

ANDREAS SEYFARTH

# PUERTO RICO

1897

## Introduzione generale

Corre l'anno 1897: Puerto Rico vuole ritrovare la propria posizione nel mondo moderno dopo l'era del colonialismo. In qualità di agricoltore indipendente sei in concorrenza con altri agricoltori: assumi nuovi lavoratori e coltiva preziose risorse per poi venderle in modo profittevole. Nel frattempo, promuovi una vivace infrastruttura urbana. Riuscirai ad acquistare maggior ricchezza e prestigio rispetto ai tuoi avversari e a diventare l'agricoltore più ricco del Paese?

*Alla fine delle istruzioni troverete altre importanti informazioni sulla storia di Puerto Rico.*

## SCOPO DEL GIOCO

Il **gioco** si svolge in più turni. A ogni turno, un giocatore\* assume uno dei sette diversi ruoli e innesca una determinata azione per tutti i giocatori.

Ad esempio, con l'Agricoltore vengono posizionate nuove piantagioni, sulle quali verranno poi prodotte le merci con l'aiuto dell'Artigiano.

Queste saranno poi vendute dai Mercanti alla Casa di Commercio o spedite dal Capitano. Con il denaro guadagnato, si potranno costruire edifici nella città con l'aiuto del Costruttore, e così via.

Chi fa il miglior uso della sequenza sempre diversa delle singole azioni e dei loro vantaggi speciali avrà il maggior successo e vincerà la partita.

**Vince chi alla fine della partita ha guadagnato il maggior numero di punti vittoria.**

## CONTENUTO

### Gioco base:

5	plance di gioco	(ognuna con 12 caselle per gli Edifici e 12 per le tessere Isola, nonché una panoramica dei ruoli)
1	tabellone centrale	(per gli edifici e il denaro)
1	carta "Governatore"	(indica il giocatore iniziale di un turno)
8	carte ruolo	(1x Agricoltore, Caposquadra, Costruttore, Artigiano, Mercante, Capitano, 2x Avventurieri)
49	Edifici	(5 Edifici grandi beige (grandi 2 caselle), 2x 12 Edifici piccoli beige e 20 Edifici di produzione (colorati))
58	tessere Isola	(8 tessere Cava e 50 tessere Piantazione: 8x caffè, 9x tabacco, 10x mais, 11x zucchero, 12x frutta)
1	Sala di Reclutamento	
5	navi da carico	(con 4-8 spazi di carico)
1	Casa di Commercio	
100	Lavoratori	(pedine in legno marroni)
50	barili di merci	(9x caffè e 9x tabacco, 10x mais, 11x zucchero e 11x frutta)
50	gettoni dei punti vittoria	(esagonali; 31x 1, 19x 5)
51	monete	(43x 1 (argento), 8x 5 (oro))

## SCOPO DEL GIOCO

**I giocatori impersonano turno dopo turno determinati ruoli e innescano così varie azioni: vengono costruiti gli edifici e vengono posizionate piantagioni, mentre le merci vengono prodotte, vendute e spedite...**

**Chi alla fine ha totalizzato il maggior numero di punti sarà il vincitore**

### Espansione I:

#### "Nuovi Edifici"

**2x 12 Edifici piccoli beige e 2 Edifici grandi beige**  
(tutti con nomi in *verde*)

### Espansione II:

#### "I Borghesi"

**2x 6 Edifici piccoli beige e 1 Edificio grande beige, 2 Edifici rossi**  
(tutti con nomi in *rosso*);  
**20 Borghesi** (pedine in legno rosse)

### Espansione III:

#### "Il Bucaniere"

**1 carta ruolo "Bucaniere"**  
**1 tessera "Segnalino Bucaniere"**

### Espansione IV:

#### "Il Festival"

**1 plancia**

\*La forma del maschile viene utilizzata esclusivamente ai fini di una migliore leggibilità, ma è in ogni caso da intendersi neutra rispetto al genere.



# PREPARAZIONE DEL GIOCO (GIOCO BASE; 3-5 GIOCATORI)

Posizionare in mezzo al tavolo **il tabellone centrale** con la "Banca". **Tutti gli Edifici** vengono collocati su di esso come indicato, rivolti a faccia in su (per gli "intenditori": edificio illustrato con nome) o a faccia in giù (per i "principianti": senza illustrazione, ma con un testo più dettagliato).

Le **51 monete** vengono collocate sull'apposita area del tabellone centrale ("Banca").

**Ogni giocatore riceve:**

- **1 plancia di gioco** (che dispone scoperta davanti a sé)

- **denaro:**

- in 3 giocatori: 2 monete - in 4 giocatori: 3 monete - in 5 giocatori: 4 monete

(I giocatori tengono le monete sempre scoperte sul ritratto nella propria plancia di gioco in modo che sia sempre visibile quanto denaro hanno tutti i giocatori)

- **1 tessera Piantagione** (che posiziona scoperta su uno dei 12 spazi Territorio a piacere della propria Isola.

Per la distribuzione delle tessere Piantagione, occorre prima determinare il giocatore iniziale del primo turno (a sorte).

Tale giocatore riceverà la **carta Governatore** e una tessera Piantagione **verde** (frutta).

I seguenti giocatori in senso orario ricevono:

- in 3 giocatori: 2° giocatore: 1x frutta/3° giocatore: 1x mais

- in 4 giocatori: 2° giocatore: 1x frutta/3° e 4° giocatore: 1x mais ciascuno

- in 5 giocatori: 2° e 3° giocatore: 1x frutta ciascuno/4° e 5° giocatore: 1x mais ciascuno

**Il restante materiale di gioco** viene disposto secondo la seguente illustrazione:

(Attenzione: l'illustrazione mostra la disposizione del gioco in 4)

**gettoni dei punti vittoria**  
(in 2 mucchi):

- in 3 giocatori: 75 punti
- in 4 giocatori: 100 punti
- in 5 giocatori: 126 punti

**tutte le 8 tessere Cava** (scoperte)

**tutte le tessere Piantagione restanti** (mischiate, coperte)

**4, 5 o 6 tessere Piantagione** (una in più del numero di giocatori) vengono girate dalle pile coperte e disposte a *faccia in su* vicino alla pila delle tessere Cava.

**le carte ruolo**

- in 3 giocatori: tutte le carte eccetto *entrambi* gli avventurieri (= 6 carte)
- in 4 giocatori: tutte le carte eccetto *uno* degli avventurieri (= 7 carte)
- in 5 giocatori: tutte le 8 carte

**tre navi da carico**

- in 3 giocatori: le navi con 4, 5 e 6 spazi di carico
- in 4 giocatori: le navi con 5, 6 e 7 spazi di carico
- in 5 giocatori: le navi con 6, 7 e 8 spazi di carico

**tutti i barili di merci**  
(in 5 mucchi separati)

**la Casa di Commercio**

**la Sala di Reclutamento** con 3, 4 o 5 Lavoratori (in relazione al numero di giocatori)

**i Lavoratori** (come riserva)

- in 3 giocatori 55 pedine
- in 4 giocatori 75 pedine
- in 5 giocatori 95 pedine

Tutto il materiale da gioco non necessario rimane nella scatola.



## COME SI GIOCA

Il gioco si svolge in più turni (circa 15). Un singolo turno si svolge come segue: il giocatore con la carta "Governatore" inizia. Prende una delle carte ruolo, la dispone a faccia in su davanti a sé e sarà il primo a compiere subito l'azione corrispondente al ruolo. Il vicino alla sua sinistra esegue quindi l'azione del ruolo e così via, fino a quando *ognuno* a turno ha completato l'azione *una volta*.

Il turno passa quindi al vicino a sinistra del Governatore, che assumerà uno dei ruoli *rimanenti* e disporrà la carta davanti a sé. A partire da *quest'ultimo* (non dal Governatore!), ognuno esegue a turno l'azione. Toccherà poi al vicino alla sua sinistra assumere ed eseguire un ruolo, e così via.

Il turno finisce una volta che tutti hanno assunto ed eseguito un ruolo. Su ognuna delle tre carte ruolo che non sono state utilizzate dai giocatori viene disposta una moneta dalla banca. A questo punto tutte le carte ruolo utilizzate vengono riposizionate accanto a quelle inutilizzate e la carta Governatore passa al giocatore successivo in senso orario, iniziando così un nuovo turno. Il nuovo Governatore è il primo a scegliere un qualsiasi ruolo, e così via.

### I ruoli

Ciascun ruolo prevede da un lato un vantaggio speciale per il giocatore che lo ha assunto e dall'altro un'azione generale che ogni giocatore eseguirà a turno (eccezione: Avventuriero).

In generale:

- Se su una carta ruolo sono posizionate una o più monete, il giocatore che sceglie la carta in questione le ottiene in qualsiasi caso.
- È sempre il giocatore che ha assunto il ruolo a eseguire la corrispettiva azione, poi si prosegue in senso orario.
- Un giocatore non può astenersi dall'assumere un ruolo quando è il suo turno. Può però scegliere un ruolo che non potrà o non vorrà usare.
- L'esecuzione dell'azione di un ruolo è volontaria (eccezione: Capitano). Se un giocatore non può o non vuole eseguire un'azione, viene saltato.
- Una carta ruolo rimane davanti al giocatore interessato fino alla fine del turno. Fino ad allora, non potrà essere scelta da nessun altro giocatore.

### L'Agricoltore (Fase di piantagione → Posizionare una nuova Piantagione sull'isola)

Il giocatore che assume questo ruolo prende una tessera Cava (in quanto suo vantaggio) oppure una delle tessere Piantagione scoperte e la posiziona a piacere su uno spazio Territorio libero della propria plancia di gioco. A turno, tutti gli altri giocatori possono scegliere una delle tessere Piantagione scoperte rimanenti (ma non una Cava! *Eccezione: Capanna di Costruzione*) e posizzionarla sulla propria plancia Isola.

Infine, l'Agricoltore rimuove le tessere Piantagione scoperte, che non sono state prelevate, le dispone in una pila degli scarti e gira dalle pile coperte tante tessere Piantagione in modo che ce ne sia una in più del numero di giocatori.

