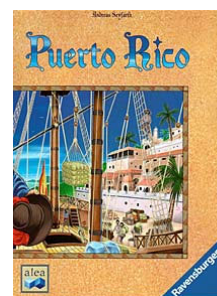


# Puerto Rico

¿Buscador, capitán, alcalde, comerciante, fundador, capataz o constructor? ¿Qué cargos desempeñarás en el Nuevo Mundo? ¿Tendrás las plantaciones más prósperas? ¿Construirás los edificios más valiosos? Tienes solamente una meta: ¡lograr la mayor prosperidad y el mayor respeto! Estos se muestran ganando el mayor número de puntos de victoria.



## RESUMEN DEL JUEGO

**El juego** se juega en varias rondas. En una ronda, cada jugador escoge uno de siete cargos y así ofrece a **todos** los jugadores, uno por uno, la acción que se asocia con ese cargo.

Así, p.ej., con el fundador, los jugadores pueden poner plantaciones nuevas, en las cuales, con ayuda del capataz, pueden producir mercancías. Entonces los jugadores pueden vender estas mercancías en la lonja con el comerciante o, con el capitán embarcarlas al Viejo Mundo. Con el dinero ganado en tales ventas, los jugadores, con el constructor, pueden construir edificios en la ciudad, etcétera.

El jugador que mejor maneja los diversos cargos y sus acciones y privilegios especiales asociados, logrará la mayor prosperidad y el más alto respeto y así ganará el juego.

**El ganador es el jugador que gana más puntos de victoria.**

## CONTENIDO

*NOTA: He incluido figuras escaneadas del tablero del juego, del tablero de los jugadores y de las fichas de plantación en la siguiente página.*

<b>5 tableros de jugador</b> (Fig 3)	cada uno tiene 12 casillas de isla y 12 casillas de ciudad y también un resumen de los 7 cargos
<b>1 carta de gobernador</b>	indica el jugador que empieza la ronda
<b>8 cartas de cargo</b>	fundador, alcalde, constructor, capataz, comerciante, capitán y 2 buscadores
<b>1 tablero de juego</b> (Fig 1)	para los varios edificios y el dinero
<b>49 edificios</b>	5 edificios morados grandes (2 casillas), 2 de 12 edificios morados pequeños y 20 edificios de producción no morados
<b>54 monedas</b>	46 de 1 doblón, 8 de 5 doblones
<b>58 fichas de isla</b> (Fig 2)	8 canteras y 50 fichas de plantaciones: 8 de café, 9 de tabaco, 10 de maíz, 11 de azúcar y 12 de índigo
<b>1 barco colonial</b>	para los colonos
<b>100 colonos</b>	fichas marrones y redondas de madera
<b>1 lonja</b>	para vender mercancías
<b>50 mercancías</b>	9 barriles de madera de café (marrones oscuras) y de tabaco (marrones claras), 10 de maíz (amarillas), 11 de azúcar (blancas) y de índigo (azules)
<b>5 barcos de carga</b>	para embarcar mercancías al Viejo Mundo
<b>50 fichas de Puntos de Victoria</b>	fichas hexagonales: 32 de 1 PV y 18 de 5 PV

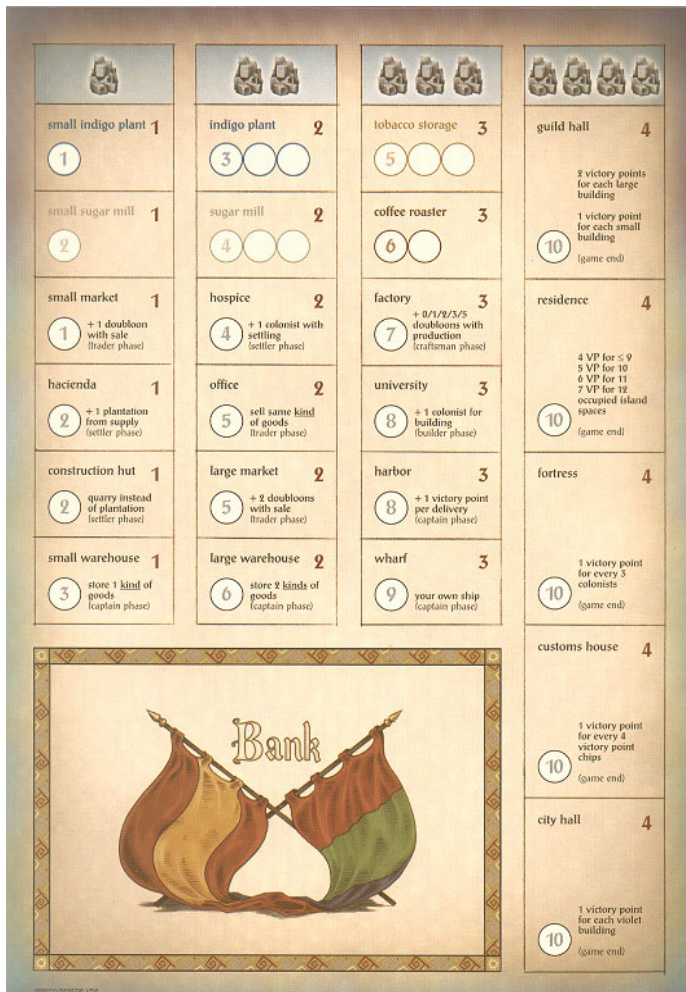


Figura 1. Tablero de juego



Figura 3. Las fichas de plantaciones y de cantera



Figura 2. Tablero de jugador

## PREPARACIÓN

Pon el **tablero de juego** en el centro de la mesa. Pon **todos los edificios** en sus casillas apropiadas en el tablero de juego.

Separa **las monedas** según sus valores y ponlas en el banco en el tablero de juego.

**Cada jugador recibe:**

- **1 tablero de jugador**, que pone delante de él en la mesa
- **dinero:** con 3 jugadores: 2 doblones con 4 jugadores: 3 doblones con 5 jugadores: 4 doblones  
Los jugadores tienen sus doblones en la brújula en sus tableros de jugador, para que todos los jugadores puedan ver cuánto dinero tiene cada jugador en cualquier momento.
- **1 ficha de isla.** Primero los jugadores escogen un jugador de salida, por cualquier método que les guste. Este jugador toma la **carta de gobernador** y una ficha azul de índigo (que se pone en alguna de las 12 casillas en su isla). Los otros jugadores toman lo siguiente, uno por uno:
  - con 3 jugadores: jugador 2º: índigo / jugador 3º: maíz
  - con 4 jugadores: jugador 2º: índigo / jugadores 3º y 4º: maíz
  - con 5 jugadores: jugadores 2º y 3º: índigo / jugadores 4º y 5º: maíz

Pon el resto del material como sigue (nota: esta figura muestra la preparación para 4 jugadores):

**No dejar los componentes necesarios para el juego en la caja.**

**Las fichas de Puntos de Victoria**, (en dos pilas separadas):  
-con 3 jugadores: 75  
-con 4 jugadores: 100  
-con 5 jugadores: todos los 122

**Las 8 fichas de cantera** (boca arriba)

**Todas las mercancías** (barajadas y en pilas de 5 boca abajo)

**4, 5 ó 6 Fichas de Plantación** (una más que jugadores) se toman de las pilas boca abajo y se ponen boca arriba junto a la pila de canteras.

