

# Пуэрто Рико.

## СУТЬ ИГРЫ.

Игра состоит из несколько раундов. Каждый раунд, игроки выбирают одного из семи различных персонажей, и заставляют совершить всех игроков действия соответствующие этому персонажу. Таким образом, например, поселенец создает новые плантации, на которых, при помощи надзирателя, выращиваются различные культуры. Их впоследствии продает купец в торговую компанию, или отвозят на кораблях в Старый Свет. На деньги, при помощи архитектора, в городах строятся новые здания, и т. д.

Тот, кто сделает лучший последовательный выбор персонажей, выиграет игру. **Победит игрок, который заработает наибольшее количество победных очков к концу игры.**

## СОСТАВ ИГРЫ

<b>5 Игровых полей</b>	(на каждом нарисовано 12 клеток острова и 12 клеток города, а так же описание 7 ролей)
<b>1 Карта губернатора</b>	(Обозначает игрока, начинающего ход)
<b>8 Карт ролей</b>	(по одной поселенца, мэра, архитектора, надзирателя, купца и капитана; 2 золотоискателя)
<b>1 Основное Поле</b>	(для различных построек и денег)
<b>49 Построек</b>	5 больших фиолетовых построек (размером в две клетки), 12 по 2 маленьких фиолетовых построек, а также 20 разноцветных заводов
<b>54 Дублона</b>	(46 дублонов, 8 дублонов достоинством в 5)
<b>58 Карт плантаций</b>	(8 каменоломен и 50 плантаций: 8 кофе, 9 табака, 10 кукурузы, 11 сахара, 12 индиго)
<b>1 Корабль колонистов</b>	
<b>100 Колонистов</b>	(круглые деревянные диски)
<b>1 Торговая компания</b>	
<b>50 Фишек товаров</b>	(9 кофе и табака, 10 кукурузы, 11 сахара и индиго)
<b>5 Торговых судов</b>	
<b>50 Фишек победных очков</b>	(шестигранные фишки; 32х 1, 18х 5)

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.

**Основное поле** кладется в центр стола. Все постройки раскладываются на нем в соответствии со своими местами (смотри схему). Дублионы разделяются по номиналу и кладутся в отведенную им зону **Основного поля (Банк)** (смотри схему).

Каждый игрок получает:

**1 Игровое поле** (которое он кладет перед собой).

**Деньги:**

**3 игрока:** 2 дублона

**4 игрока:** 3 дублона

**5 игроков:** 4 дублона (дублионы игрока должны располагаться на виду, на компасе игрового поля, и таким образом, каждый участник игры в любое время может посмотреть, каким деньгами обладает противник).

