



PUERTO RICO

1897

Special Edition

ПРАВИЛА

СОДЕРЖАНИЕ

Puerto Rico 1897 Special Edition	3
Компоненты специального издания	3
Цель игры	5
Подготовка к игре (базовая игра: от 3 до 5 игроков)	6
Игровой процесс	9
Ход игры и роли	9
Основные понятия	9
Плантатор (развивать сельские угодья)	10
Вербовщик (нанимать работников)	10
Строитель (строить здания)	11
Ремесленник (производить товары)	12
Торговец (продавать товары)	13
Капитан (отправлять товары)	14
Авантюрист (получить монету)	17
Новый раунд	17
Конец игры	17
Здания	18
Игра вдвоём	22
Дополнения	23
Дополнение I: Новые здания	23
Дополнение II: Граждане	26
Дополнение III: Контрабандист	28
Дополнение IV: Фестиваль	29
Дополнение V: Карты фестиваля	30
Дополнение VI: Достижения	32
Альтернативные правила игры	32
Пуэртома	33
Компоненты	33
Обзор	33
Подготовка	34
Игровой процесс	35
Общие примечания	35
Выбор роли	35
Разыгрывание роли	36
Перемещение жетона трекера действий	36
Примеры выбора роли	36
Действия ролей	37
Конец раунда	39
Конец игры	39
Уровень сложности	39
Поддержка дополнений	40
Тайлы способностей Пуэртомы	41
История в настольной игре	42
Благодарности	43
Сводка правил	44

Пуэрто-Рико 1897 Специальное Издание

НА ДВОРЕ 1897 ГОД. Колониальная эпоха закончилась. Пуэрто-Рико находит своё место в современном мире. Вы тоже хотите найти в нём своё место — и готовы соперничать с другими фермерами, чтобы добиться этого. Вы соревнуетесь за лучших Работников, чтобы производить Товары из самых ценных ресурсов Пуэрто-Рико. Пытаясь продать свои Товары с наибольшей прибылью, вы развиваете оживлённую городскую инфраструктуру и укрепляете свою репутацию. Сумеете ли вы обрести желанный престиж и стать самым богатым фермером на острове?

В конце этой Книги правил вы найдёте дополнительную информацию об истории Пуэрто-Рико.

КОМПОНЕНТЫ СПЕЦИАЛЬНОГО ИЗДАНИЯ

БАЗОВАЯ ИГРА:



1x Книга правил



1x Двустороннее основное поле



5x Карт-памяток



5x Двухслойных
планшетов игроков



5x Двусторонних
жетонов портрета игрока

58x Жетонов сельских угодий

- ① 10x Кукурузная плантация
- ② 12x Фруктовая плантация
- ③ 11x Сахарная плантация
- ④ 9x Табачная плантация
- ⑤ 8x Кофейная плантация
- ⑥ 8x Каменоломня



8x Жетонов ролей (Капитан,
Торговец, 2x Авантюрист,
Плантатор, Строитель,
Вербовщик, Ремесленник)



1x Мешочек
для угодий



44x Обычных зданий



5x Расширенных зданий



4x Альтернативных
обычных зданий



4x Картонных жетона
личного корабля (2 типа)



50х Деревянных
жетонов победных очков

- 31х 1 ПО
- 19х 5 ПО



1х Фигурка губернатора
(жетон первого игрока)



51х Металлическая монета

- 43х Серебряные монеты («1»)
- 8х Золотые монеты («5»)



1х Реестр работ



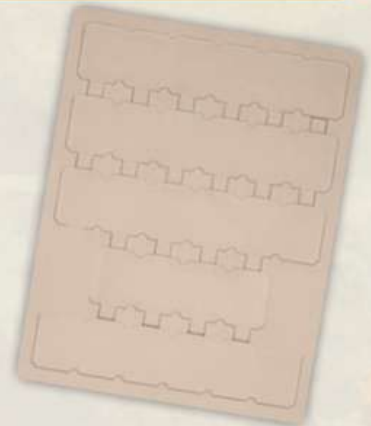
1х Торговый дом



3х Модели грузового корабля



5х Пластиковых палуб грузовых кораблей
с номерами 4/5/6/7/8
(с дополнительными ячейками для ящиков: 0/1/2/3/4)



1х Лоток для зданий



50х Моделей ящиков товаров

- 10х Ящик кукурузы
- 11х Ящик фруктов
- 11х Ящик сахара
- 9х Ящик табака
- 9х Ящик кофе



100х Фигурок работников
(4 типа)



1х Лоток для ресурсов



4х Лотка для ПО и работников



Монеты, отчеканенные
для Пуэрто-Рико
Королевским монетным
двором Мадрида
в 1895–1896 гг.



Картонные монеты
для настольной игры
Puerto Rico 1897,
созданные по мотивам
оригинала



Металлические
монеты для настольной
игры Puerto Rico 1897

ДИЗАЙН МОНЕТ:

У Пуэрто-Рико никогда не было собственного монетного двора, и к концу XIX века испанской валюте было трудно попадать на остров. В период между 1870-ми и 1890-ми годами в Пуэрто-Рико в основном использовались серебряные монеты Мексики, Венесуэлы и США. В какой-то момент одна группа начала накапливать эти иностранные монеты, изымая их из обращения. В результате испанское правительство уполномочило Королевский монетный двор Мадрида выпускать монеты для Пуэрто-Рико, которые чеканились только в 1895–1896 годах. Именно поэтому на монетах в игре стоит дата 1896, а не 1897.

ДОПОЛНЕНИЕ I: НОВЫЕ ЗДАНИЯ



24x Обычных зданий



2x Расширенных здания

ДОПОЛНЕНИЕ II: ГРАЖДАНЕ



14x Обычных зданий



1x Расширенное здание



20x Фигурок граждан (2 типа)

ДОПОЛНЕНИЕ III: КОНТРАБАНДИСТ



1x Жетон роли (Контрабандист)

1x Жетон Контрабандиста

ДОПОЛНЕНИЕ IV: ФЕСТИВАЛЬ



1x Поле фестиваля

ДОПОЛНЕНИЕ V: ФЕСТИВАЛЬНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ



12x Карт фестиваля

ДОПОЛНЕНИЕ VI: ДОСТИЖЕНИЯ



30x Карт достижений

КОМПОНЕНТЫ СТАНДАРТНОГО ИЗДАНИЯ

(Эти компоненты заменяют соответствующие им аналоги из Специального издания).



1x Картонный жетон губернатора



100x Деревянных работников



20x Деревянных граждан



1x Пластиковая подставка



51x Картонная монета



50x Деревянных ящиков товаров



3x Картонных двусторонних корабля

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры — набрать больше всех победных очков, стратегически развивая свою часть идиллического острова Пуэрто-Рико. Игроки по очереди выступают в ролях Плантатора, Строителя, Вербовщика, Ремесленника, Торговца, Капитана или Авантюриста. Хотя каждый игрок получает возможность выполнить действие Роли, только тот игрок, который выбирает конкретную Роль в свой ход, получает связанное с ней Преимущество. Будьте внимательны к соперникам: иногда выбор Роли принесёт другим больше пользы, чем вам. На протяжении нескольких раундов игрокам приходится приспосабливаться к постоянно меняющимся условиям, чтобы сохранять преимущество над другими игроками.

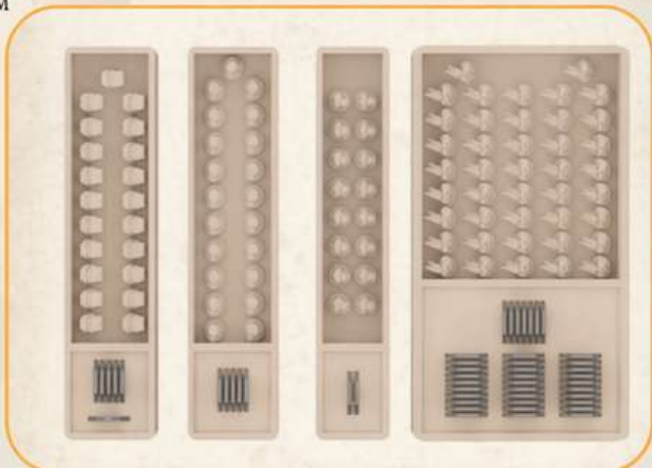
Цель игры:

Цель игры — набрать больше всех победных очков, развивая свою часть острова.

Побеждает тот, у кого в конце игры больше всего победных очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (БАЗОВАЯ ИГРА: ОТ 3 ДО 5 ИГРОКОВ)

- 1 Поместите основное поле в центр стола.
- 2 Поместите лоток для зданий рядом с основным полем.
- 3 Поместите лоток для ресурсов рядом с основным полем.
- 4 Поместите модель реестра работ и модель торгового дома на их места на основном поле.
- 5 Поместите лотки для ПО и работников рядом с основным полем. Убедитесь, что вы используете лотки, подходящие для числа игроков в партии.
 - **Игра на 3 игроков:** лотки, отмеченные 2 и 3, в сумме дают 75 ПО и 58 работников.
 - **Игра на 4 игроков:** лотки, отмеченные 2, 3 и 4, в сумме дают 100 ПО и 79 работников.
 - **Игра на 5 игроков:** лотки, отмеченные 2, 3, 4 и 5, в сумме дают 126 ПО и 100 работников.
- 6 Возьмите 3, 4 или 5 работников (по числу игроков) из лотка для ПО и работников и поместите их в ячейку реестра работ.
- 7 Поместите мешочек для угодий рядом с основным полем и положите в него все жетоны угодий.



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ОСНОВНОГО ПОЛЯ ДЛЯ ИГРЫ НА 3 ИГРОКОВ



8 Случайным образом вытяните 4, 5 или 6 жетонов угодий (на один больше, чем число игроков) из мешочка для угодий и разместите их на основном поле.

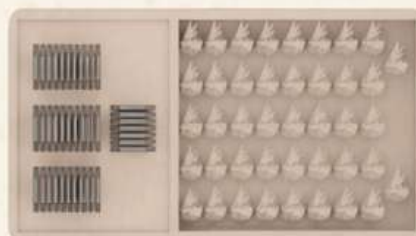
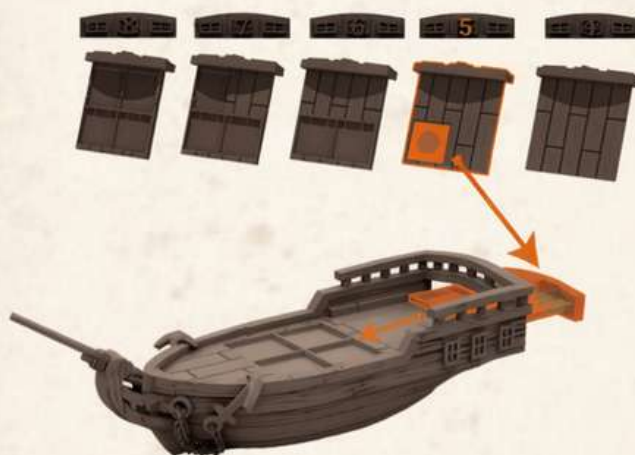
9 Разместите все 8 жетонов каменоломни стопкой лицевой стороной вверх на основном поле.

10 Разместите жетоны ролей на поле лицевой стороной вверх.

- **Игра на 3 игроков:** 6 жетонов (все, кроме 2 жетонов Авантюриста)
- **Игра на 4 игроков:** 7 жетонов (все, кроме 1 жетона Авантюриста)
- **Игра на 5 игроков:** все 8 жетонов

11 Вставьте палубы грузовых кораблей в модели кораблей в соответствии с числом игроков. Затем разместите корабли в предназначенных для них ячейках на основном поле.

- **Игра на 3 игроков:** палубы с номерами 4, 5 и 6
- **Игра на 4 игроков:** палубы с номерами 5, 6 и 7
- **Игра на 5 игроков:** палубы с номерами 6, 7 и 8



12 Выберите стартового игрока и передайте ему жетон губернатора.

13 Выдайте каждому игроку:

- 1 планшет игрока и 1 портрет игрока.
- 2, 3 или 4 монеты (на одну меньше, чем число игроков). Каждый игрок размещает полученные монеты на своём планшете игрока так, чтобы они были видны всем игрокам.
- 1 жетон угодья, как указано ниже, начиная с игрока с жетоном губернатора и далее по часовой стрелке.
 - **Игра на 3 игроков:** 1-й и 2-й игроки берут по одному жетону фруктового угодья; 3-й игрок берёт жетон кукурузного угодья
 - **Игра на 4 игроков:** 1-й и 2-й игроки берут по одному жетону фруктового угодья; 3-й и 4-й игроки берут по одному жетону кукурузного угодья
 - **Игра на 5 игроков:** 1-й, 2-й и 3-й игроки берут по одному жетону фруктового угодья; 4-й и 5-й игроки берут по одному жетону кукурузного угодья

Каждый игрок размещает полученный жетон угодья лицевой стороной вверх на любом из 12 сельских участков в верхней части своего планшета игрока.



14 Верните все неиспользованные компоненты в коробку.



ХОД ИГРЫ

Раунды и Роли

В «Пуэрто-Рико» играют в течение нескольких раундов. В каждом раунде, начиная с губернатора (игрока с жетоном губернатора), каждый игрок выбирает один из доступных жетонов ролей, кладёт его рядом со своим планшетом игрока и принимает эту роль на текущую фазу. Если игрок выбирает жетон роли с монетами на нём, он получает эти монеты.

После выбора роли начинается соответствующая ей фаза. Начиная с игрока, выбравшего роль, и далее по часовой стрелке, каждый игрок получает возможность выполнить действие, связанное с этой ролью. Кроме того, игрок, выбравший роль, может воспользоваться бонусом преимущества выбранной роли, который может изменить действие или дать дополнительную награду.

Все действия и бонусы преимущества (за исключением роли Капитана) необязательны, и любой игрок может решить ими не пользоваться.

Затем игрок слева от того, кто ранее выбрал роль, выбирает одну из оставшихся ролей (забирая монеты, если они есть), кладёт её рядом со своим планшетом игрока и выполняет связанное с ней действие (и преимущество). Далее по часовой стрелке каждый другой игрок выполняет действия, относящиеся к этой роли. Этот процесс повторяется, пока все игроки не выберут по одному жетону роли и не завершатся все фазы ролей, что означает конец раунда.

В конце раунда губернатор кладёт по 1 монете из запаса на каждый жетон роли, не выбранный в этом раунде. Все игроки возвращают свои жетоны ролей на основное поле. Затем игрок слева от текущего губернатора получает жетон губернатора и становится новым губернатором на следующий раунд.

Игра продолжается, пока не будет выполнено одно из условий окончания игры (см. страницу 17).



Понятия

В специальном издании «Пуэрто-Рико 1897» есть ряд ключевых терминов, необходимых для понимания остальной части книги правил.

Все товары, здания и жетоны местности ограничены. Если они закончились, игроки больше не могут их получить.

Местность: Верхняя часть планшета игрока, куда помещаются жетоны местности, к которым относятся жетоны угодий, каменоломни и леса.

Сбросить: Уберите компонент со своего планшета игрока и поместите его в стопку сброса рядом с основным полем. Он больше не используется в текущей партии, если не указано иное.

