

ANDREAS SEYFARTH

PUERTO RICO

1897

Introducción

Corre el año 1897. Puerto Rico quiere adaptarse al mundo moderno tras la época del colonialismo. Eres un agricultor independiente y tienes que competir con otros agricultores. Contratas trabajadores nuevos y cultivas valiosas mercancías para venderlas después y obtener grandes beneficios. También impulsas la creación de útiles infraestructuras para tu ciudad. ¿Lograrás atesorar más riquezas y prestigio que tus rivales para llegar a ser el agricultor más próspero del país?

Al final del reglamento encontraréis más información relevante sobre la historia de Puerto Rico.

OBJETIVO DEL JUEGO

El **juego** se desarrolla en varias rondas de juego. En cada ronda, cada jugador* escoge uno de los siete roles diferentes y establece con su elección una acción determinada para todos los jugadores que participen en la partida.

De esta forma, por ejemplo, con el rol del Plantador se ponen en marcha plantaciones nuevas, con las que después, con la ayuda del Productor, se elaboran mercancías.

A continuación, el Mercader vende estas mercancías en la Casa de Comercio o el Capitán las despacha por barco. Por otra parte, con el dinero ganado, el Constructor permite erigir edificios en la ciudad, etc.

Siguiendo este procedimiento, quien mejor aproveche el continuamente cambiante orden de las diferentes acciones y sus ventajas especiales, cosechará mayor éxito y ganará la partida.

Gana quien tenga más puntos de victoria al final de la partida.

COMPONENTES:

Juego base:

5 tableros individuales	(cada uno con 12 casillas para losetas de edificio y 12 para losetas de isla, así como un resumen de los roles)
1 tablero central	(para los edificios y el dinero)
1 tarjeta de «Gobernador»	(indica el jugador inicial de la ronda en curso)
8 tarjetas de rol	(1 Plantador, 1 Reclutador, 1 Constructor, 1 Productor, 1 Mercader, 1 Capitán y 2 Aventureros)
49 edificios	(5 edificios grandes de color beis (de 2 casillas de tamaño), 2 x 12 edificios pequeños de color beis, así como 20 edificios productores (de colores))
58 losetas de isla	(8 losetas de cantera y 50 de plantación: 8 de café, 9 de tabaco, 10 de maíz, 11 de azúcar y 12 de fruta)
1 Registro de Empleo	
5 barcos cargueros	(con 4-8 casillas de carga)
1 Casa de Comercio	
100 trabajadores	(fichas de madera de color marrón)
50 barriles de mercancías	(9 de café, 9 de tabaco, 10 de maíz, 11 de azúcar y 11 de fruta)
50 fichas de puntos de victoria	(hexagonales: 31 fichas de 1 PV y 19 fichas de 5 PV)
51 monedas	(43 monedas de valor 1 (plata) y 8 monedas de valor 5 (oro))

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores interpretan ronda a ronda determinados roles y realizan diferentes acciones según el rol.

Construyen edificios, ponen en marcha plantaciones, producen mercancías y las venden o las despachan en barcos...

Gana quien tenga más puntos de victoria al final de la partida.

Expansión I:

«Los Nuevos Edificios»

2 x 12 edificios pequeños y 2 edificios grandes de color beis (todos los nombres en verde)

Expansión II:

«Los Burgueses»

2 x 6 edificios pequeños y 1 edificio grande de color beis, 2 edificios rojos (todos los nombres en rojo); **20 burgueses** (fichas de madera de color rojo)

Expansión III:

«El Contrabandista»

1 tarjeta de rol «Contrabandista»
1 loseta de «cartel de Contrabandista»

Expansión IV:

«El Festival»

1 tabla

* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

PREPARACIÓN DEL JUEGO (JUEGO BASE: 3-5 JUGADORES)

Colocad **el tablero central** con la «banca» en el centro de la mesa. Poned encima todos los edificios del juego base respetando las indicaciones del tablero central.

Dejad preparadas **las 51 monedas** en el área correspondiente del tablero central («banca»).

Cada jugador recibe:

• **1 tablero individual** (y lo deja delante de sí mismo)

• **Dinero:**

- con 3 jugadores: 2 monedas - con 4 jugadores: 3 monedas - con 5 jugadores: 4 monedas

(Las monedas de los jugadores se dejan siempre a la vista encima del retrato de su tablero individual, de manera que todos puedan ver en cualquier momento cuánto dinero tienen los demás jugadores).

• **1 loseta de plantación** (y la pone boca arriba en su isla en *cualquiera* de las 12 casillas de cultivo).

Para el reparto de las losetas de plantación, primero hay que determinar quién será el jugador inicial de la primera ronda (por sorteo). Este obtiene la tarjeta del Gobernador así como una loseta de plantación *verde* (fruta).

Los siguientes jugadores en el sentido de las agujas del reloj reciben:

- con 3 jugadores: el 2.º jugador: 1 de fruta / el 3.º jugador: 1 de maíz

- con 4 jugadores: el 2.º jugador: 1 de fruta / el 3.º y 4.º jugador: 1 de maíz cada uno

- con 5 jugadores: el 2.º y el 3.º jugador: 1 de fruta cada uno / el 4.º y el 5.º jugador: 1 de maíz cada uno

El material de juego restante se prepara como se indica en la siguiente imagen:

(Atención: En la imagen se representa la preparación para una partida de 4 jugadores)



Guardad en la caja el material de juego que no necesitéis.

DESARROLLO DEL JUEGO

La partida se desarrolla en varias rondas (15 aprox.). Una ronda se desarrolla de la siguiente forma: el jugador que tiene la tarjeta de «Gobernador» empieza. Este toma una de las tarjetas de rol, la deja boca arriba delante de sí mismo e inmediatamente después es el primero en realizar la acción asociada a ese rol. Después, el jugador de su izquierda realiza la acción de ese rol, y así sucesivamente por turnos hasta que todos hayan realizado esa acción una vez.

Ahora el turno pasa al jugador sentado a la izquierda del Gobernador: este toma uno de los roles restantes y coloca la tarjeta delante de sí mismo. Empezando por él (¡no por el Gobernador!), todos realizan la acción de ese rol por turnos. Luego le toca al jugador de su izquierda escoger y llevar a cabo otro rol, etc.

Una ronda termina en cuanto todos han cogido y llevado a cabo un rol. Después se coloca una moneda de la banca sobre cada una de las tres tarjetas de rol que no han sido escogidas por nadie. Luego volved a poner todas las tarjetas de rol utilizadas al lado de las tarjetas no utilizadas y la tarjeta del Gobernador pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj: empieza una nueva ronda. El nuevo Gobernador es el primero en escoger un rol cualquiera, etc.

Los roles

Cada rol incluye por un lado una ventaja especial para el jugador que lo ha escogido, y por el otro, también una acción general que realizan a cabo todos los jugadores (excepción: Aventurero).

Las reglas básicas:

- Si hay una o varias monedas encima de una tarjeta de rol, el jugador que coge la tarjeta en cuestión obtiene esas monedas en todo caso.
- El jugador que ha tomado una tarjeta de rol es el que empieza siempre a realizar la acción asociada a ese rol y después se sigue por turnos en el sentido de las agujas del reloj.
- Un jugador no puede renunciar a coger un rol cuando sea su turno. Pero lo que puede hacer es coger un rol que después no pueda o quiera utilizar para nada.
- La realización de la acción asociada al rol es voluntaria (excepción: Capitán). Si un jugador no puede o no quiere realizar una acción, se le salta.
- Una tarjeta de rol se queda hasta el final de ronda delante del jugador que la ha escogido, así que mientras tanto no podrá ser tomada por ningún otro jugador.

El Plantador (fase de plantación → colocación de nuevas plantaciones en la isla)

Quien escoge este rol toma acto seguido o *bien* una loseta de cantera (como ventaja) o *bien* una de las losetas de plantación expuestas boca arriba y la coloca sobre *cualquier* casilla de cultivo libre de su tablero individual. Después, por turnos, todos los demás jugadores pueden coger *una* de las losetas de plantación expuestas boca arriba (¡pero no de cantera! *Excepción: Caseta de Obra*) y colocarla en su propia isla.

Por último, el Plantador amontona las losetas de plantación que nadie ha cogido en una pila de descartes boca arriba y destapa de las pilas boca abajo tantas losetas de plantación como jugadores *más una adicional*.

Notas:

- Recordad tener en cuenta las funciones especiales de la Hacienda, la Caseta de Obras y el Hospital.
- Si al destapar losetas de plantación nuevas el Plantador no tuviera a su disposición suficientes, debe mezclar bien las losetas de la pila de descartes y formar con ellas una nueva pila boca abajo. Si aún así no hubiera suficientes, en las siguientes fases de plantación los jugadores afectados no podrán coger ninguna.
- Aclaración: El orden en el que se pongan las plantaciones o las canteras en las casillas del tablero individual no tiene ninguna importancia.
- Cuando un jugador tenga las 12 casillas de cultivo de su tablero individual ocupadas, ya no podrá coger losetas durante la fase de plantación.

DESARROLLO DEL JUEGO

El Gobernador empieza y escoge un rol; por turnos los jugadores realizan la acción asociada a ese rol

Después le toca al siguiente jugador escoger un rol, y así sucesivamente

Al final de la ronda se coloca 1 moneda sobre cada una de las 3 tarjetas de rol sobrantes

La tarjeta del Gobernador pasa al siguiente jugador: empieza una nueva ronda, etc.

Los roles

- **Llevan una acción asociada que todos los jugadores realizan (excepción: Aventurero)**
- **incluyen una ventaja para quien los escoge**



Acción:

Cada jugador coge por turnos una plantación

Ventaja:

El Plantador puede tomar una cantera en vez de una plantación

Al final de la fase de plantación: se destapan nuevas plantaciones

- Tomar una loseta de isla es voluntario. Si un jugador no quiere tomar ninguna, simplemente se le salta durante la fase de plantación.
- Si ya no quedan losetas de cantera en la reserva, el Plantador no podrá aprovechar su ventaja y quienes tengan una Caseta de Obra tampoco podrán usar su función.