Note:

- Tenere in considerazione le speciali funzioni dell'Hacienda, della Capanna di Costruzione e dell'Ospedale.
- Se le tessere Piantagione da scoprire non sono sufficienti, l'Agricoltore rimescola le tessere della pila degli scarti e crea delle nuove pile coperte. Se le tessere dovessero comunque non bastare, i giocatori interessati rimarranno a mani vuote nelle successive fasi di piantagione.
- Nota: il modo in cui vengono disposte le Piantagioni e le Cave sugli spazi Territorio non ha alcun significato.
- Se tutti i 12 spazi Territorio di un giocatore sono occupati, non può prendere ulteriori tessere nella fase di piantagione.

## COME SI GIOCA

**Il Governatore comincia e assume un ruolo; la relativa azione viene svolta a turno**

**Il turno passa al giocatore successivo che assumerà un ruolo, e così via**

**Alla fine di un turno viene posiziona 1 moneta su ognuna delle 3 carte ruolo restanti**

**La carta Governatore passa al giocatore successivo e inizia così un nuovo turno per tutti i giocatori**

### I ruoli

- determinano ognuno un'azione per tutti i giocatori (*eccezione: Avventuriero*)
- prevedono un vantaggio per chi li assume



### Azione:

**ogni giocatore a turno prende una Piantagione**

### Vantaggio:

**l'Agricoltore può prendere una Cava anziché una Piantagione**

**Alla fine della fase di piantagione: scoprire nuove Piantagioni**



- Non è obbligatorio prendere una tessera Isola; se un giocatore non desidera farlo, salterà la fase di piantagione.
- Se non ci sono più Cave nella scorta, l'Agricoltore perde il suo vantaggio e i proprietari della Capanna di costruzione non potranno più sfruttare la sua funzione.

### **Il Caposquadra** (Fase di reclutamento → Aggiungere nuovi Lavoratori)

Le tessere (Piantagioni/Cave ed Edifici) presentano da 1 a 3 semicerchi. Su ciascuno di questi semicerchi è possibile collocare un Lavoratore. Se su una tessera è collocato almeno un Lavoratore, questa viene considerata occupata. Solo le tessere occupate hanno valore, quelle non occupate non contano *in nessun caso!*

Chi assume il ruolo del Caposquadra prende per prima cosa (in quanto suo vantaggio) un Lavoratore *dalla riserva* (non dalla Sala di Reclutamento!). In seguito, distribuisce i Lavoratori dalla Sala di Reclutamento iniziando da se stesso: ogni giocatore riceve a turno un Lavoratore fino a che la Sala di Reclutamento non sarà vuota.

Ogni giocatore può ora distribuire i Lavoratori ottenuti in questa fase, *insieme a tutti* i Lavoratori da fasi precedenti, sulle proprie tessere ed edifici a piacere. Se un giocatore non è in grado di posizionare tutti i suoi Lavoratori, può "tenere da parte" le pedine in eccesso sul proprio ritratto, situato in alto a destra della plancia di gioco. Le pedine rimarranno lì finché (in una successiva *fase di reclutamento!*) non potranno essere distribuite nei semicerchi liberi.

Infine, il caposquadra stabilisce il bisogno di nuovi Lavoratori: per ogni semicerchio rimasto libero, presente sugli *Edifici* di tutti i giocatori (i semicerchi liberi di Piantagioni e Cave non vengono contati!), viene posizionato un Lavoratore dalla riserva nella Sala di Reclutamento.

**Attenzione:** nella Sala di Reclutamento devono essere sempre inseriti almeno tanti Lavoratori quanti sono i giocatori.

#### **Note**

- In pratica, nella fase di reclutamento, i giocatori potrebbero distribuire i propri Lavoratori contemporaneamente. In alcuni casi, tuttavia, chi posiziona il proprio Lavoratore, e dove, può avere un significato. Pertanto, anche in questa fase vale la consueta sequenza: il Caposquadra distribuirà per primo tutti i suoi Lavoratori, il turno passerà poi al giocatore successivo, e così via.
- Nel caso in cui ci si dimentichi di inserire nuovi Lavoratori nella Sala di Reclutamento, è possibile disporre la quantità minima a posteriori.
- Se non ci sono più Lavoratori nella riserva, il Caposquadra non può più sfruttare il proprio vantaggio.
- Nota: nessun giocatore può "volontariamente" conservare Lavoratori sul proprio ritratto; se ne ha la possibilità, deve occupare i semicerchi liberi. Tuttavia, questo non può mai accadere al di fuori di una fase di reclutamento.

### **Il Costruttore** (Fase di costruzione → Costruzione di Edifici)

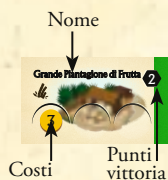
Chi assume questo ruolo *può* costruire subito *un solo* Edificio pagando alla banca il costo di costruzione indicato sull'Edificio (nel primo semicerchio) *ridotto* di una moneta (grazie al suo vantaggio) e posizionarlo su uno *qualsiasi* dei suoi 12 spazi Città liberi. Nel caso degli Edifici grandi, servono due spazi Città liberi vicini. Dopodiché anche gli altri giocatori, a turno, possono costruire *un* Edificio.

**Attenzione:** nessun giocatore può costruire più di un Edificio alla volta.

È possibile trovare informazioni dettagliate sui singoli Edifici e le loro funzioni a partire da pagina 8 del regolamento.

#### **Cave**

Ogni cava *occupata* che un giocatore possiede abbassa il costo di costruzione dell'Edificio di 1 moneta. Tuttavia, un giocatore può far valere *una sola* Cava occupata per gli Edifici della prima fila, fino a *due* per gli Edifici della seconda fila, fino a *tre* per quelli della terza fila e fino a *quattro* per quelli della quarta fila.



**Azione:**  
i giocatori ricevono a turno i Lavoratori

**Vantaggio:**  
il Caposquadra riceve 1 Lavoratore in più

*Esempio con 4 giocatori:*



(Il Caposquadra riceve quindi 3 Lavoratori, il secondo giocatore 2, i giocatori 3 e 4 1 Lavoratore ciascuno).

**Ogni giocatore può redistribuire tutti i suoi Lavoratori**

**Alla fine della fase di reclutamento: posizionare i nuovi Lavoratori nella Sala di Reclutamento**



**Azione:**  
ogni giocatore può costruire *un* Edificio

**Vantaggio:**  
il Costruttore paga 1 moneta in meno

**Le Cave occupate possono abbassare i costi di costruzione**



(Ad esempio, un giocatore con 3 Cave occupate dovrebbe quindi pagare i seguenti costi di costruzione: Capanna di Costruzione: 1; Ufficio: 3; Porto: 5; Palazzo del Governatore: 7).

Note:

- Tenere in considerazione la funzione speciale della Scuola.
- Se il Costruttore non costruisce Edifici, non usufruisce del risparmio di 1 moneta (vantaggio)!
- Non è possibile edificare più di 12 spazi Città. Chi ha solo uno spazio libero, non potrà quindi più costruire Edifici grandi.

### L'Artigiano (Fase di produzione → Produzione di merci)

Chi assume questo ruolo prende barili di merci dalla riserva in base alla sua capacità di produzione e li posiziona sul proprio ritratto nella plancia di gioco in modo che, oltre al denaro, sia sempre visibile anche la riserva di merci di ogni giocatore. In seguito, anche gli altri giocatori prelevano a turno le loro merci. *È possibile trovare informazioni dettagliate sulle capacità di produzione a pagina 8 del regolamento, sotto "Edifici di produzione".*

Come *ultima* azione della fase, l'Artigiano prende (in quanto suo vantaggio) un barile aggiuntivo di un qualsiasi tipo di merce tra quelli che ha appena prodotto.

Note:

- Tenere in considerazione la funzione speciale della Fabbrica.
- Se un tipo di merce non è più disponibile nella riserva, i giocatori interessati rimangono a mani vuote.
- Se l'Artigiano non produce nulla, non otterrà il barile aggiuntivo (vantaggio).

### Il Mercante (Fase del commercio → Vendita di merci)

Chi assume questo ruolo può poi vendere un barile di merce alla Casa di Commercio. Riceve (grazie al suo vantaggio) 1 moneta in più rispetto a quanto previsto nella Casa di Commercio. Anche gli altri giocatori possono poi a turno vendere al massimo un barile di merce alla Casa di Commercio al prezzo indicato. La fase termina quando tutti i giocatori hanno giocato il turno o quando la Casa di Commercio è piena.

Durante la vendita devono essere osservate le seguenti restrizioni:

- all'interno della Casa di Commercio ci possono essere massimo quattro barili di merci. Se è piena, i giocatori successivi non potranno più vendere merci;
- può contenere solo barili di merci di *diversi* tipi (*eccezione: Ufficio*).

Come ultima azione, il Mercante svuota la Casa di Commercio, se all'interno ci sono quattro barili di merci, riposizionandoli nella riserva. Tuttavia, se vi si trovano solo tre o meno barili, questi rimarranno nella Casa di Commercio. *(Questo renderà più difficile la vendita di merci nella fase successiva del commercio, dato che alcuni tipi saranno già presenti nella Casa di Commercio e la sua capacità sarà limitata).*

Note

- Tenere in considerazione le speciali funzioni del Piccolo Mercato, del Grande Mercato e dell'Ufficio.
- Se il Mercante non vende nulla, non riceverà nemmeno la moneta aggiuntiva (vantaggio).
- È perfettamente lecito "vendere" il mais alla Casa di Commercio pur se non genera alcun guadagno.



**Azione:**  
tutti ricevono merci dalla riserva

**Vantaggio:**  
l'Artigiano riceve un barile in più

*Nota: l'Artigiano è il ruolo più rischioso del gioco. Occorre stare molto attenti a non aiutare più gli avversari che se stesso con la produzione di merci!*



**Azione:**  
ogni giocatore può vendere massimo un barile di merce

**Vantaggio:**  
il Mercante riceve 1 moneta in più del previsto

**Non ci possono essere due barili uguali all'interno della Casa di Commercio**  
(*Eccezione: Ufficio*)

**Alla fine della fase: svuotare la Casa di Commercio se è piena**



## **Il Capitano** (Fase di spedizione → Spedizione delle merci)

Il Capitano avvia la spedizione delle merci, vale a dire che, a turno, i barili di merci vengono posizionati sulle navi da carico. Il Capitano inizia la spedizione, il turno passa quindi al giocatore successivo in senso orario, e così via.

**Attenzione:** nella fase di spedizione, i giocatori possono svolgere il proprio turno anche più di una volta. Occorre tenere presente che, ogni volta che è il suo turno e ne ha la possibilità, un giocatore *deve* spedire la merce. Tuttavia, può spedire barili di merci di *un solo* tipo alla volta.