Угодье: Вид жетона местности, включающий кукурузные, фруктовые, сахарные, табачные и кофейные угодья.

Расширенное здание: Здание, занимающее две ячейки здания.

Погрузить: Переместите ящик товаров со своего планшета игрока и поместите его в пустую ячейку на любом грузовом корабле или на личном корабле.

Обычное здание: Здание, занимающее одну ячейку здания.

Пополнить: Поместите некоторое число работников в реестр работ в зависимости от общего количества пустых ячеек в зданиях на всех планшетах игроков.

Вернуть: Уберите компонент со своего планшета игрока и верните его в запас.

Продать: Переместите ящик товаров со своего планшета игрока и поместите его в пустую ячейку торгового дома, чтобы получить указанное количество монет.

Сохранить: Оставьте указанное число ящиков товаров на своём планшете игрока после фазы Капитана. Вы сможете использовать их в будущих ходах.

Запас: Специальная область для хранения игровых элементов, включающая лоток ресурсов для монет и товаров, а также лотки для работников и жетонов ПО.

ПО (победные очки): В конце игры победителем объявляется игрок с наибольшим количеством ПО.

ХОД ИГРЫ

В начале каждого раунда губернатор делает свой ход, выбирая жетон роли, и выполняет её действие и преимущество.

Далее по часовой стрелке все остальные игроки выполняют это действие (без преимущества).

Затем игрок слева от того, кто ранее выбрал роль, выбирает одну из оставшихся ролей и выполняет связанное с ней действие (и преимущество). Далее по часовой стрелке все остальные игроки выполняют действия, связанные с этой ролью.

После того как каждый игрок выберет жетон роли и все игроки выполнят действия ролей, раунд заканчивается.

Конец раунда:

Положите 1 монету на каждый жетон роли, не выбранный в этом раунде.

Верните все жетоны ролей на основное поле.

Передайте жетон губернатора влево.



Плантатор (Развивать сельскую местность)

Начиная с Плантатора и далее по часовой стрелке, каждый игрок может взять один из открытых жетонов плантаций с Главного поля и разместить его на своём планшете игрока. Плантатор может использовать своё Преимущество, чтобы взять жетон каменоломни вместо одного из открытых жетонов плантаций с Главного поля.

Жетоны сельской местности можно размещать на любом пустом месте сельской местности. После размещения жетон можно перемещать по планшету игрока, но нельзя убрать с него. (Расположение жетонов на планшете игрока не влияет на игровой процесс.)

Когда все игроки выполняют или пропускают это действие, Плантатор сбрасывает все оставшиеся жетоны плантаций. Затем он тянет из мешка плантаций столько жетонов плантаций, сколько игроков +1, и размещает их в ячейках плантаций на Главном поле. Если во время игры жетоны плантаций в мешке закончатся, верните все сброшенные жетоны плантаций обратно в мешок. Если закончится и стопка сброса, игроки всё ещё могут выбирать эту Роль (например, чтобы получить с неё монеты), но не могут выполнить её действие.

Примечания:

- Когда все 12 ячеек сельской местности на планшете игрока заполнены, этот игрок всё ещё может выбрать роль Плантатора, но не может выполнить действие Плантатора.
- Когда жетоны каменоломни заканчиваются, Плантатор больше не может использовать своё Преимущество, а владелец Строительного двора больше не может использовать его функцию.
- Следующие Здания имеют функцию, которая срабатывает во время фазы Плантатора (подробности см. в разделах «Здания» и «Выбранные дополнения»): Строительный двор, Асьенда, Госпиталь, Лесопилка, Издательский дом, Управление парком.

Вербовщик (Нанять работников)

На жетонах плантаций, каменоломни и зданий есть 1–3 места для работников. На каждое такое место можно поместить ровно 1 работника. Если на жетоне находится 1 или более работников, он считается занятым. Активными считаются только занятые жетоны.

Вербовщик получает 1 работника из запаса (не из Реестра работников) благодаря своему Преимуществу. Затем, начиная с Вербовщика и далее по часовой стрелке, каждый игрок берёт 1 работника из Реестра работников. Это повторяется до тех пор, пока в Реестре работников не останется работников. Обратите внимание, что из-за этого игроки могут получить разное количество работников.

Во время фазы Вербовщика игроки размещают работников (полученных в текущей или любой предыдущей фазе) на любые пустые места для работников на жетонах каменоломни, плантаций или зданий. Они также могут перемещать работников, размещённых в предыдущих раундах, на другие жетоны. Если у игрока на планшете не осталось пустых мест, все оставшиеся работники помещаются на его портрет. Их можно будет разместить на места в одну из следующих фаз Вербовщика.

Когда все игроки завершат это действие, Вербовщик пополняет Реестр работников. Для этого подсчитывают количество пустых мест для работников на жетонах зданий (не на жетонах плантаций или каменоломни) на всех планшетах игроков. Затем в Реестр работников добавляют из запаса столько работников. Вербовщик должен добавить как минимум столько работников, сколько игроков участвует в игре, даже если пустых мест в зданиях на планшетах игроков меньше.

Пример для игры вчетвером:

В начале фазы Вербовщика в Реестре работников находится 6 работников. Сначала Вербовщик получает 1 работника напрямую из запаса благодаря своему Преимуществу. Затем он получает 1 работника из Реестра работников.

Затем 2-й игрок получает 1 работника из Реестра работников, после него — 3-й и 4-й игроки.

Поскольку все игроки уже получили по 1 работнику из Реестра работников, раздача начинается заново: Вербовщик получает ещё 1 работника из Реестра работников, а затем — 2-й игрок.



Действие: Возьмите 1 из открытых жетонов плантаций и разместите его в одной из ячеек сельской местности на своём планшете игрока.

Преимущество: Вы можете взять жетон каменоломни вместо жетона плантации.

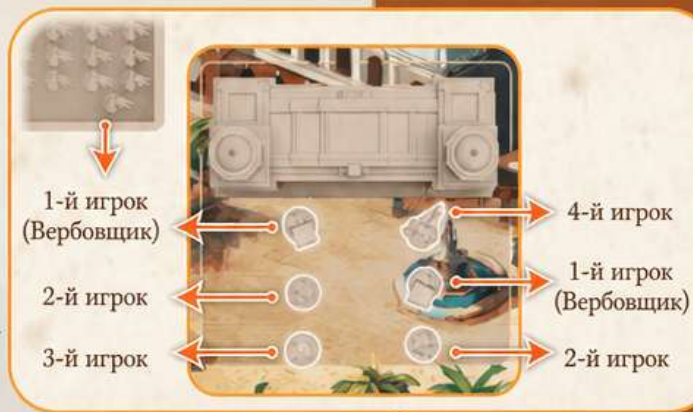
В конце фазы Плантатора вытяните из мешка плантаций столько жетонов плантаций, сколько игроков +1, и разместите их в ячейках плантаций на Главном поле.



Действие: Каждый игрок получает 1 работника из Реестра работников, начиная с Вербовщика и далее по часовой стрелке, пока все работники не закончатся. Затем разместите или переместите всех своих работников.

Преимущество: Возьмите 1 дополнительного работника из запаса в начале фазы.

В конце фазы Вербовщика пополните Реестр работников.



В реестре работ больше не осталось работников. К этому моменту Вербовщик получил в общей сложности 3 работников (включая начального работника из запаса).

- 2-й игрок заканчивает с 2 работниками.
- 3-й и 4-й игроки заканчивают с 1 работником каждый, так как участвовали только в первом круге выбора.

Примечания:

- Размещать работников или перемещать их между жетонами можно только во время фазы Вербовщика.
- Игроки не могут по собственному желанию перемещать своих работников из ячеек работников на свой портрет на планшете игрока.
- Игроки добавляют и перемещают своих работников одновременно, если только кто-либо из игроков не предпочитает делать это по часовой стрелке, начиная с Вербовщика.
- Если в запасе больше нет доступных работников, Вербовщик не может использовать своё Преимущество и может выполнить только действие Роли.
- Если работников недостаточно, чтобы пополнить реестр работ, игра заканчивается после этой фазы Вербовщика.
- Следующие здания имеют функцию, срабатывающую во время фазы Вербовщика (более подробную информацию можно найти в разделах «Здания» и выбранных дополнений): Издательский дом, Вилла.

❖ СТРОИТЕЛЬ (РАЗВИТИЕ ЗДАНИЙ)

Начиная со Строителя и далее по часовой стрелке, каждый игрок может построить 1 здание, оплатив его стоимость в монетах и разместив его на своём планшете игрока. Строитель платит на 1 монету меньше.

Игрок не может построить здание, которое у него уже есть. Жетоны зданий можно размещать в любой пустой ячейке здания. Расширенные здания требуют 2 соседние пустые ячейки. После размещения жетон можно перемещать, но нельзя убирать с планшета игрока. (Расположение жетонов не влияет на игровой процесс.) Подробнее об уникальной функции каждого здания см. в разделе «Здания» на странице 18.

Скидка каменоломни

Во время фазы Строителя за каждую занятую каменоломню игрок платит на 1 монету меньше за здание со следующими ограничениями: стоимость зданий ценой 1 ПО может быть уменьшена максимум 1 каменоломней (-1 монета), зданий ценой 2 ПО — 2 каменоломнями (-2 монеты), зданий ценой 3 ПО — 3 каменоломнями (-3 монеты), а расширенных зданий — 4 каменоломнями (-4 монеты).

Пример: Игрок с 3 занятыми каменоломнями может оплатить следующие стоимости зданий: «Строительный двор» (здание за 1 ПО стоимостью 2 монеты) за 1 монету, «Контора» (здание за 2 ПО стоимостью 5 монет) за 3 монеты, «Гавань» (здание за 3 ПО стоимостью 8 монет) за 5 монет, «Городская ратуша» (расширенное здание стоимостью 10 монет) за 7 монет.

Примечания:

- Преимущество Строителя позволяет платить за здание меньше, но Строитель не получает монету, если решает ничего не строить.
- Нельзя строить более чем в 12 ячейках зданий. Нельзя построить расширенное здание, если у вас есть только 1 пустая ячейка здания.
- Если один или несколько игроков заполнят все 12 ячеек зданий на своём планшете игрока, игра заканчивается после этой фазы Строителя.
- Следующие здания имеют функцию, срабатывающую во время фазы Строителя (более подробную информацию можно найти в разделах «Здания» и выбранных дополнений): Школа, Тайный рынок, Церковь, Издательский дом, Нотариус.



Действие:

Постройте 1 здание.

Преимущество:

Заплатите на 1 монету меньше, чем стоимость здания.

– 1

– 2

– 3

– 4



РЕМЕСЛЕННИК (ПРОИЗВОДСТВО ТОВАРОВ)

Начиная с Ремесленника и далее по часовой стрелке каждый игрок может взять из запаса товары в соответствии со своей производственной способностью (описана ниже) и поместить полученные ящики на свой планшет игрока. Когда все игроки завершат это действие, Ремесленник может воспользоваться своим Преимуществом и получить 1 дополнительный ящик одного из товаров, которые он произвёл в этой фазе.

Производственная способность

Производственная способность игрока определяется тем, сколько занятых угодий и производственных зданий находится на его планшете игрока. За каждое занятое кукурузное угодье возьмите 1 ящик кукурузы. Для фруктов, сахара, табака и кофе возьмите по 1 ящику за каждую пару работников на угодье и соответствующем производственном здании.



Действие: Получите товары из запаса.

Преимущество: В конце фазы получите 1 дополнительный ящик одного из произведённых вами товаров.

Примечание: Ремесленник — самая рискованная Роль в игре. Выбирая эту Роль, будьте осторожны, чтобы не помочь соперникам больше, чем себе!



Пример:

Игрок производит следующие ящики товаров:

- 1 2 ящика кукурузы — третье кукурузное угодье не занято
- 2 1 ящик табака — вторая ячейка работника на здании «Большой склад табака» не занята
- 3 3 ящика сахара — четвёртое сахарное угодье не занято

Примечания:

- Запас товаров ограничен. Если запас товаров, которые может произвести игрок, исчерпан, игрок не получает эти товары.
- Если Ремесленник не производит ни одного товара, он не получает Преимущество.
- Наличие занятой Фабрики позволяет игроку получать монеты, когда он производит более 1 вида товаров.
- Следующие здания имеют функцию, срабатывающую во время фазы Ремесленника (более подробную информацию можно найти в разделах «Здания» и выбранных дополнений): Все производственные здания, Фабрика, Канал, Винокурня, Часовня, Издательский дом.

ТОРГОВЕЦ (ПРОДАЖА ТОВАРОВ)

Начиная с Торговца и далее по часовой стрелке, каждый игрок может продать 1 ящик товаров со своего планшета игрока в Торговый дом. Он берёт 1 ящик товаров по своему выбору со своего планшета игрока, помещает его в одну из пустых ячеек Торгового дома и получает монеты в зависимости от проданного товара:

Кукуруза	Фрукты	Сахар	Табак	Кофе
				
				

Информацию о ценах на товары также можно найти на основном поле под Торговым домом.

Торговец получает 1 дополнительную монету, если что-либо продаёт. Игроки размещают полученные монеты на своём планшете игрока.

Во время фазы Торговца действуют следующие ограничения:

- В Торговом доме одновременно не может находиться более 1 товара каждого типа, если только у игрока нет занятой Конторы.
- В Торговом доме есть 4 ячейки для ящиков. Когда он заполняется, все оставшиеся игроки должны пропустить своё действие. В конце фазы, если Торговый дом заполнен, он очищается: все 4 ящика возвращаются в запас. Если он не заполнен, товары остаются в Торговом доме до следующей фазы Торговца.



Примечания:

- Если Торговец ничего не продаёт, он не получает преимущество в 1 монету.
- Игрок может продать кукурузу в Торговый дом, даже если не получит за это действие ни одной монеты.
- Следующие здания имеют функцию, срабатывающую во время фазы Торговца (более подробную информацию можно найти в разделах «Здания» и выбранных дополнений): Небольшой рынок, Большой рынок, Контора, Тайный рынок, Пристань торговца, Бюро зонирования, Издательский дом.



Действие:
Продайте 1 ящик товаров в Торговый дом.

Преимущество:
Получите 1 дополнительную монету от продажи.

Торговый дом принимает только те виды товаров, которых в нём ещё нет, если только у игрока нет занятой Конторы.

Если в конце фазы Торговца Торговый дом заполнен, верните ящики в запас.

❖ КАПИТАН (ОТПРАВКА ТОВАРОВ)

Начиная с Капитана и далее по часовой стрелке, каждый игрок загружает на 1 из грузовых кораблей столько ящиков 1 выбранного им вида товаров, сколько сможет. Это действие обязательно и может быть пропущено только в том случае, если игрок не может загрузить ни одного товара на грузовые корабли (согласно правилам погрузки ниже). Погрузка продолжается до тех пор, пока ни один из игроков не сможет загрузить больше ни одного ящика. После этого все игроки выполняют Хранение товаров.