El Reclutador (fase de reclutamiento → llegada de nuevos trabajadores)

Las losetas (plantaciones/canteras o edificios) contienen de 1 a 3 semicírculos. En cada uno de estos semicírculos puede colocarse solamente un trabajador. Cuando en una loseta hay al menos un trabajador, se considera que está ocupada. Solo se pueden utilizar las funciones de las losetas que estén ocupadas, ¡las losetas desocupadas *nunca* tienen efectos!

Quien escoge el rol del Reclutador, coge primero (como ventaja del rol) un trabajador de la *reserva común* (¡no del Registro de Empleo!). Después reparte los trabajadores del Registro de Empleo, empezando por sí mismo: por turnos, cada jugador recibe un trabajador hasta que se vacía el Registro de Empleo.

Ahora cada jugador puede distribuir estos nuevos trabajadores, *junto con todos* los trabajadores que ya tuviera de anteriores rondas, en sus losetas y edificios nuevamente *como él prefiera*. Si un jugador no encuentra ningún semicírculo libre para alguno de sus trabajadores, puede «almacenar provisionalmente» las fichas de trabajador sobrantes sobre su retrato en la parte superior derecha de su tablero individual. Podrán permanecer allí hasta que puedan repartirse en semicírculos libres (¡en una *fase de reclutamiento* posterior!).

Por último, el Reclutador calcula cuántos trabajadores nuevos se necesitan: por cada semicírculo *no* ocupado que haya entre todos los *edificios* de todos los jugadores (¡los semicírculos libres en las plantaciones/canteras *no* cuentan!), se coloca un trabajador de la reserva común en el Registro de Empleo.

Atención: Siempre se deben colocar en el Registro de Empleo al menos tantos trabajadores como jugadores participen en la partida.

Notas:

- En un principio, los jugadores pueden distribuir sus trabajadores al mismo tiempo durante la fase de reclutamiento. Pero en algunos casos puede ser importante quién coloca sus trabajadores y dónde los coloca. Por eso, en esta fase también se aplica el orden habitual: primero el Reclutador distribuye sus trabajadores, luego el siguiente jugador por orden de turnos, etc.
- Si alguna vez se os olvidara colocar trabajadores nuevos en el Registro de Empleo, colocad más tarde la cantidad mínima de trabajadores.
- Cuando ya no quedan más trabajadores en la reserva común, el Reclutador ya no puede utilizar su ventaja.
- Aclaración: Ningún jugador puede decidir espontáneamente «almacenar de forma provisional» trabajadores sobre su retrato. Mientras tenga semicírculos libres, está obligado a ocuparlos. Pero nunca puede ocuparlos fuera de la fase de reclutamiento.

El Constructor (fase de construcción → construcción de edificios)

Quien escoge este rol *puede* acto seguido construir un edificio pagando a la banca el coste de construcción indicado en el edificio (en el primer semicírculo) *menos* una moneda (como ventaja del rol) y colocando después el edificio sobre *cualquiera* de sus 12 casillas edificables que esté libre. Si se trata de un edificio grande necesitará dos casillas edificables libres, una debajo de la otra. Luego, los demás jugadores, por turnos, también pueden construir un edificio.

Atención: Ningún jugador puede construir el mismo tipo de edificio más de una vez.

En la página 8 de este reglamento encontraréis información detallada sobre los diferentes edificios.

Canteras

Cada cantera *ocupada* que tenga un jugador reduce el coste de construcción de sus edificios en 1 moneda. Sin embargo, para los edificios de la primera fila el jugador solo puede aplicar el efecto de *una* cantera ocupada, para los de la segunda fila hasta *dos* canteras, para los de la tercera fila hasta *tres* y para los de la cuarta hasta *cuatro*.



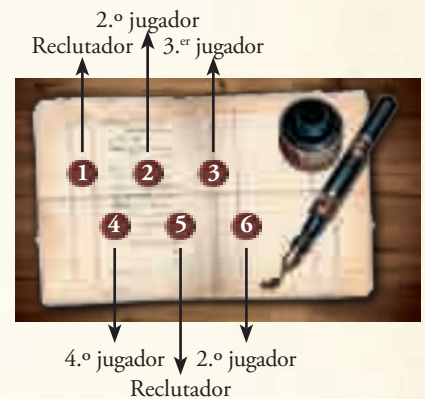
Acción:

Por turnos, los jugadores reciben trabajadores

Ventaja:

El Reclutador recibe 1 trabajador adicional

Ejemplo para 4 jugadores:



(Así pues, el Reclutador obtiene 3 trabajadores, el segundo jugador recibe 2, y el tercer y el cuarto jugador reciben 1 trabajador cada uno).

Cada jugador puede redistribuir todos sus trabajadores

Al final de la fase de reclutamiento: se colocan nuevos trabajadores en el Registro de Empleo



Acción:

Cada jugador puede construir un edificio

Ventaja:

El Constructor paga 1 moneda menos

El coste de construcción se puede reducir con canteras ocupadas

(Por ejemplo, un jugador con 3 canteras ocupadas debería pagar, por tanto, estos costes de construcción: Caseta de Obra: 1; Oficina: 3; Muelle: 6; Palacio del Gobernador: 7).

Notas:

- Recordad tener en cuenta la función especial de la Escuela.
- Si el Constructor no construye ningún edificio, no se le paga la moneda que se ahorra (por su ventaja).
- No se puede construir más que en las 12 casillas edificables. Así pues, a quien solo le quede una casilla libre ya no podrá construir un edificio grande.

El Productor (fase de producción → producción de mercancías)

Quien escoge este rol coge barriles de la reserva común según sus cadenas de producción y los coloca sobre el retrato de su tablero individual, de forma que, además del dinero, también se pueda ver en cualquier momento el acopio de mercancías del jugador. A continuación, los demás jugadores, por turnos, cogen sus mercancías.

En la página 8 de este reglamento, en la sección «Edificios productores», encontraréis información detallada sobre las cadenas de producción.

Como última actuación de la fase de producción, el Productor coge (como ventaja del rol) de la reserva común un barril más de un tipo de mercancía que él ya haya producido.

Notas:

- Recordad tener en cuenta la función especial de la Fábrica.
- Si ya no quedan barriles de un tipo de mercancía en la reserva común, los jugadores afectados no reciben nada.
- Si el Productor no ha producido nada, no obtiene el barril extra (ventaja).

El Mercader (fase de comercio → venta de mercancías)

El jugador que escoge este rol *puede* acto seguido vender justo un barril a la Casa de Comercio. A cambio, recibe (como ventaja) 1 moneda más de lo que se indica en la Casa de Comercio. A continuación, también cada uno de los demás jugadores *puede* vender, por turnos, como máximo un barril al precio indicado en la Casa de Comercio. La fase de comercio finaliza cuando cada jugador ha tenido su turno o cuando la Casa de Comercio está llena.



A la hora de vender hay que tener en cuenta ciertas restricciones:

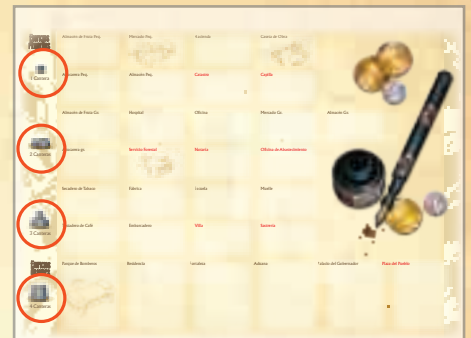
- La Casa de Comercio acepta como máximo cuatro mercancías. Si está llena, los siguientes jugadores ya no pueden vender mercancías.
- La Casa de Comercio solo admite barriles de diferente tipo (excepción: Oficina).

Como última actuación, el Mercader vacía la Casa de Comercio cuando ya tenga cuatro barriles, devolviéndolos a la reserva común en su respectivo montón.

Sin embargo, si en la Casa de Comercio hay solo tres o menos barriles, estos se quedan en la Casa de Comercio. (De este modo, en la siguiente fase de comercio será más difícil vender mercancías, ya que en la Casa de Comercio ya habrá ciertos tipos de mercancía y, además, su capacidad para aceptar más mercancías estará limitada).

Notas:

- Recordad tener en cuenta la función especial del Mercado Pequeño, el Mercado Grande y la Oficina.
- Si el Mercader no vende nada, tampoco puede obtener la moneda adicional (ventaja).
- Está totalmente permitido «vender» maíz a la Casa de Comercio, incluso aunque por hacerlo no se obtenga ningún beneficio.



Acción:

Todos obtienen mercancías de la reserva

Ventaja:

El Productor obtiene un barril más

Nota: El Productor es el rol más «arriesgado» del juego. ¡Debes asegurarte de que con la producción de mercancías no salgan más beneficiados tus rivales que tú mismo!

Acción:



Cada jugador puede vender como máximo un barril

Ventaja: El Mercader recibe 1 moneda más de lo indicado

La Casa de Comercio acepta solo mercancías de diferente tipo (excepción: Oficina)

Al final de la fase de comercio: se vacía la Casa de Comercio si está llena

El Capitán (fase de despacho → despacho de mercancías)

El Capitán prepara el despacho de mercancías, es decir, los barriles se colocan, por turnos, sobre los barcos cargueros. El Capitán empieza con el despacho, después le toca al siguiente jugador, etc.

Atención: En la fase de despacho los jugadores pueden participar incluso varias veces respetando el orden de turnos. Solo hay que tener en cuenta que cada vez que le toca a un jugador y este puede despachar mercancías, también está *obligado* a despachar mercancías. Pero cada vez solo puede despachar barriles de *un* tipo. La fase de despacho continúa hasta que ya *nadie* pueda despachar más barriles.