La fase di spedizione prosegue fino a che *nessun* giocatore ha più nulla da spedire.

### **Condizioni per la spedizione**

Durante la spedizione devono essere osservate le seguenti restrizioni:

- ogni nave da carico può contenere merci di un solo tipo;
- nessuna nave da carico può contenere un tipo di merce che si trova già su una delle altre due navi;
- una nave piena non può contenere ulteriori barili di merci;
- chi è di turno deve, se può, spedire. Tuttavia, può spedire barili di merci di un solo tipo;
- chi spedisce un tipo di merce deve spedire il maggior numero di barili possibile. Pertanto, non è possibile conservare barili di merci se la rispettiva nave ha spazio al momento del caricamento. Ne consegue che se un giocatore ha diverse navi tra cui scegliere, deve usarne una sufficientemente grande, per quanto possibile;
- se un giocatore ha diversi tipi di merce pronti alla spedizione, può scegliere liberamente quale spedire. (Non deve quindi, ad esempio, scegliere il tipo di cui potrebbe spedirne di più).

### **Punti vittoria**

Per ogni barile di merce che un giocatore carica, questo riceverà un punto vittoria (1 PV) sotto forma di un gettone da 1. (Nella spedizione, tutti i tipi di merci hanno quindi lo stesso "valore": 1 punto vittoria per ogni barile! In questo caso non esiste la differenza di valore come nel caso della vendita (fase del commercio)). Il Capitano riceve (come vantaggio) un punto vittoria aggiuntivo alla sua prima spedizione. A differenza del denaro e delle merci, i punti vittoria possono essere tenuti coperti sul ritratto con il retro rivolto verso l'alto. Di tanto in tanto, i giocatori dovrebbero sostituire i gettoni dei punti vittoria da 1 in quelli da 5.

### **Caricamento delle navi**

Se *nessuno* può più caricare nulla, i giocatori controllano se possono conservare le merci che sono ancora sul loro ritratto: in linea di massima, ogni giocatore può sempre conservare *un barile* di merce. Per tutti gli ulteriori barili in eccesso, però, i giocatori devono avere uno spazio di deposito *occupato* (Magazzino piccolo o grande). In caso contrario, saranno obbligati a restituire *tutti* i barili di merci non conservabili nella riserva senza ricevere nulla in cambio. (Maggiori dettagli alla sezione "Piccolo Magazzino").

Come ultima azione della fase di spedizione, il Capitano svuota completamente tutte le navi piene, smistando i barili nella rimettere. Le navi non completamente cariche rimangono così come sono. (Di conseguenza, i giocatori saranno soggetti a molte più restrizioni nella successiva fase di spedizione, dato che certi tipi di merci saranno già presenti e la capacità di alcune navi sarà limitata).

### **Note**

- Tenere in considerazione le speciali funzioni del Piccolo Magazzino, del Grande Magazzino, del Porto e del Molo.
- Se un giocatore non può conservare tutti i suoi barili, può scegliere quali conservare e quali rimettere nella riserva.
- Il Capitano riceve un solo punto vittoria aggiuntivo (vantaggio), anche se dovesse caricare diversi tipi di merce. Se non spedisce nulla, non riceve il punto vittoria aggiuntivo.
- Solo alla fine di ogni fase di spedizione si controlla se i giocatori sono in grado di conservare la propria merce, ma non alla fine delle altre fasi.



### **Azione:**

**i giocatori *devono* caricare le merci sulle navi**

### **Vantaggio:**

**il Capitano ottiene 1 punto vittoria in più**

**Ogni nave da carico può contenere merci di *un solo* tipo, ma non di un tipo che si trova già su una delle altre navi**

**Solo quando *nessun* giocatore può più spedire, la fase di spedizione finisce e le navi da carico piene vengono svuotate**

### **Prestare attenzione al caricamento delle navi!**

**Un solo barile di merce per giocatore (Eccezione: Magazzini!)**

### **Esempio di una fase di spedizione (4 giocatori):**

**Anna** è il Capitano e inizia il caricamento delle navi: possiede 2 barili di mais e 6 barili di zucchero.

La nave da 5 e la nave da 7 sono vuote, mentre la nave da 6 ospita già 3 barili di mais. Anna deve spedire entrambi i barili di mais o tutti e 6 i barili di zucchero; opta per lo zucchero e carica i suoi 6 barili sulla nave da 7. (Non può usare la nave da 5!). Riceve 7 punti vittoria (6 + 1 (in qualità di Capitano)).

È il turno di **Matteo**, che possiede 2 barili di zucchero e 3 barili di tabacco. Opta per lo zucchero e posiziona 1 barile sullo spazio vuoto della nave da 7. (In alternativa, avrebbe potuto caricare i 3 barili di tabacco sulla nave da 5, ma ha scelto di non farlo perché vorrebbe conservare il tabacco per la vendita alla Casa di Commercio). Riceve quindi 1 PV.

È il turno di **Clara**, che possiede 2 barili di mais e 1 barile di tabacco. Opta per il tabacco e lo carica sulla nave da 5. Riceve quindi 1 PV. È il turno di **Diego**, che possiede 1 barile di mais e 5 barili di frutta. Dovrà caricare il mais sulla nave da 6. Riceve 1 PV.

È nuovamente il turno di **Anna**, che deve ora caricare entrambi i barili di mais sulla nave da 6, ricevendo così 2 ulteriori punti vittoria.

**Matteo** non ha quindi altra scelta, deve per forza caricare i suoi 3 barili di tabacco sulla nave da 5. Riceve 3 PV.

**Clara** e **Diego**, come anche **Anna** e **Matteo**, non possono più spedire nulla. La prima parte della fase di spedizione è conclusa.

A questo punto si controlla la capacità dei singoli giocatori. Le navi da 6 e da 7 piene vengono svuotate, mentre i 4 barili di tabacco rimangono sulla nave da 5.



## L'Avventuriero

Se un giocatore sceglie la carta ruolo "Avventuriero" non avvia *nessuna* azione generale, ma ottiene solo il vantaggio: una moneta dalla banca.

### **Un nuovo turno...**

Dopo che l'ultimo giocatore ha scelto un ruolo e l'azione corrispondente è stata eseguita da tutti, finisce un turno. Sulle tre carte ruolo *non* utilizzate viene disposta *una* moneta dalla banca.

Non ha alcun valore se vi dovessero già essere altre monete. Questi ruoli saranno più allettanti nei turni successivi, poiché hanno sopra una o più monete *oltre* al vantaggio. *(Ad esempio, un giocatore che sceglie un Avventuriero con sopra 2 monete riceve un totale di 3 monete).*

Infine, tutte le altre carte ruolo vengono riposizionate accanto al tabellone centrale. La carta Governatore viene passata al vicino di sinistra del Governatore precedente. Il nuovo Governatore inizia il turno successivo selezionando una delle carte ruolo, e così via.

## **FINE DEL GIOCO**

Il gioco termina quando alla fine di un turno si verifica almeno una delle tre condizioni seguenti:

- non ci sono Lavoratori sufficienti a riempire la Sala di Reclutamento alla fine della fase di reclutamento;
- almeno un giocatore ha riempito tutti i suoi 12 spazi Città durante la fase di costruzione;
- terminano tutti i gettoni dei punti vittoria durante la fase di spedizione.  
*(Se i gettoni terminano prima che tutti i giocatori della fase di spedizione in corso abbiano ricevuto i loro punti vittoria, i giocatori interessati possono annotarli su un foglio).*

A questo punto, i punti vittoria dei giocatori vengono annotati su un foglio.

Ogni giocatore somma:

- il valore dei propri punti vittoria +
- i punti vittoria dei propri Edifici *(la cifra bianca nell'esagono nero in alto a destra)* +
- i punti vittoria aggiuntivi dei propri Edifici grandi *occupati*

Attenzione: i punti vittoria di un Edificio contano anche se non è occupato. *(Ad esempio, i cinque Edifici grandi danno 4 PV ciascuno, anche se non sono occupati).* Tuttavia, i punti vittoria aggiuntivi dei 5 Edifici grandi vengono contati solo se questi sono occupati!

Vince il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti. In caso di pareggio, il vincitore è il giocatore che ha la quantità maggiore di monete e merci (1 merce = 1 moneta).



**Azione:**  
nessuna!

**Vantaggio:**  
1 moneta dalla banca

**Fine del turno:**  
disporre su ognuna della tre carte ruolo non utilizzate 1 moneta, quindi riposizionare al centro tutte le carte ruolo

## **FINE DEL GIOCO**

**La partita termina se:**

- non ci sono più sufficienti Lavoratori
- un giocatore ha edificato tutti i 12 spazi Città
- terminano i gettoni dei punti vittoria

**Ogni giocatore somma:**

- i propri gettoni PV +
- i PV dei suoi Edifici +
- i PV aggiuntivi dei suoi Edifici grandi *(se occupati!)*

**Vince il giocatore con il maggior numero di punti vittoria**





# GLI EDIFICI

Per *tutti* gli Edifici vale che:

- I giocatori non possono costruire lo stesso Edificio *più di una volta*.
- L'Edificio viene considerato *occupato* non appena ospita almeno un Lavoratore.
- Solo gli Edifici occupati hanno valore (*eccezione: Punti vittoria*).
- Non ha importanza su quale spazio Città viene posizionato un Edificio (proprio come per le Piantagioni e le Cave sugli spazi Territorio).

Gli Edifici possono essere anche raggruppati sugli spazi Città se, ad esempio, un giocatore vuole costruire un Edificio grande ma non ha lasciato due spazi liberi contigui. Tuttavia, come per le tessere Isola, non è possibile rimuovere nessun Edificio dalla plancia di gioco (*ad esempio, per fare spazio ad altri Edifici o per posticipare la fine della partita*).

- Il numero bianco in alto a destra di ogni Edificio indica quanti punti vittoria fa guadagnare (occupato o non occupato) alla fine della partita.
- Il numero nel primo semicerchio di ogni Edificio indica il suo costo di costruzione. Dopo la costruzione dell'Edificio non ha più alcun valore.

## Gli Edifici di produzione (verde, bianco, marrone e nero)

Sono necessari insieme alle Piantagioni per la produzione delle diverse merci:

- I frutti vengono prodotti nelle Piantagioni di frutta (barili di merci verdi).
- Le canne da zucchero vengono raffinate negli Zuccherifici per la produzione di zucchero (barili di merci bianchi).
- Le foglie di tabacco vengono essiccate nei Magazzini del Tabacco (barili di merci marroni).
- I chicchi di caffè (barili di merci neri) vengono estratti dalle piante del caffè nelle Torrefazioni.
- Attenzione: le piante di mais non necessitano di Edifici di Produzione.

