

Andreas Seyfarth

Puerto Rico



EL NUEVO MUNDO necesita ciudadanos que trabajen intensamente para su progreso: colonos intrépidos, constructores diligentes, capataces benevolentes, artesanos expertos, mercaderes astutos, capitanes leales y buscadores de oro oportunistas. Con el paso de los años, desempeñaréis todos estos roles y obtendréis puntos de victoria por vuestros logros. Cada jugador competirá por ser el que mejor se adapte a los cambios, pero solo el más astuto conseguirá el mayor número de puntos de victoria y ganará la partida.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es ganar el mayor número de puntos de victoria gobernando estratégicamente la idílica isla de Puerto Rico. Por turnos, los jugadores asumirán un rol: colono, constructor, capataz, artesano, mercader, capitán o buscador de oro. Aunque los demás jugadores también tendrán la posibilidad de realizar las acciones propias del rol, únicamente el jugador que lo haya escogido en su turno se beneficiará de la ventaja asociada a él. Ten cuidado con tus adversarios: puede que en ocasiones escojas un rol que les beneficie más a los demás que a ti mismo. Los jugadores deberán adaptarse a los cambios constantes en las condiciones para mantener su ventaja sobre las otras islas.

CONTENIDO

JUEGO BASE

- 5 tableros de isla, cada una con 12 casillas de Campo (parte superior) y 12 casillas de Ciudad (parte inferior)
- 1 tablero central
- 1 tarjeta de Gobernador, que indica el jugador inicial de la ronda en curso
- 8 tarjetas de Ciudadano
 - Colono
 - Constructor
 - Capataz
 - Artesano
 - Mercader
 - Capitán
 - 2 Buscadores de oro
- 49 losetas de Ciudad
 - 5 Edificios Comerciales grandes
 - 24 Edificios Comerciales pequeños
 - 20 Edificios Productores
- 58 losetas de Campo
 - 8 losetas de Cantera
 - 50 losetas de Plantación
 - » 12 de añil
 - » 11 de azúcar
 - » 10 de maíz
 - » 9 de tabaco
 - » 8 de café
- 5 Barcos Cargueros
- 1 Sala de Contratación
- 100 trabajadores
- 50 barriles de mercancías
 - 11 de añil (azul)
 - 11 de azúcar (blanco)
 - 10 de maíz (amarillo)
 - 9 de tabaco (marrón claro)
 - 9 de café (negro)
- 50 fichas de puntos de victoria (PV)
 - 31 fichas azules (1 PV)
 - 19 fichas amarillas (5 PV)
- 51 doblones
 - 43 monedas de plata (valor 1)
 - 8 monedas de oro (valor 5)

EXPANSIÓN 1: LOS NUEVOS EDIFICIOS

La Expansión 1: Los Nuevos Edificios añade 24 Edificios pequeños y dos Edificios grandes. Los edificios de la Expansión 1 se distinguen por el título en verde. Ver reglas en página 13.

EXPANSIÓN 2: LOS NOBLES

La Expansión 2: Los Nobles añade 12 Edificios pequeños, un Edificio grande, dos Edificios pequeños rosas y 20 Nobles (fichas de madera redondas de color rojo).

EXPANSIÓN 3: EL BUCANERO

La Expansión 3: El Buceadero añade una nueva tarjeta de Ciudadano y una ficha especial de Buceadero. Ver reglas en página 17.

EXPANSIÓN 4: EL FESTIVAL

La Expansión 4: El Festival añade un tablero de recompensas nuevo. Ver reglas en página 18.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

La preparación que se indica a continuación es para partidas de tres a cinco jugadores. El ejemplo mostrado abajo es de una partida de 4 jugadores. Para la preparación del juego en partidas de dos jugadores, ver página 12.



1. El jugador más joven empieza y recibe la tarjeta del Gobernador.
2. Poned el tablero en el centro de la mesa. Colocad los 49 Edificios del juego base en el tablero en sus respectivas casillas.
3. Dejad la Casa de Comercio al lado del tablero. Separad por tipos los barriles de mercancías y colocadlos en montones al lado de la Casa de Comercio.
4. Cada jugador recibe un tablero de Isla. Según el número de jugadores, cada uno recibe una cantidad determinada de doblones de plata y una loseta de Plantación específica, como se indica en la siguiente tabla:

	3 jugadores	4 jugadores	5 jugadores
Doblones de plata <i>Cada jugador debe colocar sus doblones en el Puerto de su tablero de Isla.</i>	2 doblones	3 doblones	4 doblones
Losetas de Plantación Iniciales <i>Cada jugador pone su loseta de Plantación inicial bocarriba en cualquier casilla de Campo de su Isla.</i>	1 ^{er} y 2 ^o jugadores: loseta de añil 3 ^{er} jugador: loseta de maíz	1 ^{er} y 2 ^o jugadores: loseta de añil 3 ^{er} y 4 ^o jugadores: loseta de maíz	1 ^{er} , 2 ^o y 3 ^{er} jugadores: loseta de añil 4 ^o y 5 ^o jugadores: loseta de maíz

5. Disponed el resto de los componentes del juego según el número de jugadores como se indica en la tabla de abajo. Guardad de nuevo en la caja los componentes sobrantes, ya que no los utilizaréis durante la partida.
6. Colocad todos los doblones restantes en el área de banca del tablero principal.

	3 jugadores	4 jugadores	5 jugadores
Losetas de Plantación <i>Separad las losetas de Cantera y amontonadlas bocarriba en una pila. Mezclad las losetas de Plantación restantes y dividílas bocabajo lo más equitativamente posible en el número indicado de pilas. Luego, destapad una loseta de Plantación de cada pila.</i>	4 pilas	5 pilas	6 pilas
Fichas de PV <i>Poned el número indicado de fichas de PV junto al tablero, separadas en dos montones diferentes según su color.</i>	76 PV: Todas las fichas azules (1 PV) 9 fichas amarillas (5 PV)	101 PV: Todas las fichas azules (1 PV) 14 fichas amarillas (5 PV)	126 PV: Todas las fichas azules (1 PV) 19 fichas amarillas (5 PV)
Barcos Cargueros <i>Colocad los Barcos Cargueros al lado del tablero.</i>	Utilizad los barcos con cuatro, cinco y seis casillas.	Utilizad los barcos con cinco, seis y siete casillas.	Utilizad los barcos con seis, siete y ocho casillas.
Sala de Contratación <i>Poned el número indicado de trabajadores en la Sala de Contratación.</i>	3 trabajadores	4 trabajadores	5 trabajadores
Trabajadores <i>Poned el número indicado de trabajadores en un montón cerca del tablero.</i>	55 trabajadores	75 trabajadores	95 trabajadores
Tarjetas de Ciudadano <i>Colocad todas las tarjetas de Ciudadano al alcance de todos los jugadores.</i>	Utilizad todas las tarjetas de Ciudadano excepto los dos Buscadores de Oro (seis tarjetas en total).	Utilizad todas las tarjetas de Ciudadano excepto un Buscador de Oro (siete tarjetas en total).	Utilizad las 8 tarjetas de Ciudadano.

DESARROLLO DEL JUEGO

El Gobernador escoge un rol y realiza su acción y su ventaja. En sentido horario, los demás jugadores realizan esa acción (pero no su ventaja).

El jugador a la izquierda del Gobernador escoge una tarjeta de Ciudadano, realiza la acción y la ventaja, y se sigue jugando así como se ha indicado arriba en sentido horario.

Nuevas Rondas

Una vez que cada jugador ha escogido una tarjeta de Ciudadano, la ronda termina. Se coloca un doblón en cada una de las tarjetas de Ciudadano no escogidas. Se pasa la tarjeta del Gobernador a la izquierda y se sigue jugando en sentido horario.

La partida termina cuando:

- no hay suficientes trabajadores para volver a llenar la Sala de Contratación
- uno o más jugadores han llenado todas sus casillas de Ciudad
- ya no quedan más fichas de PV

Cada jugador suma conjuntamente:

- sus PV
- los PV de sus Edificios
- los PV de bonificación por sus Edificios grandes que estén ocupados

El jugador con más puntos de victoria es el ganador.

LOS CIUDADANOS

Reglas Básicas para los Roles:

- El jugador que escoge la tarjeta de Ciudadano juega primero y realiza tanto la acción como su ventaja. Los otros jugadores realizan solo la acción.
- Todos los jugadores deben escoger un rol, pero realizar su acción es opcional (excepto en el caso del Capitán). Si un jugador no puede realizar una acción, pierde su turno.

La tarjeta de Ciudadano se queda con el jugador que la escogió hasta el final de la ronda.

DESARROLLO DEL JUEGO

Una partida de *Puerto Rico* se desarrolla en rondas que representan el desarrollo de la isla durante varios años.

