

Puerto Rico

Zlatokop nebo guvernér, osadník nebo stavitel? Ať už v Novém světě hrajete jakoukoliv roli, máte jen jeden cíl: dosáhnout co největšího blahobytu a věhlasu! Kdo bude vlastnit nejvýnosnější plantáže? Kdo postaví nejdůležitější budovy? Kdo dosáhne největšího počtu vítězných bodů...?

ÚVODNÍ KOMENTÁŘ

Tato pravidla jsou amatérským překladem německého originálu. Budu proto vděčen za jakékoliv připomínky a podněty zejména pak k použité terminologii. Text v rámečcích na pravém okraji stránek nebyl překládán. Slouží pouze k rychlému osvěžení pravidel. Slova zvýrazněná v textu kurzívou případně i podtržená jsou důležitá pro přesnou interpretaci daného pravidla. K jednotlivým bodům je většinou kurzívou přidáno vysvětlení nebo příklad obdobně jako v originálních pravidlech. U popisu jednotlivých rolí a budov uvádím v hranatých závorkách také originální pojmenování, které je použito na herním materiálu. Jako doplněk uvádím na poslední stránce vysvětlení některých bodů, které se někdy interpretují chybně.

CÍL HRY

Hra probíhá ve více kolech. V každém kole si každý hráč vybere jednu ze sedmi různých rolí a stanoví tak určitou akci pro **všechny** hráče v příslušném pořadí. Tak budou např. osadníkem založeny nové plantáže, na kterých pak s pomocí dozorce bude vyráběno zboží. To může být následně prodáno do obchodního domu nebo dovezeno do Starého světa. Za vydělané peníze bude možno s pomocí stavitele zřídit ve městě budovy.

Kdo při tom nejvíce hledí na stále se měnící pořadí jednotlivých akcí a jejich zvláštní privilegia, bude nejúspěšnější a vyhraje celou hru.

Vítězem se stane ten hráč, který má na konci hry nejvíce vítězných bodů.

HRACÍ MATERIÁL

5 hracích plánů	obsahují 12 ostrovních a 12 městských políček a přehled všech sedmi rolí
1 karta guvernéra	ukazuje začínajícího hráče pro dané kolo
8 karet jednotlivých rolí	1x osadník, purkmistr, stavitel, dozorce, kupec, kapitán a 2x zlatokop
1 odkládací plán	pro různé budovy a peníze
49 budov	5 velkých fialových budov (2 políčka veliké), 2x 12 malých fialových budov a 20 barevných produkčních budov.
54 peněžních žetonů	kulaté, 46x 1 dublon, 8x 5 dublonů
58 ostrovních kartiček	8 kamenolomů a 50 kartiček plantáží: 8x káva, 9x tabák, 10x kukuřice, 11x cukr, 12x indigo
1 loď kolonistů	
100 kolonistů	kulaté dřevěné kameny
1 obchodní dům	
50 kamenů zboží	9x káva a tabák, 10x kukuřice, 11x cukr a indigo
5 přepravních lodí	
50 žetonů s vítěznými body	šestiúhelníkové žetony, 32x 1 bod, 18x 5 bodů

PŘÍPRAVA HRY

Odkládací plán položíme doprostřed stolu. **Všechny budovy** se rozmístí na něj podle odpovídajícího předtisku.

Dublony se odděleně dle hodnoty přichystají na odpovídající plochu odkládacího plánu.

Každý hráč obdrží:

- **1 hrací plán** (ten si viditelně položí před sebe)
- **peníze:**
 - při 3 hráčích 2 dublony - při 4 hráčích 3 dublony - při 5 hráčích 4 dublony(dublony si každý stále pokládá na různici svého hracího plánu tak, aby bylo stále vidět, kolik dublonů mají ostatní hráči)
- **1 kartičku plantáže.** Pro rozdělení kartiček se nejprve losem určí, kdo bude začínajícím hráčem pro úvodní kolo. Ten obdrží **kartu guvernéra** a kartičku s plantáží *indiga* (tu položí lícem nahoru na *libovolné* z 12 políček na svém ostrově). Další hráči obdrží v pořadí dle hodinových ručiček:
 - při 3 hráčích: 2.hráč: 1x indigo, 3.hráč: 1x kukuřici
 - při 4 hráčích: 2.hráč: 1x indigo, 3. a 4. hráč: 1x kukuřici
 - při 5 hráčích: 2. a 3. hráč: 1x indigo, 4. a 5. hráč: 1x kukuřici

Zbývající materiál se rozloží dle obrázku: (*Pozor: na obrázku je ukázáno rozložení pro čtyři hráče*)

Žetony s vítěznými body (na dvou hromádkách):

- při 3 hráčích: 75 bodů
- při 4 hráčích: 100 bodů
- při 5 hráčích: všech 122 bodů

Všech 8 kartiček kamenolomu (odkrytě).