Il mais (barili di merci gialli) è ottenuto direttamente dalla Piantagione, ossia ogni Piantagione di mais occupata produce un barile di merce giallo durante una fase di produzione.

I semicerchi di un Edificio di produzione indicano il numero massimo di barili di merci che possono produrre quando sono occupati da Lavoratori. Un giocatore avrà però bisogno anche di altrettante Piantagioni occupate.



## Gli Edifici

**I giocatori non possono costruire lo stesso Edificio più di una volta**

**Solo gli Edifici occupati hanno valore**

## Gli Edifici di produzione



**Il mais non necessita di un Edificio di produzione!**

**I semicerchi di un Edificio di produzione indicano il numero massimo di barili di merci che possono produrre**

### Esempio

*Un giocatore produce i seguenti barili di merci:*

① **barili di mais** (in quanto la terza Piantagione di mais non è occupata)

② **1 barile di tabacco** (in quanto il secondo semicerchio nel Magazzino del Tabacco non è occupato)

③ **barili di zucchero** (in quanto la quarta Piantagione di zucchero non è occupata)



## Gli Edifici beige

Ci sono 17 Edifici beige diversi: i 12 Edifici piccoli sono presenti ciascuno due volte, mentre i 5 Edifici grandi solo una volta.

Le funzioni speciali degli Edifici beige prevalgono in parte sulle regole di base del gioco. (*Ad esempio, il proprietario di un Ufficio può vendere un tipo di merce alla Casa di Commercio anche se è già presente al suo interno*).

Tuttavia, un giocatore non è obbligato a usare la funzione dei suoi Edifici beige se non lo desidera (*questo ha particolare valenza nel caso del Molo; vedi sotto*).

### Piccolo Mercato

Se il proprietario di un Piccolo Mercato vende un barile di merce durante la fase del commercio, riceve una moneta in più dalla banca.

*Esempio: il giocatore vende un barile di mais e riceve 1 moneta.*

### Hacienda

Al proprio turno, *prima* di prendere una delle tessere Piantazione scoperte, il proprietario di una Hacienda può prelevare *anche* una tessera Piantazione in cima a una delle pile coperte e posizionarla su uno dei suoi spazi Territorio liberi.

*Nota: se un giocatore prende una delle tessere coperte, dovrà per forza posizionarla sulla propria Isola. Se possiede anche una Capanna di Costruzione, non può prendere una Cava al posto della tessera coperta.*

### Capanna di Costruzione

Al proprio turno durante la fase di piantazione, il proprietario di una Capanna di Costruzione può prendere una Cava *anziché* una delle tessere Piantazione scoperte.

*Nota: se è l'Agricoltore a possedere una Capanna di Costruzione, potrà tuttavia prendere soltanto una Cava.*

### Piccolo Magazzino

Come già descritto alla sezione "Il Capitano", alla fine della fase di spedizione i giocatori devono disporre di spazi di deposito per le merci non spedite, altrimenti devono restituirle alla riserva.

Alla fine di una fase di spedizione, il proprietario di un Piccolo Magazzino può conservare, in aggiunta al barile che normalmente gli è concesso tenere, qualsiasi numero di barili di un ulteriore tipo di merce.

*Nota: nel depositarle nei Magazzini, le merci non vengono effettivamente posizionate al loro interno, ma rimangono sul ritratto.*

*Depositare le merci non esenta dall'obbligo di spedirle, ma soltanto dal doverle rimettere nella riserva dopo la spedizione.*

### Ospedale

Quando il proprietario di un Ospedale prende una tessera Isola (Piantazione o Cava) durante la fase di piantazione, potrà subito prelevare anche un Lavoratore dalla riserva e posizionarlo sulla tessera Isola appena giocata.

*Nota: se in qualità di proprietario di una Hacienda, il giocatore prende anche una tessera coperta, per questa non riceve alcun Lavoratore. Se nella riserva non c'è più nessun Lavoratore (possibile verso la fine del gioco), può prenderne uno dalla Sala di Reclutamento. Se anche qui non ne è presente nessuno, rimarrà a mani vuote.*

### Ufficio

Se il proprietario di un Ufficio vende una merce durante la fase del commercio, può scegliere di vendere una merce dello stesso tipo di quelle già presenti nella Casa di Commercio.

Se la Casa di Commercio è già piena, non è possibile Sfruttare l'Ufficio.

*Esempio: nella Casa di Commercio è già presente un barile di tabacco. È il turno del proprietario di un Ufficio che vende un ulteriore barile di tabacco. Successivamente è il turno del proprietario di un altro Ufficio che, a sua volta, può vendere il tabacco alla Casa di Commercio...*

## Gli Edifici beige

- prevalgono in parte sulle regole di base del gioco
- non devono essere utilizzati obbligatoriamente



**+1 moneta quando si vende**



**+1 Piantazione quando si pianta**



**Cava anziché Piantazione**



**Conservare +1 tipo di merce**



**+1 Lavoratore nella Piantazione**



**Vendere merci uguali**



## Grande Mercato

Se il proprietario di un Grande Mercato vende un barile di merce durante la fase del commercio, riceve due monete in più dalla banca.

*Nota: se un giocatore possiede un Piccolo Mercato e un Grande Mercato, quando vende riceve 3 monete in più.*

## Grande Magazzino

Alla fine di una fase di spedizione, il proprietario di un Grande Magazzino può conservare, in aggiunta al barile di merce che normalmente gli è concesso tenere, qualsiasi numero di barili di due ulteriori tipi di merce.

*Nota: se un giocatore possiede un Piccolo Magazzino e un Grande Magazzino, può conservare un qualsiasi numero di merci fino a 3 tipi e un barile di merce di un quarto tipo.*

## Fabbrica

Se il proprietario di una Fabbrica produce più di un tipo di merce durante la fase di produzione, guadagnerà denaro dalla banca. Per due tipi di merce guadagna 1 moneta, per tre tipi di merce guadagna 2 monete, per quattro tipi di merce 3 monete e per tutti e cinque i tipi guadagna 5 monete. In questo caso, il numero di barili prodotti è irrilevante.

*Esempio: il proprietario di una Fabbrica possiede 3 piantagioni di mais, 3 di canna da zucchero e 1 di tabacco e gli Edifici di produzione corrispondenti. Nella fase di produzione in corso, tuttavia, può produrre solo 2 barili di zucchero e 1 di tabacco, in quanto nella riserva non è più disponibile il mais e sono rimasti solo due barili di zucchero. Riceverà quindi 1 moneta dalla banca per aver prodotto due tipi di merce.*

## Scuola

Quando il proprietario di una Scuola costruisce un Edificio durante la fase di costruzione, potrà subito prelevare anche un Lavoratore dalla riserva e posizionarlo sull'Edificio appena costruito.

*Nota: se costruisce un Edificio con più di un semicerchio, riceverà comunque solo un Lavoratore. Se nella riserva non c'è più nessun Lavoratore (possibile verso la fine del gioco), può prenderne uno dalla Sala di Reclutamento. Se anche qui non ne è presente nessuno, rimarrà a mani vuote.*

## Porto

Ogni volta che il proprietario di un Porto carica una merce durante la fase di spedizione, ottiene un punto vittoria aggiuntivo.

*Esempio: il proprietario di un Porto (e di un Molo) può caricare solo 3 dei suoi 5 barili di tabacco sulla "nave da tabacco", poiché è ormai piena: per questo riceve 3 + 1 PV. Al giro successivo di spedizioni carica due barili di zucchero sulla nave corrispondente: 2 + 1 PV. A un giro di spedizioni successivo sfrutta il Molo e rimette i due barili di tabacco rimanenti nella riserva: ottiene nuovamente 2 + 1 PV. In questo modo, in un'unica fase di spedizione, ha ottenuto 3 PV supplementari grazie al Porto.*

## Molo

Quando arriva il turno di un giocatore durante la fase di spedizione, questo dovrà caricare le merci alle stesse condizioni descritte per "Il Capitano". Ma se possiede un Molo, può usarlo al proprio turno come segue: invece che su una delle tre navi da carico, può mettere tutti i suoi barili di un qualsiasi tipo di merce nella riserva ricevendo lo stesso numero di punti vittoria. (Ha quindi costruito e utilizzato una nave personale - immaginaria - con capacità illimitata).

Quando è di nuovo il suo turno nella fase di spedizione in corso, dovrà caricare come di consueto un altro tipo di merce su una nave, se è (ancora) in grado di farlo, e così via.

Il Molo, come tutti gli altri Edifici beige, può essere usato solo una volta per ogni fase dal suo proprietario, che può però scegliere in quale momento. La "nave sul Molo" personale, a differenza delle tre navi da carico, può contenere anche un tipo di merce che si trova già su una delle navi o che anche il proprietario dell'altro Molo ha spedito.



**+2 monete con la vendita**



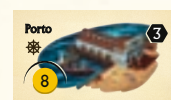
**Conservare +2 tipi di merci**



**+0/1/2/3/5 monete quando si produce**



**+1 Lavoratore quando si costruisce**



**+PV con le spedizioni**



**= 1 nave da carico personale**

*Esempio: nell'esempio precedente relativo al Porto, il giocatore avrebbe potuto usare anche il Molo per rimettere tutti e 5 i barili di tabacco nella riserva. Di conseguenza, alla fine della fase di spedizione, la vera e propria "nave da tabacco" potrebbe non essere stata riempita completamente e, pertanto, non essere stata svuotata...*



*Nota: se un giocatore sfrutta il Molo, deve spedire tutti i barili di merci del tipo che ha scelto. Tuttavia, anche in questo caso, non è obbligato a scegliere il tipo di merce di cui ha il maggior numero di barili. Una "nave sul Molo" può contenere un qualsiasi numero di barili di merci di un tipo.*

## Gli Edifici grandi

I cinque Edifici seguenti sono presenti solo una volta. Occupano due spazi Città, ma valgono come un unico Edificio.