В конце Капитан возвращает все ящики с каждого полностью заполненного грузового корабля в запас. Все частично загруженные грузовые корабли сохраняют ящики до следующей фазы Капитана. В результате в следующей фазе Капитана на игроков накладывается значительно больше ограничений, поскольку для некоторых грузовых кораблей их вместимость и вид товаров будут уже predetermined.



Погрузка на корабли

- Каждый грузовой корабль может перевозить товары только 1 вида. Например, грузовой корабль не может одновременно везти и фрукты, и табак.
- Разные грузовые корабли не могут быть загружены одним и тем же видом товаров. Например, если один грузовой корабль загружен кукурузой, ни один из остальных грузовых кораблей не может перевозить кукурузу.
- Игрок может выбрать для погрузки любой товар, который у него есть, независимо от количества его ящиков и вида товара.
- Если игрок может выбрать между 2 или более грузовыми кораблями, он обязан выбрать тот, который позволяет ему отправить наибольшее количество ящиков выбранного им вида товаров.
- Нельзя загружать ящики на полностью заполненные грузовые корабли.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Игроки получают 1 ПО за каждый загруженный ими ящик. Если Капитан загрузил хотя бы 1 ящик, он обязан получить 1 дополнительное ПО. В отличие от товаров и монет, жетоны ПО можно скрывать, размещая их лицевой стороной вниз на планшете игрока. По возможности игрокам следует обменивать пять жетонов по 1 ПО на один жетон 5 ПО.

ХРАНЕНИЕ ТОВАРОВ

В конце фазы Капитана каждый игрок может сохранить на своём планшете игрока только 1 выбранный ящик, если только у него нет хотя бы одного занятого Склада. Все остальные ящики портятся и возвращаются в запас.



Действие: Каждый игрок, начиная с Капитана и далее по часовой стрелке, загружает все ящики (если это возможно) 1 вида товаров, пока больше нельзя будет

загрузить ни одного товара.

Преимущество:

Получите 1 ПО, если вы что-либо загрузили.

Каждый грузовой корабль может перевозить только 1 вид товаров и не может перевозить вид товаров, уже загруженный на другой грузовой корабль.

Фаза Капитана заканчивается только тогда, когда все игроки загрузили всё возможное по правилам игры, после чего полностью заполненные грузовые корабли опустошаются.

Помните, что после окончания фазы игроки могут сохранить только 1 ящик.

Примечания:

- Хранение товаров происходит только в конце фазы Капитана.
- Если последний жетон ПО взят во время фазы Капитана, игра заканчивается после этой фазы Капитана.
- Следующие здания имеют функцию, срабатывающую во время фазы Капитана (более подробную информацию можно найти в разделах «Здания» и выбранных дополнений): Небольшой склад, Большой склад, Гавань, Причал, Склад, Небольшой причал, Маяк, Издательский дом, Зал собраний, Пенсионное бюро.



Пример для игры на 4 игроков:

Анна — Капитан. У неё 2 кукурузы и 6 сахара. Корабли на 5 и 7 ячеек пусты, а корабль на 6 ячеек уже наполовину заполнен кукурузой. Анна должна выбрать, загрузить ли ей 2 кукурузы или 6 сахара. Она решает загрузить сахар и размещает 6 ящиков на корабль на 7 ячеек **1**. (Она не могла использовать корабль на 5 ячеек, потому что был другой пустой корабль, достаточно большой, чтобы вместить больше её сахара.) Она получает 7 победных очков (6 ПО + 1 ПО за Преимущество Капитана).

Ход Бенно. У него 2 сахара и 3 табака. Он решает загрузить сахар и размещает 1 ящик на сахарный грузовой корабль на 7 ячеек **2**. (Он решил сохранить табак, чтобы продать его в Торговый дом в одном из следующих раундов.) Он получает 1 ПО.

Теперь ход Клары. У неё 2 кукурузы и 1 табак. Она решает загрузить табак и размещает его на корабль на 5 ячеек **3**. Она получает 1 ПО.

Далее Донни. У него 1 кукуруза и 5 фруктов. Он должен загрузить кукурузу на корабль на 6 ячеек и получает 1 ПО **4**.



Снова ход Анны. Она загружает свои 2 ящика кукурузы на корабль на 6 ячеек и получает 2 ПО. Анна уже получила дополнительное победное очко за Преимущество Капитана, поэтому повторно его не получает. **5**.

Бенно теперь не остаётся ничего, кроме как загрузить свои 3 ящика табака на корабль на 5 ячеек. Он получает 3 ПО. **6**.



Клара, Донни, Анна и Бенно больше не могут загрузить ни один из своих товаров. Первая часть фазы Капитана завершена, и начинается этап Хранения товаров. Каждый игрок может сохранить на своём планшете игрока только 1 выбранный ящик. У Анны 0 ящиков, а у Бенно уже остался 1 ящик, поэтому им ничего не нужно сбрасывать. У Клары 2 ящика кукурузы, и она должна сбросить один из них в запас. **7**. У Донни 5 ящиков фруктов, но у него также есть здание «Небольшой склад», которое позволяет хранить все ящики 1 вида товара, поэтому ему ничего не нужно сбрасывать. **8**. Затем полностью заполненные корабли на 6 и 7 ячеек опустошаются. **9**. Частично заполненный корабль на 5 ячеек остаётся до следующей фазы Капитана.

Авантюрист (Получение монеты)

Авантюрист получает 1 монету. С этой Ролью не связано никакого действия, поэтому остальные игроки ничего не делают.

Новый раунд

После завершения хода последнего игрока губернатор кладёт по 1 монете из запаса на каждый невыбранный жетон роли. Все игроки возвращают свои жетоны ролей на основное поле. Игрок слева от губернатора берёт жетон губернатора и становится новым губернатором на следующий раунд. Губернатор выбирает любой жетон роли, и игра продолжается, как описано выше.

Окончание игры

Игра заканчивается в конце фазы, если выполнено одно из следующих условий:

- Не хватает работников, чтобы пополнить реестр работ в конце фазы Вербовщика.
- Один или несколько игроков заполнили все 12 ячеек зданий на своём планшете игрока.
- Во время фазы Капитана взят последний жетон ПО. Если последний жетон ПО был взят во время другой фазы, игра продолжается до конца следующей фазы Капитана. Игроки могут использовать любой удобный способ (например, ручку и бумагу), чтобы отмечать ПО, полученные после того, как последний жетон ПО был взят.

После завершения этой фазы игра заканчивается. Каждый игрок подсчитывает свои победные очки, складывая:

- значение своих жетонов ПО, включая полученные после того, как был взят последний жетон ПО;
- ПО, указанные на каждом его здании, независимо от того, занято это здание или нет (белое число в синем шестиугольнике);
- бонусные ПО, полученные за любые занятые расширенные здания.

Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков. Если несколько игроков делят первое место, побеждает тот, у кого больше всего монет и ящиков товаров в сумме. Если и здесь ничья, победа делится между ними.



Действие: Нет

Преимущество:
Получите 1 монету.

Конец раунда:

Положите 1 монету на каждый невыбранный жетон роли. Верните все жетоны ролей на основное поле. Передайте жетон губернатора влево.

Окончание игры

Игра заканчивается в конце фазы, если не хватает работников, чтобы пополнить реестр работ, если игрок застроил все 12 ячеек зданий на своём планшете или если все жетоны ПО разобраны. Каждый игрок суммирует свои жетоны ПО + ПО своих зданий + дополнительные ПО за любые занятые расширенные здания. Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает!



ЗДАНИЯ

Цветная полоса, обозначающая тип здания и связанный с ним товар.



Здания

Каждое здание может быть построено игроком только один раз.

Только занятые здания могут использовать свои функции.

Следующие правила применяются ко всем зданиям:

- Игрок не может построить здание, которое у него уже есть.
- Здание считается занятым, как только в его ячейке находится хотя бы 1 работник. Игроки могут использовать функции только занятых зданий.
- Расположение зданий не имеет значения, и игроки могут переставлять здания, чтобы разместить расширенные здания. Однако здания нельзя убирать с планшета игрока.
- Число в синем шестиугольнике в правом верхнем углу каждого здания показывает, сколько победных очков оно приносит в конце игры, независимо от того, занято оно или нет.
- Число в серебряном круге в правом верхнем углу каждого здания обозначает его стоимость.

ОБЫЧНЫЕ ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ЗДАНИЯ



Кукуруза (для неё нет Производственного здания, но есть уголье этого цвета)

Фрукты

Сахар

Табак

Кофе

Производственные здания позволяют игроку производить фрукты, сахар, табак и кофе во время фазы Ремесленника.

Производственные здания



Для кукурузы Производственного здания нет.

Чтобы производить товары, игрокам нужны занятое угодье и соответствующее занятое Производственное здание:

- *Малый/Большой фруктовый склад* необходим для производства фруктов с фруктовых угодий (зелёная полоса)
- *Малая/Большая сахарная мельница* необходима для производства сахара с сахарных угодий (белая полоса)
- *Большой табачный склад* необходим для производства табака с табачных угодий (коричневая полоса)
- *Большая кофейная обжарка* необходима для производства кофе с кофейных угодий (чёрная полоса)
- Для кукурузы нет соответствующего Производственного здания, и она производится напрямую с угодий. Каждое занятое кукурузное угодье (жёлтая полоса) производит 1 ящик кукурузы во время фазы Ремесленника.

ОБЫЧНЫЕ ТОРГОВЫЕ ЗДАНИЯ



Торговое здание

Торговое здание позволяет игроку выполнять функцию вне стандартных правил игры. Эта функция используется либо во время определённой фазы, обозначенной значком слева под названием здания, либо в конце игры. Функции зданий доступны только если здание занято.

Функции зданий НЕ обязательны и, если не указано иное, являются дополнительным бонусом к стандартным действиям фазы.

Например: Небольшой склад позволяет вам сохранить все ящики 1 вида товара во время фазы Капитана. Это дополнение к стандартному сохранению 1 ящика.

Небольшой рынок

Во время фазы Торговца, если владелец занятого *Небольшого рынка* продаёт товар в Торговый дом, он получает 1 дополнительную монету.

Пример: Торговец продаёт 1 ящик кукурузы (с базовой стоимостью 0 монет) и получает 2 монеты.

Строительный двор

Во время фазы Плантатора владелец занятого *Строительного двора* может взять каменоломню вместо угодья.

Эта функция не позволяет ему взять вторую каменоломню, если он является Плантатором, а также при использовании функции Асьенды.

Асьенда

Во время фазы Плантатора владелец занятой *Асьенды* может получить 1 случайный жетон угодья из мешочка для угодий до выполнения своего обычного действия Плантатора.

Если игрок решает выполнить эту функцию, он должен немедленно разместить жетон угодья на одном из своих участков сельской местности. Он не может его сбросить. Затем он может выполнить своё обычное действие.

Примечание: Если владелец Асьенды также владеет занятым Строительным двором, он не может взять жетон каменоломни вместо жетона угодья Асьенды.

Торговые здания

имеют функции вне базовых правил. Использовать эти функции не обязательно.



Получайте 1 монету каждый раз, когда продаёте товар.



Получайте каменоломню вместо угодья.



Получите 1 угодье из мешочка перед тем, как взять обычное.

✪ Небольшой склад

В конце фазы Капитана, во время Хранения товаров, владелец занятого *Небольшого склада* может сохранить все ящики 1 вида товара в дополнение к 1 ящику, который может сохранить каждый игрок.

Владелец *Небольшого склада* по-прежнему обязан загрузить во время фазы Капитана все ящики товаров, которые он может загрузить.

☞ Госпиталь

Во время фазы Плантатора, если владелец занятого Госпиталя получает угодье или каменоломню, он может взять 1 работника из запаса (не из реестра работ) и поместить его на этот жетон.

Он не может поместить этого работника на какой-либо другой жетон. Если в запасе больше нет работников, он может взять работника из реестра работ. Если в реестре работ тоже больше нет работников, он не может использовать функцию Госпиталя.

Примечание: Если владелец Госпиталя также владеет Асьендой, он может поместить работника на любой из двух выложенных им жетонов. Второго работника он не получает.

🏠 Контора

Во время фазы Торговца владелец занятой Конторы может продать вид товара, который уже присутствует в Торговом доме. Владелец Конторы всё равно может продать только 1 ящик. Если Торговый дом заполнен, он не может продать товар.

Пример: Если в Торговом доме есть ящик сахара, а у игрока есть занятая Контора, он может продать в Торговый дом второй ящик сахара. Если другой владелец занятой Конторы пожелает, он тоже может продать ящик сахара в Торговый дом, если там есть свободная ячейка.

🏠 Большой рынок

Во время фазы Торговца, если владелец занятого Большого рынка продаёт товар в Торговый дом, он получает 2 дополнительные монеты.

Примечание: Бонусы Небольшого и Большого рынка суммируются, давая в общей сложности 3 дополнительные монеты.

✪ Большой склад

В конце фазы Капитана, во время Хранения товаров, владелец занятого *Большого склада* может сохранить все ящики 2 видов товаров в дополнение к 1 ящику, который могут сохранить все игроки.

Владелец *Большого склада* по-прежнему обязан загрузить во время фазы Капитана все ящики товаров, которые он может загрузить.

Примечание: Если владелец Большого склада также владеет занятым Небольшим складом, он может сохранить все ящики 3 видов товаров плюс 1 ящик.

🏭 Фабрика

Во время фазы Ремесленника, если владелец занятой Фабрики производит более 1 вида товара (независимо от того, сколько ящиков каждого товара он производит), он дополнительно получает монеты. Если он производит 2 вида товаров, он получает 1 монету. За 3 вида товаров он получает 2 монеты; за 4 вида товаров — 3 монеты; а за все 5 видов товаров — 5 монет.

Пример: У игрока есть занятая Фабрика, и в фазу Ремесленника он производит 3 кукурузы, 1 кофе и 2 ящика фруктов. За производство 3 разных видов товаров он получает из запаса 2 монеты.



Храните все ящики 1 вида товара.



Полученные жетоны сельской местности размещаются с 1 работником из запаса.



Вы можете продать товар, который уже присутствует в Торговом доме.



Получайте 2 монеты каждый раз, когда продаёте товар.



Храните все ящики 2 видов товаров.



Получайте 1/2/3/5 монет, если производите 2/3/4/5 разных видов товаров.

Школа

Во время фазы Строителя, если владелец занятой Школы строит Здание, он может взять 1 Рабочего из запаса (не из Реестра труда) и поместить его на только что построенную плитку.

Игрок получает только 1 Рабочего, даже если он строит Здание с более чем 1 ячейкой для Рабочих. Если в запасе больше нет Рабочих, он может взять Рабочего из Реестра труда. Если в Реестре труда тоже нет Рабочих, он не может использовать функцию Школы.

Гавань

Во время фазы Капитана владелец занятой Гавани получает 1 дополнительный жетон ПО каждый раз, когда он загружает Товары на любой Корабль (независимо от количества загруженных ящиков).

Пример: Владелец занятой Гавани и занятой Пристани может загрузить только 3 из своих 5 ящиков Табака на грузовой корабль для Табака, поскольку на этом корабле больше нет свободных ячеек для ящиков. За это он получает 3 + 1 ПО. Позже, в той же фазе Капитана, он загружает 2 ящика Сахара на грузовой корабль для Сахара — 2 + 1 ПО. Затем он использует свою Пристань и помещает 2 оставшихся ящика Табака на свой личный корабль — 2 + 1 ПО. За одну фазу Капитана владелец получил 3 дополнительных ПО благодаря своей Гавани.

