

po vítě také!).

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

## ASTO KLADENÉ OTÁZKY A ODPOVĚDI PŘÍPRAVA

- Vždy se používají tři přepážky. Pokud některá chybí, nahradí je dalšími. Pokud některá chybí, nahradí je dalšími.

- 3, 4 nebo 5 kolonistů, kteří jsou na začátku hry na lodi kolonistů jsou navíc nadpočetní, 55, 75 nebo 95 kolonistů určených pro hru.

- Nespoléhejte na to, že v krabici je celkem 100 kolonistů. Pro přípravu hry pro 4 hráče tedy nestačí 21 kolonistů odstranit!

## STAVITEL

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

## STAROSTA

- Během fáze starosty jsou kolonisté z lodí zcela rozebráni. Hráči si berou z lodí po jednom kolonistovi tak dlouho, dokud není loď prázdná. Během fáze může tedy na některé hráče připadnout vícekrát (získají více kolonistů).

- Kolonisté se smí přemísťovat na plánu pouze během fáze starosty.

## OBCHODNÍK

- Během jedné fáze obchodníka smí každý hráč prodat pouze jeden kus zboží!

- Obchodník může se vyprázdnit až na konci fáze.

dané fáze obchodníka. Pokud na konci fáze obchodníka není obchodník plně vyprázdněn, pokračuje v hře.

## DOZORCE

- Protože pražírna kávy má pouze dvě pozice pro kolonisty, není možné získat během fáze dozorce více než 2 kusy kávy (výjimka: použití privilegia dozorce, kdy lze získat tři kusy). Obdobně nelze získat více než 4 kusy indiga a cukru a 3 tabáku (opět bez privilegia dozorce).

- Pokud na konci fáze dozorce máte více zboží než můžete skladovat, nemusíte žádné zboží odkládat. Tato povinnost je pouze na konci fáze kapitána.

## KONEC HRY

- Pokud je splněna jedna z tří možných konců hry, dohrává se ještě kolo. Hra končí teprve v okamžiku, kdy se normálně přesune karta guvernéra k dalšímu hráči.

- Pokud dojdou žetony s vítězstvími body, mohou se při poslední fázi kapitána k záznamu vítězství použít místo papíru žetony odložené před hrou (při 3 nebo 4 hráčích), dublony (hráči si je umístí například do pravého dolního rohu svého plánu) nebo (pokud nemá a nebude mít žádný z hráčů obsazenou celnici) každý hráč vrátí do banku například 5 vítězstvími body.

Příklad pravidel: Ladislav Smejkal

WWW.HRAJEME.CZ

# Puerto Rico

ANDREAS SEYFARTH

*Zlatokop nebo guvernér, osadník nebo stavitel? A už v Novém světě hrajete jakoukoliv roli, máte jen jeden cíl: dosáhnout co nejvyššího blahobytu a v hlasu! Kdo bude vlastnit nejvýnosnější plantáže? Kdo postaví nejlépe žití budovy? Kdo dosáhne nejvyššího počtu vítězstvími body?*

## CÍL HRY

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

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

**Vítězem se stane ten hráč, který má na konci hry nejvíce vítězstvími body.**

## HRACÍ MATERIÁL

**5 hracích plánů** - obsahují 12 ostrovních a 12 městských políček a pohled všech sedmi rolí

**1 karta guvernéra** - ukazuje zařazení hráče a pro dané kolo

**8 karet jednotlivých rolí** - 1x osadník, 1x purkmistr, 1x stavitel, 1x dozorce, 1x kupec, 1x kapitán a 2x zlatokop

**1 odkládací plán** - pro budovy a peníze  
**49 budov** - 5 velkých fialových budov (po 2 políčka), 2x 12 malých fialových budov 1x 20 barevných produkčních budov.