Al principio de cada ronda, el jugador con la tarjeta del Gobernador escoge una tarjeta de Ciudadano y la coloca junto a su tablero de Isla. Excepto el Buscador de Oro, cada rol tiene una acción y una ventaja especial asociada a él (ver **Los Ciudadanos**, página 4). El Gobernador realiza la acción de la tarjeta y utiliza la ventaja especial de la tarjeta. Luego, el jugador de su izquierda realiza la acción asociada a ese mismo rol (pero no utiliza la ventaja especial), y se sigue jugando en el sentido horario hasta que cada jugador haya realizado la acción asociada a ese rol.

Después, el jugador a la izquierda del Gobernador escoge una de las tarjetas de Ciudadano restantes, la coloca al lado de su tablero de Isla, realiza la acción y utiliza la ventaja especial asociada a ese rol. El jugador de su izquierda realiza la acción asociada a ese mismo rol (pero no utiliza la ventaja especial) y se sigue jugando en el sentido horario hasta que cada jugador haya realizado la acción asociada a ese rol.

La ronda termina una vez que cada jugador haya escogido una tarjeta de Ciudadano y todos hayan llevado a cabo las acciones asociadas a cada uno de los roles escogidos.

Para empezar una nueva ronda de juego, el Gobernador pone un doblón de plata de la banca sobre cada tarjeta de Ciudadano que no haya sido utilizada durante la ronda. Cada jugador devuelve su tarjeta de Ciudadano a su sitio junto al tablero. El jugador a la izquierda del Gobernador recibe la tarjeta de Gobernador y se convierte en el nuevo Gobernador para la siguiente ronda. La partida sigue como se ha explicado arriba hasta que se cumpla una de las condiciones para finalizarla.

FIN DE LA PARTIDA

En partidas de tres a cinco jugadores, la partida termina cuando al menos **una** de las siguientes condiciones se cumple durante una ronda:

- Ya no hay suficientes trabajadores para llenar la Sala de Contratación al final de la fase del Capataz.
- Uno o más jugadores llenan todas las casillas de Ciudad de su tablero de Isla durante la fase del Constructor.
- Alguien obtiene la última ficha de PV durante la fase del Capitán. Los jugadores pueden utilizar papel y lápiz para llevar la cuenta de cuántos PV se han ganado después de que se haya tomado la última ficha.

Cuando la partida termina, cada jugador cuenta sus puntos de victoria, sumando conjuntamente:

- El valor de los PV acumulados, incluyendo los anotados en papel
- El valor de los PV por cada uno de sus Edificios, tanto si el Edificio está ocupado como si no lo está
- Los PV de bonificación conseguidos por los Edificios grandes de su Isla que estén ocupados

El jugador con más puntos de victoria gana. Si se produjera un empate entre dos o más jugadores, el ganador será el jugador empatado que tenga más doblones y barriles de mercancía (cada elemento cuenta como uno).

LOS CIUDADANOS

Cada jugador **debe** tomar una tarjeta de Ciudadano en su turno. Así se inicia la fase para ese rol. Excepto la del Buscador de Oro, cada tarjeta de Ciudadano tiene una acción asociada y una ventaja especial. El jugador que escoja la tarjeta de Ciudadano puede decidir si quiere realizar la acción y la ventaja. Si decide realizar la acción, debe hacerlo antes que los demás jugadores. Los demás jugadores, en sentido horario, pueden

decidir también realizar la acción, pero no utilizar la ventaja. Si un jugador no puede o decide no realizar la acción asociada a un rol, pierde su turno para ese rol. Los demás jugadores, en sentido horario, pueden aun así realizar la acción de ese Ciudadano.

La tarjeta de Ciudadano se queda delante del jugador que la ha tomado hasta el final de la ronda y no puede ser escogida por otro jugador durante la misma ronda.

Si una tarjeta de Ciudadano tiene uno o más doblones encima, el jugador que toma la tarjeta se lleva los doblones.

🏗️ CONSTRUCTOR



Compra una loseta de Edificio y colócala en una casilla de Ciudad.

El jugador que ha elegido la tarjeta del Constructor escoge un Edificio del tablero central, paga a la banca un doblón menos de lo que cuesta el Edificio (por la ventaja del Constructor), y coloca el Edificio en cualquier casilla de Ciudad vacía de su Isla. Para colocar uno de los Edificios grandes se necesitan dos casillas de Ciudad colindantes. Después, los otros jugadores, por turnos en sentido horario, pueden escoger un Edificio para comprarlo y colocarlo en su tablero de Isla. Los jugadores no están obligados a construir Edificios en su turno.

Descuento por Canteras

Un jugador puede reducir el coste de los Edificios colocando y ocupando Canteras en su Isla. Durante la fase del Constructor, por cada Cantera ocupada, el jugador paga un doblón menos de lo que cuesta el Edificio con ciertas limitaciones. A los Edificios de la fila superior solo se les puede aplicar un descuento de un doblón. A los Edificios de la segunda fila solo se les puede rebajar dos doblones; a los de la tercera fila, tres; y a los Edificios Grandes de la fila inferior, cuatro doblones. El descuento que ofrece la ventaja del Constructor es acumulable al descuento de las Canteras, siempre que el coste del Edificio no se reduzca por debajo de 0. Una vez que un jugador ha llenado las 12 casillas de su Ciudad, no puede añadir más Edificios (ver *Fin de la Partida* en la pág. 4).

🚢 CAPITÁN



Despacha mercancías para ganar 1 PV por cada barril despachado.

El jugador que ha elegido la tarjeta del Capitán escoge un tipo de mercancía para cargarla en uno de los Barcos Cargueros, y carga tantos barriles de ese tipo de mercancía como pueda. A cambio, recibe 1 PV por cada barril que haya cargado, así como 1 PV adicional por su ventaja.

El Capitán puede recibir solamente 1 PV de bonificación por fase. Debe colocar las fichas de PV bocabajo en su Puerto, para mantener su total de puntos de victoria en secreto a los demás jugadores.

En sentido horario, los demás jugadores cargan todos sus barriles de un tipo de mercancía a un Barco Carguero (si pueden). A cambio, ganan 1 PV por cada barril y colocan las fichas de PV obtenidas bocabajo en su puerto. Los jugadores siguen cargando barriles y recibiendo PV hasta que ya a ningún jugador le queden barriles que cargar reglamentariamente (ver *Carga de los Barcos* abajo). Luego la fase se termina.

Carga de los Barcos

Durante la fase del Capitán, los jugadores deben cargar mercancías a los Barcos si pueden. Cada Barco solo puede llevar mercancías de un único tipo. Por ejemplo, no se puede cargar añil y tabaco en el mismo barco. No puede haber dos barcos con el mismo tipo de mercancía. Por ejemplo, si ya hay un barco cargado con maíz, ningún otro barco puede cargar maíz.

Si un jugador tiene la opción de escoger entre dos o más barcos para poder cargar un determinado tipo de mercancía, debe escoger el barco que le permita cargar el mayor número de barriles. Por ejemplo, si tiene seis barriles de tabaco y tanto el Barco Carguero de cinco casillas como el de siete están vacíos, el jugador debe cargar los seis barriles

🏗️ Constructor

Acción: Compra una loseta de Edificio y colócala en una de las casillas de Ciudad de tu tablero de Isla.

Ventaja: Paga 1 doblón menos que el precio del Edificio.

Edificio Asociado: Universidad

- Los costes de los Edificios pueden reducirse si tienes canteras ocupadas.
- Los jugadores pueden construir en cualquier casilla de Ciudad vacía, y pueden mover de sitio sus Edificios, pero no pueden quitarlos de su Isla una vez ya colocados.
- Los jugadores no pueden utilizar sus Edificios a no ser que estén ocupados (excepto su valor en PV al final de la partida).
- Un jugador puede construir solo un Edificio Comercial de cada.

🚢 Capitán

Acción: Despacha mercancías y recibe 1 PV por cada barril despachado.

Ventaja: Recibe 1 PV de bonificación por la fase (independientemente de cuántos tipos de mercancía hayas despachado).

Al final de la fase, todos los jugadores almacenan o descartan sus mercancías no cargadas, y el Capitán vacía todos los barcos llenos (devolviendo sus barriles a los respectivos montones de reserva).

Edificios Asociados: Almacén Pequeño, Almacén Grande, Muelle y Embarcadero

de tabaco en el barco de siete casillas. No puede elegir cargar cinco de sus barriles de tabaco en el barco de cinco casillas.

Cuando un jugador carga un barril en un barco, debe cargar tantos barriles de ese tipo como pueda. Si un jugador tiene dos o más tipos de mercancía que podría cargar, puede cargar el tipo de mercancía que él escoja. No tiene por qué elegir la mercancía que le permita cargar más barriles.

No se pueden cargar barriles en un barco que ya esté lleno.

Los jugadores solo pueden cargar barriles de un tipo de mercancía por acción. Pueden cargar un tipo diferente de mercancía en una acción posterior durante la misma fase.

Una vez que todos los jugadores han terminado de cargar mercancías en los Barcos Cargueros, las mercancías sobrantes se deben almacenar o descartar.