**Las cartas de cargo:**  
-con 3 jug: todas las cartas menos los dos buscadores (= 6 cartas)  
-con 4 jug: todas las cartas menos un buscador (= 7 cartas)  
-con 5 jug: todas (8) las cartas

**Los barcos de carga:**  
-con 3 jug: los barcos con 4, 5 y 6 casillas  
-con 4 jug: los barcos con 5, 6 y 7 casillas  
-con 5 jug: los barcos con 6, 7 y 8 casillas

**Todas las mercancías** (en 5 pilas separadas por colores)

**La lonja**

**El barco colonial**, con 2, 3, 4 ó 5 colonos, según cuántos jugadores haya

**Las fichas marrones colonos**, en una pila de suministro  
-con 3 jugadores: 55 colonos  
-con 4 jugadores: 75 colonos  
-con 5 jugadores: 95 colonos

*Pon el material que no se usa en la caja.*

## EL JUEGO



El juego se juega en unas cuantas rondas (15, más o menos). Cada ronda se juega de la misma manera. El jugador con la **carta de Gobernador** empieza. Toma una de las cartas de cargo, la pone al lado de su tablero y hace la acción que permite la carta. Entonces su vecino izquierdo hace la acción que permite esa carta, y así alrededor de la mesa hasta que *cada* jugador ha hecho esta acción una vez.

Después, el vecino izquierdo del gobernador toma una de las cartas de cargo *que quedan*, la pone al lado de su tablero y hace la acción que permite la carta. Entonces *su* vecino izquierdo hace la acción que permite esa carta de cargo, y así alrededor de la mesa hasta que *todos* los jugadores han hecho esta acción *una vez*. Luego, su vecino izquierdo toma una carta de cargo y sigue así hasta que todos los jugadores han tomado una carta de cargo y todos los jugadores han hecho las acciones que las cartas de cargo tomadas permiten.

Por último, coloca un doblón en cada una de las cartas de cargo que no se escogieron por ningún jugador en la ronda. Devuelve las cartas de cargo escogidas al lado del tablero de juego con las cartas no escogidas. El jugador con la carta de Gobernador se la da a su vecino izquierdo, quien se convierte en el Gobernador en la ronda siguiente. Él empieza la ronda, y el juego sigue como antes.

## LOS CARGOS

Cada cargo da al jugador que toma la carta un privilegio especial y también una acción específica que *cada* jugador puede hacer, uno por uno, comenzando por el jugador que ha tomado el *cargo* (*excepción: el buscador*).

Reglas básicas para todas las cartas de cargo:

- Si una carta tiene uno o más doblones, el jugador que toma la carta recibe los doblones además del privilegio y acción que le da la carta.
- La acción de una carta *siempre* la realiza primero el jugador que ha tomado la carta, seguido por los otros, uno por uno, a la izquierda.
- Un jugador siempre debe tomar una carta de cargo en su turno, pero puede decidir no hacer la acción o usar el privilegio de la carta que escoge. Por supuesto, los otros jugadores pueden hacer la acción de la carta.
- Ejercer la acción de una carta de cargo es potestativo (*excepción: capitán*). Un jugador puede decidir hacer o no la acción en su turno.
- La carta de cargo se queda delante del jugador que la ha tomado hasta el fin de la ronda. No la puede tomar otro jugador en la misma ronda.



**EL COLONO FUNDADOR (settler)** (Fase del fundador → poner una plantación nueva en la isla)

El jugador que escoge este cargo puede tomar, como su privilegio, *o* una cantera *o* una de las plantaciones boca arriba y ponerla en *cualquier* casilla de isla vacía en su tablero. Después, cada jugador, uno por uno a la izquierda, puede tomar *una* de las *plantaciones* boca arriba (¡no una cantera! *excepción: cabaña de construcción*) y ponerla en *cualquier* casilla de isla vacía en su tablero.

Finalmente, el jugador fundador desecha las plantaciones que no se han tomado boca arriba en una pila y roba plantaciones nuevas de las pilas boca abajo, poniéndolas boca arriba al lado de la pila de canteras. Roba *una más* que el número de jugadores.

### Notas:

- Recuerda las funciones especiales de la hacienda, la cabaña de construcción y el hospicio.
- Si no hay bastantes plantaciones en la pila boca abajo, el jugador, entonces, mezcla las fichas desechadas, hace una pila nueva boca abajo y rellena la fila boca arriba. Si todavía no hay bastantes fichas para rellenar la fila boca arriba, los jugadores deben pasar sin ellas en rondas siguientes.
- El lugar donde un jugador pone canteras y plantaciones en su isla no importa para el juego. Sin embargo, las fichas no se pueden quitar de la isla.
- Si un jugador ha llenado todas las 12 casillas de isla en su tablero, no puede poner plantaciones o canteras en fases de fundador siguientes.
- Si no hay canteras en la pila, el fundador no puede usar su privilegio, y el poseedor de una cabaña de construcción no puede usar la función de ese edificio.



## EL ALCALDE (mayor) (fase del alcalde → llegada de colonos nuevos)

Las fichas de plantaciones, canteras y edificios tienen desde 1 hasta 3 círculos. Un jugador *puede* poner *un* colono en cada círculo en las fichas de su tablero. Si hay al menos un colono en una ficha, se considera ocupada. Solamente se pueden usar las funciones de fichas ocupadas; fichas desocupadas **nunca** hacen nada.

El jugador que escoge este cargo puede primero tomar un colono del *suministro* de colonos (¡no del barco colonial!) como su privilegio. Después, el resto de jugadores toman colonos del barco colonial *uno* por vez, comenzando por el alcalde. Los jugadores siguen tomando un colono por vez, uno por uno a la izquierda, hasta que no quede ningún colono en el barco.

**Ejemplo para 4 jugadores:** Suponiendo que hay 6 colonos esperando en el barco, el alcalde toma 3 colonos (1 del suministro y 2 del barco), el segundo jugador toma 2 colonos (los dos del barco), el tercer y cuarto sólo 1 colono.



Un jugador puede poner su(s) colono(s) nuevo(s), **junto** con *todos* los colonos que recibió en rondas previas, en cualquier círculo vacío en las fichas de su tablero. Así un jugador puede mover un colono puesto en un círculo o en San Juan en una ronda previa. Si un jugador no puede poner todos sus colonos, puede “almacenarlos” en la ciudad pequeña de San Juan en su tablero. Los colonos se quedan allí hasta una fase de alcalde posterior, cuando se puedan poner en círculos vacíos en las fichas del jugador.

Como su deber final, el alcalde pone colonos nuevos en el barco colonial para usar en la fase siguiente. Por cada círculo vacío en los **edificios** en los tableros de *todos* los jugadores (¡los círculos vacíos en plantaciones y canteras no se cuentan!) toma el alcalde un colono del suministro y lo pone en el barco colonial. Sin embargo, el alcalde siempre debe poner en el barco tantos colonos como jugadores haya.