Condiciones para despachar mercancías

Al despachar mercancías, hay que tener en cuenta las siguientes limitaciones:

- Cada barco carguero acepta barriles de solo un tipo de mercancía.
- Ningún barco carguero acepta un tipo de mercancía que ya se encuentre cargada en alguno de los otros dos barcos.
- Un barco lleno no puede aceptar más barriles.
- El jugador de turno debe despachar barriles siempre que pueda, pero solo puede despachar barriles de un tipo cada vez.
- El jugador que despacha un tipo de mercancía debe despachar tantos barriles de ese tipo como pueda. Así que no puede retener ningún barril si tiene cabida en el barco correspondiente en el momento de cargarlo. Por tanto, si un jugador puede escoger entre varios barcos, debe utilizar el que tenga capacidad suficiente.
- Si un jugador dispone de varios tipos de mercancía para despachar, puede escoger libremente cuál quiere despachar. (Así que no está obligado a escoger, por ejemplo, el tipo de mercancía del que pueda despachar más barriles).

Puntos de victoria

Por *cada* barril que despache un jugador, este obtendrá *un* punto de victoria (1 PV) en forma de ficha de 1 PV. (Al despachar, todos los tipos de mercancía tienen el mismo «valor»: ¡1 punto de victoria por barril! ¡En este caso no hay una diferencia de valor como en la venta de mercancías (fase de comercio)!). El Capitán recibe (como ventaja) un punto de victoria adicional en su primer despacho. A diferencia del dinero y los barriles, los puntos de victoria se pueden guardar tapados, dejándolos sobre el retrato con el reverso hacia arriba. De tanto en tanto, los jugadores deben cambiar sus fichas de 1 PV por la cantidad correspondiente de fichas de 5 PV.

Almacenaje

Cuando *nadie* pueda ya cargar más barriles, se comprueba si los jugadores pueden almacenar las mercancías que aún no estén sobre su retrato: en principio cada jugador siempre puede almacenar *un* barril. Sin embargo, para los demás barriles el jugador debe disponer de un edificio de almacenaje *ocupado* (Almacén Pequeño o Grande). Si no es el caso, deberá devolver a la reserva todos los barriles que no haya podido almacenar sin recibir nada a cambio. (Más información en «Almacén Pequeño»).

Como última actuación de la fase de despacho, el Capitán vacía totalmente todos los barcos *lentos* devolviendo los barriles a sus correspondientes montones de la reserva. Los barcos que no estén totalmente llenos se quedan como están. (De esta forma, estarán sujetos obviamente a más restricciones en la siguiente fase de despacho, ya que ya habrá algunos tipos de mercancía impuestos y la capacidad de aceptar mercancías de algunos barcos estará limitada).

Notas:

- Recordad tener en cuenta la función especial del Almacén Pequeño, el Almacén Grande, el Muelle y el Embarcadero.
- Si un jugador no puede almacenar todos sus barriles, puede escoger cuáles almacenar y cuáles devolver a la reserva común.
- El Capitán obtiene solo un punto de victoria adicional (ventaja), aunque cargue diferentes tipos de mercancía. Si no despacha nada, no obtiene el punto de victoria adicional.
- Solo al final de la fase de despacho se comprueba si los jugadores pueden almacenar sus mercancías. Al final de las otras fases no se hace.



Acción:

Los jugadores deben despachar mercancías en los barcos

Ventaja:

El Capitán recibe 1 punto de victoria adicional

Cada barco carguero solo acepta un tipo de mercancía, pero no acepta tipos de mercancía que ya se encuentren en otros barcos

Cuando ya ningún jugador puede despachar más barriles, la fase de despacho termina y los barcos que estén completos se vacían

¡Atención al almacenaje! Solo un barril por jugador (¡Excepción: Almacenes!)

Ejemplo de una fase de despacho (4 jugadores):

Inés es Capitán y empieza con la carga de mercancías. Ella tiene 2 barriles de maíz y 6 de azúcar. Tanto el barco de 5 casillas como el de 7 casillas están vacíos, y en el barco de 6 casillas ya hay 3 barriles de maíz. Así que *Inés* debe despachar los 2 barriles de maíz o los 6 de azúcar. Opta por el azúcar y carga sus 6 barriles en el barco de 7 casillas. (¡No podía utilizar el barco de 5 casillas!). *Inés* recibe 7 puntos de victoria (6+1 (por ser Capitán)).

Le toca a *Pepe*. Él tiene 2 de azúcar y 3 de tabaco. Opta por el azúcar y coloca 1 barril en una casilla libre del barco de 7 casillas. (En vez de esto, también podría cargar los 3 barriles de tabaco en el barco de 5 casillas, pero no quería porque quiere tener tabaco para venderlo en la Casa de Comercio). *Pepe* recibe 1 PV.

Luego le toca a *Bego*. Ella tiene 2 barriles de maíz y 1 de tabaco. Opta por el tabaco y lo coloca en el barco de 5 casillas. Recibe 1 PV.

Después le toca a *Mario*. Él tiene 1 barril de maíz y 5 de fruta. Debe cargar el maíz en el barco de 6 casillas. Recibe 1 PV.

Ahora le vuelve a tocar a *Inés*. Ahora debe cargar sus 2 barriles de maíz en el barco de 6 casillas y obtiene así 2 puntos de victoria adicionales.

Ahora *Pepe* ya no tiene otra opción: debe cargar sus 3 barriles de tabaco en el barco de 5 casillas. Recibe 3 PV.

Tanto *Bego* y *Mario* como *Inés* y *Pepe* ya no pueden despachar nada más, así que la primera parte de la fase de despacho termina.

Ahora queda comprobar la capacidad de almacenaje de cada jugador. Después se vacían los barcos de 6 y de 7 casillas, que están llenos.

Los 4 barriles de tabaco se quedan en el barco de 5 casillas.

Los Aventureros

Cuando un jugador escoge la tarjeta de rol «Aventurero», no desencadena ninguna acción común, sino que solo obtiene su ventaja: una moneda de la banca.

Una nueva ronda...

Una ronda termina una vez que el último jugador también ha escogido un rol y la acción correspondiente ha sido realizada por todos. Después, se coloca *una* moneda de la banca sobre cada uno de los tres roles *no* escogidos.

Al colocarlas, no importa si ya tienen alguna moneda encima. Esos roles resultarán más atractivos en las siguientes rondas, ya que proporcionarán una o más monedas, *además* de su ventaja. (Así, por ejemplo, un jugador que escoja un Aventurero con 2 monedas encima recibiría 3 monedas en total).

Por último, se vuelven a poner todas las tarjetas de rol restantes al lado del tablero central. La tarjeta del Gobernador se le pasa al jugador de la izquierda del que hasta ese momento era el Gobernador. El nuevo Gobernador inicia la siguiente ronda escogiendo de nuevo una de las tarjetas de rol, etc.

FIN DE LA PARTIDA

El juego termina *al final* de la ronda en la que al menos se da una de las siguientes tres condiciones:

- al final de la fase de reclutamiento ya no se pueden colocar en el Registro de Empleo tantos trabajadores como son necesarios;
- durante la fase de construcción al menos un jugador construye en su duodécima casilla edificable;
- durante la fase de despacho se agotan todas las fichas de puntos de victoria.

(Si se agotan las fichas de puntos de victoria antes de que todos los jugadores hayan recibido sus puntos de victoria durante la fase de despacho, los jugadores afectados deben anotárselos en un papel).

Después se calculan los puntos de victoria de los jugadores en un papel.

Cada jugador suma:

- el valor de sus fichas de puntos de victoria +
- los puntos de victoria de sus *edificios* (número blanco dentro del hexágono negro de arriba a la derecha) +
- los puntos de victoria extra por sus edificios grandes *ocupados*

Atención: Los puntos de victoria de un edificio también cuentan incluso aunque no esté ocupado. (Así, los cinco edificios grandes, por ejemplo, proporcionan 4 PV cada uno, incluso aunque no estén ocupados).

¡En cambio, los puntos de victoria extra de los 5 edificios grandes solo se cuentan si están ocupados!

Gana el jugador que tenga más puntos. En caso de empate, gana el jugador empatado que más monedas y barriles tenga (1 barril = 1 moneda).



Acción:
¡Ninguna!

Ventaja: 1 moneda de la banca

Fin de la ronda: Se coloca 1 moneda sobre cada una de las tarjetas de rol no escogidas y luego se vuelven a dejar todas las tarjetas de rol al lado del tablero central

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando

- ya no hay suficientes trabajadores
- un jugador ha construido en sus 12 casillas edificables
- se han agotado las fichas de puntos de victoria

Cada jugador suma

- sus fichas de PV +
- los PV de sus edificios +
- los PV extra de sus edificios grandes (¡si están ocupados!)

Gana el jugador con más puntos de victoria

LOS EDIFICIOS

Para *todos* los edificios valen las siguientes reglas:

- Un jugador puede construir cada edificio solo una vez.
- En cuanto haya al menos un trabajador en un edificio, este se considera ocupado. Solo los edificios ocupados tienen efecto (excepción: puntos de victoria).
- No importa en qué casilla edificable se construye un edificio (igual que con las plantaciones y las canteras con las casillas de cultivo). Un jugador puede mover sus edificios a otra casilla edificable cuando, por ejemplo, quiere construir un edificio grande, pero no tiene dos casillas libres una debajo de la otra. Sin embargo (igual que con las losetas de isla), ningún edificio se puede quitar del todo del tablero individual (por ejemplo, para dejar hueco para otros edificios o para retrasar el final de la partida).
- El número blanco que lleva cada edificio arriba a la derecha indica cuántos puntos de victoria proporciona al final de la partida (ocupado o desocupado).
- El número del primer semicírculo de cada edificio indica su coste de construcción. Una vez construido el edificio, ya no tiene ninguna importancia.

Los edificios productores (verde, blanco, marrón y negro)

son necesarios, aparte de las plantaciones, para la producción de las diferentes mercancías:

- La fruta se almacena en los Almacenes de Fruta (barriles verdes).
- La caña de azúcar se refina en las Azucareras para producir azúcar (barriles blancos).
- Las hojas de tabaco se secan en los Secaderos de Tabaco (barriles marrones).
- Los granos de la planta del café se tuestan en los Tostaderos de Café (barriles negros).
- Atención: Para las plantas de maíz no se necesita ningún edificio productor. El maíz (barriles amarillos) se obtiene directamente de la plantación, es decir, cada plantación de maíz ocupada produce un barril amarillo en una fase de producción.