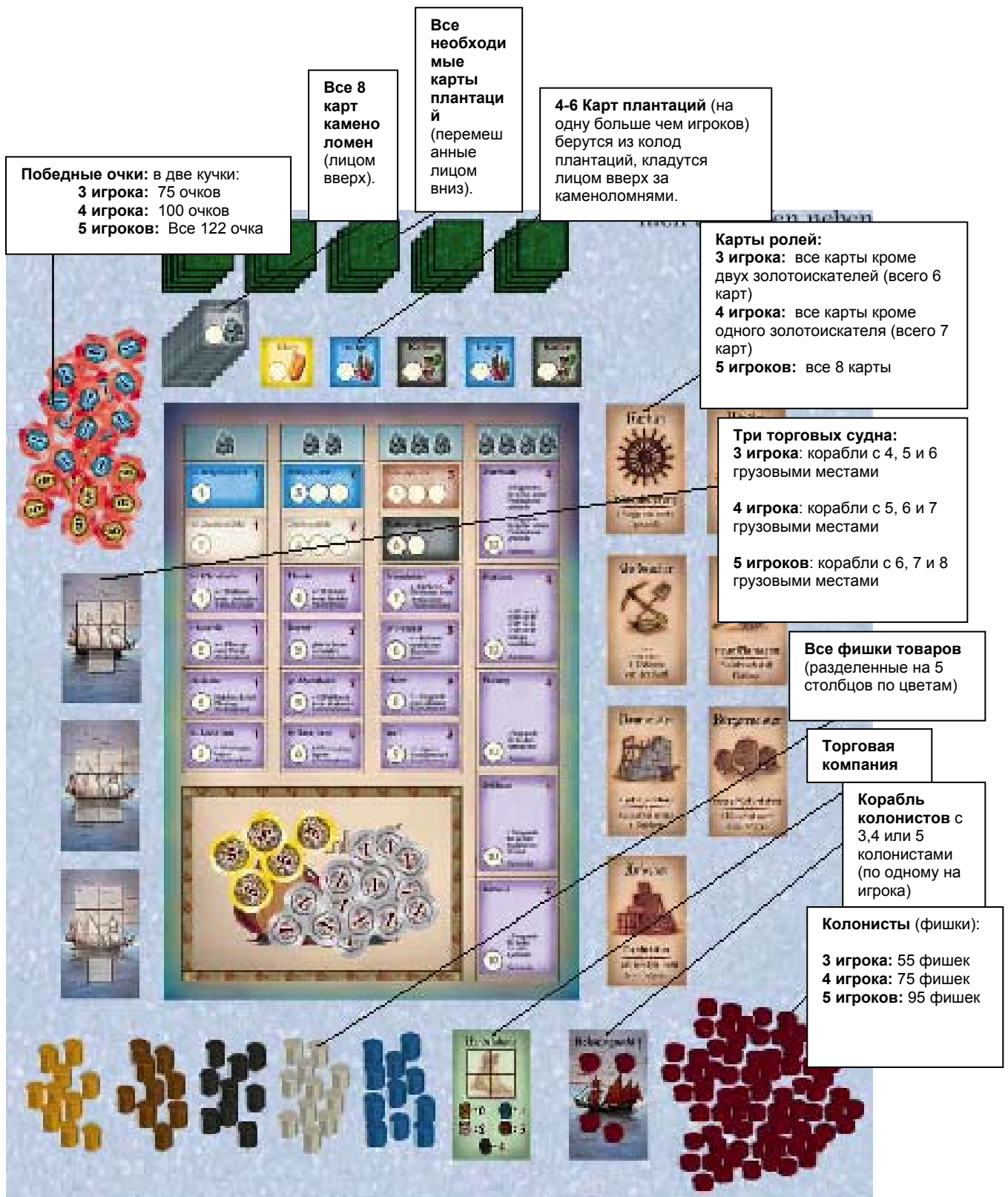
**1 Карточку плантации.** Жребием определяется первый игрок. Он получает **Карту Губернатора**, а так же голубую карточку Индиго (которую он кладет картинкой вверх на любую из 12 клеток острова). Другие игроки (по часовой стрелке) получают:

**3 игрока:** 2-й игрок: 1 карточку Индиго; 3-й игрок: 1 карточку кукурузы.

**4 игрока:** 2-й игрок: 1 карточку Индиго; 3-й и 4-й игроки: по 1х карточке кукурузы.

**5 игроков:** 2-й и 3-й игрок: по 1 карточке Индиго; 4-й и 5-й игроки: по 1 карточке кукурузы.

Необходимые игровые принадлежности раскладываются согласно рисунку.



## ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов (приблизительно 15). Каждый раунд проходит следующим образом:

Игрок, который обладает **Картой Губернатора**, начинает раунд. Он берет себе одну из **Карт Ролей**, кладет перед собой рисунком вверх и совершает дозволенное картой действие. Участник игры, сидящий по левую руку от начинающего игрока, совершает такое же действие, затем следующий игрок проделывает ту же операцию, и так до тех пор, пока каждый из игроков не совершит данное действие.

Теперь игрок, сидящий по левую руку от начинающего игрока, совершает свой ход; он берет одну из имеющихся карт ролей, кладет ее перед собой и совершает разрешенное картой действие. Участник игры, сидящий по левую руку от игрока, взявшего карту, совершает такое же действие, затем следующий игрок проделывает ту же операцию, и так до тех пор, пока каждый из игроков не совершит данное действие.

Затем, следующий игрок слева берет себе одну из имеющихся карт ролей, производит действие, как и другие игроки до него, и так далее.

Когда все игроки взяли по одной карте ролей и осуществили ее действие, раунд заканчивается. По одному дублону кладется на каждую неиспользованную **Карту Роли**. Все сыгранные **Карты Ролей** помещаются обратно на центр стола вместе с неиспользованными **Картами**, и **Карта Губернатора** переходит к следующему игроку. Так начинается новый раунд. Новый губернатор выбирает новую роль, и так далее.

#### **Роли:**

Каждая карта, с одной стороны, даёт особые привилегии каждому игроку, взявшему её, с другой стороны, она дает возможность действия, которое каждый игрок совершает за ход. Исключением из этого правила является Золотоискатель.