### Notas:

- Normalmente, todos los jugadores ponen/mueven sus colonos al mismo tiempo. Sin embargo, si los jugadores creen que sus decisiones dependen de los movimientos de otros jugadores, los jugadores deben poner sus colonos uno por uno en sentido horario, comenzando por el alcalde.
- Si un alcalde olvida (otros jugadores pueden recordárselo) poner colonos nuevos en el barco colonial, los jugadores colocan el mínimo número de colonos en el barco (uno por cada jugador.)
- Cuando el suministro de colonos se acaba, el alcalde no puede usar su privilegio y, por supuesto, no rellena el barco colonial.
- Ningún jugador puede poner colonos en San Juan si todavía tiene círculos vacíos en su tablero. Todos los círculos vacíos se deben llenar, si es posible. Los colonos no se pueden ni poner ni mover, salvo en la fase de alcalde.



## EL CONSTRUCTOR (builder) (fase del alcalde → construir edificios)

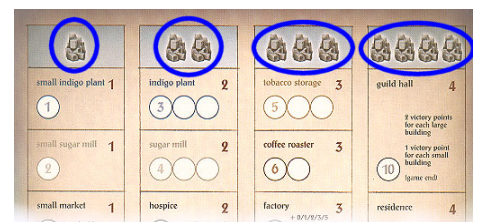
El jugador que escoge este cargo puede inmediatamente construir **un** edificio por un doblón menos del coste usual como su privilegio. Paga el dinero al banco, toma el edificio del suministro y lo pone en *cualquier* casilla vacía en la ciudad en su tablero. Cuando se pone un edificio grande, se necesitan dos casillas vacías adyacentes. Después, los otros jugadores, uno por uno a la izquierda, pueden construir del mismo modo un edificio (al coste usual).



Nota: Ningún jugador puede construir más de un edificio en una ronda.

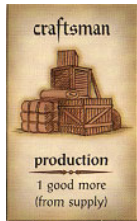
## Canteras

Cada cantera *ocupada* que tiene un jugador puede reducir el coste de construir un edificio en 1 doblón. Los límites de tales reducciones se muestran en el tablero de juego: los jugadores que construyan edificios en la primera columna pueden reducir el coste como mucho en 1 doblón (1 cantera ocupada), en la segunda columna como mucho en 2 doblones (2 canteras ocupadas), en la tercera columna como mucho en 3 doblones (3 canteras ocupadas) y en la cuarta columna como mucho en 4 doblones (4 canteras ocupadas). El privilegio del constructor es adicional a la reducción de las canteras, pero el coste de un edificio no se puede reducir por debajo de cero (no se puede construir y recibir dinero). Un jugador con 3 canteras ocupadas paga los costes siguientes: cabaña de construcción: 1 doblón; oficina: 3 doblones; puerto: 5 doblones; ayuntamiento: 7 doblones.



### Notas:

- Recuerde la función especial de la universidad.
- Si el constructor no construye un edificio, ¡no toma 1 doblón como su privilegio!
- No es posible construir en más de 12 casillas de ciudad. Un jugador que no tiene ninguna casilla de ciudad vacía no puede construir ningún edificio más.



### EL CAPATAZ (craftsman) (fase del capataz → producir mercancías)

El jugador que escoge este cargo toma mercancías del suministro según su capacidad de producir y las pone en la brújula de su tablero. Así la brújula contiene el dinero y las mercancías del jugador. Después, los otros jugadores toman mercancías del suministro según sus capacidades, uno por uno a la izquierda, comenzando desde el capataz.

*Ver más detalles sobre capacidad de producción en “Los edificios de producción” en el apartado de Edificios.*

Como su privilegio, el capataz toma una mercancía adicional (de las que puede producir) del suministro.

#### Notas:

- Recuerde la función especial de la fábrica.
- Si una mercancía que un jugador produce se ha acabado en el suministro, no la recibe.
- Si el capataz no produce ninguna mercancía, no recibe nada como su privilegio.

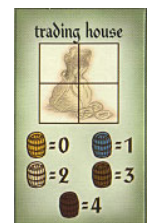


### EL COMERCIANTE (trader) (fase del comerciante → vender mercancías)

El jugador que escoge este cargo *puede* inmediatamente vender **una** mercancía a la lonja. Toma del banco el precio de la mercancía que vende (0–4 doblones) *más* 1 doblón como su privilegio. Después, uno por uno a la izquierda, cada jugador *puede* vender **una** mercancía a la lonja por el precio mostrado con tal de que haya espacio para ella en la lonja. La fase de comerciante acaba cuando todos los jugadores han tenido un turno para vender o cuando la lonja esté llena.

La lonja (*trading house*) tiene espacio solamente para cuatro mercancías. Cuando está llena, ningún otro jugador puede vender mercancías en esta fase de comerciante. La lonja compra solamente mercancías *diferentes* (*excepción: oficina.*)

Como su deber final, el comerciante vacía la lonja si está llena con *cuatro* mercancías, poniéndolas en sus pilas de suministro separadas. Si hay menos de cuatro mercancías en la lonja, se quedan allí. *Será más difícil vender mercancías en la fase de comerciante siguiente, por los tipos de mercancía que ya están allí y por haber menos espacios vacíos.*



#### Notas:

- Recuerde las funciones especiales de los mercados pequeño y grande y de la oficina.
- Si el comerciante no vende, **no** recibe el doblón adicional como su privilegio.
- Un jugador puede vender maíz a la lonja aunque no gana ningún dinero por hacerlo.



### EL CAPITÁN (captain) (fase de capitán → embarcar mercancías)

El capitán está a cargo de embarcar mercancías al Viejo Mundo. Esto significa que el capitán carga mercancías en los barcos de carga antes que los demás. Después, los otros jugadores le siguen, a la izquierda desde el capitán.

**Nota:** En la fase del Capitán, cada jugador puede tener varios turnos para cargar mercancías en un barco de carga. Cuando toca a un jugador cargar mercancías en un barco, debe cargar si puede. Sin embargo, un jugador solamente puede cargar mercancías de **un** tipo cada vez.

La fase de capitán continua, a la izquierda alrededor de la mesa, mientras al menos un jugador tenga mercancías que pueda cargar.

#### Reglas para cargar y embarcar

- Cada barco de carga llevará solamente mercancías de *un* tipo.
- No se puede cargar mercancías en un barco de carga si hay el mismo tipo de mercancía en otro barco.
- No se pueden cargar mercancías en un barco lleno.
- En su turno, un jugador *debe* cargar mercancías si puede. Sin embargo, puede cargar mercancías solamente de *un* tipo.
- Cuando un jugador carga mercancías de un tipo, *debe* cargar tantas como pueda. No puede retener mercancías si hay espacio en un barco que lleva mercancías del mismo tipo. Si un jugador tiene un tipo de mercancías que se puede cargar en varios barcos vacíos, debe escoger un barco que le permita cargar el mayor número posible de mercancías —si es posible, no quedando ninguna atrás.
- Si un jugador tiene varios tipos de mercancías que puede cargar, puede escoger *libremente* qué mercancías cargará. *No es obligatorio escoger el tipo de mercancías que le permita cargar más barriles.*

## Puntos de victoria (PV)

Por *cada* mercancía (cada barril, no cada tipo) que carga, un jugador gana un punto de victoria (1 PV) en forma de fichas PV de valor 1. Cuando se cargan mercancías en los barcos de carga, *¡todos los tipos de mercancías tienen el mismo valor: 1 PV por barril cargado!* Los valores que se usan en la fase de comerciante no se usan en esta fase. Cuando carga su primer tipo de mercancías, el capitán toma un punto de victoria adicional como su privilegio. No recibe puntos adicionales por cada tipo que carga.