Almacenaje de Mercancías

Cada jugador puede almacenar únicamente un barril en su Puerto al final de la fase. Si tiene más de un barril, puede escoger qué barril quiere almacenar. Los demás barriles los pierde. Los jugadores deben devolver todos los barriles no almacenados a los montones de la reserva de al lado del tablero central. **Nota:** Los jugadores que tengan un Almacén Pequeño o Grande pueden almacenar mercancías adicionales siguiendo las instrucciones del Edificio (ver *Los Edificios*).

Al final de la fase, por cada barco lleno, el Capitán vacía el barco devolviendo sus barriles al montón de reserva correspondiente. Todos los barcos parcialmente llenos mantienen su carga para la siguiente fase de Capitán. Si el Capitán no carga ningún barril en ningún barco, no recibe la ventaja de 1 PV. El Capitán obtiene la ventaja de 1 PV solo una vez por fase. No recibe un segundo PV de bonificación si carga un segundo tipo de mercancía durante la misma fase de Capitán.

ARTESANO

Artesano

Acción: Toma mercancías de la reserva.

Ventaja: Toma de la reserva 1 barril adicional de cualquier tipo de mercancía que produzcas.

Edificio Asociado: Fábrica

Nota: *El Artesano es el rol más arriesgado del juego. ¡Procura no beneficiar a tus oponentes más que a ti mismo cuando escojas este rol!*



Toma mercancías de la reserva.

El jugador que ha elegido la tarjeta del Artesano toma barriles de la reserva según su habilidad productora (ver *Edificios Productores*) y los coloca en su Puerto. No hay límite para el número de barriles que se pueden almacenar en el Puerto de un jugador durante la fase del Artesano.

Por turnos en sentido horario, cada uno de los demás jugadores toma barriles de la reserva según su habilidad productora y los coloca en su Puerto. Una vez que todos los jugadores han completado esta acción, el Artesano, gracias a su ventaja, toma un barril adicional (de cualquier tipo de mercancía que él produzca) de la reserva.

Si la reserva del tipo o los tipos de mercancía que un jugador puede producir está agotada, el jugador no recibe esas mercancías en esa fase de Artesano. Si el jugador que ha elegido el rol del Artesano no puede producir ninguna mercancía, no recibe la ventaja.

CAPATAZ

Capataz

Acción: Cada jugador, por turnos en sentido horario, toma un trabajador de la Sala de Contratación hasta que ya no queden trabajadores en la Sala.

Ventaja: Toma 1 trabajador adicional del montón de reserva al inicio de la fase.

Al final de la fase, se reabastece la Sala de Contratación siguiendo las instrucciones.

Edificios Asociados: Ninguno



Toma trabajadores de la Sala de Contratación.

El jugador que ha elegido la tarjeta del Capataz primero toma un trabajador de la reserva de trabajadores (no de la Sala de Contratación) por su ventaja y luego toma un trabajador de la Sala de Contratación. Por turnos y en sentido horario empezando por el jugador a la izquierda del Capataz, cada uno de los demás jugadores toma un trabajador de la Sala de Contratación hasta que esta se vacíe. Los jugadores pueden recibir varios trabajadores durante la fase del Capataz.

Las losetas de Canterra, Plantación y Edificio pueden contener cada una de una a tres semicírculos para colocar trabajadores. Una loseta se considera ocupada si hay al menos un trabajador en ella. Los jugadores solo pueden utilizar las habilidades de las losetas

que estén ocupadas. La fase del Capataz es la única en la que los jugadores pueden colocar trabajadores (obtenidos en la fase en curso o en una anterior) en cualquier semicírculo vacío de las losetas de Cantera, Plantación o Edificio de sus tableros de Isla. También pueden mover los trabajadores colocados en rondas anteriores a otros semicírculos. Cuando a un jugador ya no le queda ningún semicírculo vacío en su tablero de Isla, debe dejar todos los trabajadores que le sobren en su Puerto, para colocarlos en una fase de Capataz posterior.

Todos los jugadores colocan sus trabajadores al mismo tiempo, a menos que todos los jugadores estén de acuerdo en colocarlos uno a uno por turnos en sentido horario.

Una vez que los trabajadores han sido repartidos y colocados en los espacios adecuados, el Capataz termina la ronda reabasteciendo la Sala de Contratación. El Capataz cuenta únicamente el número de semicírculos vacíos de los Edificios de Ciudad (es decir, no se incluyen las Plantaciones o las Canteras) de todos los tableros de Isla de los jugadores y añade ese mismo número de trabajadores a la Sala de Contratación. Como mínimo, el Capataz debería colocar tantos trabajadores como jugadores participen en la partida.

Los trabajadores solo pueden ser añadidos o movidos de un semicírculo a otro durante la fase del Capataz. Los jugadores **deben** colocar los trabajadores en los semicírculos de sus losetas si es posible. **Solo** pueden utilizar el Puerto para almacenar trabajadores si todos los semicírculos de su tablero ya están ocupados.

Si los jugadores se olvidaran de reabastecer la Sala de Contratación al final de la fase del Capataz, deberían colocar el número mínimo de trabajadores para la siguiente fase de Capataz.

BUSCADOR DE ORO



Ninguna acción.

Este rol no tiene ninguna acción asociada. El jugador que ha elegido la tarjeta del Buscador de Oro recibe un doblón de la banca como ventaja y la coloca en su Puerto. Luego la fase termina.

COLONO



Escoge una de las losetas de Plantación bocarrriba y colócala en una de las casillas de Campo de tu isla.

El jugador que ha elegido la tarjeta del Colono puede escoger una loseta de Cantera o una de las losetas de Plantación bocarrriba de al lado del tablero central. El jugador coloca la loseta escogida en una casilla de Campo vacía de su tablero de Isla. Los otros jugadores no pueden escoger una loseta de Cantera, a menos que tengan una Caseta de Obras ocupada (ver *Los Edificios*, página 8).

En sentido horario, cada uno de los demás jugadores escoge una de las losetas de Plantación bocarrriba restantes y la coloca en una casilla de Campo vacía de su tablero de Isla. Las losetas se pueden colocar en cualquier casilla dentro de la zona de Campo del jugador. Una vez colocadas, las losetas pueden moverse, pero no se pueden quitar del tablero del jugador.

Cuando se agoten las losetas de Cantera, el Colono ya no podrá disfrutar de esta ventaja, y el dueño de la Caseta de Obra ya no podrá utilizar su función especial.

Una vez que todos los jugadores han completado esta acción, el Colono retira las losetas de Plantación bocarrriba que no han sido escogidas y las coloca en una pila de descartes. Luego destapa una loseta de Plantación de cada una de las pilas y las deja bocarrriba. Si se agotan las losetas de Plantación durante la partida, se baraja la pila de descartes y se forman nuevas pilas. Si la pila de descartes también se agota, los jugadores no pueden realizar esta acción.

Buscador de Oro

Acción: Este rol no tiene ninguna acción asociada.

Ventaja: Recibe 1 doblón de la banca.

Colono

Acción: Escoge una de las losetas de Plantación bocarrriba y colócala en una casilla de Campo de tu tablero de Isla.

Ventaja: Puedes escoger una loseta de Cantera en vez de una loseta de Plantación.

Al final de la fase, descarta las losetas bocarrriba sobrantes y pon losetas nuevas de las pilas bocabajo.

Edificios Asociados: Caseta de Obra, Hacienda y Hospicio

Cuando un jugador ha llenado las 12 casillas de Campo de su tablero de Isla, ya no puede realizar la acción del Colono por el resto de la partida.

MERCADER

Mercader

Acción: Vende una mercancía a la Casa de Comercio y recibe dinero de la banca.

Ventaja: Gana 1 doblón adicional por la venta de tu mercancía.

Al final de la fase, si la Casa de Comercio está llena, se devuelven los 4 barriles a sus montones de reserva.

Edificios Asociados: Mercado Pequeño, Mercado Grande y Oficina



Vende una mercancía a la Casa de Comercio.

El jugador que ha elegido la tarjeta del Mercader puede vender inmediatamente uno de los barriles de su Puerto a la Casa de Comercio. El Mercader pone el barril en una casilla vacía de la Casa de Comercio y toma de la banca el número de doblones asociados a esa mercancía (ver tabla de abajo), más un doblón adicional por su ventaja. Luego deja el dinero en su Puerto. En sentido horario, cada uno de los demás jugadores, si puede, vende un barril a la Casa de Comercio.

Mercancía	Doblones
Maíz	0
Añil	1
Azúcar	2
Tabaco	3
Café	4

Nota: La Casa de Comercio solo compra tipos de mercancías diferentes.

No puede haber más de un tipo de mercancía en la Casa de Comercio al mismo tiempo (a menos que un jugador tenga una Oficina ocupada). La Casa de Comercio solo tiene capacidad para cuatro barriles. Una vez llena, la fase se termina y ningún otro jugador puede vender mercancías en esa fase.

La fase se termina cuando la Casa de Comercio está llena, o una vez que cada jugador ha tenido una oportunidad de vender un barril. Si la Casa de Comercio está llena, el Mercader la vacía devolviendo los cuatro barriles a sus respectivos montones de reserva. Si hay menos de cuatro barriles en la Casa de Comercio, se dejan ahí para la siguiente fase de Mercader.