**54 dublonů** - kulaté, 46 x 1, 8 x 5

**58 karet plantáží** - 8 kamenolomů a 50 plantáží: 8x káva, 9x tabák, 10x kukuřice, 11x cukr, 12x indigo

**1 loď kolonistů**

**100 kolonistů** - kulaté dřevěné kameny

**1 obchodník**

**50 kamenů zboží** - 9x káva a tabák, 10x kukuřice, 11x cukr a indigo

**5 přepážek lodí**

**50 žetonů s vítězstvími body** - šestiúhelníkové žetony, 32x 1 bod, 18x 5 bodů

## PŘÍPRAVA HRY

**Odkládací plán** položte doprostřed stolu.

**Všechny budovy** se rozmístěte na něj podle

odpovídajícího plánu.

**Dublony** přichystejte odděleně podle hodnoty na volnou plochu vlevo dole na odkládací plán.

## Každý hráč obdrží:

• **1 hrací plán** (ten si viditelně položí před sebe)

• **peníze:**

- při 3 hráčích 2 dublony

- při 4 hráčích 3 dublony

- při 5 hráčích 4 dublony

(dublony si každý stále pokládá na ruce - vpravo nahoře - svého hracího plánu tak, aby bylo vidět, kolik dublonů má)

• **1 kartičku plantáže.** Pro rozdělení kartiček se nejprve losem určí, kdo bude zařazeným hráčem pro úvodní kolo. Ten obdrží **kartu guvernéra** a kartičku s plantáží **indiga** (tu položí lícem nahoru na libovolné z 12 políček na svém ostrově). Další hráči obdrží v pořadí podle hodinových ručiček:

- při 3 hráčích: 2. hráč: 1x indigo, 3. hráč: 1x kukuřice

- při 4 hráčích: 2. hráč: 1x indigo, 3. a 4. hráč: 1x kukuřice

- při 5 hráčích: 2. a 3. hráč: 1x indigo, 4. a 5. hráč: 1x kukuřice

**Zbývající materiál rozložte podle obrázku na straně 2 originálních pravidel. (Pozor: na obrázku je ukázáno rozložení pro čtyři hráče)**

• **Žetony s vítězstvími body** [die Siegpunktechips] (na dvou hromádkách):

- při 3 hráčích: 75 bodů

- při 4 hráčích: 100 bodů

- při 5 hráčích: všech 122 bodů

• **Všech 8 karet kamenolomů** [alle 8 Steinburch-Plättchen] (odkryt).

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

• **4, 5 nebo 6 karet plantáží** [alle restlichen Plantagen-Plättchen] (o jednu více než je požadováno) otočených lícem nahoru.

• **Karty rolí** [die Rollenkarten]

- při 3 hráčích: všechny karty mimo obou zlatokopů (= 6 karet)

- p i 4 hrá ích: všechny karty mimo jednoho zlatokopa (= 7 karet)

- p i 5 hrá ích: všech 8 karet

### • P epravní lod

- p i 3 hrá ích: lod s kapacitou 4, 5 a 6 zboží

- p i 4 hrá ích: lod s kapacitou 5, 6 a 7 zboží

- p i 5 hrá ích: lod s kapacitou 6, 7 a 8 zboží

### • Všechny kusy zboží (v p ti hromádkách podle druhu)

#### • Obchodní d m

• **Lo s kolonisty** se 3, 4 nebo 5 kolonisty (podle po tu hrá ).

#### • Kolonisté

- p i 3 hrá ích: 55 kolonist

- p i 4 hrá ích: 75 kolonist

- p i 5 hrá ích: 95 kolonist

*Nepoužitý materiál ponechte uložen v krabici.*

## PR B H HRY

Hra probíhá ve více kolech (cca 15). Jednotlivé kolo probíhá následovně: za íná hrá , který práv vlastní kartu guvernéra. Vezme si jednu z karet rolí a položí ji otev en p ed sebe. Jako první provede ihned akci, která rolí p ísluší. Poté provede akci soused po levici a tak se pokrač uje dokud danou akci neprovede *každý* hrá *jednou*.

Nyní p íjde na adu soused po levici guvernéra. Vezme si jednu ze *zbývajících* rolí a položí ji p ed sebe. Po ínaje *jím* (ne guvernérem!) op t každý hrá zahraje akci této role.