Los semicírculos de un edificio productor indican cuántos barriles de mercancía se pueden producir como máximo en él cuando están ocupados por trabajadores. Pero para producir, el jugador también tendrá que tener el mismo número de plantaciones ocupadas.



Los edificios

Cada edificio solo puede ser construido una vez por cada jugador

Solo los edificios ocupados tienen efecto

Los edificios productores



¡No hay ningún edificio productor para el maíz!

Los semicírculos de un edificio productor indican cuántos barriles de mercancía pueden producirse en él como máximo

Ejemplo

El jugador produce los siguientes barriles:

① 2 barriles de maíz 🌽 🌽
(ya que la tercera plantación de maíz no está ocupada)

② 1 barril de tabaco 🍵
(ya que el segundo semicírculo del secadero de café no está ocupado)

③ 3 barriles de azúcar 🍬 🍬 🍬
(ya que la cuarta plantación de caña de azúcar no está ocupada)

Los edificios de color beis

Hay 17 edificios de color beis diferentes: hay 2 de cada uno de los 12 edificios pequeños y de los 5 grandes solo hay uno de cada.

La función especial de los edificios de color beis anula parcialmente algunas de las reglas básicas. (Por ejemplo, el dueño de una Oficina puede vender a la Casa de Comercio un tipo de mercancía que ya esté presente en ella).

Sin embargo, un jugador no está obligado a utilizar sus edificios de color beis si no quiere (es importante sobre todo en el caso del Embarcadero; ver página siguiente).

Mercado Pequeño

Cuando el dueño de un Mercado Pequeño vende un barril durante la fase de comercio, obtiene por esa venta una moneda más de la banca.

Ejemplo: Vende un barril de maíz y obtiene a cambio 1 moneda.

Hacienda

En su turno durante la fase de plantación, antes de coger una de las losetas de plantación expuestas boca arriba, el dueño de una Hacienda puede tomar una loseta de plantación adicional de una de las pilas boca abajo y colocarla en una de sus casillas edificables libres.

Notas: Cuando un jugador coge esa loseta boca abajo, también debe ponerla acto seguido sobre su isla. Si tiene también una Caseta de Obra, no puede coger una cantera en vez de la loseta boca abajo.

Caseta de Obra

En su turno durante la fase de plantación, el dueño de una Caseta de Obra puede coger una cantera en vez de una de las losetas de plantación expuestas boca arriba.

Nota: Si el Plantador tiene una Caseta de Obra, solo puede coger una cantera aún así.

Almacén Pequeño

Como ya se ha indicado en el apartado «El Capitán», los jugadores necesitan almacenes para las mercancías no despachadas al final de cada fase de despacho. Si no tienen, deben devolverlas a la reserva general.

Al final de una fase de despacho, el dueño de un Almacén Pequeño puede almacenar, además del barril que pueden almacenar todos los jugadores, también cualquier número de barriles de un tipo adicional.

Notas: Al almacenarlas, las mercancías no se dejan realmente en los Almacenes, sino solo de forma simbólica. Los barriles de mercancías se dejan sobre el retrato.

El almacenaje no protege de la obligación de despachar mercancías, sino solamente frente a la obligación de devolverlas a la reserva general después del despacho.

Hospital

Cuando el dueño de un Hospital coge una loseta de isla (plantación o cantera) durante la fase de plantación, puede coger inmediatamente un trabajador de la reserva general y ponerlo sobre esa loseta de isla.

Notas: Si, como dueño de una Hacienda, el jugador coge una loseta boca abajo, no obtiene ningún trabajador a cambio. Si ya no queda ningún trabajador en la reserva (lo cual es posible hacia el final de la partida), puede coger uno del Registro de Empleo. Si allí tampoco quedan, no puede coger ninguno.

Oficina

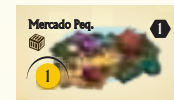
Si el dueño de una Oficina vende un barril durante la fase de comercio, este puede ser de un tipo de mercancía que ya esté presente en la Casa de Comercio.

Si la Casa de Comercio está llena, la Oficina no sirve para nada.

Ejemplo: En la Casa de Comercio ya hay un barril de tabaco. Le toca el turno al dueño de una Oficina y este vende otro barril de tabaco. Luego el turno le toca al dueño de la otra Oficina y él también vende tabaco a la Casa de Comercio...

Los edificios beis

- anulan parcialmente algunas reglas existentes
- no es obligatorio utilizarlos



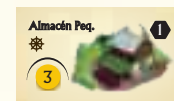
+1 moneda al vender



+ 1 plantación al plantar



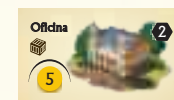
cantera en vez de plantación



almacenar 1 tipo de mercancía adicional



+1 trabajador al plantar



vender mismas mercancías

Mercado Grande

Cuando el dueño de un Mercado Grande vende un barril en la fase de comercio, obtiene a cambio *dos* monedas más de la banca.

Nota: Si un jugador tiene un Mercado Pequeño y otro Grande, con la venta obtiene por lo tanto 3 monedas más.

Almacén Grande

Al final de una fase de despacho, el dueño de un Almacén Grande puede almacenar, además del barril que todos los jugadores pueden almacenar, también cualquier número de barriles de dos tipos de mercancía.

Notas: Si un jugador tiene un Almacén Pequeño y un Almacén Grande, puede almacenar hasta 3 tipos de mercancía en cualquier cantidad así como un barril de un cuarto tipo.

Fábrica

Cuando el dueño de una Fábrica produce más de un *tipo* de mercancía durante la fase de producción, obtiene a cambio dinero de la banca: por dos *tipos de mercancía* recibe 1 moneda, por tres tipos 2 monedas, por cuatro tipos 3 monedas y por los cinco tipos 5 monedas. El número de barriles producidos no importa.

Ejemplo: El dueño de una Fábrica dispone de 3 plantaciones de maíz, 3 de caña de azúcar y 1 de tabaco, así como de los edificios productores correspondientes ocupados. Aunque en la fase de producción actual produce realmente solo 2 barriles de azúcar y 1 de tabaco, ya que ya no queda ningún barril de maíz en la reserva y de azúcar solo quedan 2 barriles. Obtiene 1 moneda de la banca, ya que ha producido 2 tipos de mercancía.

Escuela

Cuando el dueño de una Escuela construye un edificio durante la fase de construcción, puede coger inmediatamente *un* trabajador de la reserva común y colocarlo sobre *ese* edificio.

Notas: En el caso de que construya un edificio con más de un semicírculo, el jugador obtiene solo un trabajador por ello. Si ya no quedan trabajadores en la reserva (lo cual es posible hacia el final de la partida), puede coger uno del Registro de Empleo. Si allí tampoco quedan, no coge ninguno.

Muelle

Cada vez que el dueño de un Muelle carga mercancías durante la fase de despacho, obtiene por ello un punto de victoria más.

Ejemplo: El dueño de un Muelle (y un Embarcadero) puede cargar solo 3 de sus 5 barriles de tabaco en el «barco de tabaco», porque ya se ha llenado: así que el jugador obtiene 3 + 1 PV. En la siguiente ronda de despacho, carga dos barriles de azúcar en el barco correspondiente: 2 + 1 PV. En otra ronda de despacho posterior utiliza su Embarcadero y devuelve los dos barriles de tabaco restantes a la reserva: de nuevo 2 + 1 PV. Así que en esta fase de despacho ha obtenido 3 PV adicionales gracias al Muelle.

Embarcadero

Cuando es el turno de un jugador durante la fase de despacho, este debe cargar las mercancías respetando las condiciones descritas en el apartado «El Capitán». Pero si tiene un Embarcadero, puede utilizarlo de la siguiente forma cuando le toque el turno: *en vez* de cargar uno de los tres barcos cargueros, puede colocar *todos* los barriles de *un* tipo de mercancía cualquiera en la reserva común y obtener el número correspondiente de puntos de victoria. (*Ha construido y utilizado, por así decirlo, un barco propio (imaginario) con capacidad ilimitada.*)

Cuando en esa fase de despacho le vuelve a tocar el turno para despachar, debe cargar en un barco otro tipo de mercancía como de costumbre, siempre que (aún) pueda, etc.

El dueño de un Embarcadero solo puede utilizarlo una vez por fase, como todos los demás edificios de color beis. El momento en el que quiere utilizarlo lo decide él. A diferencia de los tres barcos cargueros, el «barco del Embarcadero» particular también acepta un tipo de mercancía que ya se encuentre en uno de los barcos cargueros o que el dueño del otro Embarcadero también haya despachado.



+2 monedas al vender



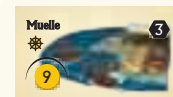
almacenar 2 tipos de mercancía adicionales



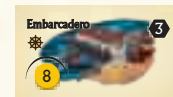
+ 0/1/2/3/5 monedas al producir



+1 trabajador al construir



+ 1 PV al despachar



= 1 barco carguero propio

Ejemplo: En el ejemplo del Muelle más arriba el jugador también podría haber utilizado su Embarcadero para devolver a la reserva sus 5 barriles de tabaco. Con esto, el verdadero «barco de tabaco» posiblemente no habría acabado lleno al final de la fase de despacho y, por tanto, no habría sido vaciado...

Notas: Cuando un jugador utiliza su Embarcadero, debe despachar todos los barriles del tipo que él haya escogido. Pero en este caso tampoco está obligado a escoger el tipo del que tiene más barriles. Un «barco de Embarcadero» puede admitir cualquier cantidad de barriles de un tipo.

Los edificios grandes

En el juego se incluye solo uno de cada de los siguientes cinco edificios. Requieren dos casillas edificables cada uno, pero cuentan como un único edificio.