Пристань

После строительства Пристани её владелец получает жетон личного корабля. В любой момент во время фазы Капитана владелец занятой Пристани может решить загрузить все ящики любого 1 вида Товаров на свой личный корабль вместо грузового корабля, получая 1 ПО за каждый загруженный ящик.

Игрок может сам выбрать, когда именно во время фазы Капитана использовать свой личный корабль, но использовать его можно только один раз за фазу Капитана. На личный корабль можно поместить любой вид Товаров — включая тот, который уже есть на грузовом корабле, — но необходимо загрузить все ящики этого Товара (у личных кораблей нет ограничения по виду Товаров). Все ящики, загруженные на личный корабль, возвращаются в запас в конце фазы Капитана.

РАСШИРЕННЫЕ КОММЕРЧЕСКИЕ ЗДАНИЯ

Расширенные Здания на планшете Игрока приносят 4 победных очка. Если расширенное Здание занято в конце игры, его функция также может приносить дополнительные ПО. Хотя они занимают 2 ячейки для Зданий, каждое из них считается 1 Зданием.

Пожарная часть

В конце игры владелец занятой Пожарной части получает 1 ПО за каждое малое производственное Здание (Малый фруктовый склад или Малую сахарную мельницу) на своём планшете Игрока и 2 ПО за каждое большое производственное Здание (Большой фруктовый склад, Большую сахарную мельницу, Большой табачный склад или Большую кофейную обжарку) на своём планшете Игрока.

Пример: В конце игры у владельца занятой Пожарной части есть Малый фруктовый склад, Большой фруктовый склад, Большая кофейная обжарка и Большая сахарная мельница. Он получает дополнительно 7 ПО.

Резиденция

В конце игры владелец занятой Резиденции получает ПО за количество принадлежащих ему плиток сельской местности. За 1–9 плиток он получает 4 ПО, за 10 — 5 ПО, за 11 — 6 ПО, а за все 12 — 7 ПО.



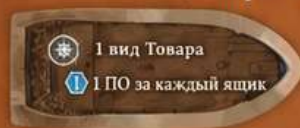
Построенные Здания получают 1 Рабочего из запаса.



Получайте 1 ПО каждый раз, когда загружаете Товары на Корабль.



Получите жетон личного корабля, который позволяет загрузить все ящики одного вида Товаров (один раз за фазу).



Получайте 1/2 ПО за каждое имеющееся у вас малое/большое производственное Здание.



Получайте 4/5/6/7 ПО, если у вас 1–9/10/11/12 плиток сельской местности.

Крепость

В конце игры владелец занятой Крепости получает 1 ПО за каждые 3 работников, которые у него есть.

Пример: В конце игры у владельца занятой Крепости в общей сложности 22 работника на его угодьях, каменоломнях, зданиях и портрете. Он получает дополнительно 7 ПО.

Таможня

В конце игры владелец занятой Таможни получает 1 ПО за каждые 4 ПО на жетонах, полученных им в ходе игры. Игрок не учитывает ПО, полученные при итоговом подсчёте (например, ПО за здания и дополнительные ПО от расширенных зданий).

Пример: В конце игры у владельца занятой Таможни всего 30 ПО на жетонах, поэтому он получает дополнительно 7 ПО.

Ратуша

В конце игры владелец занятой Ратуши получает 1 ПО за каждое Торговое здание на своём планшете игрока, включая саму Ратушу.

Пример: В конце игры у владельца занятой Ратуши дополнительно есть Строительный двор, Госпиталь, Большой рынок, Фабрика, Школа и Таможня. Он получает дополнительно 7 ПО.

ИГРА ВДВОЁМ

Ниже приведены исходные правила для игры вдвоём, введённые в *Puerto Rico 1897. Special Edition* предлагает новый способ игры для двух игроков с использованием Пуэртомы — виртуального игрока, что делает взаимодействие более активным, а игровой процесс — более напряжённым. Его правила вы найдёте на странице 33.

При игре в классическую версию для двух игроков все правила остаются такими же, как в базовой игре, со следующими изменениями:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Поместите в лоток зданий только 1 экземпляр каждого Торгового здания и по 2 экземпляра каждого Производственного здания, а остальные уберите из игры
- Используйте лоток ПО и работников, подходящий для игры вдвоём (65 жетонов ПО и 42 работника)
- Возьмите 2 работников (по числу игроков) из запаса и поместите их на ячейку реестра работ
- Уберите из игры по 3 жетона кукурузы, фруктов, сахара, табака, кофе и каменоломни (уберите их из лотка ресурсов). Затем случайным образом вытяните 3 жетона угодий (на 1 больше числа игроков) и разместите их на основном поле
- Используйте 7 жетонов ролей (все, кроме 1 Авантюриста)
- Используйте только два грузовых корабля: с палубами, помеченными числами 4 и 6
- Уберите из игры по 2 ящика каждого вида товаров
- Каждый игрок получает 1 планшет игрока, 3 монеты и 1 жетон угодья (первый игрок получает фруктовое угодье, второй игрок получает кукурузное угодье)

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Губернатор начинает с выбора жетона роли, и далее игра идёт как в базовой игре. В игре вдвоём каждый игрок выбирает по 3 роли за раунд. Первый игрок выбирает роль, выполняет действие и использует Преимущество, затем другой игрок выполняет действие этой роли. После этого второй игрок выбирает роль, выполняет действие и использует Преимущество, а затем первый игрок выполняет действие этой роли. Когда каждый игрок выбрал и разыграл по 3 роли, раунд заканчивается. Затем Губернатор кладёт 1 монету из запаса на оставшийся жетон роли, а игроки возвращают использованные жетоны ролей на основное поле. Губернатор передаёт 22 маркер губернатора другому игроку, и начинается следующий раунд.



Получите 1 ПО за каждые 3 работников, которые у вас есть.



Получите 1 ПО за каждые 4 жетона ПО, которые у вас есть.



Получите 1 ПО за каждое Торговое здание, которое у вас есть.

ДОПОЛНЕНИЯ

Дополнение I: Новые здания

Все правила остаются теми же, за следующими исключениями:

Подготовка к игре

Уберите все Торговые здания из лотка зданий, но оставьте там все Производственные здания (они остаются одинаковыми в каждой партии).

Затем первый игрок выбирает любое 1 Торговое здание из доступных (обычные и расширенные Торговые здания из базовой игры и любых выбранных дополнений) и помещает его в пустую ячейку лотка зданий со стоимостью здания, соответствующей числу, напечатанному внизу этой ячейки. Оба жетона одного и того же обычного Торгового здания помещаются в одну и ту же ячейку.

Затем следующий игрок выбирает Торговое здание и помещает его в соответствующую ячейку. Это продолжается, пока все ячейки не будут заполнены Торговыми зданиями. Оставшиеся здания верните в коробку.

Примечание: Это означает, что некоторые здания взаимоисключают друг друга. Нельзя играть партией, в которой есть и Большой склад, и Малый причал (оба стоят 6 монет).

Обычные Торговые здания

Канал

Во время фазы Ремесленника, если владелец занятого Канала производит хотя бы 1 ящик фруктов с Большого фруктового склада, он получает 1 дополнительный ящик фруктов. Точно так же, если он производит хотя бы 1 ящик сахара с Большой сахарной мельницы, он получает 1 дополнительный ящик сахара.

Канал не влияет на Малый фруктовый склад и Малую сахарную мельницу.

Лесопилка

Если владелец занятой Лесопилки получает угодье, он может по своему выбору поместить его лицом вниз как Лес в свою ячейку сельской местности. Леса нельзя занимать работниками, и они дают только бонус функции Лесопилки.

Во время фазы Строителя за каждые 2 жетона Леса в своей сельской местности владелец Лесопилки платит на 1 монету меньше. Это уменьшение может суммироваться с Преимуществом Строителя и любыми скидками от каменоломен. Количество используемых Лесов не ограничено.

После размещения жетон угодья нельзя превратить в Лес, и наоборот.

Пример: У игрока есть занятая Лесопилка, 4 Леса, 2 занятые каменоломни, и он также является Строителем. Он хочет построить Большой склад (здание на 3 ПО стоимостью 6 монет). Он заплатит только 1 монету (6 – 2 за Леса, – 2 за каменоломни, – 1 за Преимущество Строителя). Если у владельца занятой Лесопилки также есть:

- занятая Асьенда: он может посмотреть на жетон, вытянутый из мешочка для угодий, прежде чем решить, использовать ли его как Лес.
- занятая Асьенда и/или Издательский дом: по каждому полученному угодью он отдельно решает, хочет ли превратить его в Лес.
- занятый Госпиталь: если в эту фазу Плантатора он получил только Лес, работник, полученный благодаря Госпиталю, помещается на его портрет игрока. Если он дополнительно получил жетон сельской местности, не являющийся Лесом, работника необходимо поместить на него.

Все здания из Дополнения I: Новые здания имеют значок  в правом нижнем углу своих жетонов.



Производите 1 дополнительный ящик с Большого фруктового склада и Большой сахарной мельницы.



: Получите угодье лицом вниз как Лес.

: Платите на 1 монету меньше за каждые 2 Леса, которые у вас есть.

Тайный рынок

Во время фазы Строителя владелец занятого *Тайного рынка* может уменьшить стоимость здания до 3 монет, возвращая в запас 1 работника, 1 ящик любого товара и/или 1 ПО. Каждый возвращённый ресурс уменьшает стоимость на 1 монету. Игрок может воспользоваться *Тайным рынком*, только если ему не хватает монет, чтобы купить жетон (после применения всех остальных скидок) — после постройки у него не должно остаться ни одной монеты.

Примечание: Работника, стоящего на самом жетоне Тайного рынка, нельзя вернуть ради действия этого же жетона.

Склад

В конце фазы Капитана, во время хранения товаров, владелец занятого Склада может сохранить до 3 дополнительных ящиков любых видов товаров.

Владелец Склада по-прежнему обязан во время фазы Капитана загрузить все ящики товаров, которые он может загрузить.

Бохио

Работников, размещённых на *Бохио*, можно в любой момент переместить на любую другую ячейку работника на любом здании или жетоне сельской местности. После этого функцию соответствующего здания можно немедленно использовать, если это возможно. Работник должен оставаться на новом жетоне до следующей фазы Вербовщика.

Если у игрока на *Бохио* 2 работника, он не обязан перемещать их одновременно.

Пример: В конце фазы Капитана игрок перемещает 1 работника с Бохио на Небольшой клад и сразу же использует его, чтобы сохранить излишки товаров. Затем в свой ход игрок выбирает роль Торговца и перемещает второго работника с Бохио в Издательский дом, получая Преимущество Торговца дважды.

Торговый пост

Во время фазы Торговца владелец занятого *Торгового поста* может вместо продажи в Торговый дом вернуть в запас любой 1 ящик (даже товара, который уже есть в Торговом доме), чтобы получить его стоимость в монетах.

Если Торговец возвращает ящик благодаря этому эффекту, он получает 1 дополнительную монету.

Примечание: Так как возврат ящика в запас не считается продажей, вы не получаете никаких бонусов от Небольшого и Большого рынка.

Церковь

Владелец занятой *Церкви* получает 1 дополнительное ПО за строительство обычного здания стоимостью 2 ПО или 3 ПО и 2 дополнительных ПО за строительство расширенного здания. За строительство самой Церкви этот бонус не даётся.

Малый причал

После постройки *Малого причала* его владелец получает жетон личного корабля. В любой момент во время фазы Капитана владелец занятого *Малого причала* может по своему выбору загрузить любое количество выбранных ящиков (даже разных товаров) на свой личный корабль вместо грузового корабля. Он получает 1 ПО за каждые 2 загруженных ящика.

Игрок сам решает, когда во время фазы Капитана использовать свой личный корабль, но использовать его можно только 1 раз за фазу Капитана. На личный корабль можно загрузить любые товары — в том числе несколько видов товаров или товары тех видов, которые уже загружены на грузовые корабли, — и в любом количестве. Все ящики, загруженные на личный корабль, возвращаются в запас в конце фазы Капитана.

Примечание: Владелец занятого Малого причала и занятого Причала может использовать оба здания в одной фазе Капитана.



Если вам не хватает монет на здание, верните 1 работника, 1 ящик и/или 1 ПО, чтобы заплатить на 1 монету меньше за каждый такой ресурс.



Храните любые 3 ящика.



Вы можете в любой момент перемещать работников с *Бохио* на другие ячейки.



Вместо продажи верните 1 ящик, чтобы получить его стоимость в монетах.

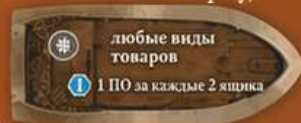


Преимущество: Если вы возвращаете ящик, получите 1 монету.



Получайте 1 ПО каждый раз, когда строите здание стоимостью 2 ПО или 3 ПО, и 2 ПО за здание стоимостью 4 ПО.

Получите жетон личного корабля, который позволяет загрузить любое количество ящиков любых видов товаров (1 раз за фазу).



☼ Маяк

Во время фазы Капитана владелец занятого Маяка получает 1 монету каждый раз, когда он загружает товары на любой корабль (независимо от количества загруженных ящиков). Капитан получает 1 дополнительную монету в начале фазы, независимо от того, грузит ли он товары на корабль.

🏠 Винокурня

Во время фазы Ремесленника владелец занятой Винокурни получает монеты в зависимости от количества ящиков одного типа товара, которые он производит. Он выбирает тип товара, которого произвел больше всего ящиков (кроме кукурузы) (включая дополнительный товар от Преимущества Ремесленника), и получает на 1 монету меньше этого количества.

Пример: у игрока есть занятая Винокурня, и во время фазы Ремесленника он производит 6 ящиков сахара. Он получает 5 монет из запаса.

(Все) Издательский дом

Когда владелец занятого Издательского дома выбирает роль, он удваивает получаемое Преимущество этой роли со следующим ограничением:

Если игрок выбирает роль Плантадора, в начале своего хода он может взять либо жетон угодья, либо жетон каменоломни. После того как все остальные игроки взяли свои угодья, он может выбрать жетон угодья (не каменоломни) из оставшихся жетонов на главном поле.

Если игрок выбирает роль Ремесленника, он может взять 2 ящика одинаковых или разных товаров, которые произвел.

Примечания:

Плантадор с Издательским домом и Госпиталем может разместить рабочего на любом из двух выложенных жетонов. Второго рабочего он не получает.

Плантадор с Издательским домом и Двором строителя может взять каменоломню в качестве своего второго жетона.

☼ Зал собраний

В начале фазы Капитана, до загрузки товаров, владелец занятого Зала собраний получает дополнительные ПО в зависимости от количества имеющихся у него ящиков. За каждый вид товара он получает 1 ПО за каждые 2 ящика этого товара.

Пример 1: у игрока есть 3 ящика кукурузы, 2 ящика фруктов и 1 ящик кофе. Он получает 2 ПО — 1 за кукурузу и 1 за фрукты.