Los jugadores guardan sus puntos de victoria, a diferencia de su dinero y sus mercancías, en secreto. Un jugador pone sus fichas PV boca abajo en su brújula. De vez en cuando los jugadores deben convertir cinco fichas de valor 1 por una sola ficha de valor 5.

## Almacenaje de mercancías

Cuando no se puede cargar en los barcos de carga ninguna mercancía más, los jugadores deben almacenar las mercancías que se quedan en sus brújulas. Cada jugador puede almacenar **una** mercancía (**un barril**, no un tipo) en su brújula. Para todas sus mercancías que se quedan, cada jugador debe hallar espacio en uno de sus almacenes (pequeño o grande). Si un jugador no tiene suficiente espacio para todas sus mercancías, debe devolver todas las mercancías sobrantes a los suministros (ver más información en "almacén pequeño").

Como su deber final, el capitán descarga todos los barcos *llenos*, devolviendo sus mercancías a sus pilas de suministros separadas. Barcos parcialmente llenos o vacíos se quedan como están hasta la fase de capitán siguiente. Será más difícil cargar mercancías en la fase de capitán siguiente, por las mercancías que ya están en los barcos de carga y por haber menos espacios vacíos.

### Notas:

- Recuerde las funciones especiales de los almacenes (pequeño y grande), el puerto y el embarcadero.
- Si un jugador no pueda almacenar todas sus mercancías sobrantes, puede escoger qué mercancías almacenará y cuáles devolverá al suministro.
- El capitán gana solamente **un** PV adicional como su privilegio, independientemente de cuántos tipos de mercancías cargue. Si no carga ninguna mercancía, **no** recibe el PV adicional.
- Los jugadores no necesitan almacenar mercancías hasta el fin de la fase de capitán. Pueden tener mercancías adquiridas en otras fases en sus brújulas sin límite hasta la fase de capitán siguiente.

**Ejemplo de fase de Capitán (con 4 jugadores):** Jose Mari es el capitán y empieza a cargar. Tiene 2 de maíz y 6 de azúcar. El barco de 5 espacios y el de 7 espacios están vacíos; en el barco de 6 espacios hay 3 de maíz. Jose Mari debe o bien cargar los 2 de maíz o bien sus 6 de azúcar. Decide cargar azúcar, y coloca los 6 barriles en el barco de 7 espacios. (no puede utilizar el barco de 5 porque debe cargar los 6 barriles). Recibe 7 PV (6 + 1 por el privilegio de capitán). Es el turno de Nico. Tiene 2 de azúcar y 3 de tabaco. Elige el azúcar y pone un barril en el espacio libre que queda en el barco de 7. Podría haber cargado 3 de tabaco en el barco de 5, sin embargo espera venderlo en la lonja más adelante. Recibe 1 PV. Ahora le toca a Curro que tiene 2 de maíz y 1 de tabaco Ducados (como de costumbre). Decide cargar el tabaco y lo coloca en el barco de 5 espacios. Recibe 1 PV. Es el turno de Iñigo. Tiene 1 de maíz y 5 de índigo. Sólo puede cargar maíz en el barco de 6 espacios. Recibe 1 PV. Vuelve el turno a Jose Mari. Ahora debe cargar sus dos maíces en el barco de 6 espacios. Gana 2 PV más. Nico no tiene otra opción y debe poner 3 de sus 5 de tabaco en el barco de 5 espacios. Recibe otros 3 PV. Curro e Iñigo no pueden cargar más, al igual que Nico y Jose Mari. La primera parte de la fase de capitán finaliza de esta forma. Ahora se comprueban las mercancías sobrantes de cada jugador. Jose Mari y Nico no tienen mercancías. Curro e Iñigo tienen más de 1 mercancía, por lo que pondrán 1 en la brújula y el resto en los almacenes o, si no, se perderá y tendrán que devolverlo al suministro. Para acabar, los barcos llenos de 6 y 7 espacios se vacían. El barco de 5 espacios se mantiene con los 4 barriles de tabaco.



## LOS BUSCADORES DE ORO (prospector)

El jugador que escoge este cargo *no* inicia ninguna acción, sino que recibe 1 doblón del banco como su privilegio.

## Una ronda nueva...

Después de que el jugador último en la ronda tome un cargo y todos los jugadores hayan cumplido la acción del cargo (si hay alguna), la ronda acaba. Ahora el gobernador toma 3 doblones del banco, poniendo *uno* en cada una de las cartas de cargo que no se escogieron en la ronda. Se ponen los doblones a pesar de que ya haya doblones en las cartas. Las cartas de cargo con más doblones se harán más atractivas para los jugadores, ya que reciben los doblones **además** del privilegio de la carta. *P.ej., un jugador que escoge una carta de buscador con 2 doblones recibe un total de 3 doblones.*

Finalmente, los jugadores devuelven las cartas de cargo que escogieron al lado del tablero de juego, y el gobernador da la carta de gobernador a su vecino izquierdo. El gobernador nuevo empieza la ronda siguiente escogiendo una carta de cargo, y así sigue el juego.

## FIN DEL JUEGO

El juego acaba **al final** de la ronda en la cual al menos una de las condiciones siguientes se satisfaga:

- Al final de la fase del Alcalde, no hay bastantes colonos para llenar el barco colonial como se requiere.
- Durante la fase del Constructor, al menos un jugador construye un edificio en su casilla 12ª.
- Durante la fase del Capitán, se toma la última ficha PV.

*Cuando las fichas PV se acaban, los jugadores que ganen puntos de victoria deben anotarlos con lápiz y papel.*

Ahora se marcan los puntos de victoria de los jugadores con lápiz y papel. Cada jugador suma:

- El valor de sus fichas PV (incluyendo las anotadas con lápiz y papel) +
- El valor de sus edificios (*el número marrón-rojo en la esquina superior izquierda*) +
- Los puntos de victoria adicionales de sus edificios grandes ocupados.

**Nota:** Se ganan los puntos de victoria de un edificio aun cuando no esté ocupado. Así, p.ej., cada de los cinco edificios grandes gana 4 PV cuando no está ocupado.

¡Los cinco edificios grandes ganan un punto de victoria *adicional* sólo cuando están ocupados!

El jugador con más puntos de victoria es el ganador. Si dos o más jugadores empatan con el mayor número de puntos de victoria, el jugador con más doblones y mercancías juntos (1 mercancía = 1 doblón) es el ganador.