#### **Правила:**

- Сколько бы дублонов ни лежало на **Карте роли**, игрок, который берет такую карту, забирает все деньги.
- Игрок, взявший **Карту Роли**, первый осуществляет действие, затем остальные игроки в порядке очередности.
- Каждый игрок обязан взять карту, когда приходит его черед. Тем не менее, ему позволено взять карту роли, которую он не может использовать, чтобы помешать другим игрокам взять её.
- Выполнение действия, требуемое картой, не является обязательным (исключением является Капитан). Если игрок не хочет совершать действие, он пропускает ход.
- **Карта Роли** должна оставаться лежащей перед игроком до конца раунда. Она не может быть взята другими игроками.

### **Поселенец (Фаза поселенца: создание новой плантации на острове).**

Кто бы ни взял эту роль, он выбирает или карту каменоломни (это привилегия) или одну из открытых плантаций, и кладет ее на любую свободную клетку острова на своей **Карте**. Затем, все остальные игроки в этом раунде могут взять одну из открытых плантаций (но не каменоломню) и положить её на клетку своего острова. Наконец поселенец кладет оставшиеся плантации лицом вниз, образуя сброшенную колоду, и переворачивает лицом вверх новые карточки плантации по числу игроков плюс еще одну.

#### **Замечания:**

- *Специальные функции «Hacienda», «Builder's hut» и «Hospices» должны быть учтены.*
- *Если в колоде недостаточно карт плантации, поселенец должен взять колоду сброса, перемешать ее и образовать новую колоду плантаций, перед тем как вытягивать карточки. Если карт по-прежнему недостаточно, игроки играют без них во время следующей фазы поселенца.*
- *Уточнение: порядок расстановки плантаций и/или каменоломен на клетках острова не имеет значения; их можно расставлять произвольно.*
- *Если все 12 клеток острова заняты, игрок не может расставлять новые плантации в фазу поселенца.*
- *Если закончились каменоломни, поселенец и обладатель «builder's hut» больше не могут использовать новые каменоломни.*

### **Мэр (Фаза мэра: прибытие новых колонистов).**

На карточках (плантаций/каменоломен и/или строений) изображено от 1 до 3 кружков. На каждом из этих кружков может быть расположен только один колонист. Если есть хотя бы один колонист на карточке, она считается задействованной. Только задействованные карточки осуществляют свои функции, пустые же не функционируют!

Тот, кто выбрал роль мэра, берет (в качестве привилегии) одного колониста из общей кучки (но не с **Корабля Колонистов!**). Далее он распределяет колонистов с **Корабля Колонистов**, начиная с себя. Каждый игрок получает по одному колонисту. Распределение идет по кругу, начиная с мэра, до тех пор, пока корабль не опустеет.

Этот/эти новые колонисты могут быть теперь свободно распределены каждым игроком вместе со всеми колонистами, полученными в предыдущих раундах, по своим полям. Если игрок не может приспособить всех своих колонистов, ему



**Действие:**  
Каждый игрок берет плантацию.

**Привилегия:**  
Поселенец может взять каменоломню вместо плантации.

**В конце фазы:**  
Открыть новые плантации.



**Действие:** Игроки получают колонистов.

**Привилегия:** Мэр получает 1 дополнительного колониста.

разрешено положить лишние фишки на маленький рисунок города Сан Хуан “в транзит”. Они остаются незадействованными, и этот игрок может в дальнейшем распределить их на свободных кружках (в следующей фазу мэра!).

В качестве последнего действия, мэр определяет будущие нужды для новых колонистов: За каждый незанятый кружок на постройках всех игроков (свободные кружки на плантациях/каменоломнях не считаются!) по одному колонисту кладется на **Корабль Колонистов**. Замечание: На корабль должно быть положено как минимум столько колонистов, сколько игроков в игре.

**Замечания:**

- *Итак, все игроки могут распределить колонистов во время фазы мэра. Распределять колонистов надо туда, где их наличие важнее. Последовательность определяется в этой фазе следующим образом: Мэр первым распределяет всех своих колонистов, затем следующий игрок и так далее.*
- *Если забыли положить колонистов на **Корабль колонистов**, просто положите минимально необходимое их количество на корабль позже.*
- *Если запас колонистов иссяк, мэр больше не может использовать свою привилегию.*
- *Уточним: Игрок не может по своему усмотрению поместить колонистов в Сан Хуан “в транзит” до тех пор, пока не заполнит ими свободные кружки. Это правило необязательно для других фаз (но не в фазу мэра).*



**Пример для 4-х игроков:**

- 1** мэру
  - 2** второму игроку
  - 3** третьему
  - 4** четвертому
  - 5** мэру
  - 6** второму игроку
- (таким образом, мэр получил 3 колониста, 2-й игрок два, остальные по одному)

**Игроки распределяют колонистов. В конце фазы новые колонисты помещаются на корабль.**

### **Архитектор (Фаза Архитектора: постройка зданий)**

Тот, кто взял эту роль может тут же начать строить здание, внося в банк стоимости постройки, указанную на карте строения (в первом кружке), минус 1 дублон, (привилегия архитектора). Игрок берет карточку здания и располагает ее на любой из 12 свободных клеток своего поля. Для больших построек требуется две клетки. Затем остальные игроки в этом раунде могут построить здание. Замечание: Строить больше одного здания нельзя!