Пример 2: у игрока есть 4 ящика кукурузы и 2 ящика кофе. Он получает 3 ПО — 2 за кукурузу и 1 за кофе.

РАСШИРЕННЫЕ ТОРГОВЫЕ ЗДАНИЯ

Монумент

В конце игры Монумент стоит 8 ПО вместо обычных 4 ПО, но не имеет функции.

Примечание: хотя Монумент стоит 8 ПО, как расширенное здание он дает дополнительные 2 ПО от эффекта Церкви.

Собор

В конце игры владелец занятого Собора получает дополнительные ПО за каждые 3 одинаковых жетона сельской местности. За один набор из 3 он получает 1 ПО; за 2 набора по 3 — 3 ПО; за 3 набора по 3 — 6 ПО; за 4 набора по 3 — 10 ПО.

Пример: в конце игры у владельца Собора есть 6 лесов, 3 каменоломни, 2 кукурузы и 1 кофе. Поскольку у него есть 3 набора по 3, он получает дополнительные 6 ПО.



Получайте 1 монету каждый раз, когда загружаете товары на корабль.

Преимущество: получите 1 монету.



Получите X-1 монет за производство X ящиков выбранного товара, кроме кукурузы.



Удвойте Преимущество выбранной роли.

🏠 Получите 1 дополнительное угодье вместо удвоения.



Когда начинается фаза Капитана: за каждый вид товара получите 1 ПО за каждые 2 ящика этого товара.



Это здание не имеет функции, но приносит больше ПО в конце игры.



Получите 1/3/6/10 ПО, если у вас есть 1/2/3/4 набора из 3 одинаковых жетонов сельской местности.

ДОПОЛНЕНИЕ II: ГРАЖДАНЕ

Все правила остаются теми же, за следующими исключениями:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Уберите все Торговые здания из лотка зданий, но оставьте там все Производственные здания (они остаются одинаковыми в каждой партии).

Затем первый игрок выбирает Большое ателье или любое 1 Торговое здание из доступных (обычные и расширенные Торговые здания из базовой игры и любых выбранных дополнений) и помещает его в пустую ячейку лотка зданий со стоимостью здания, соответствующей числу, напечатанному внизу этой ячейки. Оба жетона выбранного здания помещаются в одну и ту же ячейку.

Затем следующий игрок выбирает Большое ателье (если оно ещё доступно) или 1 Торговое здание и помещает его в подходящую ячейку. Это продолжается, пока все ячейки не будут заполнены зданиями. Оставшиеся здания верните в коробку.



Большое ателье
(не производит товары,
но считается
Производственным зданием)

Хотя Большое ателье считается Производственным зданием, его можно выбирать и помещать в подходящую ячейку как обычное Торговое здание.

Примечание: Некоторые здания взаимоисключают друг друга. Например, невозможно играть партией, в которой есть и Большой склад, и Малый причал (поскольку оба стоят 6 монет).

ГРАЖДАНЕ

Поместите лоток ПО и работников с 20 гражданами рядом с основным полем.

В начале игры и в конце каждой фазы Вербовщика размещайте работников на реестре работ по обычным правилам базовой игры, но заменяйте 1 работника 1 гражданином из запаса, пока там есть граждане.

Граждане выполняют 2 функции:

- В конце игры каждый гражданин приносит 1 ПО.
- Игроки могут использовать граждан так же, как работников, за исключением некоторых новых зданий, которые позволяют использовать граждан для иного эффекта, как описано ниже.

За пределами зданий этого дополнения, если правило относится к работнику, оно также относится и к гражданину.

ИЗМЕНЕНИЕ УСЛОВИЯ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ

Нехватка работников больше не является условием окончания игры.

В этом дополнении игру заканчивает только игрок, заполнивший все ячейки своих зданий, или взятие последнего жетона ПО.

ОБЫЧНЫЕ ТОРГОВЫЕ ЗДАНИЯ

Отдел зонирования



Во время фазы Торговца владелец Отдела зонирования, занятого работником, может заплатить 1 монету, чтобы получить 1 случайный жетон угодья из мешка угодий и поместить его на свой планшет игрока.

Во время фазы Торговца владелец Отдела зонирования, занятого гражданином, может сбросить любой 1 жетон угодья со своего планшета игрока, чтобы получить 1 монету. Если на сброшенном жетоне угодья есть работник или гражданин, его помещают на портрет игрока.

Примечание: Если у владельца Отдела зонирования также есть Лесопилка, посмотрите на жетон, вытянутый из мешка угодий, прежде чем решать, использовать ли его как Лес.

Все здания из Дополнения II: Граждане имеют значок  в правом нижнем углу своих жетонов.

В начале игры и в конце каждого пополнения заменяйте 1 работника 1 гражданином в реестре работ.

Невозможность пополнить реестр работ не является условием окончания игры.



Каждый гражданин стоит 1 ПО.



 : Заплатите 1 монету, чтобы получить 1 угодье из мешка.

 : Сбросьте 1 угодье, чтобы получить 1 монету.

Часовня

 • В начале фазы Ремесленника владелец Часовни, занятой работником, получает 1 монету.

 • В начале фазы Ремесленника владелец Часовни, занятой гражданином, получает 1 ПО.

Управление парками

 • В конце фазы Плантатора владелец Управления парками, занятого работником, может сбросить 1 жетон угодья или леса со своего планшета игрока.

 • В конце фазы Плантатора владелец Управления парками, занятого гражданином, получает 2 ПО, если у него меньше жетонов сельской местности, чем у всех остальных игроков.

Нотариус

 • Во время фазы Строителя владелец Нотариуса, занятого работником, платит на 1 монету меньше за обычные здания.

 • Во время фазы Строителя владелец Нотариуса, занятого гражданином, платит на 2 монеты меньше за расширенные здания.

Пенсионное бюро

В начале фазы Капитана владелец занятого Пенсионного бюро (неважно, занято ли оно работником или гражданином) может вернуть 1 ящик в запас, чтобы получить 1 ПО. Это можно сделать по одному разу за каждого имеющегося у него гражданина, но каждый возвращённый ящик должен быть другого вида товара.

Вилла

В начале фазы Вербовщика владелец занятой Виллы (неважно, занята ли она работником или гражданином) может получить 1 гражданина из запаса. Если граждан в запасе не осталось, он получает 1 работника из запаса. Если в запасе больше нет ни граждан, ни работников, он не может использовать функцию Виллы. *Нельзя* получать граждан или работников из реестра работ.

ОБЫЧНЫЕ ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ЗДАНИЯ

Большое ателье

Во время фазы Ремесленника владелец занятого *Большого ателье* (неважно, занято ли оно работником или гражданином) получает 1 монету за каждого имеющегося у него гражданина.

Как показывает красная полоса на жетоне, Большое ателье считается большим Производственным зданием, например, для подсчёта очков в конце игры (см. *Пожарную станцию*).

Примечание: Монеты, полученные от Большого ателье, НЕ являются товарами. Нельзя получить дополнительную монету от Преимуществ Ремесленника.

РАСШИРЕННЫЕ ТОРГОВЫЕ ЗДАНИЯ

Городская площадь

В конце игры владелец занятой *Городской площади* получает 1 дополнительное ПО за каждого имеющегося у него гражданина, тем самым принося по 2 ПО за каждого гражданина независимо от того, где он находится — на здании, жетоне сельской местности или портрете.



 : Получите 1 монету.

 : Получите 1 ПО.



После фазы Плантатора:

 : Сбросьте 1 угодье/лес.

 : Если у вас меньше всех жетонов сельской местности, получите 2 ПО.



 : Платите на 1 монету меньше за обычные здания.

 : Платите на 2 монеты меньше за расширенные здания.



Когда начинается фаза Капитана:

За каждого имеющегося у вас гражданина вы можете вернуть 1 ящик другого вида товара, чтобы получить 1 ПО.



Получите 1 гражданина из запаса.



Получите 1 монету за каждого имеющегося у вас гражданина.



Получите 1 ПО за каждого имеющегося у вас гражданина.

Дополнение III: Контрабандист

Все правила остаются прежними, за исключением следующего:

Во время подготовки к игре дополнительно поместите на Основное поле тайл роли Контрабандиста и жетон Контрабандиста.

Когда игрок выбирает роль Контрабандиста, он также берет жетон Контрабандиста (который не позволяет ему снова выбрать роль Контрабандиста, пока этого не сделает другой игрок). Затем Контрабандист (только Контрабандист) выбирает и выполняет 1 из следующих 4 действий.

Ограбить корабль:

Возьмите до 3 ящиков товаров с любого 1 грузового корабля. Все оставшиеся на этом корабле ящики верните в запас.

Ограбить Торговый дом:

Верните все ящики из Торгового дома в запас. Получите 1 ПО за каждый возвращенный ящик.

Переманить работников:

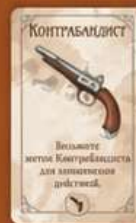
Уменьшите число работников в Реестре работников до количества игроков. Возьмите до 3 убранных работников и немедленно разместите их на пустые места для работников на тайлах местности или зданий на своем планшете игрока. Этих работников нельзя хранить на вашем портрете. Всех оставшихся убранных работников сбросьте.

Захватить роль:

Возьмите любой доступный тайл роли и положите его перед собой. Получите все монеты с этого тайла, если они есть.

Другие игроки все еще могут выбрать захваченную роль, но если кто-то это сделает, Контрабандист получает 3 монеты. Если захваченная роль не была выбрана до конца раунда, разыграйте ее как обычно, выполнив действие и Преимущество. Затем по часовой стрелке каждый другой игрок также может выполнить это действие.

Если роль Контрабандиста не выбрана, в конце раунда на нее не кладется монета.



Во время подготовки к игре поместите на Основное поле тайл роли Контрабандиста и жетон Контрабандиста.

Когда игрок выбирает роль Контрабандиста, он выбирает одно из 4 действий для выполнения.

Он также берет жетон Контрабандиста. Игрок с жетоном Контрабандиста не может выбрать роль Контрабандиста.

Не кладите монету на тайл роли Контрабандиста в конце раунда.

Дополнение IV: Фестиваль

В Пуэрто-Рико скоро начнётся ежегодный Фестиваль! Подготовка уже идёт полным ходом, так что не опаздывайте: готовьтесь к праздничным играм и состязаниям, соберите лучшие свежие ингредиенты для праздничной кухни... и не забудьте надеть костюм вехиганте.

Подготовка:

Перед подготовкой партии положите поле Фестиваля рядом с Основным полем, как показано на рисунке (в зависимости от того, играете ли вы на поле с вертикальной или горизонтальной компоновкой).



Ячейки для случайно
выбранных товаров,
поместья
и обычного здания



Награда за выполнение
целей



В каждой партии с дополнением «Фестиваль» будет свой набор целей. Во время подготовки нужно определить, какие поместья, товары и здание будут использоваться в данной игре. Для этого выполните следующие шаги:

Поместья: Возьмите по 1 тайлу каждого вида поместья (Кукуруза, Фрукты, Сахар, Табак и Кофе) и случайным образом выберите 1 поместье, чтобы положить его лицевой стороной вверх в соответствующую ячейку поля Фестиваля. Оставшиеся тайлы верните в мешок поместий.

Товары: Возьмите по 3 ящика каждого вида товаров (Кукуруза, Фрукты, Сахар, Табак и Кофе) и случайным образом выберите 3, чтобы положить их в соответствующие ячейки на поле Фестиваля (один и тот же вид может встретиться более одного раза). Оставшиеся ящики верните в запас.

Здание: Возьмите по 1 тайлу каждого здания стоимостью 3 ПО, участвующего в текущей партии (в базовой игре это Фабрика, Школа, Гавань и Причал), и случайным образом выберите 1 здание, чтобы положить его в соответствующую ячейку поля Фестиваля. Оставшиеся тайлы верните в лоток зданий.

Примечание: если вы играете с дополнением I и/или II, сначала определите, какие здания будут использоваться в игре, а затем определите цель Фестиваля.

Выполнение целей

Каждую цель может выполнить только первый игрок, который её достиг. Цели можно выполнять в любом порядке.

Цель поместья выполняется, когда у игрока есть 3 поместья того типа, который показан на поле Фестиваля. Игрок получает из запаса 3 рабочих, если они есть, и может сразу разместить их в любых свободных ячейках на своём планшете игрока или на своём портрете. После выполнения цели верните тайл поместья с поля Фестиваля обратно в мешок поместий.

Цель товаров выполняется, когда игрок производит все ящики товаров, показанные на поле Фестиваля, в рамках одной и той же фазы (НЕ возвращайте произведённые товары в запас). Этот игрок получает 3 монеты. Верните ящики с поля Фестиваля в запас.

Цель здания выполняется, когда игрок строит здание, показанное на поле Фестиваля. Он получает 3 ПО. Верните здание с поля Фестиваля в лоток зданий.

ДОПОЛНЕНИЕ V: КАРТЫ ФЕСТИВАЛЯ

Чтобы играть с этим дополнением, используйте поле Фестиваля из Дополнения IV: Фестиваль.

Это дополнение вводит карты Фестиваля, представляющие новые, более разнообразные задания для всех игроков, которые можно использовать при игре с Дополнением IV: Фестиваль.



Подготовка

Во время подготовки вытяните три случайные карты Фестиваля и поместите их в предназначенные для них слоты на поле Фестиваля. Они представляют новые задания, которые могут выполнять игроки.



На картах Фестиваля есть места для плантаций, товаров и/или зданий. Подберите соответствующие элементы для каждой карты точно так же, как в дополнении «Фестиваль», и поместите их в подходящие слоты.

Правила

Первый игрок, выполнивший конкретное задание, получает награду, указанную на карте, и возвращает ящики с карты в запас, плантации — в мешок плантаций, а здания — на лоток зданий. Затем он переворачивает выполненную карту задания Фестиваля — она больше недоступна другим игрокам.

Отправка: Это дополнение вводит новое понятие — «Отправка». Оно означает размещение последнего ящика на грузовом корабле, тем самым полностью загружая его.

Примечание: поскольку у личных кораблей нет ограничения по количеству ящиков, их нельзя полностью загрузить для выполнения условия «Отправка».

СПИСОК КАРТОЧЕК ФЕСТИВАЛЬНЫХ СОБЫТИЙ:

Ежегодное взвешивание урожая: Произведите не менее 3 ящиков одного указанного товара (в ходе одной фазы), чтобы получить 1 Рабочего, 1 дублон и 1 ПО.

Карнавалый коктейль: Произведите не менее 1 ящика каждого из трёх указанных товаров (в ходе одной фазы), чтобы получить 3 дублона.

Раннее закрытие лавок: Продайте указанный товар как последний товар в Торговый дом (то есть заполнив его таким образом), чтобы получить 2 Рабочих.

Приз знатока: Имейте не менее 3 указанных тайлов плантаций, чтобы получить 3 Рабочих.

Фермерская феерия: Имейте как минимум по 1 тайлу плантации двух указанных типов и произведите по 1 ящику двух указанных товаров (в ходе одной фазы), чтобы получить 3 дублона.