Un jugador puede vender maíz a la Casa de Comercio incluso aunque no reciba dinero a cambio. Si el Mercader vende maíz a la Casa de Comercio, gana la ventaja de un doblón.

LOS EDIFICIOS

EDIFICIOS PRODUCTORES

- El número de semicírculos del Edificio Productor indica la cantidad máxima de barriles que pueden ser generados por ese Edificio.
- El maíz no necesita ningún Edificio Productor.
- Los Edificios Comerciales ocupados permiten funciones al margen de las reglas habituales.
- El uso de la función especial de un Edificio es opcional.



LOS EDIFICIOS

Hay dos tipos de Edificios: los Edificios Productores (banda lateral de color), que producen mercancías durante la fase del Artesano, y los Edificios Comerciales (sin banda de color). Cada tipo de Edificio tiene unas reglas y funciones diferentes que se utilizan durante una fase determinada o al final de la partida. Como recordatorio durante la partida, todas las losetas de los Edificios Comerciales llevan indicado mediante un icono debajo del título en qué fase se utilizan.



Los Edificios pueden colocarse en cualquier casilla de Ciudad que esté vacía. Como los Edificios Comerciales grandes necesitan 2 casillas, los Edificios más pequeños se pueden mover para hacer hueco a los grandes.

Los Edificios nunca pueden ser quitados de una Ciudad. Una vez construido un Edificio, el jugador no puede utilizarlo hasta que quede ocupado colocándole un trabajador en uno de sus semicírculos durante la fase del Capataz.

Los jugadores no pueden construir el mismo Edificio más de una vez en su Isla.

EDIFICIOS PRODUCTORES

Los Edificios Productores producen añil, azúcar, tabaco y café durante la fase del Artesano. El maíz no necesita ningún Edificio Productor.



Producción de Mercancías: Para producir añil, azúcar, tabaco y café, los jugadores necesitan tanto una Plantación ocupada de ese tipo de mercancía (en su Campo) como un Edificio Productor ocupado de ese tipo de mercancía (en su Ciudad). El número de semicírculos en el Edificio Productor indica la cantidad máxima de barriles que pueden ser generados por ese Edificio.

Para producir mercancías, por cada semicírculo ocupado de un Edificio Productor (en su Ciudad), el jugador debe tener una Plantación correspondiente ocupada (en su Campo). Por ejemplo, para producir dos barriles de tabaco, un jugador necesitaría un Secadero de Tabaco con dos semicírculos ocupados, así como dos Plantaciones de tabaco ocupadas. Si tuviera dos Plantaciones de tabaco ocupadas, pero solo un semicírculo ocupado en su Secadero de Tabaco, solo produciría un barril de tabaco.

Producción de Maíz: Para producir maíz durante la fase del Artesano, el jugador solo necesita tener una o más Plantaciones de maíz ocupadas en la zona de Campo de su Isla. No necesita ningún Edificio Productor en su Ciudad para producir maíz. Por ejemplo, si un jugador tuviera tres Plantaciones de maíz en su Campo, y dos de ellas estuvieran ocupadas por trabajadores, recibiría dos barriles de maíz durante la fase del Artesano.

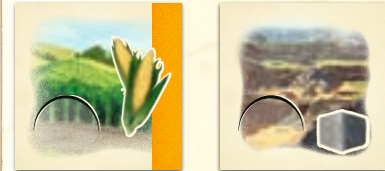
En la fase del Artesano, los jugadores pueden producir varios tipos de mercancías, siempre y cuando se cumplan las condiciones para cada tipo.

EDIFICIOS COMERCIALES

Cada Edificio Comercial le permite al jugador realizar una función especial al margen de las reglas habituales. La función se utiliza durante una fase determinada o al final de la partida, pero solo está disponible si el Edificio está ocupado. Los jugadores no están obligados a utilizar las funciones especiales.

Hay 12 Edificios Comerciales pequeños (que necesitan una casilla de Ciudad) y 5 Edificios Comerciales grandes (que necesitan 2 casillas de Ciudad). Las funciones específicas de cada Edificio y la fase en la que se utilizan esas funciones se detallan a continuación.

Losetas de Plantación que NO necesitan ningún Edificio Productor:



EDIFICIOS COMERCIALES PEQUEÑOS

Universidad

Toma un trabajador gratis junto con el Edificio comprado



Muelle

+1 PV por cada tipo de mercancía cargado



Almacén Pequeño

Almacena todos los barriles de un tipo de mercancía adicional



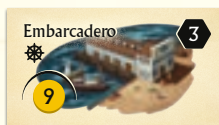
Almacén Grande

Almacena todos los barriles de dos tipos de mercancía adicionales



Embarcadero

Carga en un barco fletado



Fábrica

+1/2/3/5 doblones por producir 2/3/4/5 tipos de mercancía



Caseta de Obra

Cantera en vez de Plantación



Hacienda

+1 Plantación bocabajo al inicio de la fase



EDIFICIOS COMERCIALES PEQUEÑOS

Universidad/

Si el dueño de una Universidad ocupada compra un Edificio, puede tomar un trabajador de la reserva de trabajadores (no de la Sala de Contratación) y colocarlo en la loseta recién comprada. Solo se recibe un trabajador, incluso aunque se compre un Edificio con más de un semicírculo. Si no quedan trabajadores en la reserva de trabajadores, el jugador toma uno de la Sala de Contratación. Si tampoco quedan trabajadores en la Sala de Contratación, pierde esta función.

Muelle/

Si un jugador tiene un Muelle ocupado, cada vez que cargue un tipo de mercancía diferente en un barco, gana 1 PV adicional.

Almacén Pequeño/

El dueño de un Almacén Pequeño ocupado puede almacenar, además del barril permitido normalmente, todos los barriles de un tipo de mercancía adicional. Los barriles se almacenan en el Puerto del jugador.

Almacén Grande/

El dueño de un Almacén Grande ocupado puede almacenar, además del barril permitido normalmente, todos los barriles restantes para dos tipos de mercancías adicionales. Si un jugador tiene un Almacén Grande ocupado y un Almacén Pequeño ocupado, puede almacenar todos los barriles restantes para tres tipos de mercancías adicionales. Los barriles siempre se almacenan en el Puerto del jugador.

Embarcadero/

En cualquier momento durante la fase del Capitán, un jugador con un Embarcadero ocupado puede escoger cargar todos los barriles de un tipo de mercancía cualquiera en un barco fletado, en vez de en un Barco Carguero, y recibir el mismo número de PV que si la cargara en un Barco Carguero. El jugador puede escoger en qué momento de la fase del Capitán quiere utilizar esta función especial (si es que quiere usarla), pero solo puede una vez en cada fase de Capitán. Puede poner un tipo de mercancía cualquiera en el barco fletado (incluso un tipo de mercancía que ya haya sido cargado en uno de los Barcos Cargueros), pero debe cargar todos los barriles del tipo de mercancía seleccionado (los barcos fletados no tienen límite de carga). Todos los barriles cargados en el barco fletado se devuelven a la reserva general.

Fábrica/

Si el dueño de una Fábrica ocupada produce más de un tipo de mercancía, recibe una bonificación monetaria de la banca. Si produce dos tipos de mercancía, recibe un doblón. Por tres tipos de mercancía, gana dos doblones; por cuatro tipos de mercancía, obtiene tres doblones; y por cinco tipos de mercancía, gana cinco doblones (independientemente del número de barriles que produzca).

Ejemplo: Leo tiene una Fábrica ocupada, y en la fase del Artesano, produce tres barriles de maíz, uno de café y dos de añil. Recibe dos doblones adicionales de la banca (por producir tres tipos de mercancía diferentes).

Caseta de Obra/

El dueño de una Caseta de Obra ocupada puede colocar una Cantera en su Isla en vez de una Plantación. Esta función especial no le permite llevarse una segunda Cantera cuando es el Colono ni cuando utiliza la habilidad de la Hacienda.

Hacienda/

El dueño de una Hacienda ocupada puede tomar la loseta de Plantación superior de cualquiera de las pilas bocabajo antes de desarrollar su turno. Si decide utilizar esta

función especial, debe colocar inmediatamente la Plantación en una de las casillas de Campo de su tablero de Isla. No puede descartarla. Después, desarrolla su turno habitual, eligiendo una segunda loseta de Plantación de una de las pilas bocarriba.

Hospicio/

Cuando el dueño de un Hospicio ocupado toma una Plantación y la coloca en una de sus casillas de Campo, puede tomar también un trabajador de la reserva de trabajadores (no de la Sala de Contratación) y colocarlo en esa misma loseta de Plantación. No puede colocar el trabajador en cualquier otra loseta. Si el jugador también tiene una Hacienda ocupada y recibe dos losetas de Plantación en la fase, no toma un segundo trabajador.

Mercado Pequeño/

Cuando el dueño de un Mercado Pequeño ocupado vende una mercancía, recibe un doblón adicional de la banca.