Atención: ;Cuando en este reglamento se habla de «edificios grandes» se refiere a los siguientes cinco edificios!

Parque de Bomberos

El dueño de un Parque de Bomberos ocupado obtiene al final de la partida 1 PV adicional por cada edificio productor (ocupado o desocupado) pequeño (= Almacén de Fruta Peq. y Azucarera Peq.) propio, así como 2 PV por cada edificio productor (ocupado o desocupado) grande (= Almacén de Fruta Gr., Azucarera Gr., Secadero de Tabaco o Tostadero de Café).

Ejemplo: El dueño de un Parque de Bomberos posee al final de la partida la Azucarera Peq., la Azucarera Gr., el Almacén de Fruta Peq. y el Tostadero de Café: obtiene 6 PV adicionales.

Residencia

El dueño de una Residencia *ocupada* obtiene al final de la partida puntos de victoria adicionales por las casillas de cultivo que tenga cubiertas con plantaciones o canteras (ocupadas o desocupadas). Si tiene hasta nueve casillas cubiertas obtiene 4 PV, por diez casillas 5 PV, por once casillas 6 PV y por tener las doce casillas de cultivo cubiertas recibe 7 PV.

Ejemplo: Al final de la partida, el dueño de la Residencia tiene cubiertas con plantaciones o canteras 10 de sus 12 casillas de cultivo: obtiene 5 PV adicionales.

Fortaleza

El dueño de la Fortaleza *ocupada* obtiene al final de la partida 1 PV adicional por cada tres trabajadores que tenga en su tablero individual.

Ejemplo: Al final de la partida, el dueño de la Fortaleza tiene en total 20 trabajadores repartidos entre sus plantaciones, canteras, edificios y su retrato: obtiene 6 PV adicionales.

Aduana

El dueño de la Aduana ocupada obtiene al final de la partida 1 PV adicional por cada 4 puntos de victoria que tenga. En este caso solo se tienen en cuenta las fichas de puntos de victoria del jugador, pero no los puntos de victoria que le proporcionan sus edificios.

Ejemplo: Al final de la partida el dueño de la Aduana tiene en total 23 puntos de victoria entre sus fichas de 1 y 5 PV: obtiene 5 PV adicionales.

Palacio del Gobernador

El dueño del Palacio del Gobernador ocupado obtiene al final de la partida 1 PV adicional por cada edificio de color beis (ocupado o desocupado), incluyéndose el Palacio del Gobernador.

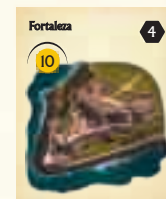
Ejemplo: Al final de la partida un jugador posee estos edificios beis: la Hacienda, la Caseta de Obra, la Oficina, el Almacén Grande, el Muelle, la Residencia y el Palacio del Gobernador (ocupado): obtiene 7 PV adicionales.



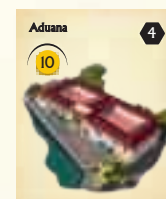
+1/2 PV adicionales por cada edificio productor peq./gr.



+4/5/6/7 PV por cada 1-9/10/11/12 losetas de isla colocadas



+1 PV por cada 3 trabajadores propios



+ 1 PV por cada 4 PV (¡solo fichas!)



+ 1 PV por cada edificio beis propio

EL JUEGO PARA DOS JUGADORES

Todas las reglas anteriormente mencionadas se mantienen, con las siguientes excepciones:

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- **Cada jugador obtiene 1 tablero individual, 3 monedas y 1 loseta de plantación** (el jugador inicial de la 1.ª ronda: fruta (+ tarjeta del Gobernador); el 2.º jugador: maíz).
- **De las losetas de isla** se retiran del juego 3 de cada tipo (maíz, fruta, azúcar, tabaco, café y cantera). Luego de las losetas de plantación restantes se dejan expuestas boca arriba tres al lado de las canteras (como siempre: una plantación más que el número de jugadores).
- **De los edificios** se preparan en el tablero central uno de cada de los edificios de color beis, y de los seis edificios productores dos de cada.
- **De los puntos de victoria** se prepara una reserva de 65.
- **De los trabajadores** se prepara una reserva de 40 fichas y se colocan dos más sobre el Registro de Empleo (el mínimo en este caso también: el número de jugadores).
- **De los barcos cargueros** se preparan el barco de 4 casillas y el de 6 casillas.
- **De los barriles de mercancías** se retiran del juego dos de cada tipo y el resto se prepara a modo de reserva.
- **Se prepara la Casa de Comercio** así como siete tarjetas de rol (todas salvo un Aventurero).

DESARROLLO DEL JUEGO

El Gobernador empieza y escoge un rol. A continuación, se sigue jugando por turnos hasta que los dos jugadores hayan escogido *tres* roles cada uno. Sobre la séptima tarjeta de rol restante se coloca 1 moneda. Después se cambia el Gobernador, que tendrá que volver a escoger de entre los siete roles, etc.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina como siempre al final de la ronda en la que ya no se puede reabastecer el número necesario de trabajadores, las fichas de puntos de victoria se agotan o un jugador construye en su 12.ª casilla edificable.

Por jugador:

1 tablero individual, 3 monedas, 1 plantación (fruta o maíz)

Se exponen 3 plantaciones (se retiran previamente 3 losetas de isla de cada)

Se preparan los edificios en el tablero central (beis: 1 de cada; edificios prod.: 2 de cada)

Puntos de victoria: 65

Trabajadores: 40 + 2 en el Registro de Empleo

Barcos cargueros: de 4 y de 6 casillas

Barriles de mercancías: se retiran 2 de cada

Se preparan la Casa de Comercio y 7 tarjetas de rol

Los jugadores juegan por turnos 6 de los 7 roles; luego se cambia, etc.



1.ª EXPANSIÓN: LOS NUEVOS EDIFICIOS

Se mantienen todas las reglas básicas con la siguiente excepción:

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Todos los edificios productores se colocan sobre el tablero central como de costumbre. **Los 55 edificios de color beis** (2 x 12 peq. + 5 edificios gr. «antiguos» + 2 x 12 edificios nuevos peq. + 2 gr.) se extienden primero *al lado* del tablero central. **El jugador inicial** empieza y escoge de entre los 55 edificios uno y coloca este (y, en partidas de más de 2 jugadores, eventualmente el segundo edificio igual) sobre una casilla vacía del tablero central, *que corresponda obviamente con su coste de construcción*. A continuación le toca al siguiente jugador por orden de turno escoger un edificio y colocarlo sobre el tablero central y así sucesivamente hasta que las 12 + 5 casillas para edificios de color beis del tablero central estén cubiertas.

Los 26 edificios beis no escogidos se vuelven a guardar en la caja.

Aclaración: En el caso de los edificios con costes de construcción de 2, 5 y 8 monedas, se pueden seleccionar dos *cualesquiera* de entre los cuatro que hay para escoger.

Ya puede empezar la partida...

Canal

Cuando el dueño de un Canal produce con el Almacén de Fruta Grande al menos un barril de fruta, obtiene un barril de fruta adicional. Con la Azucarera Grande se aplica la misma función pero con un barril de azúcar adicional.

Nota: El Canal no tiene efecto con el Almacén de Fruta Pequeño ni con la Azucarera Pequeña.

Almacén de Madera

Cuando sea el turno del dueño de un Almacén de Madera durante la fase de plantación, este puede colocar la loseta de plantación que le corresponde con el reverso hacia arriba (= bosque) sobre una casilla de cultivo libre, donde se quedará así hasta el final de la partida. Las canteras no se pueden emplear como bosque. Cuando construya un edificio, pagará (independientemente de si su Almacén de Madera está ocupado o no) 1 moneda menos por cada dos bosques que tenga en su isla.

Este descuento es acumulable al de las canteras y no está supeditado a su restricción por filas.

Atención: Los bosques no se ocupan con trabajadores.

Ejemplo: El jugador posee 4 bosques y 2 canteras ocupadas, y tiene el rol del Constructor; para la construcción del Almacén Grande debe pagar solamente 1 moneda.

Notas: Si el dueño del Almacén de Madera también utiliza...

... la Hacienda, puede mirar la loseta antes de colocarla como bosque dado el caso;

... la Editorial, puede decidir entre colocar ninguna, una o las dos plantaciones como bosque;

... el Hospital, coloca el trabajador sobre su retrato.

Las plantaciones ya colocadas sobre la isla no se pueden transformar en bosques posteriormente con la función del Almacén de Madera.

Mercado Negro

Cuando el dueño de un Mercado Negro construye un edificio, puede «canjear» como máximo un trabajador, un barril y un punto de victoria (devolviéndolos a la reserva correspondiente) para reducir el coste de construcción 1 moneda por cada uno de ellos.

Atención: Después de construir al jugador no puede sobrarle dinero. Así que el Mercado Negro solo se puede utilizar cuando realmente es necesario utilizar su función para construir el edificio actual.

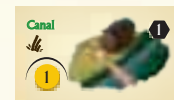
Nota: Si un jugador devuelve un punto de victoria o un trabajador una vez que se ha cumplido una de las condiciones para terminar la partida, la partida termina aún así.

El trabajador que está ocupando el Mercado Negro no se puede canjear por dinero.

Se extienden los 55 edificios beis al lado del tablero central y luego por turnos se van escogiendo y colocando uno tras otro sobre el tablero central en la fila correspondiente hasta llenarlo

Los edificios productores como siempre

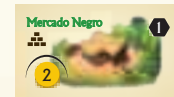
Ejemplo: Un jugador coloca la Iglesia sobre la casilla de la Oficina. Después un jugador coloca la Oficina sobre la segunda casilla de valor 5 libre. El Mercado Grande y el Puesto de Comercio ya no se pueden escoger.



+ 1 barril adicional con el Almacén de Fruta Gr. / la Azucarera Gr.



Plantación como bosque; 2 bosques = -1 moneda al construir



por cada 1 PV, barril y trabajador -1 moneda al construir

Ejemplo: El jugador quiere construir el Muelle, que vale 8 monedas, pero solo tiene 6 monedas. Devuelve un barril de fruta y un trabajador cualquiera, así que se ahorra 2 monedas, y construye el Muelle.