Všechny zbývající kartičky plantáží (*dobře* zamíchané a otočené rubem nahoru).

4, 5 nebo 6 kartiček plantáží (o jednu více než je počet hráčů) otočených lícem nahoru.

Karty rolí

- při 3 hráčích: všechny karty mimo obou zlatokopů (= 6 karet)
- při 4 hráčích: všechny karty mimo jednoho zlatokopa (= 7 karet)
- při 5 hráčích: všech 8 karet

Přepravní lodě

- při 3 hráčích: loď s kapacitou 4, 5 a 6 kusů zboží
- při 4 hráčích: loď s kapacitou 5, 6 a 7 kusů zboží
- při 5 hráčích: loď s kapacitou 6, 7 a 8 kusů zboží

Všechny kusy zboží (v pěti hromádkách dle druhu)

Obchodní dům

Lod' s kolonisty se 3, 4 nebo 5 kolonisty (podle počtu hráčů).

Kolonisté

- při 3 hráčích: 55 kolonistů
- při 4 hráčích: 75 kolonistů
- při 5 hráčích: 95 kolonistů

Nepoužitý materiál ponechte uložen v krabici.

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá ve více kolech (cca 15). Jednotlivé kolo probíhá následovně: Začíná hráč, který právě vlastní kartu guvernéra. Vezme si jednu z karet rolí a položí si ji otevřeně před sebe a jako první ihned provede akci, která roli přísluší. Poté provede akci levý soused a tak se pokračuje dokud *každý* hráč danou akci *jednou* neprovede.

Nyní přijde na řadu levý soused guvernéra. Vezme si jednu ze *zbyvajících* rolí a položí si ji před sebe. Počínaje *jím* (Ne guvernérem!) opět každý hráč zahraje akci této role. Následně přijde na řadu s vzetím a odehráním role jeho levý soused atd.

Když si všichni hráči vzali roli a provedli jejich akce, končí jedno kolo. Na tři nevybrané karty rolí se umístí po jednom dublonu. Poté se všechny použité karty rolí vrátí zpět. Karta guvernéra se posune k dalšímu hráči. Začíná nové kolo. Nový guvernéř si bere jako první libovolnou roli.

ROLE

Každá role obsahuje jedno zvláštní privilegium pro hráče, který si roli vzal, a naopak jednu všeobecnou akci, kterou provádí *každý* hráč (*výjimka: zlatokop*).

Zásadně platí:

- Pokud leží na kartě role nějaké dublony, získává je *vždy* hráč, který si roli zvolil.
- S prováděním akce náležící dané roli začíná *vždy* hráč, který si ji vzal, následují další hráči v pořadí.
- Hráč, který je na řadě, se nesmí výběru role zříci. Smí si ale vzít roli, při které nemůže nebo nemusí nic dělat.
- Provádění akce náležící k roli je dobrovolné (*výjimka: kapitán*). Nemůže-li nebo nechce-li hráč danou akci provést, přeskochí se.
- Zvolená karta role zůstává před každým hráčem do konce celého kola. Během této doby nemůže být vybrána žádným jiným hráčem.

OSADNÍK (Fáze osadníka → založení nové plantáže na ostrově) [SIEDLER]

Hráč, který si zvolí tuto roli, si následně volí *bud'* kartičku kamenolomu (jako své privilegium) *nebo* jednu z lícem nahoru otočených kartiček plantáží a zvolenou kartičku umístí na *libovolné* z volných míst na ostrově na svém hracím plánu. Následně si mohou postupně zvolit *jednu* kartičku *plantáže* (ale ne kamenolomu! *výjimka: stavební hut'*) a umístit ji na svůj hrací plán také ostatní hráči.

Následně osadník odloží nepoužité otočené kartičky stranou a z ostatních otočí lícem nahoru kartiček o *jednu více* než je počet hráčů.

Upozornění:

- Dávejte pozor na zvláštní funkci budov hacienda, stavební hut' a útulek!
- Pokud již není dostatek neotočených kartiček plantáží, promíchejte dobře odložené kartičky a vytvořte z nich novou zásobu neotočených kartiček. Pokud je jich i tak málo, na některé hráče se ve fázi osadníka kartička nezbude.
- Způsob, jakým jsou plantáže na ostrově uspořádány, nemá žádný význam.
- Když již nezbyvají žádné nepoužité kartičky kamenolomu, nemůže osadník dále využívat své privilegium ani majitelé stavební hutě vlastnosti budovy.