## LOS EDIFICIOS

Reglas para *todos* los edificios:

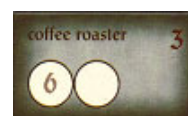
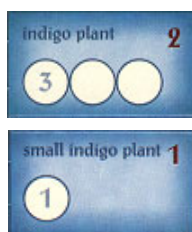
- Cada jugador puede construir solamente *uno* de cada tipo de edificio.
- Un edificio se considera *ocupado* si hay al menos un colono en él. Solamente los edificios ocupados tienen valor (*excepción: puntos de victoria*).
- Dónde se ponga un edificio en la ciudad no importa al juego. Se pone un edificio en una casilla de ciudad vacía. Un edificio grande requiere dos casillas de ciudad vacías adyacentes. Se puede *mover* un edificio dentro de la ciudad para hacer lugar para un edificio grande. Sin embargo, tal como ocurre con las plantaciones y canteras en la isla, no se puede *quitar* un edificio de la ciudad (*p.ej., para hacer lugar para otro edificio o para prolongar el juego*).
- El número marrón-rojo en el rincón izquierdo superior de cada edificio indica cuántos puntos de victoria vale (ocupado o desocupado) al final del juego.
- El número gris en el círculo primero es el coste para construir el edificio. Después de construir el edificio, este número no sirve para nada más en el juego.

### LOS EDIFICIOS DE PRODUCCIÓN (azules, blancos, marrones claros y oscuros)

Los edificios de producción son necesarios, juntos con las plantaciones, para producir ciertas mercancías:

- En las añilerías (*indigo plant*), se procesan las plantas de índigo (barriles azules).
- En planta azucarera (*sugar mill*), la caña se refina para hacer azúcar (barriles blancos).
- En los secaderos (*tobacco storage*), se desmenuzan las hojas de tabaco (barriles marrones claros).
- En los tostaderos (*coffee roaster*), se tuestan los granos de café (barriles marrones oscuros).

**Nota:** No se necesita ningún edificio de producción para el maíz. El maíz (barriles amarillos) viene directamente desde la plantación sin necesidad de procesamiento. Esto quiere decir que, en la fase de capataz, las plantaciones de maíz ocupadas producen maíz directamente (barriles amarillos).





Los círculos en los edificios de producción indican cuántas mercancías puede producir cada edificio cuando se ocupan los círculos por colonos. Por supuesto, el jugador también debe tener bastantes plantaciones ocupadas del tipo apropiado para producir las materias primas que se necesitan para producir las mercancías en los edificios de producción. Un colono en una plantación y un colono en un edificio juntos hacen una mercancía.

### Ejemplo:

El jugador produce las siguientes mercancías:

**1** Dos barriles de maíz   
(la tercera plantación de maíz no está ocupada)

**2** Un barril de tabaco   
(el segundo círculo en el secadero no tiene colono)

**3** Tres barriles de azúcar   
(la cuarta plantación de azúcar está vacía)



### Notas:

- Las materias primas que se usan en producción no existen en este juego. Los jugadores reciben solamente los productos finales de su producción. ¡Los colonos no utilizados (p. ej. el colono en la segunda plantación de tabaco del ejemplo) no producen nada!
- Como se ha dicho en el apartado de "El Capataz", cuando un jugador produce una mercancía pero no hay más disponibles en el suministro, el jugador no recibe nada.

## LOS EDIFICIOS VIOLETAS

Hay 17 edificios morados diferentes: dos de cada uno de los 12 edificios pequeños y uno de cada uno de los 5 edificios grandes.

Las funciones especiales de los edificios violetas permiten eludir las reglas normales del juego. Así, p.ej., el propietario de una oficina ocupada puede vender un tipo de mercancía a la lonja que ya está allí.

Un jugador no tiene que usar la función especial de un edificio morado ocupado si no quiere (*importante con el embarcadero, ver más adelante*).

### Mercado pequeño (small market)

Cuando el propietario de un mercado pequeño ocupado vende una mercancía en la fase de comerciante, recibe un doblón adicional del banco.

*Ejemplo: Nico vende maíz y recibe un doblón.*



### Hacienda (hacienda)

Durante su turno en la fase del fundador, el propietario de una hacienda ocupada puede, **antes de** tomar una plantación boca arriba, tomar una ficha **adicional** (la superior) de una pila boca abajo y ponerla en una casilla vacía en su isla. Entonces realiza su acción normal en la fase.

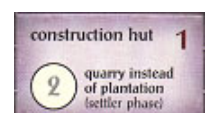


**Nota:** Si un jugador decide tomar una ficha boca abajo, debe inmediatamente ponerla en una casilla vacía en su isla. No puede desecharla. Si el jugador también posee una cabaña de construcción ocupada, no puede tomar una cantera en vez de la ficha boca abajo. Por lo tanto, si el fundador posee una hacienda, sólo puede tomar una cantera.

### Cabaña de construcción (construction hut)

En la fase de fundador, el propietario de una cabaña de construcción ocupada puede poner una cantera en su isla **en vez de** una de las plantaciones boca arriba.

**Nota:** Si el fundador tiene una cabaña de construcción, sólo puede tomar una cantera.



### Almacén pequeño (small warehouse)

Como se ha descrito en el apartado de “el Capitán”, los jugadores deben almacenar sus mercancías no cargadas al final de la fase de capitán. Si un jugador no tiene bastante espacio de almacenaje, debe devolver las mercancías a los suministros.



El poseedor de un almacén pequeño ocupado puede almacenar, al final de la fase del capitán, **además del** barril que se permite almacenar en su brújula, todos los barriles de un tipo de mercancías que desee. El almacén protege al jugador de tener que devolver las mercancías al suministro. No protege al jugador de cargar las mercancías en los barcos de carga.

**Nota:** No se necesita almacenar las mercancías sobre la ficha almacén. Se puede poner en la brújula.

### Hospicio (hospice)

En la fase del Fundador, cuando el poseedor de un hospicio ocupado pone una plantación o una cantera en su isla, puede tomar *un colono del suministro* y ponerlo en **esta** ficha.



**Nota:** Si el jugador también tiene una hacienda ocupada y decide tomar la ficha boca abajo adicional, no recibe un colono para la ficha adicional. Si ya no hay colonos en el suministro, entonces puede tomar uno del barco colonial. Si tampoco los hay allí, debe pasar sin ninguno.

### Oficina (office)

Cuando el poseedor de una oficina ocupada vende una mercancía a la lonja en la fase del Comerciante, no debe ser diferente de los que ya hay allí. Si la lonja está llena, ¡el jugador sigue sin poder vender la mercancía!



**Ejemplo:** la lonja ya tiene un barril de tabaco. *Iñigo* posee una oficina ocupada con un colono y, en su turno, vende tabaco a la lonja. *Jose Mari* tiene otra oficina. En su turno está ocupada, por lo que él también puede vender tabaco a la lonja.

### Mercado grande (large market)

Cuando el poseedor de un mercado grande ocupado vende una mercancía en la fase del Comerciante, recibe 2 doblones adicionales del banco.



**Nota:** Si un jugador tiene los mercados pequeño y grande, recibe 3 doblones adicionales cuando vende una mercancía a la lonja.

### Almacén grande (large warehouse)

El propietario de un almacén grande ocupado puede almacenar, al final de la fase del Capitán, **además del** barril que se permite almacenar en su brújula, todos los barriles de *dos* tipos de mercancías que desee.



**Nota:** Si un jugador tiene almacenes pequeño y grande, puede almacenar todos los barriles de 3 tipos de mercancías que elija.