Depósito

El dueño de un Depósito puede almacenar al final de cada fase de despacho, además del habitual barril «gratis», hasta *tres barriles* cualesquiera adicionales.

Bohío

En la fase de reclutamiento, el dueño de un Bohío puede poner hasta dos trabajadores en su Bohío. Después, podrá cambiar de sitio estos huéspedes como él prefiera, *al inicio, durante o al final* de todas las demás fases (también diferentes). Esos trabajadores se quedarán en su nueva ubicación y tendrán efecto inmediatamente (al menos hasta la siguiente fase de reclutamiento).

Ejemplo: Hacia el final de la fase de despacho, un jugador traslada un huésped al Depósito y lo utiliza inmediatamente para almacenar mercancías sobrantes. A continuación, escoge como rol el Mercader y traslada al inicio de esta fase el segundo huésped a la Editorial, con lo que ahora obtiene la ventaja del Mercader por duplicado.

Puesto de Comercio

Cuando le toque el turno al dueño de un Puesto de Comercio durante la fase de comercio, este puede o *bien* vender un barril a la Casa de Comercio respetando las reglas como de costumbre o *bien* vender con su Puesto de Comercio 1 barril cualquiera al precio habitual *directamente de vuelta a la reserva*.

Atención: Los Mercados no se pueden utilizar con el Puesto de Comercio, pero la ventaja del Mercader sí.

Iglesia

Cuando el dueño de una Iglesia construye un edificio de la segunda o la tercera fila, obtiene 1 punto de victoria por cada uno; si se trata de edificios de la cuarta fila, 2 puntos de victoria por cada uno.

Nota: No se obtienen puntos de victoria por la construcción de la Iglesia.

Embarcadero Pequeño

El Embarcadero Pequeño se utiliza con las mismas condiciones que el Embarcadero (grande), pero con estas dos diferencias: Al despachar, el jugador puede cargar también *diferentes* tipos de mercancía, pero solo obtiene 1 punto de victoria por cada dos barriles cargados. Además, el jugador *no* está obligado a cargar todos sus barriles, a diferencia de en el Embarcadero.

Nota: Si el jugador también posee un Embarcadero (grande), puede utilizar los dos en el orden que él prefiera.

Faro

El Faro se utiliza con las mismas condiciones que el Muelle, pero proporciona dinero en vez de puntos de victoria. Si el dueño del Faro también es Capitán, obtiene por ello una moneda adicional.

Nota: Para obtener monedas adicionales con el despacho de barriles, no hace falta ser Capitán. Y al revés: no hace falta despachar barriles para obtener la moneda extra por ser Capitán.

Destilería

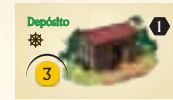
La Destilería se utiliza con las mismas condiciones que la Fábrica, con la excepción de que proporciona dinero solo por la producción de *un* tipo de mercancía: El dueño obtiene una moneda menos que el número total de barriles que ha producido de su «mejor» tipo de mercancía (o sea, de aquel que le ha dado *más barriles* (incluyendo en su caso los barriles extra por la ventaja del Productor)).

Atención: ¡La producción de maíz no se tiene en cuenta al utilizar la Destilería!

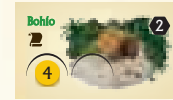
Editorial

El dueño de una Editorial obtiene la ventaja de su rol por *duplicado*. Como *Plantador*, puede primero coger una cantera o una plantación. Una vez que todos los jugadores han tenido su turno, el Plantador puede coger la última plantación, pero no una cantera. Como *Productor*, puede coger también dos barriles *diferentes*.

Nota: Cuando el dueño de una Editorial utiliza un Hospital al plantar, solo recibe un trabajador para la *primera* loseta; si utiliza una Caseta de Obra, la *segunda* loseta también puede ser una cantera.



almacena 3 barriles adicionales



traslada hasta 2 trabajadores



= 1 Casa de Comercio propia

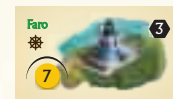
Se recomienda escoger entre tener o bien la Oficina o bien el Puesto de Comercio en una misma partida, ¡pero no los dos a la vez!



0/1/1/2 PV al construir



= 1 barco carguero propio (1/2 PV)



+ monedas al despachar



+monedas al producir



ventaja por duplicado

Salón de Reuniones

Cuando el dueño de un Salón de Reuniones tiene su primer turno durante la fase de despacho, obtiene primero 1 punto de victoria por cada 2 barriles *iguales* que tenga sobre su retrato. Después procede a despachar respetando las reglas de despacho habituales.

Ejemplo 1: El jugador tiene 3 barriles de maíz, 2 de fruta y 1 de café: recibe 2 PV.

Ejemplo 2: El jugador tiene 4 barriles de maíz y 2 de café: recibe 3 PV.

Monumento

En el Monumento no se coloca ningún trabajador. Al final de la partida vale 8 puntos de victoria.

Catedral

El dueño de la Catedral *ocupada* obtiene al final de la partida puntos de victoria adicionales por cada 3 losetas de isla iguales. El primer «trío» le proporciona 1 PV, el segundo 2 más, el tercero 3 más y el cuarto 4 PV adicionales. Por tanto, el jugador puede obtener 0, 1, 3, 6 o 10 puntos de victoria adicionales por la Catedral.

Ejemplo: El dueño de la Catedral tiene al final de la partida las siguientes losetas de isla: 6 bosques, 3 canteras, 2 plantaciones de maíz y 1 de café: obtiene 6 PV adicionales.

2.ª Expansión: LOS BURGUESES

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Los nuevos edificios se extienden *también* junto con los otros 23 edificios *diferentes* (del juego base o también mezclados con los de la 1.ª expansión) sobre el tablero central según sus costes de construcción (1.ª-4.ª fila). En este caso, el dinero se deja preparado al lado de la «banca» junto al tablero. Los 20 burgueses se dejan preparados junto a la reserva de trabajadores. *Como en esta expansión el hecho de que se agoten los trabajadores/burgueses ya no es una de las condiciones que puede desencadenar el final de la partida*, no hace falta contar los trabajadores ni los burgueses al principio de la partida.

Al principio de la partida y al final de cada fase de reclutamiento se coloca siempre un burgués en vez de un trabajador sobre el Registro de Empleo (siempre que queden todavía burgueses en la reserva). Estos burgueses pueden cogerse posteriormente en las fases de reclutamiento (casi siempre lo cogerá el propio Reclutador) en vez de un trabajador. **Cada burgués propio vale 1 punto de victoria al final de la partida.** Por lo demás, todas las reglas del juego base se mantienen, con los siguientes edificios nuevos:

Catastro

Cuando le toca el turno al dueño de un Catastro durante la *fase de comercio*, este puede o bien comprar la primera plantación de la pila boca abajo por 1 moneda y colocarla en su isla (si el Catastro está ocupado con un trabajador) o colocar cualquiera de sus plantaciones sobre la pila boca arriba por 1 moneda (si el Catastro está ocupado con un burgués).

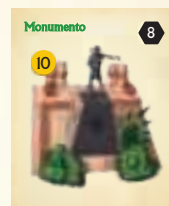
Notas: Si, además del Catastro, un jugador también posee el Almacén de Madera, puede colocar la nueva plantación a modo de bosque. Si sobre la plantación devuelta había un trabajador/burgués, este se deja sobre el retrato del jugador (también se aplica al Servicio Forestal).

Capilla

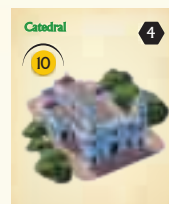
En cada fase de producción, el dueño de una Capilla obtiene o bien 1 moneda (cuando está ocupada con un trabajador) o bien 1 punto de victoria (cuando está ocupada con un burgués).



+ PV antes de despachar



8 PV al final de la partida



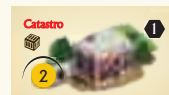
+ 1/3/6/10 puntos de victoria por tríos de losetas de isla

Los edificios burgueses se extienden adicionalmente junto a los otros edificios según sus costes de construcción

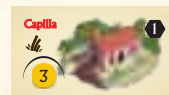
Que los trabajadores se agoten ya no desencadena el final de la partida

Un burgués en vez de un trabajador en el Registro de Empleo

Cada burgués vale 1 punto de victoria al final



Comprar 1 plantación o venderla durante la fase de comercio



+1 moneda / + 1 PV durante la fase de producción

Servicio Forestal

Si el dueño de un Servicio Forestal tiene un trabajador encima de este edificio, puede devolver a la pila de descartes sin recibir nada a cambio *una* de sus plantaciones (o un bosque) al final de cada fase de *plantación*.

Si tiene un burgués encima del Servicio Forestal y al final de una fase de *plantación* es el jugador con más casillas de cultivo *vacías* (¡sin duda!), obtiene 2 puntos de victoria.

Notaría

El dueño de una Notaría se ahorra en la construcción de cada edificio pequeño (filas 1-3) 1 moneda si la tiene ocupada con un trabajador.

O se ahorra en la construcción de cada edificio grande (4.ª fila) 2 monedas, cuando la tiene ocupada con un burgués.

*Atención: ¡Esto no se puede aplicar a la inversa (y tampoco en los tres edificios anteriormente mencionados)! Un jugador no se ahorra nada al construir un edificio **grande** teniendo una Notaría ocupada por un trabajador ni al construir un edificio **pequeño** teniendo una Notaría ocupada por un burgués.*

Oficina de Abastecimiento

Cuando al dueño de una Oficina de Abastecimiento le toca el turno por primera vez durante la fase de despacho, puede (incluso antes de su primer despacho) devolver a la reserva un barril por cada burgués que tenga en su isla y recibir a cambio 1 punto de victoria por cada uno.

Nota: No importa si la Oficina de Abastecimiento está ocupada por un trabajador o un burgués. ¡Lo mismo se aplica para los siguientes tres edificios!