Když si všichni hrá í v zali rolí a provedli jejich akce, kon í jedno kolo. Na t i nevybrané karty rolí se umístí po jednom dublonu. Poté se všechny použité karty rolí vrátí zp t. Karta guvernéra se posune k dalšímu hrá í. Za íná nové kolo. Nový guvernér si bere jako první libovolnou roli.

## ROLE

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

Zásadn platí:

- Pokud leží na kart role n jaké dublony, získává je *vždy* hrá , který si roli zvolil.

- S provád ním akce náležící dané roli za íná *vždy* hrá , který si ji vzal. Následují další hrá í v po adí.

- Hrá , který je na ad , se nesmí výb ru role

z íci. Smí si ale vzít roli, p i které nem že nebo nemusí nic d lat.

- Provád ní akce náležící k roli je dobrovolné (výjimka: *kapitán*). Nem že-li nebo nechce-li hrá danou akci provést, p esko í se.  
- Zvolená karta role z stává p ed každým hrá em do konce celého kola. B hem této doby nem že být vybrána žádným jiným hrá em.

### OSADNÍK (Fáze osadníka – založení nové plantáže na ostrov ) [Siedler]

Hrá , který si zvolí tuto roli, si zvolí *bu* karti ku kamenolomu (jako své privilegium) *nebo* jednu z lícem nahoru oto ených kartí ek plantáží. Zvolenou karti ku umístí na *libovolné* volné místo na ostrov na svém hracím plánu. Poté si všichni ostatní hrá í popo ad mohou zvolit z oto ených plantáží *jednu* (ale ne kamenolom! *výjimka: stavební hu* ) a umístí ji na sv j hrací plán. Nakonec osadník odloží nepoužité oto ené karti ky stranou a z ostatních oto í lícem nahoru nové karti ky plantáže (o *jednu více* než je po et hrá ).

*Upozorn ní:*

- *Dávejte pozor na zvláštní funkci budov jako je hacienda, stavební hu a útulek!*

- *Pokud již není dostatek neoto ených kartí ek plantáží, promíchejte odložené karti ky a vytvo z nich novou zásobu neoto ených kartí ek. Pokud je jich í tak málo, na n které hrá e ve fázi osadníka karti ka nezbude.*

- *Zp sob, jakým jsou plantáže na ostrov uspo ádány, nemá žádný význam.*

- *Když již nezbyvají žádné nepoužité karti ky kamenolomu, nem že osadník dále využívat své privilegium, což nemohou ani majitelé stavební hut .*

### STAROSTA (Fáze starosty – p íchod nových kolonist ) [Bürgermeister]

Na karti kách (plantáže, budovy) se objevují 1-3 kruhy. Na každý kruh m že být umíst n práv jeden kolonista. Pokud je na karti ce umíst n alespo jeden kolonista, jde o obsazenou karti ku. Jen obsazené karti ky plní svoji funkci, neobsazené svoji funkci *neplní*.

Hrá , který si zvolí roli starosty si nejd íve bere jednoho kolonistu z *banku* (ne z lodi) jako své privilegium. Potom rozd lí všechny kolonisty, kte í jsou na lodi. Kolonisty z lodi rozdává po jednom ve sm ru hodinových ru í ek po ád dokola, po ínaje sebou.

z *banku 1 dublon, protože vyprodukoval dva druhy zboží.*

### Univerzita [Universität]

Pokud vlastník univerzity staví b hem fáze stavitele n jakou budovu, smí si ihned vzít jednoho kolonistu z banku a umístit ho na *ni*. *Upozorn ní: Pokud staví budovu s více než jedním kruhem, obdrží stejn jen jednoho kolonistu. Pokud již není v banku žádný kolonista k dispozici, smí ho vzít z lodi. Pokud není žádný ani na ní, vyjde naprázdno.*

### P ístav [Hafen]

*Pokaždě*, když držitel p ístavu b hem fáze kapitána nakládá zboží, obdrží za to *jeden* vít zný bod navíc.