PURKMISTR (STAROSTA) (Fáze starosty → příchod nových kolonistů) [BÜRGERMEISTER]

Na kartičkách (plantáže, budovy) se objevují 1-3 kruhy. Na každý kruh může být umístěn právě jeden kolonista. Pokud je na kartičce umístěn alespoň jeden kolonista, jde o obsazenou kartičku. Jen obsazené kartičky plní svoji funkci, neobsazené *nepůsobí*.

Hráč, který si zvolí roli starosty si bere nejdříve jednoho kolonistu z *banku* (*ne* z lodi) jako své privilegium. Následně rozdělí kolonisty z lodi. Začínajíc u *sebe* každému hráči dává po jednom kolonistovi, dokud není loď prázdná.

Nově získané kolonisty smí nyní hráč společně se *všemi*, které již má z předchozích kol, *libovolně* přerozdělit na své kartičky. Nemůže-li hráč na kartičky umístit všechny své kolonisty, umístí zbytek na malý obrázek města San Juanu v levé části svého plánu. Tam zůstanou, dokud nemohou být rozděleny (v některé pozdější *fázi starosty*) na volné kruhy na kartičkách.

Poslední úkon starosty je doplnění potřebných kolonistů na loď. Za každý neobsazený kruh na kartičkách budov (neobsazené kartičky plantáží a kamenolomů se *nepočítají!*) *všech* hráčů je na loď dodán z banku jeden kolonista.

Pozor: Na loď se vždy umístí nejméně takový počet kolonistů, který odpovídá počtu hráčů.

Upozornění:

- *Během fáze starosty mohou hráči přemísťovat své kolonisty současně. V některých případech je ale důležité, kam kdo své kolonisty umístí. Potom se také v této fázi postupuje podle obvyklého pravidla: Nejprve rozmístí všechny své kolonisty purkmistr, potom následující hráč atd.*
- *Pokud se na doplnění kolonistů zapomnělo, umístí se na loď jednoduše minimální dostatečný počet.*
- *Pokud se již v banku nenachází žádný kolonista, ztrácí purkmistr své privilegium.*
- *K objasnění: Žádný hráč nesmí kolonisty odložit do San Juanu dle libovůle. Pokud má volné kruhy na svém plánu, musí je nejprve zaplnit. To samozřejmě neplatí mimo fázi starosty.*

STAVITEL (Fáze stavitele → stavba budov) [BAUMEISTER]

Hráč, který si zvolí tuto roli, může postavit jednu z budov za cenu uvedenou v prvním kruhu na budově *sníženou* o jeden dublon (jako své privilegium). Peníze hráč zaplatí do banku a kartičku budovy umístí na *libovolné* ze svých městských polí. V případě jedné z velkých budov jsou potřeba dvě pole ležící pod sebou. Poté mohou také ostatní hráči v řadě postavit po jedné budově. Pozor: Žádný hráč nesmí postavit jednu budovu více než jednou.

Podrobné údaje k jednotlivým budovám a jejich funkci naleznete na konci těchto pravidel.

Kamenolom

Každý *obsazený* kamenolom snižuje cenu stavby o jeden dublon. Ovšem pro stavbu budovy z prvního sloupce smí hráč použít maximálně *jeden* kamenolom, pro budovu ze druhého dva, pro tu ze třetího tři a ze čtvrtého čtyři.

(Hráč s obsazenými třemi kamenolomy musí zaplatit např. následující ceny: stavební hut': 1; obchodní kancelář: 3; přístav: 5; radnice: 7)

Upozornění:

- *Dávejte pozor na zvláštní funkci univerzity.*
- *Pokud stavitel nestaví žádnou budovu, nezískává žádný dublon jako privilegium!*
- *Není možno zastavět více než 12 městských polí. Kdo už má jen jedno volné pole, nesmí stavět velkou budovu.*

DOZORCE (Fáze dozorce → produkce zboží) [AUFSEHER]

Hráč, který si zvolí tuto roli, si vezme z banku zboží odpovídající jeho produkci a položí je na různici svého hracího plánu. Kdykoliv během hry je tedy patrné nejen kolik má který hráč peněz, ale také počet a druh zboží. Následně si postupně vezmou své zboží také ostatní hráči.

Podrobný popis způsobu produkce zboží naleznete na stránce 8, v kapitole Produkční budovy.

Jako *poslední* věc během fáze dozorce si dozorce (hráč, který si roli zvolil) vezme jako své privilegium ještě *jeden* další kámen od jednoho z druhů zboží, které právě vyprodukoval.