*Attenzione: quando nel regolamento si fa riferimento agli "Edifici grandi" si intendono sempre i seguenti cinque Edifici!*

### Caserma dei pompieri

Il proprietario della Caserma dei pompieri *occupata* ottiene alla fine della partita 1 PV per ogni suo Edificio di produzione *piccolo* (occupato e non), ossia la Piccola Piantazione di Frutta e il Piccolo Zuccherificio, nonché 2 PV per ogni Edificio di produzione *grande* (occupato e non), ossia la Grande Piantazione di Frutta, il Grande Zuccherificio, il Magazzino del tabacco, la Torrefazione.

*Esempio: il proprietario della Caserma dei pompieri possiede alla fine della partita il Piccolo e il Grande Zuccherificio, la Piccola Piantazione di Frutta e la Torrefazione: ottiene 6 PV aggiuntivi.*

### Residenza

Il proprietario di una Residenza *occupata* riceve alla fine della partita punti vittoria aggiuntivi per le Piantazioni e le Cave (occupate e non) che possiede nei suoi spazi Territorio. Per un massimo di nove Territori occupati riceve 4 PV, per dieci Territori riceve 5 PV, per undici Territori riceve 6 PV e per tutti i dodici Territori riceve 7 PV.

*Esempio: il proprietario della Residenza ha Piantazioni o Cave su 10 dei suoi 12 spazi Territorio: ottiene 5 PV aggiuntivi.*

### Fortezza

Alla fine della partita, il proprietario della Fortezza *occupata* riceve 1 PV aggiuntivo per ogni tre Lavoratori sulla sua plancia di gioco.

*Esempio: alla fine della partita, il proprietario della Fortezza ha un totale di 20 Lavoratori sulle sue Piantazioni, Cave, Edifici e sul proprio ritratto: guadagna quindi 6 PV aggiuntivi.*

### Casa delle Dogane

Alla fine della partita, il proprietario della Casa delle Dogane *occupata* riceve 1 PV aggiuntivo per ogni 4 punti vittoria ottenuti. Il giocatore *non* conta i punti vittoria dei propri Edifici, ma solo i *gettoni* dei punti vittoria.

*Esempio: alla fine della partita, il proprietario della Casa delle Dogane ha un totale di 23 punti vittoria sotto forma di gettoni da 1 e da 5: guadagna quindi 5 PV aggiuntivi.*

### Palazzo del Governatore

Alla fine della partita, il proprietario del Palazzo del Governatore *occupato* riceve 1 PV aggiuntivo per ciascuno dei suoi Edifici *beige* (occupati o non occupati) (compreso il Palazzo del Governatore).

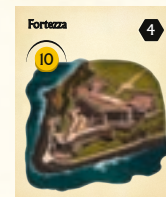
*Esempio: alla fine della partita, un giocatore possiede i seguenti Edifici beige: l'Hacienda, la Capanna di Costruzione, il Grande Magazzino, il Porto, la Residenza e il Palazzo del Governatore (occupato): guadagna 7 PV aggiuntivi.*



**+1 o 2 PV per ogni Edificio di produzione piccolo o grande**



**+4/5/6/7 PV per 1-9/10/11/12 tessere Isola collocate**



**+1 PV per ogni 3 Lavoratori**



**+1 PV per ogni 4 PV (solo gettoni!)**



**+1 PV per ogni Edificio beige personale**



## IL GIOCO IN DUE

Tutte le regole fin qui spiegate vanno applicate con le seguenti eccezioni:

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

- **Ogni giocatore riceve 1 plancia di gioco, 3 monete e 1 tessera Piantagione** (il giocatore iniziale del 1° turno: frutta (+ carta Governatore); 2° giocatore: mais).
- **Delle tessere Isola** vengono rimosse dal gioco 3x mais, frutta, zucchero, tabacco, caffè e Cave ciascuna. Tre delle tessere Piantagione rimanenti vengono disposte a faccia in su accanto alle Cave (quindi come di consueto: una Piantagione in più del numero di giocatori).
- **Degli Edifici** vengono disposti sul tabellone centrale uno di ogni Edificio beige e due di ognuno dei sei diversi Edifici di produzione.
- **Dei punti vittoria** ne vengono disposti 65 nella riserva.
- **Dei Lavoratori** ne vengono disposti 40 nella riserva e due pedine aggiuntive vengono posizionate nella Sala di Reclutamento (quindi anche in questo caso il minimo: il numero dei giocatori).
- **Delle navi da carico** vengono utilizzate le navi da 4 e da 6.
- **Delle merci** ne vengono rimosse dal gioco due per ogni tipo, mentre il resto viene disposto nella riserva.
- **La Casa di Commercio** viene utilizzata così come le **sette carte ruolo** (tutte tranne un avventuriero).

### COME SI GIOCA

Il Governatore comincia e assume un ruolo. In seguito, si continua ad alternarsi fino a quando entrambi i giocatori hanno scelto *tre* ruoli ciascuno. Sulla settima carta ruolo rimanente viene disposta 1 moneta. Infine, si scambia il Governatore, il quale può a sua volta scegliere tra tutti e sette i ruoli, e così via.

### FINE DEL GIOCO

Il gioco termina come di consueto: alla fine del turno in cui non ci sono più abbastanza Lavoratori, esauriscono i gettoni dei punti vittoria o un giocatore edifica il suo dodicesimo spazio Città.

**Per ogni giocatore:**

**1 plancia di gioco, 3 monete, 1 Piantagione** (frutta e mais)

**3 Piantagioni scoperte**

(rimuovere dapprima 3 tessere Isola per tipo)

**Posizionare gli Edifici sul tabellone centrale** (beige: 1x ciascuno; Edifici di prod.: 2x ciascuno)

**Punti vittoria: 65**

**Lavoratori: 40 + 2 nella Sala di Reclutamento**

**Navi da carico: da 4 e da 6 merci: rimuoverne 2 ciascuna**

**Disporre la Casa di Commercio e 7 carte ruolo**

**I giocatori assumono a turno 6 dei 7 ruoli; quindi si scambiano, e così via.**





## Prima espansione: NUOVI EDIFICI

Tutte le regole di base vanno applicate con le seguenti eccezioni:

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Tutti gli Edifici di produzione vengono collocati come di consueto sul tabellone centrale.

**I 55 Edifici beige** (2x 12 Edifici piccoli + 5 Edifici grandi "antichi" + 2x 12 Edifici piccoli + 2 Edifici grandi "nuovi") vengono disposti *accanto* al tabellone centrale.

**Il giocatore iniziale** comincia e sceglie uno tra i 55 Edifici (se ci sono più di 2 giocatori, eventualmente anche il secondo Edificio identico) e lo colloca su uno spazio vuoto del tabellone centrale, *ovviamente in base ai suoi costi di costruzione*.

In seguito, sarà il turno del giocatore successivo in senso orario di scegliere un Edificio e posizionarlo sul tabellone fino a quando non verranno occupati tutti i 12 + 5 spazi per Edifici beige sul tabellone.

I 26 Edifici beige che non sono stati scelti vengono rimessi nella scatola.

Nello specifico, è possibile scegliere a piacere due dei quattro a disposizione tra gli Edifici con un costo di costruzione di 2, 5 e 8 monete.

**Inizia la partita...**

#### Canale

Se il proprietario di un Canale con una Grande Piantazione di Frutta produce almeno *un* barile di frutta, ne riceve un barile in più. Lo stesso vale per il Grande Zuccherificio che fornirà un barile di zucchero in più.

Nota: il Canale non può essere sfruttato con la Piccola Piantazione di Frutta e con il Piccolo Zuccherificio.

#### Magazzino di Legname

Al proprio turno durante la fase di piantazione, il proprietario di un Magazzino di Legname può posizionare la nuova tessera Piantazione a cui ha diritto con il *retro rivolto verso l'alto* (= Foresta) su uno spazio Territorio libero, dove rimarrà fino alla fine della partita. Le Cave non possono essere utilizzate come Foreste.

Se costruisce un Edificio, paga 1 moneta in meno per ogni *due* Foreste presenti sulla sua Isola (indipendentemente dal fatto che il suo Magazzino del Legname sia occupato o meno).

Questo risparmio può essere combinato con le Cave e *non* è soggetto a limitazioni in termini di file.

Attenzione: le Foreste non vengono occupate con i Lavoratori.

Esempio: se il proprietario del Magazzino del Legname ha anche...

...l'Hacienda, può guardare la tessera prima di scegliere se usarla o meno come Foresta;

...la Biblioteca, può decidere liberamente se usare nessuna, una o entrambe le tessere Piantazione come Foreste;

...l'Ospedale, colloca il Lavoratore sul suo ritratto.

Le Piantazioni già presenti sull'Isola non possono essere convertite in seguito in Foreste utilizzando il Magazzino di Legname.

#### Mercato Nero

Quando il proprietario di un Mercato Nero costruisce un Edificio, può "pagare" (restituire nella rispettiva riserva) *un* Lavoratore, *un* barile di merce e *un* punto vittoria, risparmiando 1 moneta sui costi di costruzione.

Attenzione: un giocatore può usare il Mercato Nero solo se non ha abbastanza soldi per comprare l'Edificio; quindi, dopo aver costruito, un giocatore non può avere denaro avanzato.

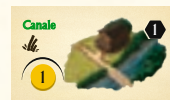
Nota: se un giocatore restituisce un Lavoratore o un punto vittoria dopo che sono state già raggiunte le condizioni per la fine della partita il gioco termina comunque!

Un giocatore non può restituire il Lavoratore che occupa il Mercato Nero.

**Disporre tutti i 55 Edifici beige accanto al tabellone centrale, quindi sceglierne a turno uno alla volta e posizionarlo sul tabellone centrale fino a quando non sarà pieno**

**Per gli Edifici di produzione valgono le regole consuete**

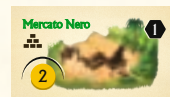
Esempio: un giocatore posiziona la Chiesa sullo spazio dell'Ufficio. Successivamente, un giocatore posiziona l'Ufficio sul secondo spazio libero da 5. Non sarà più possibile scegliere il Grande Mercato e la Stazione Commerciale.



**+1 barile di merce con la Grande Piantazione di Frutta/ il Grande Zuccherificio**



**Foresta invece di Piantazione; 2 Foreste = 1 moneta quando si costruisce**



**-1 moneta per ogni PV, merce e Lavoratore quando si costruisce**

Esempio: un giocatore possiede solo 6 monete, ma vuole costruire il Porto che ne costa 8. Restituisce una frutta e un Lavoratore a piacere, risparmiando quindi 2 monete, e costruisce il Porto.