*Atención: ¡Los barriles canjeados deben ser todos de **diferentes** tipos! Por los barriles canjeados **no** se recibe ninguna bonificación adicional.*

Villa

Cuando al dueño de una Villa le toca el turno por primera vez durante la fase de reclutamiento, recibe 1 burgués *adicional* directamente de la reserva (por tanto, no del Registro de Empleo). Si en la reserva ya no quedan burgueses, obtiene en su lugar un trabajador de la misma reserva (siempre que aún queden).

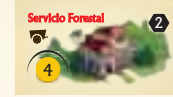
Sastrería

En cada fase de producción, el dueño de una Sastrería obtiene 1 moneda por cada burgués que haya en su isla.

Nota: La Sastrería (barra lateral roja) cuenta como edificio productor grande (ver «Parque de Bomberos»).

Plaza del Pueblo

Al final de la partida el dueño de una Plaza del Pueblo ocupada obtiene 1 punto de victoria adicional por cada burgués que haya en su isla (*es decir, cada uno de sus burgueses le proporciona dos puntos de victoria, independientemente de dónde estén: sobre un edificio, una plantación o el retrato*).



- 1 plantación | isla más vacía: +2 PV



-1 moneda | -2 monedas al construir



Antes de despachar: + 1 PV por barril devuelto por cada burgués



+ 1 burgués de la reserva



+ 1 moneda por burgués



+ 1 PV por burgués

Nota general: Cuando en el reglamento se hable de «trabajadores», esto también se aplica a los «burgueses» (en el caso de que estéis jugando con la 2.ª expansión).

3.^a expansión: EL CONTRABANDISTA

Añadid la tarjeta de rol «Contrabandista» a las otras tarjetas de rol que correspondan según el número de jugadores. Quien elige este rol escoge acto seguido una de las cuatro opciones (atracó, saqueo, ...) y la lleva a cabo. La acción solo vale para el jugador que lo ha escogido, los demás jugadores nunca hacen nada de esa acción.

Además, se aplican estas reglas:

- Sobre la tarjeta de rol del Contrabandista no se pone ninguna moneda cuando no es escogida.
- Quien ha cogido el rol del Contrabandista solo puede volver a cogerlo cuando entre medias lo ha cogido otro jugador.
Para recordar quien lo ha cogido, el jugador recibe junto con la tarjeta de rol de Contrabandista su correspondiente cartel.

Atraco

Retira todos los barriles de un barco. Almacena en tu isla hasta tres de los barriles que has retirado.

Saqueo

Retira todos los barriles de la Casa de Comercio. Coge un punto de victoria por cada barril retirado.

Captación

Reduce el número de trabajadores del Registro de Empleo al número mínimo (= número de jugadores).

Cambio de roles

Coge un rol que no haya sido utilizado aún en la ronda actual y colócalo delante de ti. Coge todas las monedas de ese rol.

Si después otro jugador escoge ese rol durante la misma ronda, tú te llevas a cambio 3 monedas más de la banca.

Si nadie utiliza ese rol hasta el final de la ronda, juégalo tú mismo.



4.^a expansión: EL FESTIVAL

Colocad la tabla «Festival» a la vista de todos. Después determinad las condiciones para las tres recompensas diferentes de la siguiente forma:

Plantaciones: Seleccionad de entre todas las plantaciones una de cada tipo (maíz, fruta, azúcar, tabaco y café), mezclad estas cinco losetas boca abajo y colocad una de ellas al azar sobre la casilla correspondiente de la tabla «Festival». Volved a entremezclar las cuatro plantaciones restantes en la reserva.

Mercancías: Coged tres barriles de cada tipo (maíz, fruta, azúcar, tabaco y café), mezcladlos sin mirar dentro de vuestro puño (o en una bolsita) y colocad después tres de ellos al azar en las tres casillas correspondientes. Puede haber más de un barril del mismo tipo. Colocad los demás barriles en su correspondiente reserva.

Edificios: Coged un edificio de cada tipo de los de la tercera fila (= edificios que proporcionan 3 puntos de victoria al final de la partida), mezclad estas losetas boca abajo y luego colocad una de ellas al azar en la casilla correspondiente de la tabla «Festival». Devolved los demás edificios al tablero central.

Notas:

- Si jugáis con la 1.^a expansión, seleccionad el edificio del festival una vez que hayáis preparado todos los edificios en el tablero central según las reglas.
- Si al seleccionar el edificio sacáis justo el edificio productor del que ya se encuentra la plantación asociada en la tabla «Festival», ponédlo de nuevo en el tablero central y sacad otro edificio al azar.
- Si solo sois 2 jugadores, coged de entre los edificios no utilizados el mismo edificio que os ha tocado para la tabla y colocadlo en el lugar correspondiente del tablero central, ¡para que no haya ningún hueco!

Los objetivos se pueden completar en cualquier orden:

Plantaciones: El primer jugador que tenga tres plantaciones del tipo seleccionado en su isla, obtiene como recompensa tres trabajadores de la reserva común (siempre que queden suficientes) y los coloca inmediatamente sobre su isla (o su retrato).

Mercancías: El primer jugador que produzca en una fase de producción al menos los tres barriles correspondientes a los barriles seleccionados de la tabla obtiene como recompensa tres monedas de la banca y las coloca sobre su retrato.

Edificios: El primer jugador que construya durante una fase de construcción el mismo edificio que el seleccionado en la tabla obtiene como recompensa tres puntos de victoria de la reserva común y los coloca sobre su retrato.

En cuanto un objetivo haya sido completado, colocad la loseta o los barriles correspondientes de nuevo en su reserva o en el tablero central. A partir de ese momento volverán a estar disponibles.



Historia en forma de juego de mesa

«Puerto Rico 1897» está inspirado en la cultura y la historia puertorriqueña del periodo en el que el país trataba de desprenderse del colonialismo español y adentrarse en el siglo XX. Los jugadores interpretáis el papel de unos agricultores locales, que intentan conseguir prosperidad, prestigio e independencia en un floreciente mundo moderno. Mientras que «Puerto Rico 1897» toma como referencia la historia de la isla, obviamente el juego no puede reproducirla totalmente igual. Pero nos hemos esforzado por realzar lo mejor posible el espíritu emprendedor de esta época, así como la cálida y acogedora cultura de su comunidad. En definitiva, esperamos que «Puerto Rico 1897» despierte vuestra curiosidad para que aprendáis más sobre la cultura puertorriqueña del pasado y del presente.

A continuación, encontraréis un resumen sobre el contexto histórico de Puerto Rico, así como sobre los aspectos concretos que desempeñan un papel importante en cuanto al tema y los mecanismos del juego.

Contexto histórico

Antes de 1492, Puerto Rico era llamado «Boriken» por el pueblo indígena taíno, que llevaba cientos de años viviendo en la isla. Los taínos recibieron a los recién llegados de Europa cálidamente en un primer momento. Sin embargo, a raíz de una masiva violencia armada, enfermedades raras y otras graves influencias, pronto fueron diezmados en su mayor parte, aunque no del todo, por los conquistadores españoles que iban en busca de riquezas en este nuevo territorio. También llegaron numerosas poblaciones africanas a la isla, la mayoría como esclavos y unos pocos como descubridores, para reemplazar la mano de obra perdida debido a la continua disminución de la población taína.

A partir de este turbulento crisol se produjo finalmente un sincretismo, es decir, una fuerte mezcla de culturas, religiones y estilos de vida. Las formas de expresión cultural de los puertorriqueños, como la música, el idioma, la religión, el arte y la gastronomía, emanan aún hoy de esas tres tradiciones culturales diferentes: la de los taínos, los españoles y los africanos.

Durante la mayor parte de la época colonial española, España estaba interesada en la isla principalmente por motivos militares y estratégicos. Invertió en castillos, fuertes y otras fortificaciones para resistir los ataques de los franceses, los holandeses y otras fuerzas coloniales. Muchas de las ciudades grandes de Puerto Rico se fundaron y erigieron en esta época, mientras que el interior del país quedó descuidado. La población rural, los jíbaros, se vio obligada a crear una economía propia, cultivando mercancías como el tabaco, el maíz, el arroz y los cítricos. Luego comerciaba estas y otras mercancías no agrícolas con los comerciantes españoles y otros.

En el siglo XVIII y XIX el reino español fomentó más inmigración europea, en parte por medidas como los programas de repartición del territorio. Una gran parte del país se dedicó a la agricultura comercial, con el café y el azúcar como mercancías de exportación dominantes en esa época. Dado que el azúcar requería especialmente de mucha superficie, trabajo y recursos, los dueños de las plantaciones trajeron cada vez más esclavos africanos a la isla, para dar abasto al trabajo en las plantaciones de caña de azúcar que aumentaba cada vez más. Pero con ello, cada vez había más resistencia y se producían más rebeliones entre los esclavos, de las cuales la más conocida fue la liderada por Marcos Xiorro en el año 1821. Aunque esta fue reprimida rápidamente, la cada vez más elevada presión social dentro y fuera de Puerto Rico tuvo como resultado la abolición permanente de la esclavitud en 1873, al menos nominalmente.

A finales del siglo XIX, España se hallaba en decadencia después de haber perdido el control de la mayoría de sus colonias en el hemisferio occidental. Aunque muchos puertorriqueños siguieron proclamando su lealtad a la corona española, otros se rebelaron contra la creciente opresión y las empeoradas condiciones económicas, entre otras en la revolución del Grito de Lares en el año 1868. En 1897 España sucumbió a la creciente presión política desde tantos frentes y aprobó la Carta Autonómica, la concesión de autonomía política a Puerto Rico. Después de más de un siglo del gran cambio, en 1897 los puertorriqueños estaban dispuestos a abordar los críticos problemas sociales y económicos de su tiempo y encontrar una vía independiente hacia el futuro.

El papel de los agricultores puertorriqueños después del año 1897

Es importante señalar que Puerto Rico se aseguró un breve periodo de autonomía, pero no llegó a conseguir una verdadera independencia. Justo cuando comenzó a organizar un nuevo gobierno representativo, los E.E. U.U. ganaron a España en la guerra hispano-estadounidense de 1898 y, a raíz de ello, adquirieron Puerto Rico como territorio propio.