*P íklad: Majitel p ístavu (a lod nice) m že nyní naložit na tabákovou lo 3 z e svých 5 kus tabáku, ímž lo naplní. Získá za to 3+1 vít zný bod. V následujícím kole naloží dva kusy cukru na odpovídající lo : 2+1 vít zný bod. V dalším kole využije lod nice a odloží své dva zbývajících kusy tabáku zp t do banku: znovu 2+1 vít zný bod. Celkem tedy b hem této fáze kapitána získal díky p ístavu navíc 3 vít zné body.*

### Lod nice [Weft]

Když p íjde hrá b hem fáze kapitána na adu, musí naložit zboží dle podmínek popsaných v kapitole Kapitán. Vlastní-li ale lod nice, smí místo nakládání na jednu ze t í p epravních lodí odložit *všechny* kusy *jednoho* svého druhu zboží zp t do banku a získá zato odpovídající po et vít zných bod . (*M žeme íci, že má postavenou svoji vlastní imaginární lo s neomezenou kapacitou.*)

Když p íjde op t na adu, pokud má ješt další zboží, musí je již nakládat *vždy* na jednu z p epravních lodí tak dlouho, dokud m že.

Lod nice smí použít maximáln *jednou* b hem fáze. Okamžik, ve kterém ji použije si ale smí libovoln zvolit. Vlastní lo pojme na rozdíl od p epravních lodí také druh zboží, který se práv vyskytuje na jedné z nich nebo který odeslal na své lodi majitel druhé lod nice.

*Upozorn ní: Použije-li hrá lod nice, musí naložit všechny kusy zvoleného druhu zboží. Hrá není nikterak omezen, který druh zvolí. Nemusí tedy nakládat druh, od kterého má nejvíce kus . Vlastní lo pojme maximáln 11 kus jednoho druhu zboží.*

### Velké fialové budovy

Následujících p t budov je ve h e jen jednou.

Zabírají ve m st dv pole, ale po ítají se pouze jako jedna budova.

*Pozor: Všude, kde se v textu objevuje termín velké budovy, myslí se tím následujících p t budov!*

### Sídlo cechu [Zunfthalle]

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

*P íklad: Vlastník obsazeného sídla cechu, který na konci hry má malý a velký cukrovar, malou zpracovatelnou indiga a pražírnu kávy získá 6 dodate ných vít zných bod .*

### Rezidence [Residenz]

Vlastník *obsazené* rezidence získává na konci hry navíc vít zné body za své (obsazené nebo neobsazené) plantáže a kamenolomy umíst né na ostrovních polích. Za 9 nebo mén obsazených polí získá 4 vít zné body, za 10 obsazených polí 5 vít zných bod , za 11 obsazených polí 6 vít zných bod a za všech 12 obsazených polí získá 7 vít zných bod .

*P íklad: Vlastník obsazené rezidence, který má na konci hry obsazených 10 z 12 ostrovních polí, získá 5 dodate ných vít zných bod .*

### Pevnost [Festung]

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

*P íklad: Vlastník obsazené pevnosti, který má na konci hry celkem 20 kolonist na plantážích, kamenolomech, budovách a v San Juanu, získá 6 dodate ných vít zných bod .*

### Celnice [Zollhaus]

Vlastník *obsazené* celnice získává na konci hry navíc 1 vít zný bod za každé 4 vít zné body. Po ítají se pouze vít zné body v žetonech, ne vít zné body za budovy.

*P íklad: Vlastník obsazené celnice, který má na konci hry celkem 23 vít zných bod ve form žeton , získá 5 dodate ných vít zných bod .*

### Radnice [Rathaus]

Vlastník *obsazené* radnice získává na konci hry navíc 1 vít zný bod za každou vlastní (obsazenou nebo neobsazenou) *fialovou* budovu (*radnice se*

*pokud již není v banku dostatek zboží, hrá získává jen to zboží, které je k dispozici.*

### **Malé fialové budovy**

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

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

### **Malá tržnice** [Kleine Markthalle]

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

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

### **Hacienda** [Hacienda]

Když přijde vlastník haciendy na adresu buhem fáze osadníka, může si perpetuálně vybrat jednu z otčených kartiček plantáží, vylosovat jednu kartičku navíc z neotčených a umístit ji na jedno ze svých volných polí na svém ostrově.