## Deposito

Alla fine della fase di spedizione, il proprietario di un Deposito può conservare, oltre al singolo barile di merce residuo, fino a *tre barili* aggiuntivi di un qualsiasi tipo di merce.

## Albergo

Durante la fase di reclutamento, il proprietario di un Albergo può collocarci fino a *due* Lavoratori. Può poi spostare a piacere i suoi ospiti *all'inizio, durante o alla fine* di qualsiasi fase, dove rimarranno e avranno immediatamente efficacia (almeno fino alla fase di reclutamento successiva).

*Esempio:* alla fine della fase di spedizione, il giocatore sposta un ospite nel suo Deposito e lo utilizza subito per conservare merci in eccedenza. In un turno successivo, il giocatore assume come ruolo il Mercante e all'inizio della fase sposta il secondo ospite nella Biblioteca in modo da raddoppiare il vantaggio da Mercante.

## Stazione Commerciale

Al proprio turno durante la fase del commercio, il proprietario di una Stazione Commerciale può scegliere se vendere un barile di merce alla Casa di Commercio come di consueto secondo il regolamento oppure vendere al prezzo regolare 1 *barile* di merce qualsiasi con la sua Stazione Commerciale rimettendo quel barile *direttamente nella riserva*.

*Attenzione:* non è possibile utilizzare il Mercato con la Stazione Commerciale, ma è possibile sfruttare il vantaggio del Mercante.

## Chiesa

Il proprietario di una Chiesa riceve 1 punto vittoria quando costruisce un Edificio dalla seconda o dalla terza fila e 2 punti vittoria quando costruisce un Edificio dalla quarta fila.

*Nota:* il giocatore non riceve punti vittoria per la costruzione della Chiesa stessa.

## Piccolo Molo

Il Piccolo Molo si utilizza secondo le stesse condizioni del Molo (grande), con le due seguenti differenze: con il Piccolo Molo il giocatore può caricare anche tipi *diversi* di merce durante la spedizione, ma riceve solo 1 punto vittoria per ogni due barili caricati. Inoltre, a differenza del Molo, il giocatore *non* deve caricare tutti i suoi barili.

*Nota:* se un giocatore possiede anche un Molo (grande), può utilizzare entrambi nell'ordine che preferisce.

## Faro

Il Faro si utilizza in modo simile al Porto, ma fa guadagnare denaro invece di punti vittoria. Se il proprietario del Faro è anche il Capitano, riceverà quindi un'ulteriore moneta.

*Nota:* per ottenere monete in più con le spedizioni non occorre essere il Capitano.

*Viceversa, non occorre effettuare spedizioni per ottenere la moneta in più in qualità di Capitano.*

## Distilleria

La distilleria si utilizza secondo le stesse condizioni della Fabbrica, tranne che fa guadagnare denaro solo per la produzione di *un* tipo di merce: il proprietario riceve una moneta in meno del numero totale di barili che ha appena prodotto del suo tipo "migliore" (ossia quello che gli ha generato *il maggior numero di barili*, eventualmente includendo il barile aggiuntivo dovuto al vantaggio dell'Artigiano).

*Attenzione:* la produzione di *mais* non ha valore nel caso della Distilleria!

## Biblioteca

Il proprietario di una Biblioteca *raddoppia* il vantaggio del proprio ruolo. Se sceglie l'*Agricoltore*, può prendere una Piantagione o una Cava all'inizio del proprio turno. Dopo che tutti gli altri hanno giocato il proprio turno, il giocatore può scegliere una Piantagione tra quelle rimanenti, ma non può prendere una seconda Cava. Se sceglie l'*Artigiano* può prendere due barili di tipi *diversi* di merce.

*Nota:* se nella fase di piantagione il proprietario di una Biblioteca usa un Ospedale, ottiene un Lavoratore solo per la *prima* tessera; se usa una Capanna di Costruzione può prendere anche una Cava come seconda tessera.



Conservare +3  
barili di merci



Spostare fino a 2  
Lavoratori



= 1 Casa di Com-  
mercio personale

*Si consiglia di avere sempre in gioco o l'Ufficio o la Stazione Commerciale, ma non entrambi nella stessa partita!*



0/1/1/2 PV quando  
si costruisce



1 nave da carico  
personale (1/2 PV)



+ monete quando si  
spedisce



+ monete quando si  
produce



Vantaggio doppio



## Casa delle Unioni

Non appena il proprietario di una Casa delle Unioni svolge il suo primo turno nella fase di spedizione, riceve per prima cosa 1 punto vittoria ogni 2 barili dello stesso tipo di merce sul proprio ritratto. In seguito, procede secondo le consuete regole di spedizione.

*Esempio 1: il giocatore ha 3 mais, 2 frutti e 1 caffè: ottiene 2 PV.*

*Esempio 2: il giocatore ha 4 mais e 2 caffè: ottiene 3 PV.*

## Statua

Non serve piazzare *nessun* Lavoratore sulla Statua. Alla fine della partita, la Statua vale 8 punti vittoria.

## Cattedrale

Alla fine della partita, il proprietario della Cattedrale *occupata* riceve punti vittoria aggiuntivi ogni 3 tessere Isola *uguali*. Con la prima "tripletta" ottiene 1 PV, con la seconda altri 2 PV, con la terza altri 3 PV e con la quarta altri 4 PV. Il giocatore ottiene quindi 0, 1, 3, 6 o 10 punti vittoria aggiuntivi per la Cattedrale.

*Esempio: il proprietario della Cattedrale possiede alla fine della partita le seguenti tessere Isola: 6 Foreste, 3 Cave, 2 Mais, 1 Caffè. Ottiene 6 PV aggiuntivi.*

# Seconda espansione: I BORGHESI

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

I **Nuovi Edifici** vengono disposti *in aggiunta* agli altri 23 diversi Edifici (*del gioco base o mescolati con quelli della prima espansione*) sul tabellone centrale in base ai loro costi di costruzione (prima-quarta fila).

In questo caso, il denaro viene disposto accanto alla "Banca" accanto al tabellone. I 20 Borghesi vengono collocati accanto alla riserva di Lavoratori. *Poiché in questa espansione la fine dei Lavoratori/Borghesi non è più una condizione per terminare la partita*, non occorre contare né i Lavoratori né i Borghesi prima di cominciare il gioco.

All'inizio della partita e alla fine di ogni fase di reclutamento viene sempre inserito un Borghese nella Sala di Reclutamento *al posto di* un Lavoratore (sempre che ci siano ancora Borghesi nella riserva). Questi Borghesi possono poi essere prelevati *al posto di* un Lavoratore nelle fasi di reclutamento (per lo più dal Caposquadra stesso).

**Alla fine della partita, ogni Borghese vale 1 punto vittoria.** Inoltre, vanno applicate le regole del gioco di base con le seguenti eccezioni:

### Ufficio Territoriale

Al proprio turno durante la *fase del commercio*, il proprietario di un Ufficio Territoriale può pagare 1 moneta per comprare la Piantagione in cima a una delle pile coperte e posizionarla sulla propria Isola (se l'Ufficio Territoriale è occupato da un Lavoratore) oppure mettere una qualsiasi delle sue Piantagioni nella pila degli scarti e guadagnare 1 moneta (se l'Ufficio Territoriale è occupato da un Borghese).

*Nota: se il proprietario di un Ufficio Territoriale possiede anche un Magazzino del Legname, può scegliere di giocare la Piantagione anche come una Foresta. Se la Piantagione scartata è occupata da un Lavoratore o un Borghese, questo verrà collocato sul ritratto (così come nel caso dell'Ente Parco).*

### Cappella

In ogni fase di produzione, il proprietario di una Cappella riceve 1 moneta (se è occupata da un Lavoratore) o 1 punto vittoria (se è occupata da un Borghese).



+PV prima della spedizione



8 PV alla fine della partita



+1/3/6/10 PV per tripletta di tessere Isola

**Gli Edifici dei Borghesi vengono disposti *in aggiunta* agli altri edifici secondo i loro costi**

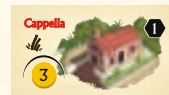
**La fine dei Lavoratori *non* è più una condizione per terminare la partita**

**Un Borghese anziché un Lavoratore nella Sala di Reclutamento**

**Ogni Borghese vale alla fine 1 punto vittoria**



**Vendere o comprare una Piantagione nella fase del commercio**



**+1 moneta | +1 PV quando si produce**



### Ente Parco

Alla fine di ogni fase di *piantazione*, il proprietario di un Ente Parco occupato da un Lavoratore può rimettere nella pila degli scarti *una* delle sue Piantagioni (o una Foresta).

Se il suo Ente Parco è occupato da un Borghese e se alla fine di una fase di *piantazione* possiede (*ovviamente!*) il maggior numero di spazi Territorio vuoti, riceve 2 punti vittoria.

### Ufficio di Zona

Il proprietario di un Ufficio di Zona occupato da un Lavoratore risparmia 1 moneta nella costruzione di un Edificio piccolo (prima-terza fila).

Oppure, se occupato da un Borghese, risparmia 2 monete nella costruzione di un Edificio grande (quarta fila).

*Attenzione: questo non vale al contrario, così come per i tre Edifici sopra citati!*

*Non vi è diritto allo sconto se si costruisce un Edificio grande e un Ufficio di Zona è occupato con un Lavoratore, né se si costruisce un Edificio piccolo e un Ufficio di Zona è occupato da un Borghese.*

### Ufficio di Fornitura

Quando il proprietario di un Ufficio di Fornitura svolge il suo primo turno durante la fase di spedizione, può rimettere un *barile* di merce nella riserva (prima di procedere alla prima spedizione) per *ogni* Borghese presente sulla sua Isola e ottenere così 1 PV.

*Nota: se l'Edificio è occupato da un Lavoratore o da un Borghese non ha alcun valore. Questo vale anche per i tre Edifici di seguito!*

*Attenzione: i barili di merci restituiti devono essere tutti dello stesso tipo!*

*I barili di merci restituiti non danno diritto a nessun altro bonus.*

### Villa

Al proprio turno durante la fase di reclutamento, il proprietario di una Villa riceve 1 Borghese *aggiuntivo* direttamente dalla riserva (e non dalla Sala di reclutamento). Se non ci sono più Borghesi nella riserva, può prendere in alternativa un Lavoratore (se ancora disponibili).

### Sartoria

A ogni fase di produzione, il proprietario di una Sartoria ottiene 1 moneta per ogni Borghese sulla sua plancia Isola.