*Полная информация о каждой постройке и её функции описаны в конце правил.*

**Каменоломни:** Каждая задействованная каменоломня, которой владеет игрок, уменьшает стоимость постройки зданий на 1 дублон. Тем не менее, для построек в первой колонке поля, только одна занятая каменоломня дает такой эффект, для построек из второй колонке до двух каменоломен, для тех, что в третьей колонке до трёх и для тех, что в четвертой до 4-х каменоломен. Таким образом, игрок с 3-я задействованными каменоломнями должен платить в банк следующие цены строительства: «Builder's hut»: 1; «Counting house»: 3; «Port»: 5; «Town hall»: 7).

*Замечания:*

- *Нужно учесть специальную функцию университета.*
- *Если архитектор ничего не строит, скидка в 1 дублон не сохраняется для дальнейшего строительства!*
- *Нельзя занимать более 12 клеток, отведенных для строительства. Тот, у кого есть только одна свободная клетка, не может строить большие здания.*

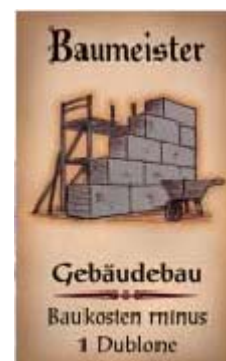
### **Надзиратель (Фаза надзирателя: производство товаров)**

Тот, кто выбрал эту роль, получает товары согласно цепочке производства из основного запаса и кладет их на компас своей игровой доски рядом с монетами; таким образом, товары любого игрока всегда видны. Дальше в этом раунде остальные игроки получают продукцию.

В качестве последнего действия фазы, сам надсмотрщик (привилегия) берет еще одну фишку товара из основного запаса, того типа, который он может произвести.

*Замечания:*

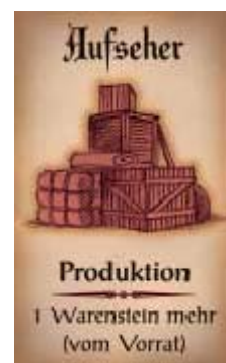
- *Учитывайте специальную функцию «refinery».*
- *Если какого-то типа товара больше нет в запасах, игроки продолжают игру без него.*



**Действие:** Игрок может построить 1 здание.

**Привилегия:** Архитектор платит на 1 дублон меньше.

**Каменоломни снижают стоимость зданий.**



**Действие:** Игроки получают товары.

**Привилегия:** Надзиратель получает 1 дополнительный товар.

- Если надсмотрщик ничего не производит, он не получает одной дополнительной фишки товара.

*Замечание: Надсмотрщик – это самая рискованная роль в игре. Следите внимательно за тем, чтобы вы не помогли своим оппонентам, позволяя им производить товары, в большем количестве, чем вы сами!*

**Купец (Фаза купца: продажа товаров)**

Тот кто взял эту роль, может тут же продать один товар в **Торговую Компанию**. Он получает сумму указанную там (0 - 4 дублона) плюс 1 дублон (привилегия). Затем все остальные игроки в этом раунде могут продать не более чем один продукт по указанной цене в **Торговую Компанию**. Фаза продажи заканчивается, когда каждый игрок сделал свой ход и/или если **Торговая Компания** переполнена.

Для продажи есть следующие ограничения:

- **Торговая компания** вмещает не более 4-х товаров. Если она заполнена, следующие игроки не могут ничего продавать торговой компании.
- **Торговая Компания** принимает товары только различных типов (исключением является «Counting house»).

