлі викладаються *додатково* до інших будівель відповідно до їхньої вартості. Закінчення працівників більше *не* є умовою завершення гри.

Розмістіть 1 громадянина замість працівника в реєстрі найму.

Кожен громадянин дає 1ПО наприкінці гри.



при торгівлі купити або продати 1 плантацію



+ 1 монета або +1ПО під час виробництва

Управління плантацій "Аюнтам'єнто де Парке"

Якщо на цій будівлі є працівник, власник наприкінці фази посадки може повернути *одну* зі своїх плантацій або ліс до скиду без компенсації.

Якщо громадянин і в гравця наприкінці фази посадки найбільше *порожній* полів для вирощування, він отримує 2 переможні очки.

Нотаріат "Нотарія"

Якщо Нотаріат зайнятий працівником, власник при зведенні малих будівель платить на 1 монету менше. Якщо ж ця будівля зайнята громадянином, тоді при зведенні, великих будівель заощадує 2 монети.

Примітка: Знижка не працює у зворотному порядку! Працівник не дає знижки на великі будівлі, а громадянин не дає знижки на маленькі будівлі!

Пансіон "Каса де Бенефіценсія"

Коли власник Пансіону вперше отримує хід у фазі доставки, він може повернути по 1 товару за *кожного* громадянина на своєму острові у загальний запас та отримати відповідну кількість ПО. (1 товар = 1ПО).

Примітка: Не має значення, чи зайнята будівля працівником, чи громадянином! Усі повернуті товари мають бути різних типів! Жодні додаткові бонуси за здані товари не нараховуються.

Садиба "Вілла"

Коли власник Садиби вперше отримує хід у фазі найму, він отримує одного *додаткового* громадянина безпосередньо з резерву (не з реєстру). Якщо в резерві немає громадян, він отримує звичайного працівника (якщо це можливо).

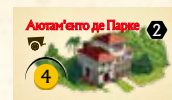
Краєцтво "Тальє де Костура"

Під час фази виробництва власник Краєцтва отримує 1 монету за кожного громадянина на острові.

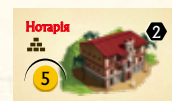
Примітка: Краєцтво (червона смуга) вважається великою мануфактурою (див. "Пожежна частина").

Міська площа "Пласа Майор"

Наприкінці гри власник активної Міської площі отримує по 1 додатковому переможному очку (тобто 2 ПО замість 1-го) за кожного свого громадянина, незалежно від його розташування (на будівлі, плантації або планшеті гравця).



-1 плантація/
найменша к-сть
плантацій: +2ПО



-1 монета/
-2 монети
при будівництві



Перед даставкою:
+ 1ПО за кожен
зданий товар
за громадянина



+1 громадянин із
резерву



+1 монета за
кожного
громадянина



+1ПО за кожного
громадянина

Загальна примітка: У правилах слово "Працівник" також означає "Громадянин", якщо грається з другим доповненням.

ДОПОВНЕННЯ ІІІ: "КОНТРАБАНДИСТ"

Додайте картку ролі "Контрабандист" до стандартного набору карт ролей відповідно до кількості гравців. Гравець, який вибирає роль Контрабандиста, відразу вибирає одну з чотирьох можливостей (Напад, Грабунок,...) та виконує її. Гравці не виконують жодної дії.

Додаткові правила:

- На картку Контрабандиста не кладуть монети, якщо її не вибрали.
- Гравець не може повторно взяти роль Контрабандиста, поки її не вибере інший гравець. Для позначення цього гравець отримує разом із жетон "Розшук".

Можливі дії Контрабандиста:

Наліг:

Видалить усі товари з одного корабля. Залишить до 3 товарів собі.

Грабунок:

Видалить усі товари з Торгового дому. Отримайте 1 переможне очко за кожен видалений товар.

Переманювання:

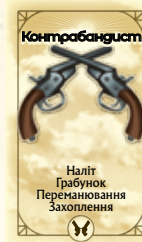
Зменшіть кількість працівників у реєстрі до мінімальної (дорівнює кількості гравців).

Заберіть до 3 видалених працівників і негайно розмістіть їх на острові (будівлях чи острівних жетонах, не в запасі).

Захоплення:

Візьміть картку ролі, яку ще ніхто не вибрав у цьому раунді, і покладіть її перед собою. Отримайте всі наявні монети з цієї ролі. Ця роль є доступною для інших гравців до кінця раунду. Якщо хтось інший захоче вибрати цю роль, отримайте додатково 3 монети з Банку. Якщо ніхто не вибрав цю роль до кінця раунду, зіграйте її самі.