*Upozornění: Pokud si hrá kartičku vylosuje, musí ji následně také umístit na svůj ostrov. Pokud hrá vlastník také stavební hu, nesmí si vzít místo losované kartičky kartičku kamenolomu.*

### **Stavební hu** [Bauhütte]

Když přijde vlastník budovy na adresu buhem fáze osadníka, může si perpetuálně jednu z otčených kartiček plantáží vzít kartičku kamenolomu.

*Upozornění: Pokud vlastní stavební hu osadník, smí si peretostu vzít jen jednu kartičku kamenolomu.*

### **Malé skladiště** [Kleines Lagerhaus]

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

*Upozornění: Při skladování se zboží fyzicky nepesuouvá do budovy skladiště, ale zůstává na ržici. Skladiště hrá nechrání před povinností zboží nakládat na lodi buhem fáze kapitána, ale pouze před nutností odložit přebytek zboží na konci fáze kapitána zpět do banku.*

### **Útulěk** [Hospiz]

Buhem fáze osadníka smí vlastník útulku z banku uprostřed stolů.

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

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

### **Obchodní kancelář** [Kontor]

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

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

### **Velká tržnice** [Große Markthalle]

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

*Upozornění: Pokud hrá vlastník malou i velkou tržnici, získává při prodeji do obchodního domu 3 dublony navíc.*

### **Velké skladiště** [Großes Lagerhaus]

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

*Upozornění: Pokud hrá vlastník malé i velké skladiště, smí skladovat až tři druhy zboží v libovolném množství a jeden kus zboží od tvrdého druhu.*

### **Manufaktura** [Manufaktur]

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

*Příklad: Majitel manufaktury disponuje třemi plantážemi kukuřice, třemi plantážemi cukrové třtiny a jednou tabákovou plantáží a také odpovídajícími produkčními budovami. V probíhající fázi dozorce vyprodukoval jen 2 kusy cukru a jeden tabák, protože v banku již nezbyla žádná kukuřice a jen dva kusy cukru. Obdrží*

Nově získané kolonisty smí nyní hrát společně se všemi, které již má z předchozích kol, libovolně p erozd lit na své kartičky. Nemůže-li hrá na kartičku umístit všechny své kolonisty, umístí zbytek na malý obrázek města San Juanu v levé části svého plánu. Tam zstanou, dokud nemohou být rozdeleny (včetně kterých pozdější fázi starosty) na volné kruhy na kartičkách.

Poslední úkon starosty je doplnění potrubných kolonistů na lodi. Za každý neobsazený kruh na kartičkách budov (neobsazené kartičky plantáží a kamenolom se nepočítají) všech hrá je na loď dodán z banku jeden kolonista.

*Pozor: Na lodi se vždy umístí nejméně tolik kolonistů, kolik hraje hrá.*

### *Upozornění:*

*- Buhem fáze starosty mohou hrát i peremisi své kolonisty souasně. Vn kterých případech je ale důležitě, kam kdo své kolonisty umístí. Potom se také v této fázi postupuje podle obvyklého pravidla: Nejprve rozmístí všechny své kolonisty starosta, potom hrá po jeho levici atd.*

*- Pokud se na doplnění kolonistů zapomnělo, umístí se na lodi tolik kolonistů, kolik hraje hrá.*

*- Pokud se již v banku nenachází žádný kolonista, ztrácí starosta své privilegium.*

*- K objasnění: Žádný hrá nesmí kolonisty odložit do San Juanu, pokud má volné kruhy na svém plánu. Nejprve musí zaplnit všechna svá volná místa. To samozřejmě neplatí mimo fázi starosty.*

### **STAVITEL** (Fáze stavitele – stavba budov)

[Baumeister]

Hrá, který si zvolí tuto roli, může postavit jednu z budov za cenu uvedenou v prvním kruhu na budov sniženou o jeden dublon (jako své privilegium). Peníze hrá zaplatí do banku a kartičku budovy umístí na libovolné ze svých mstských polí. V případě jedné z velkých budov jsou potrubná pole ležící pod sebou. Poté mohou také ostatní hráři v ad postavít po jedné budov. *Pozor: žádný hrá nesmí postavít jednu budovu více než jednou.*