Upozornění:

- *Nezapomínejte na zvláštní funkci manufaktury.*
- *Když již nějaký druh zboží v banku není, nedostane postižený hráč nic.*
- *Pokud dozorce nic nevyprodukoval, nezískává ani zvláštní kámen jako privilegium.*

KUPEC (OBCHODNÍK) (Fáze kupce → prodej zboží) [HÄNDLER]

Hráč, který si zvolí tuto roli, *může* následně právě jeden kus zboží prodat do obchodního domu. Za prodej obdrží tam uvedenou cenu (0-4 dublony) *plus* 1 dublon (jako své privilegium). Postupně *může* také každý další hráč maximálně jeden kus zboží prodat do obchodního domu za nabízenou cenu. Fáze kupce končí, když byl již na řadě každý hráč nebo je obchodní dům již plný.

Při prodeji mějte na zřeteli následující omezení:

- Obchodní dům pojme maximálně čtyři kusy zboží. Je-li zaplněn, nemohou následující hráči již prodávat.
- Jsou přijímány jen kameny *odlišných* druhů zboží (*výjimka: obchodní kancelář*).

Pokud je obchodní dům na závěr fáze kupce plný (leží tam 4 kameny zboží), obchodní dům se vyprázdní a kameny kupec zatřídí zpět do banku. Pokud je v obchodním domě jen tři nebo méně kamenů, zůstávají na místě. (*Tím se stává prodej do obchodního domu v následující fázi kupce těžší, protože zde již některé druhy zboží jsou a kapacita je omezena.*)

Upozornění:

- *Nezapomínejte na zvláštní funkci malé a velké tržnice a obchodní kanceláře.*
- *Pokud kupec neprodá žádné zboží, ztrácí také nárok na své privilegium (nezískává dublon navíc).*
- *Je dovoleno prodat do obchodního domu kukuřici a to i v případě, že z prodeje hráč nezískává žádný zisk.*

KAPITÁN (Fáze kapitána → dodávka zboží) [KAPITÄN]

Kapitán má na starosti dodávku zboží do Starého světa. Postupně všichni hráči nakládají zboží na přepravní loď. Nakládku začíná kapitán, následuje další hráč, atd.

Pozor: Během fáze kapitána mohou přijít hráči na řadu i vícekrát. Při nakládce se být respektováno, že pokaždé, když je hráč na řadě a může nějaké zboží naložit, také je naložit musí. Přitom ale smí vždy naložit zboží jen jednoho druhu. Fáze kapitána probíhá po řadě opakovaně, dokud může *někdo* něco naložit.

Dodací podmínky

Pro nakládku zboží existují následující omezení:

- Každá loď pojme pouze zboží jednoho druhu.
- Žádná loď nevezme zboží druhu, který se již nachází na jiné lodi.
- Plná loď již nepřijme další zboží.
- Hráč, který je na řadě *musí*, pokud může, nakládat. Naložit smí ale jen zboží jednoho druhu.
- Hráč, který nakládá zboží, *musí* naložit všechno, které může. Nesmí si tedy ponechat žádný kus od nakládaného druhu, pokud je na odpovídající lodi v době nakládky ještě volné místo. Z toho vyplývá, že pokud má hráč na výběr z více lodí, musí využít loď s dostatečnou kapacitou.
- Disponuje-li hráč více druhů zboží k nakládce, smí si *volně* zvolit, který druh naloží. (*Nemusí například zvolit druh zboží, od kterého může naložit nejvíce kusů.*)

Vítězné body

Za každý naložený kus zboží získává hráč jeden vítězný bod. (*Při nakládce jsou tedy všechny druhy zboží rovnocenně hodnoceny jedním bodem za kus! Neexistuje zde rozdílné hodnocení jako při prodeji (kupec)!*) Kapitán obdrží (jako své privilegium) při své první nakládce o jeden vítězný bod více.

Žetony s vítěznými body smějí být na rozdíl od peněz a zboží otočeny rubem nahoru a umístěny také na růžici. Čas od času by si hráči měli vyměnit své 1-bodové žetony za žeton 5-bodový.

Skladování

Pokud již nemůže *nikdo* nakládat, přezkoumají hráči, zda mohou skladovat všechno zboží, které jim zbylo na růžici: Jeden kus zboží si každý hráč smí vždy ponechat. Pro zachování dalších kusů zboží musí hráč

disponovat obsazenou budovou skladu (malé nebo velké skladiště). Není-li to tento případ, musí hráč *všechny* neuskladněné kusy zboží vrátit do banku. (*Více v kapitole Malé skladiště.*)

Jako poslední věc ve fázi kapitána vyprázdni kapitán všechny *plné* lodě. Zboží je vráceno do banku. Ne zcela zaplněné lodě zůstávají tak, jak jsou. (*Tím jsou hráči v příští fázi kapitána více omezeni druhem zboží a kapacitou lodí, na kterých nějaké zboží zůstalo.*)