### Fábrica (factory)

Si el propietario de una fábrica ocupada produce mercancías de más de un *tipo* en la fase del capataz, gana dinero del banco: por dos *tipos* de mercancía, gana 1 doblón; por tres tipos de mercancía, gana 2 doblones; por cuatro *tipos* de mercancía, gana 3 doblones; y por los cinco *tipos* de mercancía (todos), gana 5 doblones. Cuántos barriles se produzcan no importa.



**Nota:** Se paga por cuántos tipos de mercancía se produce, no por cuántos tipos se pueden producir. Si no se produce un tipo de mercancía porque se ha acabado, no se paga por él.

**Ejemplo:** *Fermin* es propietario de una fábrica ocupada, 3 plantaciones de maíz ocupadas, 3 plantaciones de azúcar ocupadas, 1 plantación de tabaco ocupada y los edificios de procesamiento asociados con el número necesario de colonos. Sólo produce 2 barriles de azúcar y un barril de tabaco ya que no hay maíz en el suministro y sólo quedan 2 barriles de azúcar. Gana 1 doblón del banco por producir 2 tipos de mercancía.

### Universidad (university)

En la fase del Constructor, cuando el propietario de una universidad ocupada construye un edificio en su ciudad, puede tomar un colono del *suministro* y ponerlo en **esta** ficha.

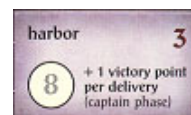


**Nota:** Sin embargo, si construye un edificio de producción con más de un círculo, recibe solamente *un* colono. Si ya no hay colonos en el suministro, entonces puede tomar uno del barco colonial. Si tampoco hay colonos allí, debe pasar sin ninguno.

## Puerto (harbor)

En la fase del Capitán, *cada* vez que el propietario de un puerto ocupado carga mercancías en un barco de carga, recibe *un* punto de victoria adicional.

**Ejemplo:** el dueño de un puerto ocupado (y de un muelle ocupado) sólo puede 3 de sus 5 barriles de tabaco en el "barco de tabaco" ya que con esos 3 barriles se llena totalmente el barco: él gana 3+1 PV. En su siguiente turno de carga, él carga sus 2 azúcares en el "barco de azúcar": gana 2+1 PV. En su siguiente turno de carga, utiliza el muelle para poner sus restantes 2 de tabaco en el suministro: gana 2+1 PV. Por lo tanto, en esta fase del capitán, ha ganado 3 PV extra con el uso de su puerto (y 2 PV extra con su muelle).



## Muelle/Embarcadero (wharf)

En la fase del Capitán, cuando un jugador con un muelle ocupado debe cargar mercancías, *en vez de* cargarlas en un barco de carga, puede poner **todas** las mercancías de un tipo en el suministro y marcar puntos de victoria como si las hubiera cargado en un barco de carga. *Es como si el jugador tuviera un barco imaginario con capacidad ilimitada a su disposición.*

El jugador debe cargar mercancías en un barco de carga cada vez que pueda en la fase del capitán menos cuando usa su embarcadero y las "carga" en su barco imaginario.

Se puede usar el muelle solamente una vez en una fase del capitán, pero puede decidir cuándo usarlo o no usarlo. Este barco imaginario puede llevar cualquier tipo de mercancía, y puede ser un tipo que se lleva en otro barco de carga o en otro barco imaginario de muelle.

**Nota:** Cuando un jugador usa su muelle, debe cargar todos los barriles del tipo de mercancía que decida embarcar. Sin embargo, no se requiere escoger la mercancía de la cual tiene más. Un barco imaginario de muelle puede llevar 11 barriles.

**Ejemplo:** en el ejemplo anterior del puerto, supongamos que el jugador utilizó para colocar sus 5 barriles de tabaco en el suministro. En este caso, el "barco de tabaco" es probable que no se llenaría al final de la fase del capitán y, por lo tanto, no se vaciaría como en el ejemplo anterior.



## LOS EDIFICIOS GRANDES

De los cinco edificios grandes siguientes, sólo hay uno de cada en el juego. Cada uno necesita dos casillas de ciudad vacías adyacentes para poder construirse, pero cuenta como un edificio único.

**Nota:** En estas reglas, la expresión "edificios grandes" se refiere a estos cinco edificios

### Cámara de Comercio (guild hall)

El propietario de la cámara de comercio *ocupada* recibe, al final del juego, un punto de victoria adicional por cada edificio de producción pequeño (ocupado o desocupado) en su ciudad (añilería pequeña y planta azucarera pequeña) y dos puntos de victoria por cada edificio de producción grande (ocupado o desocupado) en su ciudad (añilería, planta azucarera, secadero y tostadero).

**Ejemplo:** al final del juego, el dueño de una cámara de comercio ocupada que también posee una planta azucarera grande y otra pequeña, una planta procesadora de indigo y una tostadora de café en su ciudad, gana 6 PV adicionales.



### Residencia (residence)

El propietario de la residencia *ocupada* gana, al final del juego, puntos de victoria adicionales por las plantaciones y canteras que ha puesto en su isla. Hasta 9 casillas de isla llenas, gana 4 PV; por 10 casillas de isla llenas, gana 5 PV; por 11 casillas de isla llenas, gana 6 PV; y por todas las 12 casillas llenas, gana 7 PV.

**Ejemplo:** al final del juego, el dueño de la residencia ha llenado 10 de sus 12 espacios de la isla con plantaciones y canteras: gana 5 PV adicionales.



### Fortaleza (fortress)

El propietario de la fortaleza *ocupada* gana, al final del juego, un punto de victoria adicional por cada tres colonos en su tablero.

**Ejemplo:** al final del juego, el dueño de la fortaleza tiene un total de 20 colonos en sus plantaciones, canteras, edificios y en San Juan: gana 6 PV adicionales.



### Aduana (customs house)

El propietario de la aduana *ocupada* gana, al final del juego, un punto de victoria adicional por cada cuatro puntos de victoria que ganó durante del juego. Solamente se cuentan fichas PV (y puntos sobrantes que se hubieran anotado en papel después de acabarse el suministro). No se cuentan puntos de victoria ganados por edificios al final del juego.

**Ejemplo:** al final del juego, el dueño de la aduana *ocupada* ha acumulado 23 PV en fichas: gana 5 PV adicionales.



### Alcaldía (city hall)

El propietario de la alcaldía *ocupada* gana, al fin del juego, un punto de victoria adicional por cada edificio violeta (ocupado o desocupado) en su ciudad (¡se incluye la alcaldía!).

**Ejemplo:** al final del juego, el dueño de la alcaldía también tiene: hacienda, puerto, oficina, cabaña de construcción, almacén grande y residencia. Gana 7 PV adicionales.



El autor y la editorial quisieran agradecer a los muchos playtesters por su compromiso y numerosas sugerencias, en especial: Beate Bachl, Sibylle Bergmann, Christine & Peter Duerdoth, Walburga Freudenstein, Holger Frieberg, Markus Huber, Andreas Maszuhn, Michael Meier-Bachl, Karen Seyfarth, Dominik Wagner así como la Academia de Juegos Vietnamita y los grupos de Berlín, Bödefeld, Göttingen y Rosenheim.