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

### **Kamenolom**

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

*(Hrá s obsazenými třemi kamenolomy musí zaplatit například následující ceny: stavební hu : 1; obchodní kancelář : 3; pístav : 5; radnice: 7)*

### *Upozornění:*

*- Dávejte pozor na zvláštní funkci univerzity.*

*- Pokud stavitel nestaví žádnou budovu, nezískává žádný dublon jako privilegium!*

*- Není možno zastavit více než 12 mstských polí. Kdo už má jen jedno volné pole, nesmí stavět velkou budovu.*

### **DOZORCE** (Fáze dozorce – produkce zboží)

[Aufseher]

Hrá, který si zvolí tuto roli, si vezme z banku zboží odpovídající jeho produkci a položí je na ržici svého hracího plánu. Kdykoliv buhem hry je tedy patrně nejen kolik má který hrá peněz, ale také kolik a jaké má zboží. Následně si postupně vezmou své zboží také ostatní hráři. *Podrobný popis způsobu produkce zboží naleznete na stránce 5, v kapitole Produkční budovy.*

Na konci fáze dozorce si dozorce (hrá, který si roli zvolil) vezme jako své privilegium ještě jedno další zboží od jednoho z druhů, které právě vyprodukoval.

### *Upozornění:*

*- Nezapomínejte na zvláštní funkci manufaktury.*

*- Když již n jaký druh zboží v banku není, nedostane postižený hrá nic.*

*- Pokud dozorce nic nevyprodukoval, nezískává ani zvláštní kamen jako privilegium.*

### **OBCHODNÍK** (Fáze obchodníka – prodej zboží) [Händler]

Hrá, který si zvolí tuto roli, může prodat jeden kus zboží do obchodního domu. Za prodej obdrží uvedenou cenu (0-4 dublony) plus 1 dublon (jako své privilegium). Postupně může také každý další hrá prodat maximálně jeden kus zboží do obchodního domu za nabízenou cenu. Fáze obchodníka končí, když byl již na ad každý hrá nebo je obchodní dom již plný.

Při prodeji můžete na z eteli následující omezení:

- Obchodní dom může maximálně čtyři kusy zboží. Je-li zaplněn, nemohou následující hráři již prodávat.

- Je povoleno jen zboží odlišných druhů (výjimka: obchodní kancelář).

Pokud je obchodník d m na záv r fáze obchodníka plný (leží tam 4 kameny zboží), obchodník d m se vyprázdni a kameny obchodník zat ídí zp t do banku. Pokud je v obchodním dom jen t i nebo mén kamen , z stávají na míst (tím se stává prodej do obchodního domu v následující fázi obchodníka t žší, protože zde již n které druhy zboží jsou a kapacita je omezena).

**Upozorn ní:**

- Nezapomínejte na zvláštní funkci malé a velké tržnice a obchodní kancelá e.

- Pokud obchodník neprodá žádné zboží, ztrácí nárok na své privilegium (nezískává dublon navíc).

- Je dovoleno prodat do obchodního domu kuku ici a to i v p ípad , že z prodeje hrá nezískává žádný zisk.

### KAPITÁN (Fáze kapitána – dodávka zboží) [Kapitán]

Kapitán má na starosti dodávku zboží do Starého sv ta. Postupn všichni hrá i nakládají zboží na p epravní lod . Nakládku za íná kapitán, následuje další hrá , atd.

**Pozor:** B hem fáze kapitána mohou p íjí hrá i na adu i vícekrát. Pokaždé, když je hrá na ad a m že n jaké zboží naložit, také je naložit musí. P ítom ale smí vždy naložit zboží jen jednoho druhu. Fáze kapitána probíhá po sm ru hodinových ru í ek opakovan , dokud m že n kdo n co naložit.

### **Dodací podmínky**

Pro nakládku zboží existují následující omezení:

- Každá lo pojme pouze zboží jednoho druhu.