Примітка: Жодна будівля (наприклад, Видавництво) не впливає і не покращує дії Контрабандиста.



ДОПОВНЕННЯ IV: "ФЕСТИВАЛЬ"

Розмістіть планшет "Фестиваль" поряд з планшетом "Банк". Визначте цілі для трьох різних нагород:

Плантації: Візьміть по 1 тайлу кожної плантації (Кукурудза, Фрукти, Цукор, Тютюн, Кава). Перемішайте їх та виберіть 1 випадковий жетон. Розмістіть його на відповідне поле планшета "Фестиваль". Інші чотири жетони поверніть до резерву.

Товари: Візьміть по три фішки товарів кожного типу (Кукурудза, Фрукти, Цукор, Тютюн, Кава). Перемішайте їх. Випадковим чином виберіть 3 фішки та розмістіть їх на відповідні поля планшета "Фестиваль". Решту товарів поверніть до резерву. Може випасти кілька фішок одного типу.

Будівлі: Візьміть усі будівлі з третього ряду (ті, що приносять ЗПО в кінці гри). Перемішайте їх та виберіть 1 випадкову будівлю. Розмістіть її на відповідну ділянку планшета "Фестиваль". Інші будівлі поверніть на планшет "Банк".

Примітки:

- Якщо граєте з першим доповненням, виберіть будівлю після того, як всі будівлі вже були викладені за стандартними правилами.
- Якщо випаде мануфактура, яка вже має відповідну плантацію на фестивальному планшеті, замініть її іншою.
- Якщо граєте вдвох, знайдіть цю будівлю серед невикористаних і розмістіть її на планшеті "Банк", щоб не було порожнього місця!

Гравці можуть виконувати завдання в будь-якому порядку:

Плантації: Перший гравець, який матиме *три* плантації зазначеного типу на острові, отримає трьох працівників з резерву (якщо такі доступні) та негайно розміщує їх на острові.

Товари: Перший гравець, який у фазі виробництва виготовить принаймні 3 товари, що відповідають вказаним на Фестивалі, отримує 3 монети з Банку.

Будівлі: Перший гравець, який у фазі будівництва зведе будівлю, що відповідає виставленій на Фестивалі, отримує 3 переможні очки з резерву.

Після виконання завдання відповідний тайл плантації, товар або будівлю поверніть до резерву або на планшет "Банк". Вони знову доступні у грі.

Примітка:

- При грі у двох, будівля повертається до коробки.



Історія В Настільній Грі

„*Puerto Rico 1897*“ натхненна культурою та історією Пуерто-Ріко в той період, коли країна намагалася звільнитися від іспанського колоніалізму та зробити крок у XX століття.

Гравці беруть на себе роль місцевих фермерів, які прагнуть здобути добробут, визнання та незалежність у новому світі, що швидко змінюється.

Хоча „*Puerto Rico 1897*“ глибоко занурюється в історію острова, гра не може повністю відтворити її. Проте розробники намагалися якомога точніше передати підприємницький дух епохи та теплу, гостинну культуру громади.

Ми сподіваємося, що ця гра розбудить вашу цікавість, і ви захочете дізнатися більше про минуле та сучасність пуерторіканської культури.

Що далі - це короткий історичний огляд Пуерто-Ріко та пояснення важливих аспектів, що впливають на тематику та механіку гри.

Історичний Огляд

До 1492 року Пуерто-Ріко носило назву *Борікен*, і було заселене індіанцями Таїно, які жили тут століттями.

Таїно привітно зустріли європейських колонізаторів, але незабаром їхня чисельність різко скоротилася через військову агресію іспанців, нові хвороби, економічне та соціальне пригноблення.

Щоб компенсувати нестачу робочої сили, на острів привезли африканських рабів, які змушені були працювати на плантаціях. Згодом із цього турбулентного злиття культур сформувалася унікальна пуерторіканська ідентичність.

Дотепер музика, мова, релігія, мистецтво та кухня Пуерто-Ріко містять елементи таїно, іспанців та африканців.