Si tuviera preguntas, sugerencias o críticas del juego, puede escribirnos o llamarnos:



**alea,**  
**Postfach 1150**  
**D-83233 Bernau am Chiemsee**  
**Teléfono: 08051 -970721**  
**Fax:08051 -970722,**  
**E-Mail: info@aleaspiele.de**

© 2001 Andreas Seyfarth  
© 2002 Ravensburger Spieleverlag

Traducción por Fermin Uribetxebarria

## HOJA DE REFERENCIA - EDIFICIOS

<b>small indigo plant</b> 1 	<b>indigo plant</b> 2 	<b>tobacco storage</b> 3 	<b>guild hall</b> 4 2 victory points for each large building 1 victory point for each small building (game end)	<b>customs house</b> 4 1 victory point for every 4 victory point chips (game end)
<b>small sugar mill</b> 1 	<b>sugar mill</b> 2 	<b>coffee roaster</b> 3 		
<b>small market</b> 1 + 1 doubloon with sale (trader phase)	<b>hospice</b> 2 + 1 colonist for settling (settler phase)	<b>factory</b> 3 + 0/1/2/3/5 doubloons with production (craftsman phase)	<b>residence</b> 4 (game end) 4 VP for ≤ 9 5 VP for 10 6 VP for 11 7 VP for 12 occupied island spaces	<b>city hall</b> 4 (game end) 1 victory point for each violet building
<b>hacienda</b> 1 + 1 plantation from supply (settler phase)	<b>office</b> 2 sell same kind of goods (trader phase)	<b>university</b> 3 + 1 colonist for building (builder phase)		
<b>construction hut</b> 1 quarry instead of plantation (settler phase)	<b>large market</b> 2 + 2 doubloons with sale (trader phase)	<b>harbor</b> 3 + 1 victory point per delivery (captain phase)	<b>fortress</b> 4 (game end) 1 victory point for every 3 colonists	
<b>small warehouse</b> 1 store 1 kind of goods (captain phase)	<b>large warehouse</b> 2 store 2 kinds of goods (captain phase)	<b>wharf</b> 3 your own ship (captain phase)		

Recomendamos que los jugadores tengan a mano esta hoja de las reglas para que tengan información accesible de los edificios. En concreto, es útil para los jugadores que están sentados de forma que el tablero del juego se encuentra del revés para ellos.

# Puerto Rico: La Expansión

## REGLAS

Se prepara como en el juego original, con las siguientes excepciones:

Pon **todos los 55 edificios morados** lado del tablero de juego (Edificios Originales: 2 de cada 12 edificios pequeños + 5 edificios grandes y Edificios Nuevos: 2 de cada 12 edificios pequeños + 2 edificios grandes).

**El primer jugador** escoge un edificio de *todos* los edificios morados al lado del tablero de juego y lo pone en el tablero en una casilla **vacía** apropiada (*debe tener el mismo coste*). Si escoge un edificio pequeño, pone el segundo del mismo tipo encima del que acaba de colocar: los edificios pequeños se ponen por parejas. Los jugadores continúan escogiendo y poniendo edificios, uno por uno a la izquierda, hasta que todas las casillas para los 12 edificios morados pequeños y 5 edificios morados grandes estén llenas. Pon los 26 edificios morados no escogidos en la caja—no se usarán en este juego.

**Ejemplo:** Un jugador escoge el contrabando y pone los dos edificios de contrabando en la casilla de hacienda en el tablero. Luego, un jugador escoge la hacienda y pone las dos haciendas en la casilla de cabaña de construcción. Ahora no se pueden escoger ni las cabañas de construcción ni las cabañas forestales, porque no hay lugar para ponerlas en el tablero.

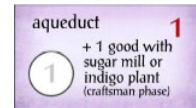
**Nota:** para los edificios que cuestan 2, 4 y 8 doblones, hay 6 combinaciones diferentes posibles de elección de edificios para los 2 espacios posibles para cada uno. Para los edificios que cuestan 1, 3, 4, 6, 7 y 9 doblones, sólo hay 2 posibles opciones para 1 espacio disponible para cada uno.

Entonces **el juego** empieza y se juega como en el original...

## LOS NUEVOS EDIFICIOS

### Acueducto (aqueduct)

Si el propietario de un acueducto ocupado produce al menos un índigo en su añilería, entonces toma *un* índigo adicional. Y si produce al menos un azúcar en su planta azucarera, toma *un* azúcar adicional. El acueducto no funciona con la añilería pequeña ni el azucarera pequeña.



**Ejemplo 1:** el jugador con un acueducto produce 0 de índigo y 1 de azúcar en su planta azucarera pequeña. Toma 1 de azúcar.

**Ejemplo 2:** mismo ejemplo anterior, pero produce 1 de índigo en su añilería y 3 de azúcar en su planta azucarera (no es pequeña). Toma 2 de índigo y 4 de azúcar.

### Cabaña forestal (forest house)

En su turno en la fase de fundador, el propietario de una cabaña forestal ocupada puede poner un bosque en una de sus casillas de isla vacías en vez de escoger una de las plantaciones disponibles (o una cantera). Cuando pone un bosque, escoge una de las plantaciones boca abajo (no una cantera) y la desecha del juego. Cuando no quede ninguna plantación o bosque más, ya no puede poner un bosque.



Cuando construye un edificio (esté la cabaña forestal ocupada o no), puede reducir el coste del edificio 1 doblón por cada *dos* bosques en su isla. Esta reducción es adicional a las reducciones del constructor y de las canteras, y *no* incluye la restricción de columna de la cantera.

**Nota:** Los bosques *no* tienen espacio (ni tampoco necesitan) colonos.

Si un jugador con una cabaña forestal ocupada tiene:

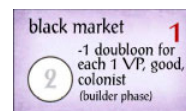
- Una hacienda ocupada, puede decidir poner un bosque en vez de la plantación adicional después de robarla y mirarla; si pone un bosque, desecha la plantación adicional.
- Una biblioteca ocupada, puede poner 0, 1 ó 2 bosques en vez de plantaciones.
- Un hospicio ocupado, cuando pone un bosque, pone su colono en San Juan.



**Ejemplo:** el jugador tiene 6 bosques, 2 canteras ocupadas y es el constructor; para construir un almacén grande, no paga nada: 6 - 1 (constructor) - 2 (canteras) - 3 (bosques - no hay límite de columna) = 0

## Contrabando (black market)

Cuando el propietario de un contrabando ocupado construye un edificio, puede reducir el coste del edificio en hasta 3 doblones por devolver *un* colono, *una* mercancía y/o *un* PV al suministro. El jugador puede decidir cuál devolverá, o no devolver ninguno, pero no puede devolver más que uno de cada tipo. Puede usar el contrabando solamente cuando no tiene bastantes doblones para construir su edificio. No puede retener ningún dinero después de construir. Por lo tanto, sólo puede utilizar el beneficio del contrabando para construir edificios.



**Ejemplo:** el propietario de un contrabando ocupado quiere construir un puerto (8 doblones), pero sólo tiene 6 doblones. Devuelve un indigo y un colono al suministro para conseguir los 2 doblones que le faltan. No podría devolver un PV para reducir más, ya que entonces le sobraría un doblón.

Si un jugador devuelve un PV o un colono una vez se haya llegado a alguna de las condiciones que marcan el fin del juego, el juego se considera acabado.

No puede devolver el colono que ocupa el edificio de contrabando.