Upozornění:

- Nezapomínejte na zvláštní funkci malého a velkého skladiště, přístavu a loděnice.
- *Pokud hráč nemůže uskladnit všechno zbývajících zboží, smí si zvolit, které druhy uskladní a které odloží zpět do banku.*
- *Kapitán získá jen o jeden vítězný bod (privilegium) více, přestože naložil více druhů zboží. Pokud nenaložil žádné zboží, nezískává ani tento vítězný bod.*
- *Ne na konci každé fáze, ale pouze na konce fáze kapitána, je přezkoušeno, zda hráč může uskladnit své zboží.*

ZLATOKOP [GOLDSUCHER]

Při volbě zlatokopa se neprovádí *žádná* všeobecná akce. Hráč pouze získává jako své privilegium jeden dublon z banku.

Jedno nové kolo...

Poté, co si poslední hráč zvolil roli a všichni postupně odehráli její akci, končí kolo. Na se na tři *nevybrané* karty rolí položí po *jednom* dublonu. Při tom není důležité, zda na nich již nějaké dublony leží či nikoliv. V následujícím kole jsou tyto role atraktivnější, protože dublony na nich ležící jsou dodatečnou součástí privilegia dané role. (*Takto například získá hráč, který si zvolí zlatokopa se dvěma dublony, celkem tři dublony.*)

Následně se všechny ostatní karty rolí vrátí zpět. Karta guvernéra se posune k hráči nalevo od současného guvernéra. Nový guvernér začíná nové kolo a bere si jako první jednu z rolí atd.

KONEC HRY

Hra končí *na konci* kola, ve kterém nastane alespoň jedna z následujících situací:

- Na konci fáze starosty již dostatek kolonistů k doplnění na loď kolonistů.
- Během fáze stavitele zastaví nejméně jeden z hráčů své poslední volné (dvanácté) městské pole.
- Během fáze kapitána jsou rozebrány všechny zbývajících žetony s vítěznými body. (*Pokud dojdou žetony během fáze kapitána dříve, než všichni hráči obdrží své vítězné body, zaznamenají se body těchto hráčů na list papíru.*)

Vítězné body všech hráčů se zaznamenají na jeden list papíru.

Každý hráč si sečte:

- Hodnotu svých žetonů s vítěznými body +
- Vítězné body za své budovy (*červenohnědé číslo vpravo nahoře*) +
- Dodatečné vítězné body za své obsazené velké budovy

Pozor: Vítězné body za budovu se počítají i v případě, že budova není obsazena. (*Takto přináší např. každá z pěti velkých budov 4 vítězné body i v případě, že není obsazena.*)

Dodatečné body za každou z pěti velkých budov se ale počítají pouze, pokud je budova obsazena.

Vítězí hráč s největším počtem vítězných bodů. Při rovnosti vítězí ten hráč, kterému zbylo větší množství dublonů a zboží (1 kamen zboží = 1 dublon).

BUDOVY

Pro všechny budovy platí:

- Každou budovu smí hráč postavit jen *jednou*.
- Pokud je na budově umístěn alespoň jeden kolonista, počítá se budova jako obsazená. Jen obsazené budovy plní svoji funkci. (*výjimka: vítězné body*)
- To, na kterém městském poli budova stojí, nemá žádný další význam (stejně jako je to u plantáží a kamenolomů na ostrovních políčkách). Budovy mohou být v rámci políček města libovolně přemísťovány. Např. pokud hráč chce postavit jednu z velkých budov ale nemá dvě volná políčka nad sebou. Žádná postavená budova nesmí ale být (stejně jako u ostrovních kartiček) *zcela* odebrána z hracího plánu (*např. aby uvolnila místo jiné budově nebo pro oddálení konce hry*).
- Červenohnědé číslo vpravo nahoře na každé budově určuje, kolik vítězných bodů (obsazená nebo neobsazená) přináší na konci hry.
- Číslo v prvním kruhu každé budovy určuje cenu její stavby. Po postavení budovy již není dále důležité.

Produkční budovy (modré, bílé, světle a tmavě hnědé)

Jsou doplňkem k plantážím umožňující produkci různého zboží:

- Rostliny indiga (indigovník) jsou ve výrobnách indiga přeměněny na barvivo (modré kameny).
- Z cukrové třtiny je v cukrovarech lisováním získáván cukr (bílý kameny).
- Listy tabáku jsou v továrnách na tabák rozemlety na tabákový prášek (světle hnědé kameny).
- Z kávovníku jsou v pražárnách páleny kávové boby (tmavě hnědé kameny zboží).
- Pozor: Pro rostliny kukuřice není potřeba žádná produkční budova. Kukuřice (žluté kameny) jsou získávány přímo z plantáží. Tj. každá obsazená plantáž kukuřice dává při fázi dozorce přímo jeden žlutý kámen zboží.