Праздничная поставка товаров: В течение одной фазы Капитана загрузите на корабли не менее 1 ящика указанного товара (в ходе одной фазы) и 2 ящика другого указанного товара, чтобы получить 2 Рабочих и 2 ПО.

Состязание фермеров-близнецов: Имейте не менее 2 тайлов плантаций одного указанного типа и ещё 2 тайла плантаций другого указанного типа, чтобы получить 3 ПО.

Игра двух корзин: Произведите 2 ящика одного указанного товара и 2 ящика другого указанного товара, чтобы получить 3 дублона.

Торжественная церемония проводов: Отправьте самый большой грузовой корабль с указанным товаром, чтобы получить 3 Рабочих.

Тост в честь первопроходцев: Постройте указанное обычное здание стоимостью 3 ПО (Фабрика, Школа, Гавань и Причал в базовой игре), чтобы получить 3 ПО.

Лента городского покровителя: Постройте указанное расширенное здание, чтобы получить 3 ПО.

Традиционная церемония проводов: Отправьте самый маленький грузовой корабль с указанным товаром, чтобы получить 2 дублона.



Дополнение VI: Достижения

Это дополнение вводит карты Достижений — задания, которые каждый игрок может выполнить, чтобы получить дополнительные ПО в конце игры.

Они могут задавать направление развития по ходу партии, помогая менее опытным игрокам легче войти в игру, а ветеранам Puerto Rico — выйти за рамки привычных шаблонов и открыть новые тактики.



Подготовка

Раздайте каждому игроку по 4 карты Достижений рубашкой вверх.

Игроки могут смотреть свои карты Достижений в любой момент, но не могут сообщать другим игрокам, какие именно карты у них есть.

Правила

Каждая карта Достижения содержит цель, которую можно выполнить, и количество ПО, которое игрок получает за её выполнение. В любой момент игры, когда игрок выполняет цель, указанную на карте Достижения, он объявляет об этом всем игрокам, открывает карту и задвигает её под свой планшет игрока так, чтобы было видно название, а значение ПО было скрыто.

В конце игры каждый игрок подсчитывает ПО со всех своих выполненных карт Достижений и добавляет их к своему общему результату. Невыполненные карты Достижений не приносят штрафных очков в конце игры.

Вариант: Для более опытных игроков мы рекомендуем драфт карт Достижений. Во время подготовки каждый игрок получает 4 карты Достижений, смотрит их и кладёт одну из них перед собой рубашкой вверх. Оставшиеся карты передаются игроку слева. Из только что полученных карт игрок снова выбирает одну и кладёт её перед собой рубашкой вверх. Этот процесс продолжается, пока все карты не будут распределены. После этого у каждого игрока будет 4 закрытые карты перед собой — это Достижения, которые он может выполнить в ходе игры.

Отправка: Это дополнение вводит новое понятие — «Отправка». Оно означает размещение последнего ящика на Грузовом корабле, тем самым полностью загружая его.

Примечание: Поскольку у Личных кораблей нет ограничения по количеству ящиков, их нельзя полностью загрузить для выполнения условия «Отправка».

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

На протяжении многих лет тысячи игроков ежедневно проводят бесчисленные партии в Puerto Rico. Со временем эти поклонники разработали несколько альтернативных правил, которые добавляют в игровой процесс новые нюансы. Ниже мы приводим варианты, которые чаще всего выбирают и рекомендуют опытные ветераны Puerto Rico.

- **Обмен стоимости:** В начале игры замените жетоны зданий Фабрика и Школа из базовой игры на жетоны Фабрика и Школа с альтернативной иллюстрацией и специальной синей шестерёнкой. ⚙ Во время игры стоимость Школы снижается с 8 до 7 монет, а стоимость Фабрики увеличивается с 7 до 8 монет.
- **Альтернативный старт:** Каждый игрок, начинающий игру с Кукурузным поместьем, получает на 1 монету меньше в начале игры.
- **Ограничение Ателье:** Максимальный доход от Большого ателье ограничен 3 монетами за фазу.
- **Ограничения сочетаний:** Вы можете выбрать применение любого из следующих правил:
 1. Во время подготовки, если один из игроков выбирает Виллу и помещает её в ячейку здания на лотке Зданий, ни один другой игрок не может выбрать Большое ателье, и наоборот (Вилла и Большое ателье не могут одновременно присутствовать в одной партии).
 2. Во время подготовки, если один из игроков выбирает Гасиенду и помещает её в ячейку здания на лотке Зданий, ни один другой игрок не может выбрать Лесопилку, и наоборот (Гасиенда и Лесопилка не могут одновременно присутствовать в одной партии).

ПУЭРТОМА

КОМПОНЕНТЫ:



2х планшета
игрока Пуэртома



1х жетон
трекера действий



1х поле действий
Пуэртома



2х жетона
резерва



8х карт тай-брейка



24х тайла
способностей
Пуэртома



1х карта-памятка
Пуэртома

ОБЗОР

Этот режим позволяет одному игроку играть против 2 автоматизированных соперников, благодаря чему партия ощущается как многопользовательская. Везде, где в правилах упоминается «число игроков», считайте, что в него входят и Пуэртомы.

Примечание: можно играть, используя только одну Пуэртому, но это может заметно повлиять на баланс, и мы не рекомендуем такой вариант после первой обучающей партии. Аналогично, можно использовать Пуэртому при игре с 3 или 4 живыми игроками, но это тоже не рекомендуется.



ПОДГОТОВКА

Выполните следующие шаги по порядку:

- ① Один из игроков-людей всегда является первым игроком. Если в игре больше одного игрока-человека, выберите его случайным образом. При игре более чем с одним игроком-человеком все Автомы должны идти в порядке хода после всех игроков-людей. Первый игрок получает маркер губернатора.
- ② Следуйте стандартной подготовке для выбранного количества игроков (включая Пуэртому/Пуэртомы в это число) со страницы 6, со следующими изменениями:
 - а) У каждой Пуэртомы есть собственный планшет игрока Пуэртомы, который заменяет планшеты игроков, используемые людьми. Разместите планшеты игроков Пуэртомы в игровой зоне, как показано на иллюстрации.
 - б) Разместите планшет действий Пуэртомы рядом с планшетами игроков Пуэртомы и поместите маркер действия в ячейку Строителя на планшете действий Пуэртомы.
 - в) Перемешайте карты тай-брейк и положите их рубашкой вверх рядом с планшетом действий Пуэртомы.
- ③ Каждая Пуэртома:
 - а) Получает стартовые дублионы в зависимости от количества игроков.
 - б) Получает стартовый жетон угодья согласно правилам базовой подготовки для выбранного количества игроков. Поместите полученный жетон угодья в крайний левый слот угодья соответствующего типа на планшете игрока Пуэртомы.
 - в) Кладёт жетон резерва рядом с планшетом Пуэртомы.
 - г) Перемешивает свои жетоны способностей Пуэртомы и выбирает случайный жетон способности каждого уровня (1–4). Разместите жетоны способностей лицом вниз на планшете Пуэртомы в соответствующих слотах.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ОБЩИЕ ПРИМЕЧАНИЯ

Каждый Пуэртома выполняет действия и выбирает Роли как обычный игрок, с учетом следующих правил:

- Когда Пуэртома собирается выбрать Роль или следовать ей, используйте приведенные ниже правила, чтобы определить его действия.
- Если не указано иное, Пуэртомы получают все обычные Преимущества за выбор Ролей.
- Когда упоминается «лучший Товар / Имение», порядок (от худшего к лучшему) таков: Кукуруза → Фрукты → Сахар → Табак → Кофе.



- Пуэртомы не покупают и не используют Производственные здания. Вместо этого их тайлы Именей считаются «активными» для роли Ремесленника, как только все места для Работников под ними заняты.
- Каждый раз, когда колода карт разрешения ничьей заканчивается и вам нужно взять карту, сначала заново перемешайте все карты, чтобы сформировать новую колоду.

ВЫБОР РОЛИ

Пуэртома выбирает Роль, используя планшет действий Пуэртомы, который отслеживает действия, выбранные или выполненные игроками Пуэртомы.

Пуэртома выбирает Роль, которая соответствует указанным ниже условиям. Если после применения одного условия Пуэртома может выбрать более одной Роли, переходите к следующему условию, рассматривая только те Роли, которые остались после предыдущего отбора.

Если ни одна Роль не соответствует условию, игнорируйте это условие и переходите к следующему:

1. Роль на планшете действий Пуэртомы, которая находится рядом с жетоном трекера действий по направлению стрелки (обратите внимание, что некоторые стрелки работают только в одну сторону).
2. Выберите Роль с наибольшим количеством Монет.
3. Возьмите карту разрешения ничьей и выберите первую Роль в списке на карте, которая является доступной и выгодной, начиная сверху.

Когда Пуэртома выбирает Роль, он может выбрать только ту Роль, которая является доступной и выгодной.

Роль считается доступной, если ни один игрок ранее ее не выбрал и ее можно выбрать.

Роль считается выгодной для Пуэртомы с учетом ограничений, указанных ниже:



СТРОИТЕЛЬ	Может построить Здание за имеющиеся у него Монеты (с учетом Преимущества Строителя и возможных Монет, полученных за выбор Роли или способности).
ПЛАНТАТОР	Может разместить любой из доступных тайлов Имения на своем планшете игрока Пуэртомы.
ВЕРБОВЩИК	Имеет хотя бы одно свободное место для Работника под тайлом Имения на своем планшете игрока Пуэртомы.
РЕМЕСЛЕННИК	Может произвести Товар того типа, которого у него еще нет.
ТОРГОВЕЦ	Может продать Товар как минимум за 1 Монету (с учетом Преимущества Торговца и возможного бонуса от способности).
КАПИТАН	Может загрузить любые Товары.
АВАНТЮРИСТ	Всегда выгодна.

Пуэртома может выбрать Роль, указанную ячейкой, на которой уже находится жетон трекера действий, используя карту разрешения ничьей.

МОНЕТЫ НА РОЛЯХ

Если на выбранной Роли есть Монеты, Пуэртома получает их до выполнения выбранного действия.

Выполнение Роли

Когда другой игрок или другая Пуэртома выбирает Роль, каждая Пуэртома выполняет это действие (если возможно) согласно стандартным правилам.

Перемещение жетона Трекера Действий

Если Пуэртома выбирает Роль или следует ей (и может выполнить действие), которая находится рядом с текущим положением жетона трекера действий и соединена стрелкой (обратите внимание, что некоторые стрелки односторонние), переместите жетон трекера действий на выбранную Роль на планшете действий Пуэртомы.

Если выбранное действие не находится рядом по стрелке с текущим положением трекера действий или Пуэртома не может выполнить выбранное действие, жетон остается на месте.

Примеры выбора Роли



Пример №1: Жетон трекера действий находится на Строителе, и Пуэртоме нужно выбрать Роль в игре на 3 игроков. Она хочет выбрать одну из соседних Ролей: Плантатор, Вербовщик или Торговец. Она может выбрать либо Вербовщика, либо Плантатора (Торговец требует, чтобы у Пуэртомы были Товары для продажи, а у нее их нет). На Плантаторе лежит 1 Монета, на Вербовщике — ни одной, поэтому Пуэртома выбирает Плантатора и перемещает трекер действий на Плантатора.



Пример №2: Жетон трекера действий находится на Ремесленнике, и Пуэртоме нужно выбрать Роль. Она хочет выбрать одну из соседних Ролей: Торговца или Капитана. У нее есть несколько Товаров, но она не может выполнить действие Торговца, потому что у нее нет уникальных Товаров, которые можно продать в Торговом доме. Пуэртома также не может выбрать роль Капитана, потому что другой игрок уже выбрал ее ранее в этом ходу. Ни одна Роль не удовлетворяет условию соседства, поэтому Пуэртома игнорирует это условие и переходит к следующему. Следующее условие требует выбрать Роль с наибольшим количеством Монет; в этом примере это Строитель. Однако, поскольку Строитель не находится рядом с Ремесленником по стрелке, трекер действий не перемещается, но Пуэртома все равно выполняет действие Строителя. Если бы несколько Ролей имели одинаково наибольшее количество Монет, она открыла бы карту разрешения ничьей и выбрала первую указанную на ней Роль, которая доступна и выгодна, переместив трекер действий на эту Роль только в том случае, если она находится рядом по стрелке.

1



ДЕЙСТВИЯ РОЛЕЙ

🏠 СТРОИТЕЛЬ

Пуэртома выбирает эту Роль только если может построить коммерческое здание после получения всех монет с тайла Роли, 1 монеты преимущества за выбор Роли и любых бонусных монет от открытых тайлов способностей.

Пуэртома не получает скидок в монетах за свои каменоломни.

Когда Пуэртома выполняет действие Роли Строителя, она строит здание наивысшего уровня, которое может оплатить и для которого у неё есть место, при условии, что у неё ещё нет такого здания.

Если можно построить более одного здания одной и той же стоимости, выберите одно из них случайным образом с помощью карт разрешения ничьей.

Чтобы определить случайное здание, используйте карту разрешения ничьей: откройте такую карту и отсчитайте спорные здания слева направо до числа, указанного слева на карте. Пуэртома выбирает последнее отсчитанное здание.

Уровень — этот термин обозначает количество ПО, которое приносит здание.

Когда Пуэртома строит здание, она оплачивает его как обычно и кладёт боком в соответствующий слот на своём планшете игрока Пуэртомы. Если это второе построенное ею здание данного уровня, положите его поверх первого здания этого уровня и откройте соответствующую способность (см. ниже).

Здание 4-го уровня — исключение: способность открывается уже после постройки первого такого здания.

ОТКРЫТИЕ СПОСОБНОСТЕЙ:

Пуэртомы не используют функции своих построенных коммерческих зданий.

Вместо этого они открывают собственные особые способности, когда строят своё 2-е здание 1-го, 2-го и 3-го уровня, а также 1-е здание 4-го уровня. Когда это происходит, переверните соответствующий тайл способности и положите его под соответствующий тайл Роли на основном поле как напоминание о том, что Пуэртома открыла способность, связанную с этой Ролью.

Обратите внимание: тайлы способностей имеют цветовую маркировку, совпадающую с планшетами игроков Пуэртомы, чтобы было легче помнить, какая Пуэртома использует открытую способность. Эта способность начинает действовать со следующего хода и остаётся активной до конца игры.

Здания 4-го уровня и маркер резерва:

Когда Пуэртома строит своё первое здание в игре, она кладёт жетон резерва на случайное расширенное коммерческое здание, на котором ещё нет такого жетона.

Все игроки по-прежнему могут построить это здание — если кто-то это делает, переместите маркер резерва на другое случайное расширенное коммерческое здание.

Когда Пуэртома может построить здание 4-го уровня, она строит здание, на котором лежит её жетон резерва. Если это её первое здание 4-го уровня, используйте карту разрешения ничьей, чтобы выбрать другое случайное расширенное коммерческое здание (если такие ещё остались), и переместите её жетон резерва на него.

Примечание: в редком случае, если первым зданием в игре оказалось здание 4-го уровня, Пуэртома вместо этого строит здание 3-го уровня.