Последним действием, если набралось 4 карточки товара, купец освобождает **Торговую Компанию** от них, убирая карточки в основную кучу. Если в **Торговой Компании** содержится 3 или менее карточек товара, они остаются в **Торговой Компании** (таким образом, будет труднее продать товары в следующую фазу купца)

*Замечания:*

- *Специальные функции «small market hall», «large market hall» и «counting house» должны быть учтены.*
- *Если Купец ничего не продаёт, он не получает дополнительный дублон (привилегия).*
- *Разрешено продавать зерно в **Торговую Компанию**, даже если это не приносит дохода.*

**Капитан (Фаза Капитана: доставка товаров)**

Капитан обеспечивает доставку товаров в Старый Свет, т.е. в этот ход руководит перемещением товаров на грузовой корабль. Капитан начинает перемещение, потом следующий игрок, и так далее. *Замечание:* В фазу капитана игроки могут производить действие несколько раз. Надо заметить, что игрок должен осуществить доставку всех товаров, которые могут быть отгружены в этом раунде. Он может доставлять товары только одного типа за ход. Фаза капитана длится столько, сколько



**Действие:**  
Игроки могут продать один товар.

**Привилегия:**  
Купец получает 1 дополнительный дублон.

**В конце фазы**  
очистите склад компании, если он полон.



**Действие:**  
Игроки должны отгружать товар на корабли.

**Привилегия:**  
Капитан получает на 1 победное очко больше.



необходимо, до тех пор, пока больше никто не захочет отгружать товар на корабль.

### Правила отгрузки

Нужно считаться со следующими ограничениями отгрузки:

- Каждый грузовой корабль перевозить товары только одного типа.
- Ни на один корабль нельзя погрузить те товары, которые уже есть на одном из двух других кораблей.
- Полный корабль больше ничего не вмещает.
- Тот игрок, чей ход в данный момент, должен отгружать товары, если может. Тем не менее, он может отгружать только товары одного типа.
- Тот, кто отгружает товары, должен отгрузить столько, сколько возможно. Таким образом, фишки товаров нельзя придерживать, если они могут быть размещены на подходящем для них корабле во время отгрузки. Из этого следует, что игрок, должен всегда использовать корабль с наибольшей вместимостью, или с максимально доступным пустым местом.
- Если у игрока есть несколько типов товаров доступных для отгрузки, он может выбрать тип товара и отгрузить его (таким образом, он не обязан выбирать тот товар, который он может отгрузить в большем количестве)



**Действие: нет!**

**Привилегия:  
Золотоискатель  
получает 1  
дублон из банка.**

### Победные Очки

За каждую карту товара, которую игрок отгрузил на корабль, он получает одно победное очко, в виде соответствующего маркера. Таким образом, отгрузка любого вида товаров дает **1 победное очко** за карту товара! Капитан получает (его привилегия) в случае его первой отгрузки на одно победное очко больше. **Победные очки** в отличие от денег и товаров, держаться в секрете. Их маркеры помещаются на поле игрока картинкой вниз. Иногда игроку может понадобиться поменять его маркеры на маркер с 5 победными очками.

### Хранение товаров.

Если больше никто не может совершать отгрузку, надо проверить, могут ли игроки сохранить товары, оставшиеся на их игровых полях. Каждому игроку позволено сохранить одну фишку товара. Для остальных фишек у игрока должны быть построены хранилища («small warehouse» или «large warehouse») и они должны быть заняты колонистами. Если данное правило не выполнено, игрок должен вернуть все фишки товара, которые он не может сохранить, обратно в кучку основных запасов (дополнительная информация в описании «Small Warehouse»).

Как последнее действие в фазе капитана, сам капитан должен очистить все полные корабли, чтобы они стали пустыми, помещая фишки товаров в основной запас. Неполные корабли должны оставаться как есть.

*Замечания:*

- *Специальные функции «small warehouse» и/или «large warehouse», «port» и «wharf» должны быть учтены.*
- *Если игрок не может сохранить все свои фишки товаров, он может выбрать, какие товары он сохраняет, а какие он возвращает обратно в основной запас.*
- *Капитан получает только одно дополнительное **победное очко** (привилегия), даже если он перевозит несколько типов продукции. Если он ничего не перевозит, он не получает дополнительное **VP**.*
- *Уточним: Может ли игрок сохранить свои товары, выясняется только в конце каждой фазы капитана, но не в конце каждого хода.*

### **Золотоискатель**

Игрок, выбравший **Карту** Золотоискатель, не является начинателем выполнения какого-либо действия, а только получает свою привилегию: дублон из банка.

### **Новый раунд**

После того, как последний игрок выбрал роль, и все игроки совершили определенные действия, раунд заканчивается. Теперь по одному дублону из банка кладется на каждую неиспользованную **Карту Роли**. И не важно, есть ли уже на карте роли один или более дублонов. Такие роли более привлекательны в следующих раундах, т.к. теперь они принесут один или более дублонов в дополнении к их привилегиям (например, игрок, который возьмет Золотоискателя с 2 дублонами на карте, получит в итоге 3 дублона). В завершении **Карты Ролей** помещаются в центр стола. **Карта Губернатора** переходит к игроку, сидящему по левую руку от нынешнего губернатора. Новый губернатор начинает следующий раунд, беря одну из **Карт Ролей**, и так далее.