Kruhy na produkčních budovách určují, kolik zboží je zde možno maximálně vyprodukovat, pokud budou obsazeny kolonisty. K tomu je nutný také *stejný počet* obsazených plantáží.

Příklad

Hráč produkuje následující kameny zboží:

- (1) 2 kusy kukuřice (protože třetí kukuřičná plantáž není obsazená)
- (2) 1 kus tabáku (protože druhý kruh v továrně na tabák není obsazen)
- (3) 3 kusy cukru (protože čtvrtá plantáž cukrové třtiny není obsazena)

Upozornění:

- *Neexistují žádné suroviny k „meziskladování“. V předchozím příkladu získává hráč jen skutečně vyprodukované kusy zboží, „zahálující“ kolonisté nepřinášejí hráči nic dalšího!*
- *Jak již bylo popsáno v kapitole Dozorce, pokud již není v banku dostatek zboží, hráč získává jen to zboží, které je k dispozici.*

Fialové budovy

Existuje 17 různých druhů fialových budov: po dvou od každé z 12ti malých budov a po jedné od každé z 5ti velkých budov.

Zvláštní funkce fialových budov modifikuje platnost části základních pravidel. (*Tak smí např. vlastník obsazené obchodní kanceláře prodat do obchodního domu stejné zboží, které se tam již nachází.*) Hráč ale není nucen používat své fialové budovy, pokud nechce (*to má význam především u loděnice*).

Malá tržnice [Kleine Markthalle]

Při prodeji zboží v průběhu fáze kupce získává vlastník budovy za zboží o jeden dublon z banku více.

Příklad: Vlastník obsazené malé tržnice při prodeji jednoho kusu kukuřice do obchodního domu získá za ni 1 dublon.

Hacienda [Hacienda]

Když přijde vlastník haciendy na řadu během fáze osadníka, může si *před tím*, než si vybere jednu z otočených kartiček plantáží, vylosovat jednu kartičku navíc z neotočených a umístit ji na jedno ze svých volných polí na svém ostrově.

Upozornění: Pokud si hráč kartičku vylosuje, musí ji následně také umístit na svůj ostrov. Pokud vlastní hráč také stavební hut', nesmí si vzít místo losované kartičky kartičku kamenolomu.

Stavební hut' [Bauhütte]

Když přijde vlastník budovy na řadu během fáze osadníka, může si *místo* jedné z otočených kartiček plantáží vzít kartičku kamenolomu.

Upozornění: Pokud vlastní stavební hut' osadník, smí si přesto vzít jen jednu kartičku kamenolomu.

Malé skladiště [Kleines Lagerhaus]

Jak je popsáno u role kapitána, ztrácí hráč na konci kola kapitána nenaložené zboží. Vlastník malého skladiště si smí nechat kromě *jednoho kusu* zboží, které si smí skladovat každý hráč, ještě *libovolné množství* kusů od *jednoho* dalšího druhu zboží.

Upozornění: Při skladování se zboží fyzicky nepřesouvá do budovy skladiště, ale zůstává na růžici. Skladiště hráče nechrání před povinností zboží během fáze kapitána nakládat na loď, ale pouze před nutností odložit přebytečné zboží na konci fáze kapitána zpět do banku.

Útulék [Hospiz]

Během fáze osadníka smí vlastník útulku na *tuto* vybranou kartičku (plantáže nebo kamenolomu) okamžitě umístit jednoho osadníka z banku uprostřed stolu.

Upozornění: Pokud si jako vlastník haciendy losuje ještě jednu kartičku, na ni nezískává *žádného* kolonistu.

Pokud již není v banku žádný kolonista k dispozici, smí ho vzít z lodi. Pokud není žádný ani na ní, vyjde naprázdno.

Obchodní kancelář (Nákupní centrála) [Kontor]

Při prodeji během fáze kupce smí vlastník budovy prodat zboží stejného druhu, které se již v obchodním domě nachází. Je-li obchodní dům plný, nelze prodat žádné zboží.

Příklad: V obchodním domě leží právě jeden kus tabáku. Vlastník jedné obchodní kanceláře je na řadě a prodá tam druhý kus tabáku. Poté přijde na řadu druhý vlastník obchodní kanceláře a také prodá do obchodního domu tabák.

Velká tržnice [Große Markthalle]

Při prodeji zboží v průběhu fáze kupce získává vlastník budovy za zboží o dva dublony z banku více.