Mercado Grande/

Cuando el dueño de un Mercado Grande ocupado vende una mercancía a la Casa de Comercio, recibe dos doblones adicionales. Si un jugador tiene un Mercado Grande y un Mercado Pequeño ocupados, gana tres doblones adicionales.

Oficina/

Cuando el dueño de una Oficina ocupada vende una mercancía a la Casa de Comercio, puede decidir vender un barril de un tipo de mercancía ya existente en la Casa de Comercio.

Ejemplo: Si en la Casa de Comercio hay un barril de azúcar y Sara tiene una Oficina ocupada, puede vender un segundo barril de azúcar a la Casa de Comercio. Si Eva tiene la otra Oficina y esta está ocupada, ella también puede vender un barril de azúcar a la Casa de Comercio (siempre y cuando siga habiendo espacio).

EDIFICIOS COMERCIALES GRANDES

Solo hay uno de cada de los cinco Edificios Comerciales grandes diferentes. Cada Edificio Comercial grande necesita dos casillas de Ciudad para construirlo. Para hacer hueco para poder colocar un Edificio Comercial grande, se pueden mover los otros Edificios, pero no quitarlos del tablero. Si un jugador no dispone de dos casillas libres en su Ciudad, no puede comprar un Edificio Comercial grande.

Las funciones especiales de los Edificios grandes surten efecto al final de la partida. Los Edificios Comerciales grandes deben estar ocupados para surtir efecto.

Ayuntamiento

El dueño de un Ayuntamiento ocupado recibe 1 punto de victoria adicional por cada Edificio Comercial ocupado o desocupado de su Ciudad, incluyendo el mismo Ayuntamiento.

Ejemplo: Al final de la partida, Álex tiene el Ayuntamiento ocupado, una Caseta de Obra, un Hospicio, un Mercado Grande, una Factoría, una Universidad y una Aduana. Gana 7 PV adicionales.

Aduana

El dueño de una Aduana ocupada recibe 1 punto de victoria adicional por cada cuatro fichas de PV que haya adquirido durante la partida. El jugador no cuenta los PV que recibe una vez terminada la partida (o sea, ni los PV por sus Edificios ni los PV de bonificación por los Edificios grandes).

Ejemplo: Al final de la partida, Leo tiene la Aduana ocupada y un total de 30 fichas de PV, así que obtiene 7 PV adicionales.

Fortaleza

El dueño de una Fortaleza ocupada recibe un PV adicional por cada tres trabajadores que haya en su isla.

Ejemplo: Al final de la partida, Inés tiene la Fortaleza ocupada y un total de 22 trabajadores entre sus Plantaciones, Canteras, Edificios y Puerto. Obtiene 7 PV adicionales.



Hospicio

+1 trabajador gratis con una Plantación/Cantera



Mercado Pequeño

+1 doblón por vender una mercancía



Mercado Grande

+2 doblones por vender una mercancía



Oficina

Vende una mercancía de un tipo ya existente en la Casa de Comercio

EDIFICIOS COMERCIALES GRANDES

Las funciones de los Edificios Comerciales grandes ocupados surten efecto únicamente al final de la partida.



Ayuntamiento

+1 PV por cada Edificio Comercial



Aduana

+1 PV por cada 4 PV obtenidos durante la partida



Fortaleza

+1 PV por cada 3 trabajadores

Gremio

+1/2 PV por cada Edificio Productor pequeño/grande



Residencia

+4/5/6/7 PV por tener hasta 9/10/11/12 casillas de Campo llenas



Gremio

El dueño de un Gremio ocupado recibe 1 PV adicional por cada Edificio Productor pequeño ocupado o desocupado (Añilería Pequeña o Azucarera Pequeña) que tenga en su Ciudad y 2 PV adicionales por cada Edificio Productor grande ocupado o desocupado (Añilería Grande, Azucarera Grande, Secadero de Tabaco o Tostadero de Café) que tenga en su Ciudad.

Ejemplo: Al final de la partida, Eva tiene el Gremio ocupado, una Añilería Pequeña, una Añilería Grande, un Tostadero de Café y una Azucarera Grande. Recibe 7 PV adicionales.

Residencia

El dueño de una Residencia ocupada recibe puntos de victoria adicionales según las Plantaciones y las Canteras que tenga en su Campo. Por tener de 1 a 9 casillas de Campo llenas, recibe 4 PV; por 10 casillas llenas, recibe 5 PV; por 11 casillas, recibe 6 PV; y por tener las 12 casillas llenas recibe 7 PV.

Ejemplo: Al final de la partida, Antonio tiene la Residencia ocupada y 10 de sus 12 casillas de Campo llenas. Recibe, por tanto, 5 PV adicionales.

PARTIDAS DE 2 JUGADORES

Se aplican las mismas reglas y la misma preparación del juego base, incluyendo el final de la partida, con las siguientes excepciones:

CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Colocad al lado del tablero central solo los Barcos Cargueros con cuatro y seis casillas.
- Colocad fichas con un total de 65 PV (en cualquier combinación de los dos tipos de fichas) en un montón a modo de reserva.
- Colocad dos trabajadores en la Sala de Contratación y 40 trabajadores en un montón de reserva.
- Devolved a la caja una tarjeta de Buscador de Oro y dejad las otras 7 tarjetas de Ciudadano al lado del tablero central (el Bucanero también puede ser incluido en las partidas de 2 jugadores).
- Retirad del juego dos barriles de cada tipo de mercancía y guardadlos en la caja.
- Quitad tres losetas de cada tipo de Plantación y tres losetas de Cantera y guardadlas en la caja.
- Colocad un Edificio Comercial de cada tipo y dos Edificios Productores de cada tipo en las casillas correspondientes del tablero central.
- Si utilizáis las reglas de las Expansiones 1, 2 y 4, empezad aplicando esas reglas y luego las arriba mencionadas.
- El jugador inicial recibe una loseta de añil y el segundo jugador recibe una loseta de maíz.

DESARROLLO DEL JUEGO

El Gobernador empieza escogiendo una tarjeta de Ciudadano y continua jugando como en el juego base.

En las partidas de 2 jugadores, cada jugador asume el rol de tres Ciudadanos. El primer jugador escoge un Ciudadano, realiza la acción y utiliza su ventaja y luego el otro jugador realiza la acción de ese mismo rol. Luego el segundo jugador escoge un Ciudadano y realiza la acción y utiliza su ventaja. A continuación, el primer jugador realiza la acción para ese mismo rol. Una vez que cada jugador ha escogido y jugado tres Ciudadanos, la ronda termina. Después, el Gobernador pone un doblón en cada una de las tarjetas de Ciudadano sobrantes, y los jugadores devuelven las tarjetas de Ciudadano utilizadas al tablero central. El Gobernador le da la tarjeta de Gobernador al otro jugador y empieza la siguiente ronda. La partida termina siguiendo las mismas reglas que en el juego base.

EXPANSIÓN 1: LOS NUEVOS EDIFICIOS

Todos los Edificios nuevos de la Expansión 1 se distinguen por el título en verde.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- **Losetas de Edificios Productores:** Colocad todos los Edificios Productores en el tablero siguiendo las reglas del juego base.
- **Losetas de Edificios Comerciales:** Poned los 29 Edificios Comerciales del juego base y los 26 Edificios Comerciales nuevos al lado del tablero central, clasificados según su valor en PV.

El jugador inicial escoge un Edificio Comercial y lo pone en cualquier casilla de edificio del tablero central de manera que el **coste de la loseta escogida** coincida con el **coste del Edificio representado en esa casilla**. En el caso de los Edificios pequeños con losetas duplicadas, se colocan las dos losetas de Edificio en la misma casilla (salvo en las partidas de 2 jugadores, en las que solamente se coloca una de las dos).

La preparación continúa por turnos en sentido horario hasta cubrir todas las casillas de edificio marrones: los jugadores escogen un Edificio de entre las losetas de Edificio restantes y lo ponen en una casilla del tablero central que tenga el mismo coste. Si jugáis con los edificios de la Expansión 2, tenéis que llenar todo el tablero, incluyendo las casillas de edificio rojas. Si no jugáis con la Expansión 2, dejad esas casillas vacías. Guardad en la caja las losetas de Edificios Comerciales sobrantes.

EDIFICIOS

Mercado Negro/

El dueño de un Mercado Negro ocupado puede disfrutar de una reducción en el coste de un Edificio de hasta tres doblones menos devolviendo un trabajador, un barril y/o un PV a la reserva. El jugador no puede devolver más de un barril por cada tipo de mercancía. El jugador solamente puede utilizar el Mercado Negro si no tiene suficiente dinero para comprar la loseta (es decir, después de utilizar la función del Mercado Negro para comprar una loseta de Edificio, no puede sobrarle ningún doblón).

Un jugador no puede devolver el trabajador que está ocupando su loseta de Mercado Negro. Si un jugador devuelve un trabajador o una ficha de PV una vez que se han cumplido las condiciones para finalizar la partida, la partida termina aun así.