### **КОНЕЦ ИГРЫ**

Игра оканчивается по завершению раунда, после которого выполнены следующие условия:

- В конце фазы Мэра не оказалось больше колонистов, для размещения на **Корабле Колонистов**.
- Во время фазы Архитектора хотя бы один игрок занял двенадцатую (и последнюю) клетку города
- Во время фазы капитана все маркеры победных очков были использованы (если маркеры закончились до того, как все игроки в фазу капитана получили свои победные очки, игроки должны записать остальные очки на бумаге)

Победные очки игроков подсчитывается на листе бумаги. Каждый игрок добавляет:

- Общее количество его **победных очков**
- **Плюс очки** от его построек (красно-коричневое число в правом верхнем углу)
- **Плюс** дополнительные **очки** с его больших построек

*Замечание: очки с построек засчитываются, даже если они не заняты поселенцами (например, 5 больших построек приносят по 4 очка каждая, даже если они не задействованы). Дополнительные очки с 5-и больших зданий, тем не менее, учитываются, только если они заняты!*

Победитель – игрок, у которого больше всех **победных очков**. В случае равенства, тот, у кого больше дублонов и товаров побеждает (1 товар = 1 дублон).

## **ПОСТРОЙКИ**

Следующие правила справедливы для всех построек:

- Игрок может строить одну постройку только один раз.
- Как только хотя бы один колонист размещен на постройке, она считается задействованной. Только задействованные постройки приносят пользу.
- Не имеет значения, на каких клетки города, размещаются постройки (так же как плантации и каменоломни на клетках острова). Постройки могут занимать более чем одну клетку города, например, большие здания; но две постройки не могут занимать одинаковые клетки. Кроме того, так же как с клетками острова, постройки нельзя убирать с **поля игрока**, чтобы освободить место для новых зданий.
- Красно-коричневая цифра в правом верхнем углу на каждой постройке показывает, сколько **победных очков** (занятая или свободная) она принесёт.
- Число в первом кружке на каждой постройке определяет стоимость строительства. Оно больше не принимается во внимание после строительства.

### **The refineries (Заводы) (The Produktionsgebäude) (голубые, белые, светлые и тёмно-коричневые)**

Заводы необходимы в дополнение к плантациям для производства различных товаров:

- Заводы индиго (indigo refinery), перерабатывают растения Индиго в голубые фишки товаров.
- Сахарный тростник отправляется на сахарный завод (sugar mill) и становится сахаром (белые фишки товаров).
- Листья табака отправляются в «tobacco store» чтобы стать табаком (светло-коричневые фишки товаров).
- Кофейные зерна (тёмно-коричневые фишки товаров) с кофейных плантаций поджариваются в «coffee roaster».

*Замечание: Для производства зерна заводы не нужны. Кукуруза (желтые фишки товаров) собирается прямо с плантаций, т.е. каждая*

занятая плантация зерна сразу приносит желтую фишку товара в фазу надсмотрщика.

Кружки на карточках заводов показывают, какое максимальное количество товаров может быть здесь произведено, если они будут заняты колонистами. Ко всему прочему, игрокам необходимо иметь такое же количество занятых плантаций.

**Замечание:**

- Сырье нельзя сохранять "в хранилище".
- Как уже было сказано в разделе "Надсмотрщик", игрок ничего не производит, если в основном запасе больше нет необходимых фишек товаров.



В данном примере игрок произвел:  
2 фишки кукурузы, т.к. на 3-ей плантации нет поселенца.  
1 фишку табака, т.к. на табачном заводе только 1 поселенец.  
3 фишки сахара, т.к. 1 плантация тростника не имеет поселенца.



## **ФИОЛЕТОВЫЕ ЗДАНИЯ**

Имеется 17 различных фиолетовых построек: 12 по два маленьких здания, и по одному каждого из 5 больших зданий. Специальные функции фиолетовых построек немного меняют основные правила. Игрок не обязан использовать возможности его фиолетовых зданий, если он того не хочет (особенно это важно для «Wharf», читайте ниже).

### **Малый Рынок (Small market hall) (Kleine Markthalle)**

В Фазу Купца, если владелец малого рынка продаёт товар, он получает за него дополнительный дублон из банка.