## Depósito (storehouse)

Al fin de cada fase de capitán, el propietario de un depósito ocupado puede retener, además de *una* mercancía que siempre se permite retener, *tres* mercancías (barriles) de cualquier tipo.



**Ejemplo:** el propietario de un depósito ocupado tiene también un almacén grande: puede retener todos los barriles de 2 tipos de mercancías más 4 barriles adicionales de cualquier tipo.

## Posada (guest house)

En la fase de alcalde, el propietario de una posada puede poner hasta *dos* colonos en ella. Puede mover estos colonos más tarde —*al principio, durante o al final* de cualquier otra fase— a cualquier edificio, plantación o cantera que desee, donde inmediatamente se ponen a trabajar y deben quedarse hasta la siguiente fase de alcalde. Se pueden mover estos colonos en la misma fase o en fases diferentes.



**Ejemplo:** al final de la fase de capitán, el propietario de una posada ocupada mueve un huésped a su depósito y utiliza el depósito inmediatamente para mantener 3 mercancías adicionales que quedaban en su brújula. Más tarde, elige el comerciante como su cargo y mueve el segundo huésped a la biblioteca para duplicar su privilegio de comerciante. Estos dos huéspedes, como colonos normales, se quedan en el depósito y la biblioteca hasta la próxima fase de alcalde.

## Puesto Comercial (trading post)

En la fase de comerciante, el propietario de un puesto comercial ocupado puede escoger si venderá *una* mercancía en la lonja o en su puesto comercial. Si decide vender una mercancía en su fábrica, puede vender cualquier mercancía que tenga (incluso una que ya esté en la lonja) por el precio normal, más la prima del comerciante, si él es el comerciante. Pone la mercancía vendida en el suministro. *En esencia, el jugador tiene una lonja pequeña con espacio para una mercancía.*



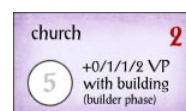
Se puede vender en un puesto comercial aun cuando la lonja esté llena.

**Nota:** Los mercados pequeño y grande *no* añaden sus bonus cuando un jugador vende en su puesto comercial.

*Se recomienda que se elija o bien la oficina o bien la fábrica, pero no ambos.*

## Iglesia (church)

Cuando el propietario de una iglesia ocupada construye un edificio de la 2ª o 3ª columna, recibe un PV. Cuando construye un edificio de la columna 4ª, recibe dos PV. No recibe ningún PV cuando construye la iglesia, aunque tenga una universidad o posada ocupada.



## Dársena (small wharf)

La dársena es similar al muelle, con algunas diferencias importantes. Un jugador con una dársena ocupada puede embarcar barriles *diferentes* en uno de sus turnos en la fase de capitán, pero recibe solamente 1 PV por cada *dos* barriles que embarca. Además, el jugador puede embarcar tantas —o tan pocas, pero al menos una— mercancías como quiera, y no tiene que embarcar todas de un tipo. Si el jugador también tiene un muelle ocupado, puede usarlo en un turno diferente en la fase de capitán.



**Ejemplo:** el propietario de una dársena ocupada lo utiliza para embarcar 3 de maíz, 1 de azúcar y 2 de tabaco. Por ello recibe 3 PV. Elige quedarse con 1 de azúcar y 1 de tabaco para venderlos en una fase posterior de comerciante (se supone que no puede embarcarlos durante turnos posteriores de esta fase de capitán).

### Faro (lighthouse)

El faro es similar al puerto, pero el jugador recibe 1 doblón en vez de 1 PV adicional. Si el propietario de un faro ocupado es también el capitán, recibe *un* doblón adicional.

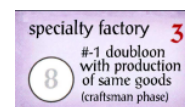
Para ganar el doblón por embarcar, no se necesita ser el capitán, y para ganar el doblón extra por ser capitán, no se necesita embarcar nada.



**Ejemplo:** el capitán es el propietario de un faro ocupado y embarca 2 de maíz en el barco de maíz durante su primer turno en la fase de capitán. Toma 3 PV y 2 doblones: 1 por el faro y 1 por ser el capitán. En su siguiente turno, embarca 3 de índigo de su muelle ocupado y toma 3 PV y 1 doblón. En su tercer turno, embarca 3 de azúcar de su dársena y toma 1 PV y 1 doblón.

### Fábrica especialista (specialty factory)

La fábrica especialista se parece a la fábrica normal, pero premia producir *un* tipo de mercancías. El jugador toma una cantidad de doblones del banco igual a la cantidad de mercancías producidas de de un tipo menos uno (de lo que *más* produzca, excepto maíz).



**Ejemplo:** el propietario de una fábrica especialista ocupada produce 4 de maíz, 3 de azúcar y 2 de café. Por tanto, la fábrica especialista le obtiene 2 doblones: 3 (de azúcar) - 1.

Lo máximo que se puede ganar es con índigo o azúcar: añilería / planta azucarera pequeña + añilería / planta azucarera + acueducto + biblioteca + capataz = 7 mercancías = 6 doblones.

### Biblioteca (library)

El propietario de una biblioteca ocupada duplica el privilegio que recibe cuando escoge un cargo.

El *colono fundador* puede tomar o una plantación o una cantera. Entonces, después que todos los otros jugadores hayan escogido sus plantaciones, puede tomar una plantación de las que queden. No puede tomar una cantera como su privilegio duplicado, a menos que tenga una cabaña de construcción ocupada. Si tiene un hospicio ocupado, puede tomar un colono solamente con su primera plantación (o cantera).

**Nota:** el capataz puede tomar dos mercancías del *mismo* tipo o dos *diferentes*.

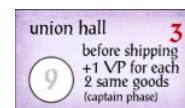


### Casa Sindical (union hall)

Antes de embarcar la primera vez en la fase de capitán, el propietario de una casa sindical ocupada recibe 1 PV por *cada* dos mercancías del *mismo* tipo en su brújula. Luego, todos siguen embarcando como de costumbre.

**Ejemplo 1:** el propietario de una casa sindical ocupada tiene 3 de maíz, 2 de índigo y 1 de café. Toma 2 PV: 1 por el maíz y 1 por el índigo.

**Ejemplo 2:** el propietario de una casa sindical ocupada tiene 4 de maíz y 2 de café. Toma 3 PV: 2 por el maíz y 1 por el café.



La expansión incluye dos nuevos edificios grandes:

### Estatua (statue)

Ni se debe ni se puede poner ningún colono en la estatua. Vale 8 PV al final del juego. Cuando el propietario de una universidad ocupada construye una estatua, pone el colono en San Juan.



### Claustro (cloister)

El propietario de un claustro ocupado gana PV adicionales por tener grupos de 3 fichas de isla *semejantes*. Por 1 grupo de 3 fichas semejantes, gana 1 PV; por 2 grupos de 3 fichas semejantes, gana 3 PV; por 3 grupos de 3 fichas semejantes, gana 6 PV; y por 4 grupos de 3 fichas semejantes, gana 10 PV (el máximo).

**Ejemplo:** el propietario de un claustro ocupado tiene 6 bosques, 3 canteras, 2 plantaciones de maíz y de café al final del juego. Gana 6 PV extra. Si tuviera 1 plantación adicional de maíz en vez de una de café, habría ganado 10 puntos extra.