En cuanto al desarrollo de Puerto Rico en el siglo XX, la mayoría de los textos históricos se centran principalmente en el papel de América como impulsor de la modernización del país. Sin pretender negar o disfrazar las ventajas y desventajas de la ocupación americana, «Puerto Rico 1897» pone de relieve, no obstante, una historia desconocida, la de los agricultores puertorriqueños y el papel activo que desempeñaron en el desarrollo moderno de la isla. Los agricultores hicieron mucho más que cultivar cereales para venderlos. Fundaron asociaciones para apoyarse mutuamente e intercambiarse información, adquirieron y emplearon tecnologías avanzadas para los cultivos, crearon gobiernos locales y regionales también para sí mismos y provocaron cambios políticos, como por ejemplo la regulación de precios y el fácil acceso a los créditos. Algunos agricultores lograron salir del círculo vicioso de endeudarse por años, desenvolviéndose bien en la nueva economía establecida. Así se fueron enriqueciendo y finalmente se convirtieron ellos mismos en prestamistas y proveedores de diversas mercancías, llegando a ser conocidos líderes de su comunidad.

Los cultivos

El tabaco se estableció en 1897 como la cosecha más «preciada» de Puerto Rico. Aunque se le conocía como «el cultivo del pobre» debido a sus relativamente bajos beneficios (también en comparación con el azúcar), presentó la mejor vía hacia la propiedad de terrenos a nivel local. También la inversión inicial era baja y, por tanto, ofrecía a más gente la posibilidad de participar. Como el tabaco era un cultivo de temporada, los agricultores pudieron diversificar mejor sus cultivos y sembrar otros cultivos para vender y subsistir. Esto benefició en muchos aspectos a las familias y las comunidades locales, y favoreció la cohesión y la participación política.

El azúcar y el café se establecieron como el segundo y el tercer cultivo más preciados. Debido a su alto consumo de recursos, se cultivaban en plantaciones más bien grandes. Su presencia en el juego se debe a que la economía puertorriqueña creció principalmente gracias a la venta de estos tres cultivos. Aunque el azúcar era tradicionalmente la mercancía agrícola más valiosa de Puerto Rico, el valor que se le ha asignado en el juego refleja la realidad del año 1920. El tabaco había superado al azúcar por poco tiempo y suponía el 38% de todo el valor comercial de la cosecha puertorriqueña, mientras que el azúcar solo constituía el 25%.

Respecto al papel del Mercader, «Puerto Rico 1897» presenta unos precios estables para las mercancías en la Casa de Comercio para simplificar el juego. En realidad, los precios para las diferentes mercancías oscilaban mucho debido a una multitud de factores, como la demanda en América y Puerto Rico, el orden público, los aranceles y el efecto palanca establecido por las asociaciones de agricultores.

Los edificios

Las fincas de tabaco puertorriqueñas independientes estaban ubicadas por lo general en las regiones montañosas del este o del oeste, que eran zonas muy rurales desde una perspectiva histórica. En 1897 las infraestructuras básicas eran malas y conectaban las zonas rurales con las ciudades con más pena que gloria. A lo largo del siglo XX, el desarrollo en ambas zonas permitió un transporte y un intercambio mejores.

Los edificios de «Puerto Rico 1897» que cuestan 10 monedas representan emblemas históricos que ya existían en 1897 y que en la actualidad aún pueden visitarse. Son estos:

- «**Palacio del Gobernador**» - La Fortaleza de San Juan
- «**Fortaleza**» - El Morro de San Juan
- «**Aduana**» - Aduana de San Juan
- «**Parque de Bomberos**» - Parque de Bombas de Ponce
- «**Residencia**» - Residencia Subirá de Ponce
- «**Catedral**» - Catedral de Nuestra Señora de Guadalupe de Ponce
- «**Monumento**» - Estatua del Cacique Jumacao de Humacao
- «**Plaza del Pueblo**» - Plaza de San Sebastián

Los agricultores y los trabajadores

La portada y los tableros individuales de «Puerto Rico 1897» muestran la gran diversidad de personas de edad, sexo y procedencia étnica distintas que podía encontrarse en la isla entonces y también en la actualidad. En 1897 la mitad de la población de Puerto Rico era de raza blanca, mientras que la otra mitad era negra (sobre todo africanos, mulatos y mestizos). Además, los tableros individuales tienen intencionalmente un lado masculino y otro femenino. Las mujeres solían trabajar en las diferentes tareas de cultivo de la misma manera que los hombres. Algunas mujeres eran incluso propietarias de fincas. En la finca todos arrimaban el hombro. Uno de los aspectos más importantes de la cultura puertorriqueña es el respeto a la «abuelita». ¡Incluso aunque ella ya no participara directamente en el trabajo de la finca, todos sabían que nadie podía contrariar sus proyectos!

Las fichas de trabajador deben verse como una extensión del retrato del tablero individual y representan la variedad de personas que han vivido y trabajado en Puerto Rico. A todos, hombres, mujeres y niños, se les animaba a participar en la vida de las fincas y las plantaciones. Además, la mayor parte del trabajo agrícola lo llevaban a cabo jornaleros, personas que viajaban a Puerto Rico desde todas partes del mundo para ganarse el sueldo y el pan. Por supuesto, el trabajo en el campo se remuneraba. Pero en este caso, también para simplificar el juego de «Puerto Rico 1897», el trabajo remunerado no está contemplado en el reglamento. De todas formas, os animamos a que probéis a jugar a vuestras propias variantes con trabajo remunerado. Así se reflejaría la realidad del trabajo en una finca puertorriqueña, que, aunque implicara mucho tiempo y fuera pesado, finalmente estaba bien remunerado y era digno.



El autor y la editorial les dan las gracias a los numerosos probadores del juego por su gran dedicación y sus abundantes sugerencias, en especial a:

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 así como a la Wiener Spiele Akademie y los grupos de jugadores de Berlín, Bödefeld, Gotinga y Rosenheim.

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

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

© 2001 Andreas Seyfarth

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

Consulta cultural y desarrollo temático: Jason Perez

Consulta histórica: Dr. Teresita Levy

Diseño: Sam Dawson

Ilustraciones: Gabriel Ramos, Johnny Morrow

Realización: Stefan Brück, André Maack

Un agradecimiento especial por sus perspectivas y contribuciones

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 y Maria Margarita Rivera-Santiago

Ravensburger Ibérica S.L.U.

C / Raimundo Fernández Villaverde, 61

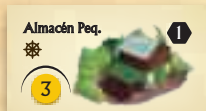
28003 Madrid – España



EDIFICIOS PEQUEÑOS



Caseta de Obra
Cantera en vez de
plantación



Almacén Peq.
almacenar 1 tipo de
mercancía adicional



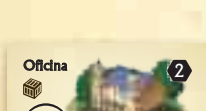
Hacienda
+1 plantación al
plantar



Mercado Peq.
+1 moneda al vender



Mercado Gr.
+2 monedas al vender



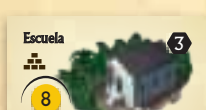
Oficina
vender mismas
mercancías



Almacén Gr.
almacenar 2 tipos de
mercancía adicionales



Hospital
+1 trabajador al plantar



Escuela
+1 trabajador al
construir



Muelle
+ PV al despachar



Embarcadero
= barco carguero
propio



Fábrica
+ 0/1/2/3/5 monedas
al producir

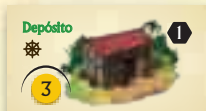
EDIFICIOS DE LA 1.ª EXPANSIÓN



Mercado Negro
por cada 1 PV, barril
y trabajador -1
moneda al construir



Almacén de Madera
Plantación como
bosque; 2 bosques
= -1 moneda al
construir



Depósito
almacena 3 barriles
adicionales



Canal
+ 1 barril adicional
con el Almacén de
Fruta Gr. / la Azuca-
rera Gr.



Embarcadero Peq.
= 1 barco carguero
propio (½ PV)



Bohío
traslada hasta 2
trabajadores



Puesto de comercio
= 1 Casa de
Comercio propia



Iglesia
0/1/1/2 PV al construir



Faro
+ monedas al
despachar



Destilería
+ monedas al pro-
ducir

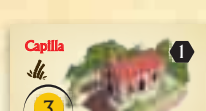


Salón de Reuniones
+ PV antes de
despachar



Editorial
ventaja por
duplicado

EDIFICIOS DE LA 2.ª EXPANSIÓN



Capilla
+1 moneda | + 1 PV
al producir



Catastro
Comprar 1 plan-
tación o venderla
durante la f. de
comercio



Notaría
-1 moneda | -2 mone-
das al construir



Oficina de
Abastecimiento
Antes de despachar:
+ 1 PV por barril
devuelto por cada
burgués



Servicio Forestal
-1 plantación | isla
más vacía: +2 PV



Sastrería
+ 1 moneda por
burgués



Villa
+ 1 burgués de la
reserva

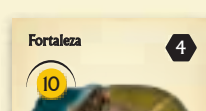
EDIFICIOS GRANDES (INCL. 1.ª Y 2.ª EXPANSIÓN)



Palacio del
Gobernador
+ 1 PV por cada
edificio de color beis
propio



Aduana
+ 1 PV por cada 4
PV (¡solo fichas!)



Fortaleza
+1 PV por cada 3
trabajadores propios



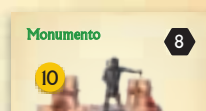
Parque de Bomberos
+1/2 PV adicionales
por cada edificio
productor peq./gr.



Residencia
+4/5/6/7 PV por
cada 1-9/10/11/12
casillas de cultivo
cubiertas



Catedral
+ 1/3/6/10 puntos de
victoria por tríos de
losetas de isla



Monumento
8 PV al final de la
partida



Plaza del Pueblo
+ 1 PV por burgués

EDIFICIOS PRODUCTORES