*Nota: la Sartoria (barra rossa) vale come Edificio di produzione grande (v. "Caserma dei pompieri").*

### Piazza della Città

Alla fine della partita, il proprietario della Piazza della città *occupata* ottiene 1 punto vittoria aggiuntivo per ogni Borghese sulla sua plancia Isola (*ottiene quindi in totale 2 punti vittoria per ogni Borghese, a prescindere se si trovino su un Edificio, una Piantazione o sul ritratto*).



-1 Piantazione |  
Isola più vuota: +2 PV



-1 moneta |  
-2 monete  
quando si costruisce



Prima della spedizione: +1 PV per ogni barile di merce reso per ciascun Borghese



+1 Borghese dalla riserva



+1 moneta per ogni Borghese



+1 PV per ogni Borghese

*Nota generale: se nel regolamento si parla di "Lavoratori", lo stesso vale anche per i "Borghesi" (se si sta giocando con la seconda espansione).*



## Terza espansione: IL BUCANIERE

Aggiungi la carta ruolo "Bucaniere" alle altre carte ruolo corrispondenti al numero di giocatori. Il giocatore che assume questo ruolo sceglie una delle quattro opzioni (Assalto, Bottino, Razzia, Scambio di ruoli) e la esegue. In questo caso, l'azione viene eseguita solo dal giocatore stesso e non compete agli avversari. Inoltre:

- Sulla carta ruolo del Bucaniere non viene disposta alcuna moneta nel caso in cui non venga scelta.
- Il giocatore che sceglie la carta ruolo del Bucaniere può prenderla nuovamente solo se nel frattempo è stata scelta da un altro giocatore. Per contrassegnarlo, il giocatore riceve quindi insieme al Bucaniere anche il rispettivo segnalino.

### **Assalto**

Rimuovi tutte le merci da una nave da carico. Conserva fino a tre barili tra quelli rimossi.

### **Bottino**

Rimuovi tutte le merci dalla Casa di Commercio. Ottieni 1 punto vittoria per ogni merce rimossa.

### **Razzia**

Riduci il numero di Lavoratori nella Sala di Reclutamento al minimo (= numero di giocatori).

Tieni fino a 3 dei Lavoratori rimossi e posizionali immediatamente sulla tua Isola (ma non sul ritratto).

### **Scambio di ruoli**

Prendi una qualsiasi carta ruolo tra quelle non usate nel turno in corso e giocala davanti a te. Prendi tutte le monete sulla carta ruolo.

Se un avversario sceglie questo ruolo durante il turno in corso, prendi tre monete aggiuntive dalla banca.

Se questo ruolo non viene scelto da nessuno entro la fine del turno, assumilo tu stesso.





## Quarta espansione: FESTIVAL

Disponi il tabellone "Festival" ben visibile. Determina quindi le condizioni per le tre diverse ricompense...

**Piantagioni:** scegli una Piantagione per ogni tipo (mais, frutta, zucchero, tabacco e caffè), mescola le cinque tessere a faccia in giù e posizionane una a faccia in su sulla casella corrispondente del tabellone "Festival". Rimescola nella riserva le rimanenti quattro Piantagioni.

**Merci:** prendi tre barili di merci per ogni tipo (mais, frutta, zucchero, tabacco e caffè), mescolale a faccia in giù in mano (o in un sacchetto) e posizionane tre a caso sulle tre caselle corrispondenti. Un tipo di merce può essere presente anche più di una volta. Rimetti gli altri barili nella riserva.

**Edifici:** prendi un Edificio per tipo dalla terza fila (= Edifici che danno 3 punti vittoria alla fine della partita), mescola le tessere a faccia in giù e posizionane una a caso a faccia in su sulla casella corrispondente del tabellone "Festival". Rimetti gli altri Edifici sul tabellone centrale.

### Nota:

- Se state giocando con la prima espansione, estraete l'Edificio del Festival solo dopo aver disposto tutti gli Edifici secondo il regolamento.
- Se scoprite un Edificio di produzione che ha sul tabellone del Festival una Piantagione corrispondente, riposizionatelo sul tabellone ed estraete un altro Edificio a caso.
- Se giocate solo in due, scegliete l'Edificio da scoprire tra gli Edifici inutilizzati e posizionatelo sul tabellone in modo che non ci sia nessuno spazio vuoto!

Gli obiettivi possono essere completati in qualsiasi ordine.

**Piantagioni:** il primo giocatore che sulla propria Isola ha *tre* Piantagioni dello stesso tipo che si trova nella casella riceve come ricompensa tre Lavoratori dalla riserva (se ancora disponibili) che dispone immediatamente sulla propria Isola (o ritratto).

**Merci:** il primo giocatore che in una fase di produzione produce almeno tre merci uguali a quelle esposte riceve come ricompensa tre monete dalla banca e le posiziona sul suo ritratto.

**Edifici:** chiunque sia il primo a costruire durante una fase di costruzione lo stesso Edificio che si trova nella casella riceve come ricompensa tre punti vittoria dalla riserva e li posiziona sul proprio ritratto.

Non appena viene completato un obiettivo, rimetti la tessera o le merci corrispondenti nelle rispettive riserve o sul tabellone centrale. Da questo momento in poi saranno nuovamente disponibili.





## Un gioco da tavolo ispirato alla storia

"*Puerto Rico 1897*" è ispirato alla cultura e alla storia portoricana nell'epoca in cui il Paese stava cercando di divincolarsi dal colonialismo spagnolo e di avanzare nel XX secolo. Come giocatori, vi impegnerete nelle vesti di agricoltori locali con l'obiettivo di generare ricchezza, prestigio e indipendenza in un mondo moderno emergente. Sebbene "*Puerto Rico 1897*" attinga a piene mani alla storia dell'isola, il gioco ovviamente non può riprodurla in maniera identica. Ci siamo però sforzati al massimo nell'evidenziare il più possibile lo spirito imprenditoriale dell'epoca e la cultura comunitaria cordiale e accogliente. Speriamo dunque che "*Puerto Rico 1897*" stimoli la vostra curiosità nello scoprire di più sulla cultura portoricana passata e presente. Di seguito trovate una panoramica del contesto storico di Puerto Rico, nonché gli aspetti specifici che si rivelano centrali per il tema e le dinamiche del gioco.

## Panoramica storica

Prima del 1492, Puerto Rico veniva chiamato *Boriken* dagli indigeni *Taino* che già da centinaia di anni vivevano sull'isola. Inizialmente i *Taino* accolsero con entusiasmo i nuovi arrivati dall'Europa. Tuttavia, furono presto ampiamente decimati, pur se non completamente, dalla brutale violenza delle armi, da malattie sconosciute e da altre gravi influenze portate dai conquistadores spagnoli che in questa nuova terra cercavano ricchezze. Inoltre, numerosi popoli africani arrivarono sull'isola, quasi mai come esploratori, ma per lo più come schiavi, per sostituire la forza lavoro perduta a causa della costante diminuzione della popolazione *Taino*.

Questo burrascoso melting pot confluì infine nel sincretismo, ossia una forte mescolanza di culture, religioni e stili di vita. Le espressioni culturali come la musica, la lingua, la religione, l'arte, il cibo dei portoricani attingono ancora oggi da queste tre diverse tradizioni: quella dei *Taino*, degli spagnoli e degli africani.

Durante la maggior parte del periodo coloniale spagnolo, la Spagna sfruttò l'isola principalmente da un punto di vista militare e strategico, investendo in castelli, fortezze e opere difensive per resistere agli attacchi di francesi, olandesi e altre potenze coloniali. In questo periodo furono fondate e costruite molte delle principali città di Puerto Rico, mentre l'entroterra fu piuttosto trascurato. La popolazione rurale, i *Jibaros*, fu così costretta a sviluppare la propria economia coltivando beni come tabacco, mais, riso e agrumi, per poi scambiare queste e altre merci non agricole con gli spagnoli, così come con altri mercanti.

Nel XVIII e XIX secolo, il governo spagnolo promosse una nuova ondata di immigrazione europea, in parte attraverso misure come i programmi di distribuzione delle terre. Gran parte del territorio fu destinato all'agricoltura commerciale, con caffè e zucchero che diventarono le esportazioni dominanti di questo periodo. Poiché lo zucchero in particolare necessitava di molta terra, lavoro e risorse, i proprietari delle piantagioni portarono sull'isola un numero sempre maggiore di schiavi africani per far fronte al crescente bisogno di forza lavoro nelle piantagioni di canna da zucchero. Tuttavia, questo portò anche allo sviluppo di una resistenza e di rivolte da parte degli schiavi, la più famosa delle quali fu quella guidata da Marcos Xiorro nel 1821. Sebbene quest'ultimo fu rapidamente messo a tacere, la crescente pressione sociale all'interno e all'esterno di Puerto Rico fece sì che la schiavitù fosse definitivamente abolita, perlomeno formalmente, nel 1873.

Alla fine del XIX secolo la Spagna stava attraversando un periodo di declino, avendo perso il controllo della maggior parte delle sue colonie nell'emisfero occidentale. Molti portoricani continuarono ad affermare la propria lealtà alla corona spagnola, mentre molti altri si ribellarono contro la crescente oppressione e il deterioramento delle condizioni economiche, in particolare durante il *Grito de Lares* del 1868. Nel 1897 la Spagna cedette alla sempre maggiore pressione politica proveniente da più parti e approvò la Carta Autonómica, la concessione dell'autonomia politica a Puerto Rico. Dopo più di un secolo di rivolte, nel 1897 i portoricani erano pronti ad affrontare i problemi sociali ed economici critici del loro tempo e a trovare un percorso di indipendenza verso il futuro.



## Il ruolo degli agricoltori portoricani dopo il 1897

È importante sottolineare che sebbene Puerto Rico si sia assicurato un breve periodo di autonomia, non ha mai raggiunto una vera e propria indipendenza. Proprio mentre stava cominciando a nascere un nuovo governo rappresentativo, gli Stati Uniti sconfissero la Spagna nella guerra ispano-americana del 1898, acquisendo nel contempo Puerto Rico come proprio territorio.