- Žádná lo nevezme druh zboží, který se již nachází na jiné lodi.

- Plná lo již nep íjme další zboží.

- Hrá , který je na ad , musí, pokud m že, nakládat. Naložit smí ale jen zboží jednoho druhu.

- Hrá , který nakládá zboží, musí naložit všechno, co m že. Nesmí si tedy ponechat žádný kus od nakládaného druhu, pokud je na odpovídající lodi v dob nakládky ještě volné místo. Z toho vyplývá, že pokud má hrá na výb r z více lodí, musí využít lo s dostate nou kapacitou.

- Disponuje-li hrá více druhů zboží k nakládce, smí si voln zvolit, který druh naloží. (*Nemusi nap íklad zvolit druh zboží, od kterého m že naložit nejvíce kus .*)

### **Vít zné body**

Za *každý* naložený kus zboží získává hrá *jeden* vít zný bod. (*P í nakládce jsou tedy všechny druhy zboží rovnocenn hodnoceny jedním bodem za kus! Neexistuje zde rozdílné hodnocení jako p í prodeji (obchodník!)*) Kapitán obdrží (jako své privilegium) p í své první nakládce o *jeden* vít zný bod více.

Žetony s vít znými body sm jí být na rozdíl od pen z a zboží oto eny rubem nahoru a umíst ny také na r žici. as od asu by si hrá i m li vym nit své 1-bodové žetony za žeton 5-bodový.

### **Skladování**

Pokud již nem že *nikdo* nakládat, p ezkoumají hrá i, zda mohou skladovat všechno zboží, které jim zbylo na r žici: Jeden kus zboží si každý hrá smí ponechat vždy. Pro zachování všech zbylých kus zboží musí hrá disponovat obsazenou budovou skladu (malé nebo velké skladišt ). Není-li to tento p ípad, musí hrá *všechny* neuskladnitelné kusy zboží vrátit do banku. (*Více v kapitole Malé skladišt .*)

Jako poslední v c ve fázi kapitána vyprázdni kapitán všechny *plné* lod . Zboží je vráceno do banku. Ne zcela zapln né lod z stávají tak, jak jsou. (*Tím jsou hrá i v p íští fázi kapitána více omezeni druhem zboží a kapacitou lodí, na kterých n jaké zboží z stalo.*)

**Upozorn ní:**

- Nezapomínejte na zvláštní funkci malého a velkého skladišt , p ístavu a lod nice.

- Pokud hrá nem že uskladnit všechno zbývající zboží, smí si zvolit, které druhy uskladní a které odloží zp t do banku.

- Kapitán získá jen o jeden vít zný bod (privilegium) více, p estože naložil více druh zboží. Pokud nenaložil žádné zboží, nezískává ani tento vít zný bod.

- Ne na konci každé fáze, ale pouze na konci fáze kapitána, je p ezkoušeno, zda hrá m že uskladnit své zboží.

### **ZLATOKOP [GOLDSUCHER]**

P í volb zlatokopa se neprovádí *žádná* všeobecná akce. Hrá pouze získává jako své privilegium jeden dublon z banku.

### **Jedno nové kolo**

Poté, co si poslední hrá zvolil roli a všichni postupn odehráli její akci, kon í kolo. Na t i nevybrané karty rolí se položí po *jedno* dublonu. P í tom není d ležité, zda na nich již

n jaké dublony leží i nikoliv. V následujícím kole jsou tyto role atraktivn ější, protože dublony na nich ležící jsou dodate nou sou ástí privilegia dané role. (*Takto nap íklad získá hrá , který si zvolí zlatokopa se dv ma dublony, celkem t i dublony.*)

Následn se všechny ostatní karty rolí vrátí zp t. Karta guvernéra se posune k hrá i nalevo od sou asného guvernéra. Nový guvernér za íná nové kolo a bere si jako první jednu z rolí atd.

### **KONEC HRY**

Hra kon í na konci kola, ve kterém nastane alespo jedna z následujících situací:

- Na konci fáze starosty již není dostatek kolonist k dopln ní na lo kolonist .