Ejemplo: Leo tiene un Mercado Negro ocupado y quiere comprar una Fábrica, que cuesta siete doblones, pero solo tiene cinco doblones en su Puerto. Devuelve un barril de azúcar y una ficha de PV a la reserva a cambio de dos doblones. Así que paga sus cinco doblones más esos dos elementos para comprar la Fábrica.

Iglesia/

El dueño de una Iglesia ocupada recibe un PV por construir un Edificio de la segunda o tercera fila, y dos PV por construir un Edificio de la cuarta fila. El jugador no obtiene ningún PV por construir la Iglesia en sí misma.

Casa Forestal/

En la fase del Colono, el dueño de una Casa Forestal ocupada puede optar por colocar un Bosque en vez de una Plantación en una de sus casillas de Campo. Para crear un Bosque, escoge una loseta de Plantación bocarriba y la coloca bocabajo en una casilla de Campo libre cualquiera de su Isla. Los Bosques no necesitan estar ocupados para realizar su función.

En la fase del Constructor, si un jugador tiene dos o más Bosques en su Campo, puede obtener una reducción de un doblón menos en el coste de cualquier Edificio por cada dos Bosques que tenga. Este descuento se puede combinar con la ventaja del Constructor y con las posibles reducciones por Canteras a las que tenga derecho el Constructor. No hay límite para el número de Bosques que puede utilizar un jugador.

EXPANSIÓN 1: LOS NUEVOS EDIFICIOS



Mercado Negro

Devuelve 1 trabajador, barril o PV para descontarte 1, 2 o 3 doblones del coste de compra de un Edificio (solo se admite uno de cada tipo por turno)



Iglesia

+0/1/1/2 PV por comprar Edificios de las filas 1/2/3/4



Casa Forestal

Fase del Colono: crea un Bosque en vez de una Plantación

Fase del Constructor: -1 doblón del coste de un Edificio por cada 2 Bosques

Faro

+1 doblón por cada tipo de mercancía despachado



Embarcadero Pequeño

Despacha varios tipos de mercancía a 1PV por cada dos barriles, y/o despacha menos barriles de lo necesario (o ninguno)



Depósito

Almacena 3 barriles adicionales



Salón Gremial

+1 PV por cada 2 barriles del mismo tipo (antes de despachar)



Acueducto

+1 barril de la Añilería Grande o la Azucarera Grande



Fábrica de Especialidades

Gana doblones de bonificación por un tipo de mercancía



Si el dueño de un Bosque ocupado también tiene:

- **una Hacienda ocupada:** Puede mirar en la loseta bocabajo antes de decidir si usarla o no como Bosque.
- **una Biblioteca ocupada:** Puede decidir colocar ninguna, una o ambas losetas de Plantación como Bosques.
- **un Hospicio ocupado:** Recibe un trabajador por crear un Bosque y lo coloca en su Puerto.

Ejemplo: Eva, que tiene el rol del Constructor, tiene cinco Bosques y cuatro Canteras ocupadas. Para construir un Embarcadero, que cuesta nueve doblones, obtiene una reducción de un doblón por tener el rol del Constructor, otra de dos doblones por sus Bosques, y otra limitada a tres doblones por sus Canteras. Así que solamente paga tres doblones por el Embarcadero.

Faro/

Cada vez que el dueño de un Faro ocupado carga mercancías en un barco, gana un doblón adicional. Si es el Capitán, recibe un doblón tanto si carga mercancías como si no, y gana un doblón adicional en su primer turno.

Embarcadero Pequeño/

El dueño de un Embarcadero Pequeño ocupado puede despachar diferentes tipos de mercancía en un único turno, pero solo recibe 1PV por cada dos barriles despachados. Además, el jugador no necesita despachar todos los barriles de un tipo de mercancía. En su lugar, puede escoger despachar tantos barriles como quiera, o incluso no despachar ninguno. Durante una misma fase de Capitán, un jugador puede utilizar tanto el Embarcadero como el Embarcadero Pequeño, siempre y cuando ambos estén ocupados.

Depósito/

Al final de la fase del Capitán, el dueño de un Depósito ocupado puede almacenar hasta tres barriles adicionales de cualquier tipo de mercancía.

Ejemplo: Si el jugador tiene un Depósito ocupado y un Almacén Pequeño ocupado, puede almacenar todos los barriles de un tipo de mercancía, así como cuatro barriles adicionales de cualquier tipo.

Salón Gremial/

Al inicio de la fase del Capitán, antes de despachar cualquier mercancía, el dueño de un Salón Gremial ocupado recibe 1 PV de bonificación por cada dos barriles del mismo tipo de mercancía que haya en su Puerto.

Ejemplo: Eva tiene un Salón Gremial ocupado, y tres barriles de maíz, uno de de café y dos de añil en su Puerto. Obtiene 2 PV: uno por el maíz y otro por el añil. Antonio tiene un Salón Gremial ocupado y cuatro barriles de maíz y dos de café en su Puerto. Él toma 3 PV: dos por el maíz y uno por el café.

Acueducto

Si el dueño de un Acueducto ocupado produce al menos un barril de añil o de azúcar en una Añilería Grande o Azucarera Grande, recibe un barril de añil o azúcar adicional.

Ejemplo: Si un jugador produce un barril de añil en su Añilería Pequeña y ninguno de azúcar en su Azucarera Grande, recibe en total un barril de añil. Si otro jugador produce dos barriles de añil en su Añilería Grande y tres de azúcar en su Azucarera Grande, recibe en total tres barriles de añil y cuatro de azúcar.

Fábrica de Especialidades/

El dueño de una Fábrica de Especialidades ocupada gana doblones de bonificación en base al número de barriles que produzca de un tipo de mercancía. El jugador escoge el tipo de mercancía por el que produzca la mayor cantidad de barriles (de cualquier tipo salvo de maíz) y gana un doblón menos que el número de barriles que produce.

Ejemplo: Durante la fase del Artesano, Henry tiene una Fábrica de Especialidades ocupada y produce cinco barriles de maíz, cuatro de añil y dos de azúcar. La Fábrica de Especialidades le hace ganar tres doblones (cuatro de añil menos uno).

Posada/

El dueño de una Posada puede colocar hasta dos trabajadores en la loseta de la Posada. Puede mover esos trabajadores huéspedes al inicio, durante o al final de cualquier otra fase a cualquier Edificio, Plantación o Cantera, y utilizar inmediatamente después la función de ese Edificio, si es posible. El trabajador huésped debe permanecer en su nueva loseta hasta la siguiente fase del Capataz. Si el jugador tiene dos huéspedes en su Posada, no está obligado a moverlos al mismo tiempo.

Ejemplo: Al final de la fase del Capitán, el dueño de una Posada ocupada con dos huéspedes mueve uno a su Depósito y utiliza la función del Depósito inmediatamente después para guardar tres barriles adicionales en su Puerto. En un turno posterior, el jugador asume el rol del Mercader y mueve el segundo huésped de su Posada a la Biblioteca, por lo que puede doblar su ventaja como Mercader.

Puesto de Comercio/

El dueño de un Puesto de Comercio puede escoger vender su barril a la Casa de Comercio o a su propio Puesto de Comercio. Si vende a su Puesto de Comercio, puede vender un tipo de mercancía que ya exista en la Casa de Comercio (devolviendo ese barril directamente a la reserva central).

Como las funciones de la Oficina y el Puesto de Comercio son parecidas, utilizar las dos en la misma partida no proporciona muchos beneficios.

Nota: El jugador no recibe la bonificación del Mercado Pequeño ni la del Mercado Grande cuando vende a su propio Puesto de Comercio.

Biblioteca/

Cuando el dueño de una Biblioteca ocupada escoge un rol cualquiera, recibe la ventaja por partida doble. Si el jugador escoge el rol del Colono, puede tomar una Plantación o una Cantera al inicio de su turno. Una vez que los demás jugadores han cogido su Plantación, puede escoger una de las Plantaciones bocarriba restantes (aunque no puede tomar una segunda Cantera). El Artesano que tenga una Biblioteca ocupada puede tomar 2 barriles adicionales como ventaja (pueden ser del mismo tipo de mercancía o de dos tipos diferentes).

Nota: El dueño de una Biblioteca ocupada y un Hospicio ocupado puede tomar un trabajador únicamente por su primera loseta; el dueño de una Biblioteca ocupada y una Caseta de Obra ocupada puede tomar una Cantera como su segunda loseta.

Monasterio

Al final de la partida, el dueño de un Monasterio ocupado gana PV adicionales por cada tres losetas del mismo tipo que haya en sus casillas de Campo. Por un grupo de tres losetas iguales, obtiene 1 PV; por dos grupos de tres, gana 3 PV; por tres grupos de tres, recibe 6 PV; y por cuatro grupos de tres (el máximo posible) se lleva 10 PV.

Ejemplo: Al final de la partida, Leo tiene un Monasterio ocupado, seis Plantaciones de maíz, una de azúcar, dos de tabaco y tres Bosques. Como tiene tres grupos de tres (dos grupos de tres de maíz y un grupo de tres Bosques), obtiene 6 PV.