Більшу частину колоніального періоду Іспанія розглядала острів як військовий та стратегічний об'єкт. Було побудовано фортеці та укріплення, щоб захистити острів від французьких, голландських та інших колоніальних загарбників. Водночас внутрішні райони острова залишалися малонаселеними та економічно занедбаними. Там оселилися хібаро - селяни, які розвинули самостійне господарство, вирощуючи тютюн, кукурудзу, рис, цитрусові та інші товари. Ці товари вони продавали іспанським і навіть іноземним купцям.

У XVIII-XIX століттях іспанська влада почала заохочувати європейську імміграцію - новоприбулим виділяли земельні ділянки. Це сприяло комерційному сільському господарству і Пуерто-Ріко стало важливим експортером кави та цукру. Цукрова промисловість вимагала великих площ, ресурсів і робочої сили. Власники плантацій завозили дедалі більше африканських рабів, що призвело до повстань проти рабства. Найвідоміше з них - повстання Маркоса Хьорро (1821), хоча воно й було придушене. Під тиском міжнародної спільноти у 1873 році рабство в Пуерто-Ріко було офіційно скасоване.

У другій половині XIX століття Іспанія втрачала вплив у Західній півкулі. Багато пуерторіканців залишалися вірними Іспанії, інші почали чинити опір колоніальному правлінню через економічні та соціальні негаразди. У 1868 році відбулося повстання "Гріто-де-Ларес", яке було придушене, але стало важливим символом боротьби за свободу.

Під впливом політичного тиску та революційних рухів у 1897 році Іспанія була змушена надати Пуерто-Ріко "Карту автономії" (*Carta Autonómica*).

Після понад століття боротьби пуерторіканці нарешті отримали політичну автономію та шанс самостійно вирішувати соціальні та економічні питання.

Роль пуерторіканських фермерів після 1897 року

Важливо зазначити, що, хоча Пуерто-Ріко здобуло короточасну автономію, воно ніколи не отримало повної незалежності. Щойно почав формуватися новий представницький уряд, як у 1898 році США перемогли Іспанію у війні і включили Пуерто-Ріко до свого територіального складу.

Більшість історичних текстів, що висвітлюють розвиток острова у XX столітті, акцентують увагу на американському впливі та модернізації. Хоча „*Puerto Rico 1897*“ не має наміру приховувати ні переваг, ні недоліків американського правління, гра зосереджується на менш відомому аспекті історії - ролі пуерторіканських фермерів у розвитку острова.

Фермери не просто вирощували зернові культури на продаж. Вони об'єднувалися у спілки для взаємодопомоги та обміну знаннями, впроваджували нові технології в сільському господарстві, брали активну участь у місцевому та регіональному управлінні, добивалися політичних реформ (наприклад, регулювання цін і доступ до кредитів). Деякі фермери змогли вирватися з боргової залежності та стати самостійними підприємцями. Найуспішніші навіть перетворилися на кредиторів і торговців, впливаючи на економічний розвиток своїх громад.

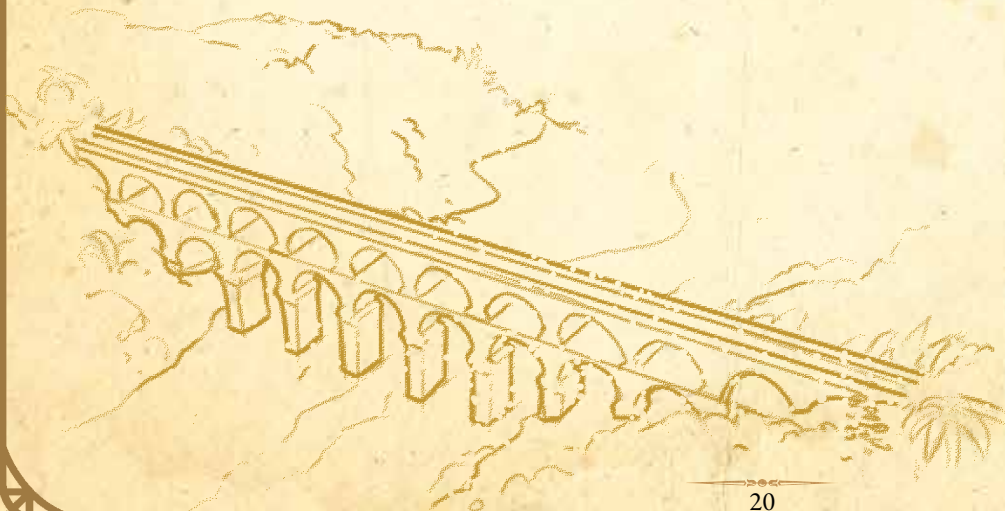
Основні сільськогосподарські культури

Тютюн - "культура бідняків", але шлях до власної землі. У 1897 році тютюн став найціннішою культурою Пуерто-Ріко. Низька початкова вартість дозволяла багатьом дрібним фермерам займатися його вирощуванням. Через сезонний характер його можна було поєднувати з іншими культурами для власного споживання та продажу. Це сприяло економічній самостійності та згуртованості громад.