- B hem fáze stavitele zastaví nejmén jeden z hrá své poslední volné (dvanácté) m stské pole.

- B hem fáze kapitána jsou rozebrány všechny zbývající žetony s vít znými body. (*Pokud dojdou žetony b hem fáze kapitána d íve, než všichni hrá i obdrží své vít zné body, zaznamenají se body t chto hrá na list papíru.*)

Vít zné body všech hrá se zaznamenají na jeden list papíru.

Každý hrá si se te:

- Hodnotu svých žeton s vít znými body +

- Vít zné body za své budovy ( *ervenohn dé íslo vpravo naho e*) +

- Dodate né vít zné body za své obsazené velké budovy

**Pozor:** Vít zné body za budovu se po ítají i v p ípad , že budova není obsazena. (*Takto p ínáší nap . každá z p íti velkých budov 4 vít zné body i v p ípad , že není obsazena.*)

*Dodate né* body za každou z p íti velkých budov se po ítají pouze, pokud je budova obsazená.

Vít zí hrá s nejtším po tem vít zných bod . P í rovnosti vít zí ten hrá , kterému zbylo v tší množství dublon a zboží (1 zboží = 1 dublon).

### **BUDOVY**

Pro *všechny* budovy platí:

- Každou budovu smí hrá postavit jen jednou.

- Pokud je na budov umíst n alespo jeden kolonista, po ítá se budova jako obsazená. Jen obsazené budovy plní svoji funkci. (*výjimka: vít zné body*)

- To, na kterém m stském poli budova stojí, nemá žádný další význam (stejn jako je to u plantáží a kamenolom na ostrovních pol íkách). Budovy

mohou být v rámci pol í ek m sta libovoln p emis ovány. Nap . pokud hrá chce postavit jednu z velkých budov ale nemá dv volná pol íka nad sebou. Žádná postavená budova nesmí být (stejn jako u ostrovních kartí ek) *zcela* odebrána z hracího plánu (*nap . aby uvolnila místo jiné budov nebo pro oddálení konce hry*).

- *ervenohn dé íslo vpravo naho e* na každé budov ur uje, kolik vít zných bod (obsazená nebo neobsazená) p ínáší na konci hry.

- *íslo v prvním kruhu* každé budovy ur uje cenu její stavby. Po postavení budovy již není nadále d ležité.

### Produk ní budovy (modré, bílé, sv tle a tmav hn dé)

Jsou dopl kem k plantážím umož ující produkci r zného zboží:

- Rostliny indiga (indigovník) jsou ve výrobnách indiga p em n ny na barvivo (modré zboží).

- Z cukrové t tiny je v cukrovarech lisováním získáván cukr (bílé zboží).

- Listy tabáku jsou v továrnách na tabák rozemlety na tabákový prášek (sv tle hn dé kameny zboží).

- Z kávovníku jsou v pražárnách páleny kávové boby (tmav hn dé kameny zboží).

- **Pozor:** Pro rostliny kuku ice není pot eba žádná produk ní budova. Kuku ice (žluté zboží) je získávána p ímo z plantáží. Tj. každá obsazená plantáž kuku ice dává p í fázi dozorce p ímo jeden žlutý kámen zboží.

Kruhy na produk ních budovách ur ují, kolik zboží je zde možno maximáln vyprodukovat, pokud budou obsazeny kolonisty. K tomu je nutný také *stejný po et* obsazených plantáží.

### **P íklad (viz. obrázek na stran 8 originálních pravidel)**

Hrá produkuje následující kameny zboží:

(1) 2 kusy kuku ice (protože t etí kuku i ná plantáž není obsazená)

(2) 1 kus tabáku (protože druhý kruh v továrn na tabák není obsazen)

(3) 3 kusy cukru (protože tvrtá plantáž cukrové t tiny není obsazena)

**Upozorn ní:**

- *Neexistují žádné suroviny k meziskladování.*

- *V p íkladu získává hrá jen skute n vyprodukované kusy zboží. Zahálejší kolonisté nep ínáší hrá i nic dalšího!*

- *Jak již bylo popsáno v kapitole Dozorce,*