Дополнительные правила:

- Если Пуэртома не может ничего построить, она пропускает действие.
- Если Пуэртома должна была выбрать Роль и не может ничего построить, значит, Роль Строителя для неё невыгодна. Следовательно, Пуэртома должна была выбрать другую Роль.

🌿 ПЛАНТАТОР

Пуэртома всегда берёт тайл плантации, если на её планшете игрока Пуэртомы ещё есть свободные места. У неё может быть максимум по два тайла каждого типа и любое количество каменоломен (они размещаются в области ПО). Она выбирает тайл плантации в следующем порядке:

1. Тип, один такой тайл у неё уже есть.
2. Лучший тип товара (от худшего к лучшему): кукуруза → фрукты → сахар → табак → кофе.
3. Каменоломня (даже если она не выбирала эту Роль).

Если каменоломен не осталось, она ничего не берёт.

Все полученные тайлы плантаций (кроме каменоломни) помещайте в соответствующие ячейки типов на планшете игрока Пуэртомы в самый левый свободный слот.



ВЕРБОВЩИК

Пуэртома получает Рабочих как обычно (получая дополнительно 1 Рабочего из запаса, если она выбрала эту Роль).

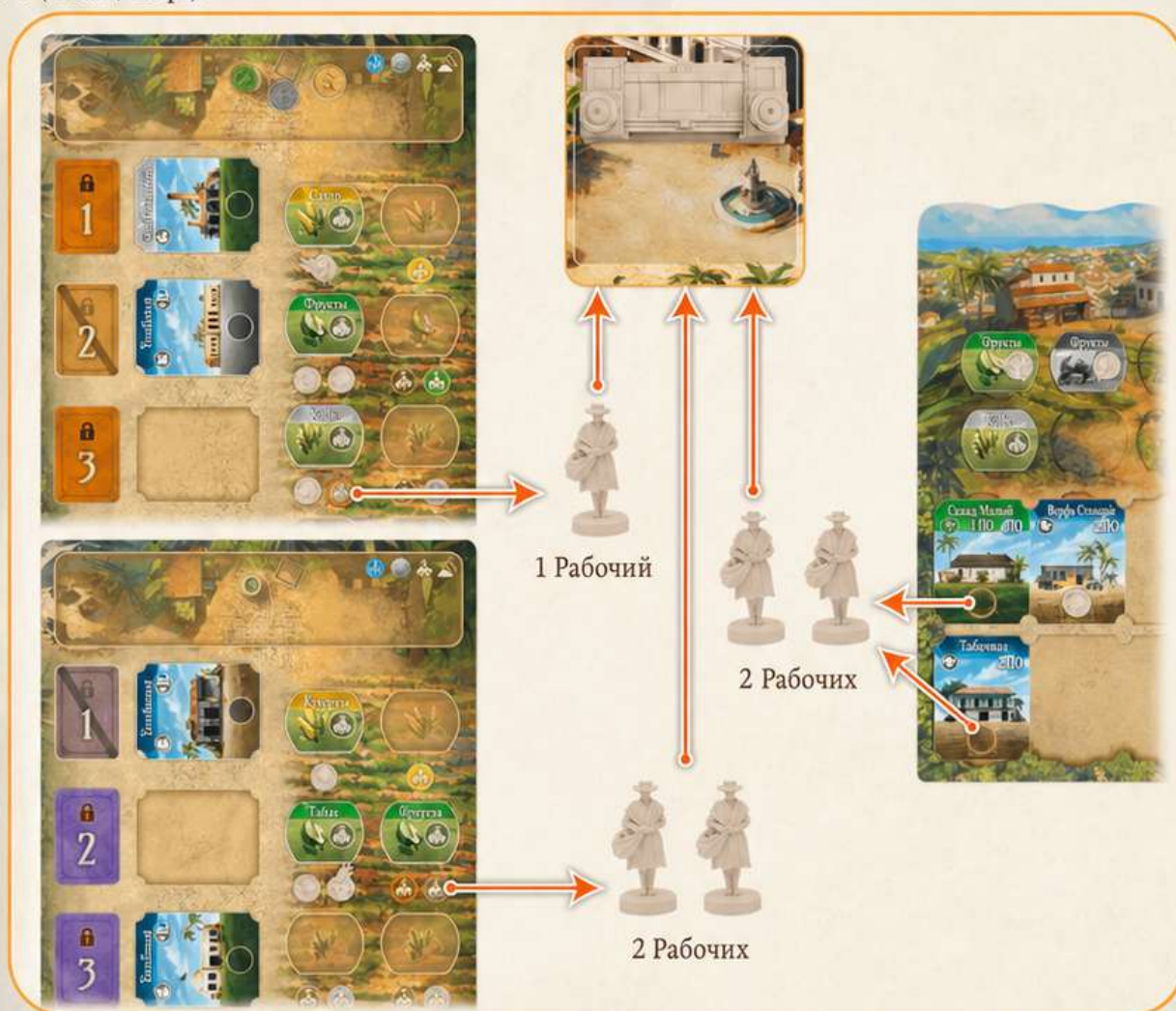
Пуэртома размещает Рабочих иначе, чем игроки: Рабочие размещаются в ячейках Рабочих под ячейками Поместий на планшете игрока Пуэртомы. Пуэртомы выбирают, в какую ячейку поместить Рабочего, следуя этой последовательности:

1. Разместите Рабочих на неактивном Поместье, под которым осталось меньше всего пустых ячеек Рабочих. При равенстве выберите лучший тип Поместья из совпавших вариантов. Размещайте Рабочих в крайнюю левую пустую ячейку под выбранным неактивным Поместьем.
2. Если все Поместья на планшете Пуэртомы активны (заполнены Рабочими), все оставшиеся Рабочие размещаются в зоне ПО для подсчёта в конце игры (при последующих действиях Вербовщика они не перемещаются к новым Поместьям).

Жетоны Поместий считаются «активными», как только все ячейки Рабочих под ними заняты.

ПОПОЛНЕНИЕ РЕЕСТРА РАБОЧИХ

При пополнении Реестра Рабочих подсчитайте нужное количество Рабочих так: пустые места под Здания на планшете каждого живого игрока плюс пустые ячейки Рабочих под единственным жетоном Поместья каждой Пуэртомы, у которого больше всего пустых мест; это число будет 0–1 (Кукуруза), 0–2 (Фрукты / Сахар) или 0–3 (Табак / Кофе).



Пример: при пополнении Реестра Рабочих сначала определите общее число пустых мест под Здания на планшете живого игрока — здесь это 2. Затем подсчитайте максимальное число пустых ячеек Рабочих под жетонами Поместий на каждом планшете Пуэртомы. У Пуэртомы А 1 пустая ячейка под Поместьем Сахара, а у Пуэртомы В — 2 пустые ячейки под Поместьем Фруктов, то есть всего максимальное число пустых ячеек у Пуэртом равняется 3. В сумме это означает, что в Реестр Рабочих нужно добавить из запаса 5 Рабочих.

РЕМЕСЛЕННИК

Пуэртома получает все товары, которые может произвести, исходя из **активированных плантаций**. Производственные здания для этого не требуются.

Если Пуэртома выбирает эту роль, в качестве привилегии она получает 1 дополнительный товар лучшего типа, который может произвести.

Жетоны плантаций считаются «активными», как только все ячейки работников под ними заняты.

ТОРГОВЕЦ

Пуэртома продаёт 1 ящик лучшего товара, который может продать, при условии, что за эту сделку она получит хотя бы 1 монету (с учётом дополнительной 1 монеты привилегии, если она выбрала эту роль, и любых бонусов от открытых способностей).

Если она что-либо продаёт, то получает соответствующее количество монет.

КАПИТАН

Каждый раз, когда Пуэртома может погрузить товары, она выбирает тип товара, которого может погрузить больше всего.

- При равенстве она грузит худший тип товара.
- Если Пуэртоме всё ещё нужно выбрать между 2 или более грузовыми кораблями, она выбирает тот, на котором осталось меньше всего свободных ячеек для ящиков, но который всё ещё позволяет погрузить максимальное количество выбранного ею типа товара.

Пуэртома получает ПО как обычно (включая дополнительное 1 ПО от привилегии, если она выбрала эту роль, и любые бонусы от открытых способностей). После этого Пуэртома выполняет хранение товаров (в конце фазы Капитана она кладёт 1 ящик лучшего товара на свой планшет Пуэртомы. Все оставшиеся ящики портятся и возвращаются в запас, если иное не указано открытой способностью).

АВАНТЮРИСТ

 Не используйте эту роль в игре на 3 игроков (игры на 3 игроков включают либо одного человека и 2 Пуэртомы, либо 2 человек и одну Пуэртому).

Если Пуэртома выбирает эту роль, она получает монету за роль (а также все монеты, лежащие на жетоне роли).



КОНЕЦ РАУНДА

Выполните обычную очистку в конце раунда: положите монеты на невыбранные роли; верните выбранные роли на главное поле; передайте жетон губернатора следующему игроку (человеку или Пуэртоме) по часовой стрелке.

КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает обычным образом, за исключением того, что считается, будто Пуэртомы заполнили свою зону зданий, если у них построено по 2 коммерческих здания на каждом из 4 уровней (то есть 6 обычных + 2 расширенных здания).

ПОДСЧЁТ ИТОГОВЫХ ОЧКОВ

Подсчёт в целом выполняется как обычно, за исключением того, что Пуэртомы не получают очки за особые бонусы расширенных коммерческих зданий, указанные на самих зданиях (см. ниже, как считать эти очки). Затем добавьте следующие бонусные очки за каждую Пуэртому:

- Каждое построенное расширенное коммерческое здание приносит дополнительно **6 ПО** (независимо от условия начисления очков этого здания).
- Каждый неиспользованный работник приносит **1 ПО**.
- Каждый карьер приносит **3 ПО**.
- Каждый тип плантации, у которого оба жетона плантаций активны на планшете Пуэртомы: **2 ПО** (например, если у Пуэртомы активны 2 жетона сахарной плантации, она получает 2 ПО; если у неё также активны 2 жетона кофейной плантации, она получает ещё 2 ПО).
- Сложите оставшиеся товары и монеты: каждые 2 (с округлением вверх) приносят **1 ПО**.

При равенстве итоговых очков победитель определяется по правилам базовой игры.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ ЛЁГКИЙ УРОВЕНЬ

После открытия двух способностей Пуэртома сбрасывает две оставшиеся из игры.

СЛОЖНЫЙ УРОВЕНЬ

Во время подготовки:

- Откройте обе способности 1-го уровня у обеих Пуэртом; игра начнётся с уже активной способностью.
- Первая Пуэртома (та, у которой есть фруктовая плантация) получает случайное здание 1-го уровня, 1 работника (поместите его на фруктовую плантацию) и 1 ящик кукурузы.
- Вторая Пуэртома (та, у которой есть кукурузная плантация) получает случайное здание 2-го уровня, 1 ящик сахара и уменьшает свой стартовый запас монет до 1.

ПОДДЕРЖКА ДОПОЛНЕНИЙ

Дополнение I: новые здания

Подготовка

Добавьте новые Здания на планшет Зданий согласно правилам подготовки. Когда для Пуэртомы приходит время выбрать Здание для добавления на планшет Зданий, она случайным образом выбирает Здание при помощи карт разрешения ничьей: откройте карту разрешения ничьей и отсчитайте все доступные Здания слева направо до числа, указанного слева на карте. Пуэртома выбирает последнее отсчитанное Здание.

Дополнение II: граждане

Подготовка

Добавьте новые Здания на планшет Зданий согласно правилам подготовки. Когда для Пуэртомы приходит время выбрать Здание для добавления на планшет Зданий, она случайным образом выбирает Здание при помощи карт разрешения ничьей: откройте карту разрешения ничьей и отсчитайте все доступные Здания слева направо до числа, указанного слева на карте. Пуэртома выбирает последнее отсчитанное Здание.

Игровой процесс — Действия Ролей Пуэртомы

Вербовщик

Когда Пуэртомы получают новых Рабочих, они берут Граждан, если в Реестре труда есть доступные Граждане. Для Пуэртом они действуют точно так же, как обычные Рабочие, но в конце игры приносят дополнительные ПО.

Дополнение III: Контрабандист

Игровой процесс — Действия Ролей Пуэртомы

Контрабандист

Действие «Захватить роль» не может использоваться игроками и никогда не используется Пуэртомами.

Пуэртома выбирает Роль по обычным приоритетам, за исключением того, что у роли Контрабандиста всегда считается 2 Дублона (для разрешения ничьей по дублонам). Кроме того, если Контрабандист делит первое место по числу дублонов, эта роль выбирается раньше, чем применяется карта разрешения ничьей. Однако, как и игрок, Пуэртома не может выбрать роль Контрабандиста, если перед ней всё ещё лежит жетон Контрабандиста.

Пуэртома использует то действие Контрабандиста, которое приносит ей наибольшую выгоду (минимум 1), а при равенстве — в следующем порядке приоритета:

- **Контрабандист — Похитить рабочих** — выполняется по основным правилам
- **Контрабандист — Разграбить торговый дом** — выполняется по основным правилам
- **Контрабандист — Налёт на корабль** — выбрать для налёта грузовой корабль с товарами того типа, который она сейчас не производит → затем корабль с наибольшим количеством товаров → затем лучший тип товара. Она сохраняет столько товаров, сколько может (максимум 3).

Она считает Контрабандиста выгодным только в том случае, если действительно есть что Похитить / Разграбить / Захватить.

Если Пуэртома выбирает роль Контрабандиста, она также берёт жетон Контрабандиста как напоминание о том, что не может снова выбрать эту роль, пока её не выберет кто-то другой.

Дополнения IV и V: Фестиваль и Фестивальные события

Подготовка

Не включайте событие «Праздничная доставка товаров» в случайно выбранные Фестивальные события, так как оно не поддерживается Пуэртомами.

Награды Фестиваля

Пуэртомы получают награды за события в любой момент, когда выполняют их условия, получая соответствующие бонусы (если награда даёт дополнительных Рабочих, распределите их с учётом описанного ниже исключения для Вербовщика, прежде чем применять обычные приоритеты размещения).

Игровой процесс — Действия Ролей Пуэртомы

Строитель

Когда выбирается Здание для строительства, если ещё доступны какие-либо события, требующие определённых Зданий, Пуэртомы целенаправленно выбирают самое дешёвое Здание, совпадающее с одним из Зданий на соответствующих Фестивальных событиях, даже если это Здание стносится к более низкому уровню, чем тот, который они могли бы себе позволить. Они размещают Здание в свободной ячейке самого низкого уровня, который не ниже уровня этого Здания. Если единственный вариант — разместить его в ячейке более высокого уровня, чем они могут оплатить, они решают не строить это Здание.

Плантатор

Когда выбирается Участок, если ещё доступны какие-либо события, требующие определённых Участков, Пуэртомы в первую очередь выбирают Участок одного из нужных типов (если подходят несколько вариантов, случайный выбор делается с помощью карт разрешения ничьей: откройте карту разрешения ничьей и отсчитайте подходящие Участки до числа, указанного слева на карте. Пуэртома выбирает последний отсчитанный Участок), прежде чем применять обычные приоритеты выбора. Если из-за этого Пуэртоме пришлось бы взять 3-й Участок одного типа (что обычно не допускается), она берёт этот Участок, но помещает его в область ПО как если бы это был Карьер (в конце игры он будет приносить ПО как Карьер). Если такой вариант недоступен, Пуэртомы вместо этого предпочитают выбирать Участок, соответствующий типу товара на планшете Фестиваля, для которого у них ещё нет Участка, прежде чем применять обычные приоритеты выбора.