Estatua

Al final de la partida, la Estatua vale 8 PV. No se pueden colocar trabajadores sobre la Estatua.



Posada

Mueve 1-2 trabajadores de la Posada en cualquier momento y realiza inmediatamente después la función del Edificio recién ocupado (si es posible)



Puesto de Comercio

Vende a tu propio Puesto de Comercio



Biblioteca

Dobla la ventaja de cualquier rol



Monasterio

+1/3/6/10 PV por 1/2/3/4 grupos de 3 losetas del mismo tipo en las casillas de Campo



Estatua

+8 PV al final de la partida

EXPANSIÓN 2: LOS NOBLES

EXPANSIÓN 2: LOS NOBLES

La Expansión de Los Nobles añade 20 nobles (fichas de madera de color rojo), siete Edificios Comerciales nuevos y un Edificio Productor nuevo. Los nuevos Edificios pueden utilizarse con los Edificios del juego base y con los de la Expansión I. Todos los Edificios de la Expansión 2: Los Nobles se distinguen por el título en rojo.

PREPARACIÓN Y DESARROLLO DEL JUEGO

- Losetas de Edificio y de Plantación
 - Si utilizáis los Edificios de la Expansión I, seguid las reglas de colocación indicadas en las reglas de la Expansión I, incluyendo la parte sobre el uso de todas las casillas de la Expansión 2. Si no utilizáis los Edificios de la Expansión I, colocad los edificios en sus casillas como se indica en el tablero central.
- Trabajadores
 - En esta Expansión se utilizan todos los trabajadores. Colocad todos los trabajadores en la reserva de trabajadores.
- Nobles
 - Poned los 20 Nobles al lado de la reserva de trabajadores.
 - Al principio de la partida y al final de cada fase del Capataz, se ponen los trabajadores en la Sala de Contratación siguiendo las reglas básicas, pero se sustituye un trabajador por un Noble (siempre y cuando queden Nobles en la reserva). Al final de la partida, cada Noble vale 1 PV. Los jugadores utilizan los Nobles igual que los trabajadores, salvo en algunos de los nuevos Edificios, como se explica más adelante.

La partida se juega siguiendo las reglas básicas, con la excepción de que NO se utiliza la siguiente condición de **Fin de la Partida** (ver pág. 4): «Ya no hay suficientes trabajadores para llenar la Sala de Contratación al final de la fase del Capataz».

EDIFICIOS

Oficina de Zonificación

Ocupada por trabajador: -1 doblón para comprar un Edificio pequeño

Ocupada por noble: -2 doblones para comprar un Edificio grande



Oficina de Zonificación/

El dueño de una Oficina de Zonificación ocupada por un trabajador paga un doblón menos por cualquier Edificio pequeño (de las filas 1, 2 o 3). El dueño de una Oficina de Zonificación ocupada por un Noble paga dos doblones menos por cualquier Edificio grande (fila 4).

Proveedor Real/

En la fase del Capitán únicamente antes del primer turno del jugador, el dueño de un Proveedor Real ocupado por un trabajador o un Noble puede intercambiar un barril de su Puerto por 1 PV por cada Noble que haya en su isla. Cada barril intercambiado debe ser de un **tipo de mercancía diferente**. El jugador devuelve los barriles a la reserva central y procede con su turno como de costumbre. El jugador que utilice la bonificación del Proveedor Real no puede obtener ninguna otra bonificación adicional por las mercancías del Proveedor Real (independientemente de las funciones de otros Edificios).

Proveedor Real

Por cada Noble, intercambia 1 tipo de barril diferente por 1 PV cada uno



Capilla/

Al inicio de cada fase del Artesano, el dueño de una Capilla ocupada por un trabajador gana un doblón de la banca, y el dueño de una Capilla ocupada por un Noble gana 1 PV de la reserva de PV.

Capilla

Ocupada por trabajador: +1 doblón

Ocupada por noble: +1 PV

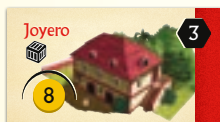


Joyero/

El dueño de un Joyero ocupado obtiene un doblón de la banca por cada Noble que haya en su isla. El Joyero cuenta como un Edificio Productor grande para las bonificaciones del final de la partida.

Joyero

+1 doblón por cada Noble



Villa/

El dueño de una Villa ocupada puede tomar un Noble de la reserva. Si no quedan Nobles en la reserva, toma en su lugar un trabajador de la reserva (si no hay ninguno, se pierde esta ventaja).

Refugio de Caza/

Al final de cada fase del Colono, el dueño de un Refugio de Caza ocupado por un trabajador puede descartar una loseta de Plantación (o Bosque) de las casillas de Campo de su tablero de Isla. El dueño de un Refugio de Caza ocupado por un Noble puede tomar 2 PV, pero únicamente si es el jugador que más casillas de Campo vacías tiene en su propia isla. Si la loseta de Plantación descartada estaba ocupada, el jugador coloca el trabajador (o Noble) en su Puerto. Si dos jugadores empatan en el mayor número de casillas de Campo vacías en sus islas, ninguno recibe la bonificación de 2 PV.

Registro/

El dueño de un Registro ocupado por un trabajador puede pagar un doblón para comprar la loseta de Plantación superior de una pila bocabajo y colocarla en su isla. El dueño de un Registro ocupado por un Noble puede vender cualquier Plantación de su isla (colocándola en la pila de descartes) y obtener a cambio un doblón de la banca.

Si el dueño de un Registro ocupado por un trabajador también tiene una Casa Forestal ocupada, puede escoger comprar un bosque para colocarlo en su isla en vez de una Plantación. Si el dueño de un Registro ocupado por un Noble devuelve una loseta de Plantación ocupada, el jugador coloca el trabajador o Noble que la ocupaba en su Puerto.

Jardín Real

Al final de la partida, el dueño de un Jardín Real ocupado se lleva 1 PV adicional por cada Noble que haya en su tablero de Isla, de manera que se anotará 2 PV por cada Noble (ya esté en un Edificio, una Plantación o el Puerto).



Villa
+1 Noble



Refugio de Caza

Ocupado por trabajador: Descarta 1 Plantación/Bosque

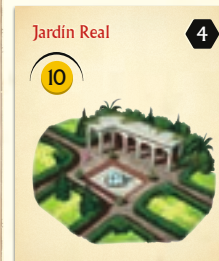
Ocupado por Noble: +2 PV si el jugador es el que tiene más casillas de Campo vacías



Registro

Ocupado por trabajador: compra 1 Plantación por 1 doblón

Ocupado por Noble: vende 1 Plantación por 1 doblón



Jardín Real

+1 PV por cada Noble

EXPANSIÓN 3: EL BUCANERO

Siguiendo las reglas básicas, determinad el número y tipo de tarjetas de Ciudadano según el número de jugadores en la partida. Luego añadid la tarjeta del Bucanero a las tarjetas de Ciudadano. Poned la ficha del Bucanero sobre su tarjeta al inicio de la partida.

Cuando un jugador escoge el rol del Bucanero, también toma la ficha del Bucanero y elige una de las cuatro opciones del Bucanero para realizarla en ese turno. A diferencia de los otros roles, solo el jugador que escoge el rol del Bucanero realiza su acción.

OPCIONES DEL BUCANERO: ESCOGER UNA (POR TURNO)



- **Piratería:** Retira todas las mercancías de cualquier Barco Carguero. Almacena hasta tres de las mercancías retiradas.
- **Saqueo:** Retira todas las mercancías de la Casa de Comercio. Recibe 1 PV por cada mercancía retirada.
- **Asalto:** Reduce el número de trabajadores de la Sala de Contratación hasta que iguale el número de jugadores. Guárdate hasta tres de los trabajadores retirados y colócalos inmediatamente en tu isla. Estos trabajadores no los puedes almacenar en tu Puerto.
- **Captura:** Toma cualquier tarjeta de Ciudadano no utilizada y ponla delante de ti. Quédate todos los doblones que haya sobre la tarjeta, si los hay. Si un oponente escoge el rol capturado durante la ronda en curso, el Bucanero recibe, además, 3 doblones de la banca. Si al final de la ronda el rol capturado no ha sido escogido, lo juegas tú mismo.

REGLAS DEL BUCANERO

Si el rol del Bucanero no ha sido escogido durante la ronda, no se coloca ningún doblón sobre su tarjeta al final de la ronda.

El jugador que ha escogido el rol del Bucanero se queda la ficha del Bucanero y no la pone de nuevo sobre la tarjeta del Bucanero. La ficha del Bucanero se queda con ese jugador hasta que otro jugador escoja el rol del Bucanero. Ese otro jugador recibe la ficha del Bucanero al escogerlo. Mientras un jugador tenga la ficha del Bucanero en su poder, **NO PUEDE** escoger el rol del Bucanero (es decir, hasta que otro jugador escoja el Bucanero y le quite la ficha del Bucanero).

EXPANSIÓN 4: EL FESTIVAL



En cada partida de El Festival hay una serie diferente de objetivos que conseguir. Los objetivos deben ser establecidos antes de empezar la partida.