Riguardo lo sviluppo di Puerto Rico nel XX secolo, la maggior parte dei testi storici si concentra principalmente sul ruolo di supporto dell'America nell'ambito della modernizzazione del Paese. Senza negare o celare i vantaggi e gli svantaggi del controllo statunitense, *"Puerto Rico 1897"* porta alla luce una storia piuttosto sconosciuta: quella degli agricoltori portoricani e del ruolo attivo che hanno svolto nello sviluppo moderno dell'isola. Gli agricoltori si occupavano di molto più che coltivare grano destinato alla vendita: avevano istituito associazioni per il sostegno reciproco e lo scambio di informazioni, avevano acquisito e sfruttato tecnologie avanzate per la coltivazione delle colture, promuovendo inoltre la propria voce nell'ambito di governi locali e regionali e assicurando cambiamenti politici come la regolamentazione dei prezzi e un facile accesso ai crediti. Alcuni agricoltori sono stati in grado di sfuggire al circolo vizioso dell'indebitamento annuale orientandosi al meglio nel sistema economico emergente. In questo modo, hanno raggiunto un maggiore benessere, divenendo alla fine loro stessi prestatori e fornitori di varie merci, ergendosi così anche a leader all'interno della comunità.

## Le Piantagioni

Nel 1897 il tabacco è stato definito la coltura "più preziosa" di Puerto Rico. Sebbene fosse conosciuta come la "coltura dei poveri" a causa dei profitti relativamente bassi che ne derivavano (anche in confronto allo zucchero), apriva la strada verso una proprietà terriera a livello locale. L'investimento iniziale era basso e offriva quindi a un maggior numero di persone la possibilità di prendervi parte. Il tabacco seguiva una crescita stagionale, pertanto i contadini erano in grado di diversificare meglio i propri possedimenti e di coltivare altre colture per la vendita e il sostentamento. Questo ha avvantaggiato le famiglie e le comunità locali in diversi modi, promuovendo inoltre la coesione e la partecipazione politica.

Lo zucchero e il caffè sono stati fissati rispettivamente al secondo e al terzo posto tra le colture di maggior valore. A causa dell'elevato consumo di risorse che richiedevano, erano tendenzialmente coltivati in piantagioni più grandi. La loro inclusione nel gioco è dovuta al fatto che l'economia portoricana è cresciuta principalmente grazie alla vendita di queste tre colture. Sebbene lo zucchero fosse tradizionalmente il prodotto agricolo più prezioso di Puerto Rico, l'ordine proposto in termini di valore riflette la realtà del 1920. Il tabacco aveva in breve tempo superato lo zucchero e rappresentava il 38% del valore commerciale totale del raccolto portoricano, mentre lo zucchero rivestiva solo il 25%.

In relazione al ruolo del Mercante, *"Puerto Rico 1897"* propone prezzi delle merci stabili nella Casa di Commercio per facilitare il gioco. In realtà, i prezzi delle singole merci subivano ampie fluttuazioni causate da una varietà di fattori: la domanda in America e a Puerto Rico, la politica pubblica, i dazi, la leva applicata dalle associazioni di agricoltori e altri.



## Gli Edifici

Le fattorie indipendenti di tabacco portoricane erano di solito situate sugli altipiani orientali o occidentali che storicamente rappresentavano aree molto rurali. Nel 1897 l'infrastruttura di base era molto povera e collegava con molta difficoltà le zone rurali alle città. In seguito, durante il XX secolo, lo sviluppo di entrambe le aree ha permesso un trasporto e uno scambio migliori.

Gli edifici di "Puerto Rico 1897" con il prezzo di 10 monete rappresentano reali punti di riferimento storici, tutti esistenti nel 1897 e ancora oggi visitabili. Tra questi si annoverano:

**"Il Palazzo del Governatore"**: La Fortaleza di San Juan

**"La Fortezza"**: El Morro di San Juan

**"La Casa delle Dogane"**: Aduana de San Juan

**"La Caserma dei pompieri"**: Parque de Bombas a Ponce

**"La Residenza"**: Residencia Subirá a Ponce

**"La Cattedrale"**: Catedral de Nuestra Señora de Guadalupe a Ponce

**"La Statua"**: Estatua de Cacique Jumacao a Humacao

**"La Piazza della Città"**: Plaza di San Sebastian

## I Costruttori e i Lavoratori

La copertina e le schede dei giocatori di "*Puerto Rico 1897*" mostrano la grande diversità di età, sesso ed etnia presente sull'isola sia allora che oggi. Nel 1897 metà della popolazione di Puerto Rico si identificava come bianca, mentre l'altra metà era costituita da persone di colore (principalmente africani, mulatti e meticci). Inoltre, le schede dei giocatori presentano intenzionalmente un lato maschile e uno femminile. Spesso le donne partecipavano allo stesso modo degli uomini ai vari compiti di una fattoria e alcune donne ne erano persino proprietarie. Nell'ambiente della fattoria tutti fornivano il proprio contributo. Uno degli aspetti più importanti della cultura portoricana è la venerazione per l'Abuelita, la nonna. Sebbene non fosse più coinvolta in modo diretto nel lavoro nella fattoria, tutti sapevano di non dover intralciarla!

Le pedine dei lavoratori devono essere intese come estensioni dei ritratti sulle schede dei giocatori, rappresentando la diversità della popolazione che viveva e lavorava a Puerto Rico. Uomini, donne e bambini erano tutti incoraggiati a partecipare alla vita nelle fattorie e nelle piantagioni. Inoltre, la maggior parte del lavoro agricolo era svolto da lavoratori salariati; persone da tutto il mondo emigravano a Puerto Rico in cerca di guadagno e sostentamento e, naturalmente, il lavoro agricolo veniva retribuito. Anche in questo caso, però, l'assenza della retribuzione lavorativa nelle regole è spiegato da una più semplice giocabilità di "*Puerto Rico 1897*". Vi incoraggiamo a provare varianti inclusive della retribuzione pagata nei vostri giochi, che riflette la realtà per cui il lavoro in una fattoria portoricana, anche se lungo e faticoso, era alla fine ben pagato e dignitoso.







**L'autore e l'editore desiderano ringraziare i numerosi tester del gioco per il grande impegno e i numerosi suggerimenti, specialmente:**

Beate Bachl, Sibylle Bergmann, Christine + Peter Dürdoth, Walburga Freudenstein, Holger Frieberg, Claudia Hely, Markus Huber, Andreas Maszuhn, Michael Meier-Bachl, Roman Pelek, Karen Seyfarth, Dominik Wagner, nonché la Wiener Spiele Akademie e i gruppi di Berlino, Bödefeld, Göttingen e Rosenheim.

Per qualsiasi commento, domanda o suggerimento sul gioco, scrivetece all'indirizzo:

**alea@ravensburger.de**  
**(www.aleaspiele.de)**

© 2001 Andreas Seyfarth

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

**Design:** Sam Dawson

**Illustrazioni:** Gabriel Ramos, Johnny Morrow

**Realizzazione:** Stefan Brück, André Maack

**Consultazione culturale e sviluppo tematico:** Jason Perez

**Consultazione storica:** Dr. Teresita Levy

**Un ringraziamento speciale per le loro prospettive e i loro contributi**

Dr. Patrick Rael, Dr. David Mastey, Ian O'Toole, Venessa Kelley, Jadyne Bell, Richard Ham, Christopher Carbone, Omari Akil, Jeremy Howard, Suzanne Sheldon, Mandi Hutchinson, Jan Bigas, Roberto Lopez, Jazz Cruz, and Maria Margarita Rivera-Santiago

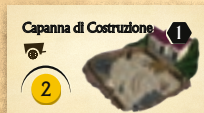
**Ravensburger S.r.l.**

**Via Enrico Fermi, 20**  
**I-20057 Assago (MI)**





EDIFICI PICCOLI



Capanna di Costruzione  
Cava anziché Piantagione



Piccolo Magazzino  
Conservare +1 tipo di merce



Hacienda  
+1 Piantagione quando si pianta



Piccolo Mercato  
+1 moneta quando si vende



Grande Mercato  
+2 monete con la vendita



Ufficio  
Vendere merci uguali



Grande Mercato  
+2 monete con la vendita



Ospedale  
+1 Lavoratore nella Piantagione



Scuola  
+1 Lavoratore quando si costruisce



Porto  
+ PV con le spedizioni



Molo  
= 1 nave da carico personale



Fabbrica  
+0/1/2/3/5 monete quando si produce

EDIFICI PRIMA ESPANSIONE



Mercato Nero  
-1 moneta per ogni PV, merce e Lavoratore quando si costruisce



Magazzino di Legname  
Foresta invece di Piantagione;  
2 Foreste = 1 moneta quando si costruisce



Deposito  
Conservare +3 barili di merci



Canale  
+1 barile di merce con la Grande Piantagione di Frutta/il Grande Zuccherificio



Piccolo Molo  
= 1 nave da carico personale (1/2 PV)



Albergo  
Spostare fino a 2 Lavoratori



Stazione Commerciale  
= 1 Casa di Commercio personale



Chiesa  
0/1/1/2 PV quando si costruisce



Faro  
+ monete quando si spedisce



Distilleria  
+ monete quando si produce



Casa delle Unioni  
+ PV prima della spedizione



Biblioteca  
Vantaggio doppio

EDIFICI SECONDA ESPANSIONE



Cappella  
+1 moneta | +1 PV quando si produce



Ufficio Territoriale  
Vendere o comprare 1 Piantagione nella fase di commercio



Ufficio di Zona  
-1 moneta | -2 monete quando si costruisce



Ufficio di Fornitura  
Prima della spedizione:  
+1 PV per ogni barile di merce reso per ciascun Borghese



Ente Parco  
-1 Piantagione | Isola più vuota: +2 PV



Sartoria  
+1 moneta per ogni Borghese



Villa  
+1 Borghese dalla riserva

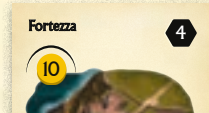
EDIFICI GRANDI (INCL. PRIMA & SECONDA ESPANSIONE)



Palazzo del Governatore  
+1 PV per ogni Edificio beige personale



Casa delle Dogane  
+1 PV per ogni 4 PV (solo gettoni!)



Fortezza  
+1 PV per ogni 3 Lavoratori



Caserma dei pompieri  
+1 o 2 PV per ogni Edificio di produzione piccolo o grande



Residenza  
+4/5/6/7 PV per 1-9/10/11/12 tessere Isola collocate



Cattedrale  
+1/3/6/10 PV per tripletta di tessere Isola



Statua  
8 PV



Piazza della Città  
+1 PV per ogni Borghese

EDIFICI DI PRODUZIONE