Upozornění: Pokud hráč vlastní malou i velkou tržnici, získává při prodeji do obchodního domu tomu odpovídající 3 dublony navíc.

Velké skladiště [Großes Lagerhaus]

Vlastník malého skladiště si smí na konci fáze kapitána nechat kromě jednoho kusu zboží, které si smí skladovat každý hráč, ještě *libovolné množství* kusů od *dvou* dalších druhů zboží.

Upozornění: Pokud hráč vlastní malé i velké skladiště, smí skladovat až tři druhy zboží v libovolném množství a jeden kus zboží od čtvrtého druhu.

Manufaktura [Manufaktur]

Pokud vlastník manufaktury vyprodukuje během fáze dozorce více než jeden *druh* zboží, získává zato peníze z banku: Za dva *druhy* obdrží 1 dublon, za tři druhy 2 dublony, za 4 druhy 3 dublony a za všech pět druhů 5 dublonů. Počet vyprodukovaných kusů přitom není důležitý.

Příklad: Majitel manufaktury disponuje třemi plantážemi kukuřice, třemi plantážemi cukrové třtiny a jednou tabákovou plantáží a také odpovídajícími produkčními budovami. V probíhající fázi dozorce

vyprodukoval jen 2 kusy cukru a jeden tabák, protože v banku již nezbyla žádná kukuřice a jen dva kusy cukru. Obdrží z banku 1 dublon, protože vyprodukoval dva druhy zboží.

Univerzita [Universität]

Pokud vlastník univerzity staví během fáze stavitele nějakou budovu, smí si ihned vzít jednoho kolonistu z banku a umístit ho na ní.

Upozornění: Pokud staví budovu s více než jedním kruhem, obdrží stejně jen jednoho kolonistu. Pokud již není v banku žádný kolonista k dispozici, smí ho vzít z lodi. Pokud není žádný ani na ní, vyjde naprázdno.

Přístav [Hafen]

Pokaždé, když držitel přístavu během fáze kapitána nakládá zboží, obdrží za to jeden vítězný bod navíc.

Příklad: Majitel přístavu (a loděnice) může nyní naložit na „tabákovou loď“ 3 ze svých 5 kusů tabáku, čímž loď naplní. Získá za to 3+1 vítězných bodů. V následujícím kole nalodí dva kusy cukru na odpovídající loď: 2+1 vítězné body. V dalším kole vyžije loděnice a odloží své dva zbývající kusy tabáku zpět do banku: znovu 2+1 vítězné body. Celkem tedy během této fáze kapitána získal díky přístavu navíc 3 vítězné body.

Loděnice [Weft]

Když přijde hráč během fáze kapitána na řadu, musí naložit zboží dle podmínek popsanych v kapitole Kapitán. Vlastní-li ale loděnici, smí místo nakládání na jednu ze tří přepravních lodí odložit všechny kusy jednoho svého druhu zboží zpět do banku a získá zato odpovídající počet vítězných bodů. (Můžeme říci, že má postavenou svoji vlastní imaginární loď s neomezenou kapacitou.)

Když přijde opět na řadu, pokud má ještě další zboží, musí je již nakládat vždy na jednu z přepravních lodí, tak dlouho, dokud může.

Loděnici smí použít maximálně jednou během fáze. Okamžik, ve kterém ji použije si ale smí libovolně zvolit. „Vlastní loď“ pojme na rozdíl od přepravních lodí také druh zboží, který se právě vyskytuje na jedné z nich nebo který odeslal na své lodi majitel druhé loděnice.

Upozornění: Použije-li hráč loděnici, musí nalodit všechny kusy zvoleného druhu zboží. Hráč ale není nikterak omezen, který druh zvolí. Nemusí tedy nakládat druh, od kterého má nejvíce kusů. „Vlastní loď“ pojme maximálně 11 kusů jednoho druhu zboží.

Velké budovy

Následujících pět budov je ve hře jen jednou. Zabírají ve městě dvě pole, ale počítají se pouze jako jedna budova.

Pozor: Všude, kde se v textu objevuje termín „velké budovy“, myslí se tím následujících pět budov!

Sídlo cechu [Zunftthalle]

Vlastník *obsazeného* sídla cechu získává na konci hry navíc 1 vítězný bod za každou vlastní (obsazenou nebo neobsazenou) *malou* produkční budovu (malá zpracovatelná indiga a malý cukrovar) a 2 vítězné body za každou (obsazenou nebo neobsazenou) *velkou* produkční budovu (zpracovatelná indiga, cukrovar, továrna na tabák, pražírna kávy).

Příklad: Vlastník *obsazeného* sídla cechu, který na konci hry má malý a velký cukrovar, malou zpracovatelnou indiga a pražírnu kávy získá 2 dodatečné vítězné body.