Вербовщик

При распределении рабочих, если в игре ещё доступны какие-либо фестивальные активности, требующие определённые товары, Puertoma предпочитают размещать рабочих на ячейки плантаций, которые позволят производить товары нужных типов для соответствующих активностей (если подходящих вариантов несколько, выбор делается случайно с помощью карт тай-брейка), и лишь затем применять обычные приоритеты размещения.

Торговец

Если в этой игре есть и всё ещё доступна активность «Раннее закрытие лавок», то при торговле, если у Puertoma есть выбор, каким товаром заполнить последнее место в Торговом доме, оно постарается положить товар, требуемый этой активностью, если он у него есть и такое размещение разрешено, прежде чем учитывать обычные приоритеты.

Капитан

Если в этой игре есть и всё ещё доступна любая из активностей «Церемония проводов», то при выполнении роли Капитана Puertoma выберет грузовой корабль нужного размера, чтобы отправить на него товары, если оно может полностью загрузить его товарами (даже если часть товаров при этом останется в запасе), прежде чем учитывать обычные приоритеты.

ДОПОЛНЕНИЕ VI: ДОСТИЖЕНИЯ

Подготовка: Каждый игрок-человек берёт 6 карт достижений, оставляет 4 и сбрасывает остальные.

Игровой процесс: Игрокам следует стараться выполнить как можно больше выбранных достижений.

Конец игры: Игроки-люди не получают очки за выполненные ими карты достижений; вместо этого все невыполненные ими достижения засчитываются всем Puertoma как положительные очки.

ТАЙЛЫ СПОСОБНОСТЕЙ PUERTOMA

Уровень тайла	Срабатывает при действии	Эффект
1	 Торговец	Может продать товар, уже представленный в Торговом доме.
1	 Торговец	Получает 1 монету каждый раз, когда что-либо продаёт.
1	 Строитель	Каждый раз, когда строит, получает 1 рабочего из запаса. Рабочий размещается так же, как и полученный во время фазы Вербовщика.
2	 Капитан	Во время хранения товаров сохраняет все ящики 1 типа товара (наилучшего возможного) в дополнение к 1 ящику, который может сохранить.
2	 Строитель	Перед строительством получает 1 монету (она учитывается при решении, брать ли роль Строителя, наряду с преимуществом роли, если Puertoma выбрало эту роль), даже если в итоге не сможет строить.
2	 Ремесленник	В конце фазы получает 1 ящик одного из произведённых типов товара (лучшего из возможных), если он ещё есть в запасе (в дополнение к преимуществу роли, если Puertoma выбрало эту роль).
3	 Ремесленник	Получает 1 монету за каждый различный произведённый тип товара.
3	 Вербовщик	В конце фазы получает 1 рабочего из запаса (в дополнение к преимуществу роли, если Puertoma выбрало эту роль).
3	 Плантатор	Каждый раз, когда получает тайл плантации, получает 1 ящик соответствующего ему типа товара.
4	 Капитан	Получает 1 ПО за каждый тип товара, который у него есть в конце фазы (до хранения товаров).
4	 Капитан	В конце фазы (до хранения товаров) сбрасывает до 2 ящиков 1 типа товара (от худшего к лучшему) и получает по 1 ПО за каждый.
4	 Вербовщик	Получает 1 монету за каждого рабочего, полученного в этой фазе.

ИСТОРИЯ В НАСТОЛЬНОЙ ИГРЕ

Puerto Rico 1897 вдохновлена переломным моментом в истории острова — временем, когда споры о политических реформах, экономической справедливости и автономии от Испанской империи достигли поворотной точки. В игре участники берут на себя роль местных фермеров и производителей, ориентирующихся в сложном мире, сформированном традицией, меняющимися идентичностями и надеждой на лучшее будущее.

Хотя игра обращается к реальным историческим темам, она не пытается воссоздать всю сложность той эпохи. *Puerto Rico 1897* отражает некоторые стороны повседневной жизни и социальных процессов конца XIX века, но не может передать весь спектр опыта людей, живших в то время. Тем не менее она стремится показать творческий подход, стойкость и воображение, которые определяли этот период, — а также многочисленные способы, которыми сообщества по всему острову стремились строить благополучие, солидарность и более справедливое и устойчивое будущее.

Ниже приводится краткий обзор исторического контекста, в котором разворачивается *Puerto Rico 1897*. Мы надеемся, что он пробудит ваше любопытство и побудит вас узнать больше о прошлом острова за пределами игрового поля.

ИСТОРИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Когда испанцы прибыли во время второго плавания Колумба в 1493 году, остров, который мы сегодня называем Пуэрто-Рико, — известный его коренным жителям как Борикен, — был домом для аравакоязычных обществ с богатыми духовными и художественными традициями, развитым земледелием и сложными формами управления. Хотя позднее европейцы называли их «тайно», у этих сообществ были собственные названия и идентичности.

Первые контакты включали кратковременную торговлю и культурный обмен, но колонизация вскоре принесла принудительный труд, захват земель и стремительное сокращение населения из-за болезней, войн и переселения. Тем не менее некоторые семьи тайно выжили в горных районах вне колониального контроля, и их наследие продолжает формировать пуэрториканское общество и сегодня.

Чтобы удовлетворить потребность в рабочей силе, Испания всё больше полагалась на порабощённых африканцев, которых привозили на остров для работы в городах, домохозяйствах и на плантациях. Эти плантации производили экспортные культуры, такие как сахар, кофе и табак, ставшие основой колониальной экономики острова. С течением поколений многие из тех, кого привезли в Пуэрто-Рико, — а также их потомки, родившиеся на острове, — получили юридическую свободу и стали частью растущего населения, осевшего во внутренних районах рядом с выжившими коренными жителями и бедными испанскими поселенцами.

К XVII и XVIII векам Пуэрто-Рико стало перекрёстком империй и народов. Помимо порабощённых людей, бежавших из соседних британских и голландских колоний и находивших свободу во внутренних районах Пуэрто-Рико, другие поселенцы часто прибывали из Южной и Северной Испании, с Канарских островов, Корсики, Ирландии и других мест. Одни приезжали по собственной воле, тогда как другие переселялись в рамках испанской политики, предлагавшей землю и налоговые льготы лояльным европейским католикам.

Из этого слияния народов и традиций возникла самобытная и развивающаяся культура. Западноафриканские ритмы соединились с испанскими мелодиями; коренные земледельческие практики переплелись с канарским мелкоземельным хозяйством; а элементы духовности тайно и африканских традиций сохранялись наряду с католическими обрядами. Эти сплавы помогли сформировать общее чувство общности — рождённое из стойкости, переосмысления и повседневных трудностей жизни при колониальном правлении.

К середине XIX века Пуэрто-Рико стало местом нарастающего недовольства. Порабощённые люди организовывали восстания и побеги; аболиционисты требовали свободы; а реформаторы выступали за более широкое самоуправление. В 1868 году восстание в Ларесе провозгласило независимую Пуэрто-Риканскую республику. Хотя оно было быстро подавлено, оно стало долговечным символом национальных устремлений.

В последующие десятилетия многие продолжали добиваться перемен. В 1880-х и 1890-х годах сторонники автономии организовывали бойкоты, баллотировались на должности и вели переговоры с испанскими властями в Мадриде. Хотя они часто сталкивались с репрессиями, им удалось добиться некоторых реформ. В марте 1897 года неудавшееся восстание в Яуко попыталось возродить дух Лареса.

Позднее в том же году испанская корона предоставила Пуэрто-Рико ограниченное самоуправление через *Carta Autonómica* (Автономную хартию), разрешив избираемый местный парламент и расширив внутренние полномочия. Но этот опыт оказался недолгим: в июле 1898 года Соединённые Штаты вторглись на остров во время Испано-американской войны. Парижский договор передал Пуэрто-Рико под контроль США, начав новую главу в его колониальной истории.

Puerto Rico 1897 черпает вдохновение в этом историческом рубеже — времени, когда обещание самоуправления ненадолго стало реальностью, а повседневная жизнь определялась неопределённостью, устремлениями и переменами.



БЛАГОДАРНОСТИ

Игра: Andreas Seyfarth

Основано на: Puerto Rico 1897

Соло-режим: John Albertson, Xavi Bordes, David Digby, Nick Shaw и Dávid Turczy

Помощь в плейтестсах: Janine Viglietti

Авторы дополнений «Достижения» и «Фестивальные мероприятия»: Andreas Seyfarth / Tomasz Zawadzki

Ведущий разработчик: Tomasz Zawadzki

Тестирование и разработка: Ernest Kiedrowicz, Aneta Koperkiewicz, Filip Tomaszewski, Paulina Włodarczyk

Внутреннее тестирование: Błażej Bernaś, Andrzej Betkiewicz, Kamil Cieśla, Wojciech Frelich, Kinga Janik, Rafał Janiszewski, Aleksandra Kleśta, Michał Lach, Patrycja Marzec, Anna Lis-Wilkosz, Michał Stachowiak, Konrad Sulżycki, Wiktoria Ślusarczyk, Katarzyna Toporowska, Jan Truchanowicz

Правила: Stefan Brück, Tomasz Zawadzki, Konrad Sulżycki, Michał Lach, Andrzej Betkiewicz

Текст: José I. Fusté, Aleksandra Kleśta

Корректурa и редактурa: Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk

Арт-дирекция: Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski

Графический дизайн: Michał Lechowski, Michał Stachowiak, Aneta Koperkiewicz, Aleksandra Fajlert, Bartosz Fąfrowicz

Иллюстрации: Jakub Dzikowski, Marta Rysiecka, Ewa Labak, Pamela Łuniewska, Gabriel Ramos

3D-моделирование: Piotr Gacek, Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Mateusz Wajda, Jędrzej Chomicki

Верстка: Aneta Koperkiewicz

Производство: Witold Chudy, Adrianna Kocięcka, Olga Baraniak, Jacek Szczypiński, Zofia Jerzyńska, Mateusz Wolski, Anna Czajka

Логистика: Katarzyna Grdeń, Magdalena Kazuń, Michał Kot, Sebastian Nowakowski, Łukasz Puła, Szymon Sobczak

PR и коммуникации: Dominika Maksymiak, Marta Siennicka, Jacek Wala, Maciej Guzik-Pałys

Консультант игры: José I. Fusté

Особая благодарность: Tymoteusz Muller, André Maack, Stefan Brück, Sam Dawson, Maciej Misiński, Marzena Tusińska, Anna-Lis Wilkosz и всем, кто поддерживал нас во время создания и разработки игры!

Изображения монет, использованные на стр. 4:

*«File:1 peso = 5 pesetas» автор Francisco S. Mas, источник: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1_peso_%3D_5_pesetas.jpg, лицензия CC BY-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en>).
Изменения: удалён белый фон. Это производное произведение распространяется на тех же условиях (CC BY-SA 4.0).

**«Obverse 1896 5 CENTAVOS ISLA DE PUERTO RICO» автор coindatabase, источник: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Obverse_1896_5_CENTAVOS_ISLA_DE_PUERTO_RICO.jpg, лицензия CC BY-SA 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/us/deed.en>).
Изменения: удалён белый фон. Это производное произведение распространяется на тех же условиях (CC BY-SA 3.0).



Сводка Правил

РОЛИ

Плантадор

Действие: Возьмите 1 открытую плитку участка и поместите её в одно из мест «Окрестностей» на своём планшете игрока.

Преимущество: Вместо плитки участка вы можете взять плитку каменоломни.

Вербовщик

Действие: Каждый игрок получает 1 Работника с Реестра работников, начиная с выбравшего Вербовщика и далее по часовой стрелке, пока все Работники не закончатся. Затем разместите или переместите всех своих Работников.

Преимущество: В начале фазы возьмите 1 дополнительного Работника из запаса.

Строитель

Действие: Постройте 1 здание.

Преимущество: Заплатите на 1 Монету меньше за это здание.

Ремесленник

Действие: Получите товары из запаса.

Преимущество: В конце фазы получите 1 дополнительный ящик одного произведённого вами товара.

Торговец

Действие: Продайте 1 ящик товара в Торговый дом.

Преимущество: Получите на 1 дополнительную Монету больше за продажу.

Капитан

Действие: Каждый игрок, начиная с выбравшего Капитана и далее по часовой стрелке, грузит все ящики (если возможно) 1 вида товара, пока больше нельзя погрузить ни один товар.

Преимущество: Получите 1 ПО, если вы что-либо погрузили.

Авантюрист

Действие: Нет.

Преимущество: Получите 1 Монету.

ПОНЯТИЯ

Окрестности: Верхняя часть планшета игрока, куда вы помещаете плитки окрестностей: участки, каменоломни и леса.

Сброс: Уберите компонент со своего планшета игрока и поместите его в стопку сброса рядом с главным полем. В текущей партии он больше не используется, если не указано иное.

Участок: Тип плитки окрестностей, включая кукурузные, фруктовые, сахарные, табачные и кофейные участки.

Расширенное здание: Здание, занимающее два места под здания.

Погрузить: Переместите ящик товара со своего планшета игрока и поместите его в пустое место на любом грузовом корабле или на личном корабле.

Обычное здание: Здание, занимающее одно место под здание.

Пополнить: Поместите на Реестр работников столько Работников, сколько всего пустых мест в зданиях на планшетах всех игроков.

Вернуть: Уберите компонент со своего планшета игрока и верните его в запас.

Продать: Переместите ящик товара со своего планшета игрока и поместите его в пустое место Торгового дома, чтобы получить указанное количество Монет.

Хранить: Сохраните указанное число ящиков товаров на своём планшете игрока после фазы Капитана. Их можно использовать в следующих ходах.

Запас: Область для хранения игровых компонентов, включающая лоток ресурсов для Монет и товаров, а также лотки для Работников и жетонов ПО.

ПО (победные очки): В конце игры победителем объявляется игрок с наибольшим количеством ПО.

ЦЕНЫ НА ТОВАРЫ В ТОРГОВОМ ДОМЕ

Кукуруза	Фрукты	Сахар	Табак	Кофе
				
0	1	2	3	4

КРАТКО О ХОДЕ ИГРЫ

В начале каждого раунда Губернатор делает свой ход: выбирает плитку роли и выполняет её действие и преимущество. Затем по часовой стрелке все остальные игроки выполняют это действие (без преимущества).

Затем игрок слева от того, кто ранее выбрал роль, выбирает одну из оставшихся ролей и выполняет соответствующее действие (и преимущество). Затем по часовой стрелке все остальные игроки выполняют действия этой роли.

После того как каждый игрок выбрал плитку роли и все игроки выполнили действия ролей, раунд заканчивается.

Конец раунда: положите 1 Монету на каждую плитку роли, не выбранную в этом раунде. Верните все плитки ролей на главное поле. Передайте маркер Губернатора влево.