### **Ранчо (Hacienda) (Hazienda)**

В фазу Поселенца, во время своего хода, владелец ранчо может, перед тем как взять одну из доступных плантаций, вытащить одну из карточек плантаций из колоды и положить ее на пустую клетку острова. Затем, в дополнение к этому, он берет одну из доступных карточек как обычно по правилам.

**Замечания:**

- Если игрок взял карточку из колоды, он обязан положить ее к себе на поле.

- Если у игрока построена так же хижина строителя, он не может взять карточку каменоломни вместо карточки из колоды, если он использовал возможность ранчо.

### **Хижина Строителя (Builder's hut) (Bauhütte)**

В фазу Поселенца, владелец хижины строителя может, в свой ход, взять каменоломню вместо одной из доступных карт плантаций. Разрешено взять только одну каменоломню. Замечание: Если у Поселенца есть «builder's hut», он все равно может взять только одну каменоломню.

### **Малый Склад (Small warehouse) (Kleines Lagerhaus)**

Как уже было сказано в разделе “Капитан”, в конце каждой фазы капитана игрокам нужно сохранить непроданные товары, иначе придется вернуть их в основное хранилище. Владелец малого склада может в конце фазы Капитана, помимо одной фишки товара, которую каждый игрок сохраняет у себя, сохранить столько товаров другого типа сколько пожелает.

*Замечание: Сохраняются товары, не физически перемещаясь в «warehouses», а мысленно, т.е. остаются лежать на компасе. Сохранение не избавляет от обязанности отгружать товары, а спасает только от возвращения их в основной запас после завершения отгрузки.*

### **Приют (Hospice) (Hospiz)**

В фазу Поселенца, когда владелец приюта берет карточку плантации (плантацию или каменоломню), он так же берет колониста из основной кучи и помещает его на эту карточку.

*Замечание: Если игрок, так же являясь владельцем и ранчо, берет карточку плантации из колоды, он не получает за это колониста. Если больше нет колонистов (возможно игра заканчивается), он может взять его с **Корабля Колонистов**. Если и на нем ничего нет, то игрок колониста не получает.*

### **Канцелярия (Counting house) (Kontor)**

Если владелец канцелярии продает товары во время фазы Купца, он может продать в **Торговую Компанию** товар, который там уже есть. Если **Торговая Компания** полна, канцелярию нельзя использовать.

### **Большой рынок (Large market hall) (Große Markthalle)**

Если владелец большого рынка продаёт товары в фазу Купца, он получает два дополнительных дублона из банка.

*Замечание: Если у игрока есть малый рынок и большой рынок, он получает 3 дополнительных дублона с продажи.*

### **Большой склад (Large warehouse) (Große Lagerhaus)**

Владелец большой склад может в конце фазы Капитана, дополнительно к одному разрешенному товару, сохранить столько, сколько хочет, фишек товара двух других типов.

*Замечание: Если у игрока имеется малый склад» и большой склад», он может сохранить до трёх видов товаров, а так же фишку товара четвёртого вида, которую позволено сохранять по правилам.*

### **Мануфактуры (The Manufacturer's) (Manufaktur)**

Во время фазы Надсмотрщика, если владелец мануфактуры производит более одного вида товара, он получает деньги из банка: За два вида 1 дублон, за три вида 2 дублона, за 4 вида 3 дублона и за все 5 видов 5 дублонов. Общее количество производимых фишек товара на это не влияет.

Пример: Владелец мануфактуры имеет 3 плантации сахара, 3 зерна, и 1 плантацию табака, а так же необходимые заводы. Но, в текущую фазу надсмотрщика, он в итоге производит только 2 фишки товара: 1 сахара и 1 табака, т.к. в основном запасе больше нет зерна, и осталось только два сахара. Он получает один дублон из банка, т.к. выпускает только два вида продукции.

### **Университет (University) (Universität)**

Если владелец университета в фазу Архитектора возводит здание, он может тут же взять колониста из общей кучи и поставить на это здание.

*Замечание: Если игрок строит здание более чем с одним кружком, все равно он получает только одного колониста. Если нет колонистов в основной куче (возможное окончание игры), он может взять его с **Корабля Колонистов**. Если и там нет фишек – игрок ничего не берет.*

### **Порт (Port) (Hafen)**

Если владелец порта отгружает одну или более фишек товара во время фазы Капитана, он получает одно дополнительное победное очко.

Пример: Владелец порта (и одной верфи) может отгрузить 3 из 5 его фишек товара табака на корабль с табаком. Т.к. корабль теперь полон, товары увозятся: за него игрок получает 3+1 **VP**. В следующий раунд отгрузки он отгружает два сахара на соответствующий корабль: 2+1 **VP**. В следующий раунд отгрузки он использует своей «wharf» и кладет две оставшиеся фишки табака в основной запас: снова 2+1 **VP**. Таким образом, при помощи своего «port», в эту фазу Капитана, ещё 3 **VP**.