Rezidence [Residenz]

Vlastník *obsazené* rezidence získává na konci hry navíc vítězné body za své (obsazené nebo neobsazené) plantáže a kamenolomy umístěné na ostrovních polích. Za 9 nebo méně obsazených polí získá 4 vítězné body, za 10 obsazených polí 5 vítězných bodů, za 11 obsazených polí 6 vítězných bodů a za všech 12 obsazených polí získá 7 vítězných bodů.

Příklad: Vlastník *obsazené* rezidence, který má na konci hry obsazených 10 z 12 ostrovních polí, získá 5 dodatečných vítězných bodů.

Pevnost [Festung]

Vlastník *obsazené* pevnosti získává na konci hry navíc 1 vítězný bod za každé 3 kolonisty na svém hracím plánu.

Příklad: Vlastník *obsazené* pevnosti, který má na konci hry celkem 20 kolonistů na plantážích, kamenolomech, budovách a v San Juanu, získá 6 dodatečných vítězných bodů.

Celnice [Zollhaus]

Vlastník *obsazené* celnice získává na konci hry navíc 1 vítězný bod za každé 4 vítězné body. Počítají se pouze vítězné body v žetonech, ne vítězné body za budovy.

Příklad: Vlastník *obsazené* celnice, který má na konci hry celkem 23 vítězných bodů ve formě žetonů, získá 5 dodatečných vítězných bodů.

Radnice [Rathaus]

Vlastník *obsazené* radnice získává na konci hry navíc 1 vítězný bod za každou vlastní (obsazenou nebo neobsazenou) fialovou budovu (*Radnice se počítá také!*).

Příklad: Vlastník *obsazené* radnice, který má na konci hry tyto fialové budovy: hacienda, stavební huť, obchodní kancelář, velké skladiště, přístav, rezidence a radnice (obsazená), získá 7 dodatečných vítězných bodů.

ČASTO KLADENÉ OTÁZKY A ODPOVĚDI (PŘEVZATO Z INTERNETU)

PŘÍPRAVA

- Vždy se používají tři přepravní lodě. Při třech hráčích tři nejmenší, při více hráčích se za každého dalšího hráče vždy nejmenší loď nahradí lodí větší.
- 3, 4 nebo 5 kolonistů, kteří jsou na začátku hry na lodi kolonistů jsou navíc nad počet 55, 75 nebo 95 kolonistů určených pro hru.
- Nespoléhejte na to, že v krabici je celkem 100 kolonistů. Pro přípravu hry pro 4 hráče tedy nestačí 21 kolonistů odstranit!

STAVITEL

- Hráč smí postavit pouze jednu budovu od každého druhu. To se týká také produkčních budov!

PURKMISTR

- Během fáze starosty jsou kolonisté z lodi zcela rozebráni. Hráči si berou z lodi po jednom kolonistovi tak dlouho, dokud není loď prázdná. Během fáze může tedy na některé hráče přijít řada i vícekrát (získají více kolonistů).
- Kolonisté se smějí přemísťovat na plánu pouze během fáze starosty.

KUPEC

- Během jedné fáze kupce smí každý hráč prodat pouze jeden kus zboží!
- Obchodní dům se nevyprazdňuje dokud není plný. Pokud je plný vyprázdní se až na konce dané fáze kupce. Pokud na konci fáze kupce není obchodní dům plný, nevyprazdňuje se.

DOZORCE

- Protože pražírna kávy má pouze dvě pozice pro kolonisty, není možné získat během fáze dozorce více než 2 kusy kávy (výjimka: použití privilegia dozorce, kdy lze získat třetí kus). Obdobně nelze získat více než 4 kusy indiga a cukru a 3 tabáku (opět bez privilegia dozorce).
- Pokud na konci fáze dozorce máte více zboží než můžete skladovat, nemusíte žádné zboží odkládat. Tato povinnost je pouze na konci fáze kapitána.

KONEC HRY

- Pokud je splněna jedna ze tří možných konců hry, dohrává se ještě kolo. Hra končí teprve v okamžiku, kdy se normálně přesunuje karta guvernéra k dalšímu hráči.
- Pokud dojdou žetony s vítěznými body, mohou se při poslední fázi kapitána k záznamu vítězných bodů použít místo papíru žetony odložené před hrou (při 3 nebo 4 hráčích), dublony (hráči si je umístí např. do pravého dolního rohu svého plánu) nebo (pokud nemá a nebude mít žádný z hráčů obsazenou celnici) každý hráč vrátí do banku např. 5 vítězných bodů.

přeložil Ladislav Smejkal, 2003