Цукор - традиційний флагман економіки. Довгий час цукрова тростина залишалася основною експортною культурою Пуерто-Ріко. Вона вимагала великих площ, значних ресурсів і праці, тому її вирощували переважно на великих плантаціях. Попри економічну важливість, вирощування цукру було менш доступним для дрібних фермерів. Кава - третя за значенням культура. Кава також відігравала важливу роль у сільському господарстві. Її вирощування було більш ресурсозатратним, ніж тютюн, але менш вимогливим, ніж цукор.

У грі ці три культури представлені як головні економічні товари, оскільки саме вони були основою економічного зростання Пуерто-Ріко. Однак варто зазначити, що у 1920 році тютюн тимчасово випередив цукор. Він склав 38% загального торгового обороту острова, а цукор лише 25%.

У „*Puerto Rico 1897*“ ціни на товари в Торговому домі фіксовані, що спрощує ігровий процес. В реальності ж ціни коливаються через попит у США та на острові, державне регулювання, мито, вплив фермерських кооперативів та інших чинників.



Будівлі

Незалежні тютюнові ферми Пуерто-Ріко зазвичай розташовувалися у східних та західних гірських районах, які історично залишалися віддаленими та сільськими.

У 1897 році основна інфраструктура була погано розвинена, і транспортне сполучення між сільськими районами та містами було складним. Проте впродовж XX століття розвиток інфраструктури сприяв покращенню транспорту та обміну товарами між регіонами.

Історичні будівлі в „*Puerto Rico 1897*“, що коштують 10 монет, є реальними історичними пам'ятками, які існували у 1897 році і досі доступні для відвідування:

„Палац Губернатора“ – Ла Форталеза в Сен-Хуан

„Фортеця“ - Ель-Морро в Сан-Хуан

„Митниця“ - Адуана в Сан-Хуан

„Пожежна частина“ - Парк де Бомбас в Понсе

„Резиденція“ - Резиденція Субіра в Понсе

„Кафедральний собор“ - Собор Богоматері Гваделупської в Понсе

„Монумент“ - Статуя Касік Джумакао в Умакао

„Міська площа“ - Плаза в Сан-Себастьян

Фермери та працівники

Обкладинка та ігрові планшети „*Puerto Rico 1897*“ відображають етнічну, вікову та гендерну різноманітність, яка була характерною для острова як у 1897 році, так і сьогодні. Етнічний склад населення у 1897 році поділявся на два типи. Половина жителів Пуерто-Ріко ідентифікували себе як білі, інша половина належала до кольорового населення (переважно африканці, мулати та метиси). Ігрові планшети мають чоловічі та жіночі варіанти, що підкреслює роль жінок у сільському господарстві. Жінки виконували ті ж завдання, що й чоловіки, а деякі навіть володіли власними фермами. У фермерських сім'ях працювали всі - і чоловіки, і жінки, і діти. „Абуеліта“ (бабуся) займала почесне місце у пуерторіканській культурі. Навіть якщо вона вже не працювала на фермі, всі знали, що її думка важлива!

Жетони працівників у грі символізують широку різноманітність людей, які працювали в сільському господарстві Пуерто-Ріко. Фермерська праця була важкою, але гідною, і виконували її як місцеві жителі, так і мігранти з різних країн. Хоча в реальності фермери наймали працівників і платили їм, механіка оплати праці не включена у гру для спрощення ігрового процесу. Однак ви можете експериментувати з варіантами гри, де оплата праці відіграє роль! Це допоможе відобразити справжню економічну систему пуерторіканських ферм, де працівники отримували гідну платню за свою працю.