PREPARACIÓN

Poned el tablero del Festival al alcance de todos los jugadores.

PARA EL OBJETIVO DE PLANTACIÓN: Apartad una loseta de maíz, añil, azúcar, tabaco y café a un lado, giradlas bocabajo y mezcladlas. Tomad una y colocadla en el espacio designado del Tablero del Festival. Las losetas restantes se devuelven a sus respectivas pilas.

PARA EL OBJETIVO DE PRODUCCIÓN: Tomad tres mercancías de cada tipo y mezcladlas (en las manos o en una bolsa) sin que se puedan ver. Extraed tres mercancías al azar y ponedlas en los espacios designados del Tablero del Festival. Puede haber varias mercancías del mismo tipo. Poned las mercancías restantes en sus respectivos montones.

PARA EL OBJETIVO DE CONSTRUCCIÓN: Tomad un Edificio de cada de los de la tercera fila (edificios con un valor de 3 PV). No toméis ningún Edificio Productor que se utilice para la producción de las mercancías que ya están en el Objetivo de Producción del Tablero del Festival. Mezclad los Edificios (en las manos o en una bolsa) sin que se

puedan ver. Extraed al azar un Edificio y ponedlo en el espacio designado del Tablero del Festival. Devolved las losetas restantes al tablero central.

Nota: Si utilizáis las reglas y los edificios de la Expansión 1, no escojáis el edificio para el Objetivo de Construcción hasta que hayáis completado la preparación de la Expansión 1.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada objetivo puede ser cumplido únicamente por el **primer jugador** que lo complete. Los objetivos se pueden alcanzar en cualquier orden.

La recompensa del **Objetivo de Plantación** se recibe cuando un jugador tiene tres Plantaciones del tipo indicado en el Tablero del Festival.

Recompensa: 3 trabajadores

La recompensa del **Objetivo de Producción** se obtiene cuando un jugador produce todas las mercancías indicadas en el Tablero del Festival en el mismo turno.

Recompensa: 3 doblones

La recompensa del **Objetivo de Construcción** se recibe cuando un jugador construye el edificio indicado en el Tablero del Festival.

Recompensa: 3 PV

Una vez conseguido un objetivo, se quitan las losetas o barriles de ese objetivo del Tablero del Festival y se devuelven esos componentes a sus lugares correspondientes en la zona central de juego.

CRÉDITOS

El autor y la editorial quieren darles las gracias a los numerosos probadores del juego por su gran dedicación y sus abundantes sugerencias, en especial a: Todd Jensen, Beate Bachl, Sibylle Bergmann, Christine + Peter Dürdoth, Walburga Freudenstein, Holger Frieberg, Claudia Hely, Markus Huber, Andreas Maszuhn, Michael Meier-Bachl, Roman Pelek, Karen Seyfarth, Dominik Wagner, la Wiener Spiele Akademie y los grupos de jugadores de Berlín, Bödefeld, Göttingen y Rosenheim.

Los edificios de la Expansión 2 están basados en las sugerencias de Keith Ammann, Sven Baumer, Andy Bridge, Erwin Broens, Hans Dieben, David Haupt, Wei-Hwa Huang, Joe Huber, Eric Humrich, Ingo Jansen, Jörg Killer, Anne-Kathrin Knüppel, Mario T. Lanza, Takuya Ono, Deborah A. Pickett, Patrik Rüegge, Michael Schacht, Carl de Visser, Sabine Werhahn y Yasuto Yonede. ¡Gracias!

Nota del editor

Ampliamente reconocido como uno de los primeros juegos de estilo europeo que entró en el mercado norteamericano de los juegos, *Puerto Rico* supuso un paso importante en la historia de los juegos de mesa. Para muchos ciudadanos de EE. UU. y de Canadá, fue la puerta de entrada que les llevó a la cultura de los juegos de mesa. Dicho esto, sería una negligencia por parte de los editores de este juego no reconocer la evolución del debate en torno a la problemática del uso de la colonización como tema. Alea nunca publicaría un juego con este tema hoy en día. Ahora bien, la importancia de *Puerto Rico* en la historia de los pasatiempos justifica la publicación del juego, visto como un legado histórico dentro del mundo de los juegos. No pretendemos minimizar o ignorar el sufrimiento causado por la colonización de la isla de Puerto Rico. Animamos a los jugadores a estudiar la historia de Puerto Rico y a tomarse un momento para considerar las numerosas perspectivas sobre la colonización, así como los daños que esta ha ocasionado en todo el mundo, con un impacto que perdura aún hoy.

Diseño gráfico: Sam Dawson

Ilustraciones: Vincent Dutrait y Johnny Morrow

Para cualquier comentario, sugerencia o pregunta sobre el juego, podéis contactar con nosotros en:

Ravensburger Ibérica S.L.U.
C / Raimundo Fernández Villaverde, 61
28003 Madrid - España

spain@ravensburger.com

www.ravensburger.com

© 2001/19 Andreas Seyfarth

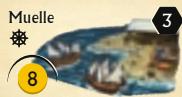
© 2002/11/13/20

COMERCIALES PEQUEÑOS



Universidad

Toma un trabajador gratis junto con el Edificio comprado



Muelle

+1 PV por cada tipo de mercancía cargado



Almacén Pequeño

Almacena todos los barriles de un tipo de mercancía adicional



Almacén Grande

Almacena todos los barriles de dos tipos de mercancía adicionales



Embarcadero

Carga en un barco fletado



Fábrica

+1/2/3/5 doblones por producir 2/3/4/5 tipos de mercancía



Caseta de Obra

Cantera en vez de Plantación



Hacienda

+ 1 Plantación bocabajo al inicio de la fase



Hospicio

+1 trabajador gratis con una Plantación/Cantera



Mercado Pequeño

+1 doblón por vender una mercancía



Mercado Grande

+2 doblones por vender una mercancía



Oficina

Vende una mercancía de un tipo ya existente en la Casa de Comercio

EDIFICIOS NUEVOS



Mercado Negro

Devuelve 1 trabajador, barril o PV para descontarte 1, 2 o 3 doblones del coste de compra de un Edificio (solo se admite uno de cada tipo por turno)



Iglesia

+0/1/1/2 PV por comprar Edificios de las filas 1/2/3/4



Casa Forestal

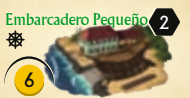
Fase del Colono: crea un Bosque en vez de una Plantación

Fase del Constructor: -1 doblón del coste de un Edificio por cada 2 Bosques



Faro

+1 doblón por cada tipo de mercancía despachado



Embarcadero Pequeño

Despacha varios tipos de mercancía a 1PV por cada dos barriles, y/o despacha menos barriles de lo necesario (o ninguno)



Depósito

Almacena 3 barriles adicionales



Salón Gremial

+1 PV por cada 2 barriles del mismo tipo (antes de despachar)



Acueducto

+1 barril de la Añilería Grande o la Azucarera Grande



Fábrica de Especialidades

Gana doblones de bonificación por un tipo de mercancía



Posada

Mueve 1-2 trabajadores de la Posada en cualquier momento y realiza inmediatamente después la función del Edificio recién ocupado (si es posible)



Puesto de Comercio

Vende a tu propio Puesto de Comercio



Biblioteca

Dobla la ventaja de cualquier rol

LOS NOBLES



Oficina de Zonificación

Ocupada por trabajador: -1 doblón para comprar un Edificio pequeño

Ocupada por noble: -2 doblones para comprar un Edificio grande



Proveedor Real

Por cada Noble, intercambia 1 tipo de barril diferente por 1 PV cada uno



Capilla

Ocupada por trabajador: +1 doblón

Ocupada por noble: +1 PV



Joyero

+1 doblón por cada Noble



Villa

+1 Noble



Refugio de Caza

Ocupado por trabajador: Descarta 1 Plantación/Bosque

Ocupado por Noble: +2 PV si el jugador es el que tiene más casillas de Campo vacías



Registro

Ocupado por trabajador: compra 1 Plantación por 1 doblón

Ocupado por Noble: vende 1 Plantación por 1 doblón

EDIFICIOS PRODUCTORES



Ayuntamiento



Ayuntamiento

+1 PV por cada Edificio Comercial



Aduana



Aduana

+1 PV por cada 4 PV obtenidos durante la partida



Fortaleza



Fortaleza

+1 PV por cada 3 trabajadores

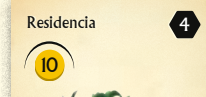


Gremio



Gremio

+1/2 PV por cada Edificio Productor pequeño/grande



Residencia



Residencia

+4/5/6/7 PV por tener hasta 9/10/11/12 casillas de Campo llenas



Monasterio

+1/3/6/10 PV por 1/2/3/4 grupos de 3 losetas del mismo tipo en las casillas de Campo



Estatua



Estatua

+8 PV al final de la partida



Jardín Real



Jardín Real

+1 PV por cada Noble

EDIFICIOS PRODUCTORES