### **Верфь (Wharf) (Werft)**

Когда игроку переходит ход во время фазы Капитана, он должен погрузить свои товары на доступные корабли, как описано в разделе “Капитан”. Тем не менее, если у него есть верфь, он может использовать её следующим образом в этом ходу: Вместо отгрузки на один из трех кораблей, он кладет все свои фишки товаров одного любого вида обратно в основной запас, и получает одно победное очко за каждую снесенную фишку (он эффективнее использовал свой собственный воображаемый корабль с почти неограниченной вместимостью). Если к игроку переходит очередной ход отгрузки в эту фазу капитана, он должен отгрузить другие виды товаров на грузовой корабль, если он еще может, и так далее. Верфь может быть использована владельцем только один раз в фазу. Тем не менее, он сам

может определять, когда это сделать. Его собственный корабль не подчиняется тем же правилам, что и три грузовых корабля; он может отгружать те типы товаров, которые уже есть на одном из трёх кораблей или которые уже отгрузил другой владелец верфи.

*Замечание: Если игрок использует свою верфь, он должен отгрузить все фишки выбранного вида товаров. И еще, он не обязан выбирать тот вид товара, фишек которого у него больше всего. Верфь вмещает до 11 фишек товара одного типа.*

### **Большие Здания (The Large Buildings)**

Следующие пять зданий строятся только по одному за игру. В любом случае они занимают две клетки города, но, тем не менее, считаются одной постройкой.

*Замечание: Там, где в правилах упоминаются большие постройки, имеются ввиду следующие 5 зданий!*

### **Ратуша (Guildhall) (Zunfthalle):**

Владелец занятой ратуши получает в конце игры дополнительное 1 очко за каждый свой маленький (те, на которых один кружок) завод (занятые или свободные); а так же 2 очка за каждый свой большой (занятый или свободный) завод (те, на которых 2 или 3 кружка).

### **Резиденция (Residence) (Residenz)**

Владелец занятой резиденции получает дополнительные победные очки в конце игры за свои (занятые и незанятые) плантации и каменоломни по количеству занятых ими клеток острова. До девяти занятых клеток приносят 4 очка, за десять клеток 5 очков, за одиннадцать клеток 6 очков и за двенадцать занятых клеток острова игрок получает 7 очков.

### **Крепость (Fortress) (Festung)**

Владельцу занятой крепости в конце игры даются дополнительные очки в размере 1 очко за каждых трёх колонистов на его игровом поле.

### **Таможня (Customs office) (Zollhaus)**

Занятая таможня даёт игроку в конце игры дополнительные очки, по одному за каждые четыре победных очка, накопленные к концу игры. Учитываются только **маркеры** игрока. Очки от зданий во внимание не принимаются

### **Мэрия (Town Hall) (Rathaus)**

Владелец занятой мэрия получает дополнительное 1 очко за каждое своё фиолетовое здание (занятое или свободное). Занятая мэрия тоже учитывается!

## ВАРИАНТ ДЛЯ 2-Х ИГРОКОВ.

### Подготовка к игре:

<b>Для каждого игрока</b>	1 игровое поле, 3 дублона, 1 индиго (для губернатора); 1 кукуруза (для 2-го игрока)
<b>Плантации</b>	Удалите по 3 плантации каждого вида из игры. Откройте 3 плантации (на одну больше, чем количество участников игры)
<b>Каменоломни</b>	Удалите 3 каменоломни из игры (используйте только 5 карточек)
<b>Здания</b>	Используйте по 2 здания каждой из фабрик, и по 1 фиолетовому зданию каждого вида.
<b>Очки победы</b>	65 очков
<b>Колонисты</b>	40 (в общей куче) + 2 на корабле колонистов (минимум равен количеству игроков)
<b>Товары</b>	Удалите по 2 товара каждого вида.
<b>Торг. Корабли</b>	Используйте корабли с 4 и 6 грузовыми местами.
<b>Торг. компания</b>	Без изменений
<b>Карты Ролей</b>	Удалите 1 карту золотоискателя.

### Ход игры:

Губернатор начинает игру и выбирает роль. Далее его оппонент выбирает роль. Игроки последовательно выбирают роли, пока у них не будет по 3 карты ролей. Положите дублон на оставшуюся на столе карту роли. Далее губернатором становится второй игрок, и игра продолжается вышеописанным путем. Все остальные правила игры остаются без изменений.