Автор і видавництво щиро дякують усім тестувальникам за їхню відданість та цінні зауваження, особливо:

Беате Бахль, Зібіллі Бергманн, Крістіні та Петеру Дюрдоту, Вальбурзі Фройденштайн, Хольгеру Фрібургу, Клаудії Хелі, Маркусу Губеру, Андреасу Мазуну, Міхаелю Майєру-Бахлю, Роману Пелеку, Карен Зейфарт, Домініку Вагнеру, а також Віденській ігровій академії та групам із Берліна, Бюдефельда, Геттінгена та Розенхайма. Sollten Sie Kritik, Fragen oder

Якщо у вас є зауваження, запитання або пропозиції щодо цієї гри, будь ласка, зв'яжіться з нами:

lelekan.info@gmail.com
(**www.lelekan.ua**)

© 2001 Андреас Зейфарт

© 2002/11/13/20/22 Ravensburger Verlag GmbH

Графіка: Сем Доусон

Ілюстрації: Вінсент Дютре та Джонні Морроу

Редакція: Штефан Брюк, Андре Маак

Культурний аналіз і тематичний розвиток: Джейсон Перес

Історичний консультант: д-р Тересіта Леві

Особлива подяка за ідеї та внесок:

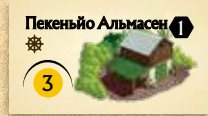
д-р Патрік Раєл, д-р Девід Мастей, Ян О'Тул, Венесса Келлі, Джейдін Белл, Річард Хем, Крістофер Карбоне, Омарі Акіл, Джеремі Говард, Сюзан Шелдон, Менді Гатчінсон, Ян Бігас, Роберто Лопес, Джаз Круз та Марія Маргарита Рівєра-Сантьяго



МАЛІ БУДІВАЛІ



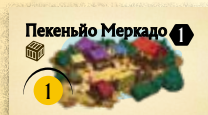
Будівельний двір
Каменярня замість
плантації



Малий склад
+1 тип товару для
зберігання



Гасієнда
+1 плантація під час
посадки



Малий ринок
+1 монета при
продажу



Великий ринок
+2 монети при
продажу



Контора
продаж однакових
товарів



Великий склад
+2 типи товару для
зберігання



Лікарня
+1 працівник під час
посадки



Школа
+1 працівник під час
будівництва



Порт
+1ПО при доставці



Верф
=1 власний корабель



Фабрика
+0/1/2/3/5 монет при
виробництві

БУДІВАЛІ ДОПОВНЕННЯ I



Чорний ринок
за кожне 1ПО,
товар чи працівника
-1 монета при
будівництві



Лісосклад
Плантація як Ліс;
2 Ліси = -1 монета
при будівництві



Складська зала
+ 3 товари для
зберігання



Канал
+1 товар при
наявності Великого
фрутового складу/
Великого цукрового
млина



Мала верф
=1 власний корабель
(½ ПО)



Хагіна
можливість
перемішувати до 2
працівників



Торговий пост
=1 власний
торговий дім



Церква
0/1/1/2ПО при
будівництві



Маяк
+ монети при
доставці



Гуральня
+ монети при
виробництві



Зала зборів
+ ПО перед
доставкою



Видавництво
подвоєний привілей
ролі

БУДІВАЛІ ДОПОВНЕННЯ II



Каплиця
+1 монета | +1ПО
під час виробництва



Кадастр
при торгівлі
купити або продати
1 плантацію



Нотаріат
-1 монета | -2 монети
при будівництві



Пансіон
перед доставкою:
+1ПО за кожен
зданий товар за
громадянина



Управління плантацій
-1 плантація |
найменша к-сть
плантацій: +2ПО

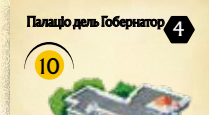


Кравецтво
+1 монета за
громадянина



Садина
+1 громадянин з
резерву

ВЕЛИКІ БУДІВАЛІ (ВКЛ. ДОПОВН. I ТА II)



Палац губернатора
+1ПО за кожен
будівлю



Митниця
+1ПО за 4ПО
(лише жетони ПО!)



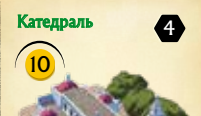
Фортеця
+1ПО за кожен 3
працівники



Пожежна частина
+1 або 2ПО за
кожну малу або
велику мануфактуру



Резиденція
+4/5/6/7ПО за
1-9/10/11/12
острівних жетонів



Кафедральний собор
+1/3/6/10ПО
за кожні 3 тайли
плантацій



Монумент
8ПО



Міська площа
+1ПО за кожного
громадянина

МАНУФАКТУРИ

