

Puerto Rico – Andreas Seyfarth - Uitbreidingen 1 & 2 – Spelregels

Rio Grande Games, Alea, Ravensburger, 2-5 spelers, 13+, 90-150 min.

Een poging tot een Nederlandse vertaling... lees aub overal ook 'hij' waar 'zij' staat... ik ben zo dicht mogelijk bij de Engelse tekst gebleven en heb voor de juiste termen aangesloten op de prima vertaling van het basisspel van Tamara Bakker (2002).

Jasper Groos, augustus 2019

PUERTO RICO - EERSTE UITBREIDING: DE NIEUWE GEBOUWEN

Alle spelregels voor het basisspel blijven gelden, met de volgende uitzonderingen.

VOORBEREIDING

Plaats alle productiegebouwen op het speelbord zoals aangegeven in het basisspel. Leg de **55 paarse gebouwen naast het speelbord** (twee van elke 12 kleine + 5 grote gebouwen uit het basisspel + twee van elke 12 kleine + twee grote nieuwe gebouwen). Maak een stapel van de 12 boskaartjes naast de andere plantagekaartjes.

De startspeler begint met het kiezen van één type paars gebouw. Neem beide gebouwen van dat type en plaats ze op het bord, op een plek waarvan de kosten overeenkomen. Bij twee spelers is slechts één gebouw per type beschikbaar. De spelers kiezen met de klok mee om de beurt een gebouw totdat alle 12 kleine en alle 5 grote plekken op het speelbord gevuld zijn. De overige 26 gebouwen (twee van elk 12 kleine en twee grote gebouwen) gaan terug in de doos – deze worden niet gebruikt in het spel.

Let op: van de gebouwen die 2, 5 en 8 dubloenen kosten, kunnen spelers twee verschillende gebouwen kiezen van de vier beschikbare gebouwen met deze kostprijs.

Voorbeeld: een speler kiest de Zwarte markt en plaatst beide gebouwen op de plek voor de Hacienda. Later kiest een speler de Hacienda en plaatst beide gebouwen op de plek voor de Bouwhut. De Bouwhut en het Boshuis kunnen niet meer gekozen worden omdat er geen plaats meer is op het bord.

Het spel kan nu gespeeld worden volgens de regels van het basisspel.

OVERZICHT GEBOUWEN

Aquaduct (Aqueduct) - opzichterfase

De eigenaar van een Aquaduct die tenminste 1 indigo in een groot productiegebouw (*niet klein*) of 1 suiker in een groot productiegebouw (*niet klein*) produceert, pakt een extra indigo/suiker (opzichterfase).

Let op: het Aquaduct heeft dus geen effect op de kleine suiker en indigo productiegebouwen.

Voorbeeld: Nathalie produceert 1 indigo in haar grote indigo productiegebouw en 3 suiker in haar grote suiker productiegebouw: ze neemt 2 indigo en 4 suiker.

Boshuis (Forest house) – landbouwfase/bouwmeesterfase

De eigenaar van een bezet Boshuis mag, in zijn beurt in de landbouwfase, een bos plaatsen op een leeg eilandveld, in plaats van een van de beschikbare plantagekaartjes (of steengroeve, als dat een optie is). Een speler die een gebouw bouwt, of het Boshuis nu bezet is of niet, krijgt 1 dubloen korting per twee bossen op zijn eiland (bouwmeesterfase). Deze korting is een aanvulling op het privilege als bouwmeester en de eventuele korting(en) met de steengroeve(s). De restrictie die geldt voor de steengroeven m.b.t. de kolommen, geldt niet voor de boskaartjes.

Let op: bossen hebben geen plek (nodig) voor kolonisten.

Voorbeeld: Anna heeft 6 bossen op haar eiland, 2 bezette steengroeven én ze is de bouwmeester: om een Groot warenhuis te bouwen betaalt zij niets: $6 - 1$ (bouwmeester) $- 2$ (steengroeven) $- 3$ (bossen, zonder limiet per kolom) $= 0$.

Let op: als de eigenaar van een bezet Boshuis ook in bezit heeft...

... een bezette Hacienda, dan mag zij het bovenste gedekte plantagekaartje bekijken alvorens te kiezen wat te nemen;

... een bezette Bibliotheek, dan mag zij vrijelijk kiezen voor 0, 1 of 2 boskaartjes;

... een bezet Hospitium, dan mag zij in geval zij een boskaartje kiest, een kolonist uit de voorraad pakken en op zijn windroos leggen.

Zwarte markt (Black market) - bouwmeesterfase

De eigenaar van een bezette zwarte markt mag in de bouwmeesterfase de kosten van een gebouw verminderen met ten hoogste 3 dubloenen, door een kolonist, een goedereensteen en/of een overwinningspunt terug te leggen in de voorraad.

Let op: de speler mag kiezen welke te gebruiken, maar niet meer dan één van elke soort (kolonist, goedereensteen, punt). Daarnaast mag zij geen dubloenen overhouden na het bouwen. Je mag dus de Zwarte markt alleen gebruiken om het gebouw te bouwen.

Voorbeeld: Scott bezit een bezette Zwarte markt en wil de Haven bouwen (8 dubloenen), maar heeft slechts 6 dubloenen. Hij doet een indigosteen en een kolonist terug in de voorraad om het gebouw te kunnen bouwen. Hij mag niet ook nog een overwinningspunt inleveren, want dan zou hij 1 dubloen overhouden.

Pakhuis (Storehouse) - kapiteinsfase

Aan het eind van elke kapiteinsfase mag de eigenaar van een bezet pakhuis 3 extra goederenstenen van willekeurig welke soort houden, bovenop de goederensteen die zij sowieso al mag houden.

Gastenhuis (Guesthouse) – alle fases

De eigenaar van een gastenhuis mag in de burgemeesterfase tot 2 kolonisten plaatsen in haar gastenhuis. Deze speler mag later deze kolonisten verplaatsen naar een gebouw, plantage of steengroeve naar keuze. Dat mag in het begin, tijdens of aan het eind van alle andere fases. Deze kolonisten gaan onmiddellijk aan het werk en blijven daar tot de volgende burgemeesterfase. De gasten mogen in één fase of in verschillende fases verplaatst worden.

Voorbeeld: aan het eind van de kapiteinsfase heeft Anna een bezet gastenhuis. Ze verplaatst een gast naar haar Pakhuis en gebruikt dat pakhuis direct om 3 extra goederen op te slaan op haar windroos. Later kiest ze de handelaar als haar rol en verplaatst haar tweede gast naar haar bibliotheek teneinde haar privilege als handelaar te verdubbelen. Deze twee gasten blijven vervolgens in het Pakhuis en de Bibliotheek tot de volgende burgemeesterfase, net als normale kolonisten.

Handelspost (Trading post) - handelaarfase

Gedurende de handelaarfase mag de eigenaar van een bezette handelspost kiezen om een goederensteen te verkopen aan het handelshuis óf de eigen handelspost. Je mag elke soort verkopen aan je eigen Handelspost tegen de normale prijs (óók als betreffende soort goederensteen al in het Handelshuis aanwezig is), eventueel vermeerderd met de bonus als je zelf de handelaar bent. Verkoop je goederensteen direct aan de voorraad.

Let op: de bonussen van de markthallen gelden niet! **We raden aan om niet zowel de Handelspost als het Magazijn in één spel te gebruiken.**

Kerk (church) - bouwmeesterfase

Als de eigenaar van een bezette kerk een gebouw bouwt uit de 2^{de} of 3^{de} kolom, dan mag zij één overwinningspunt pakken. Bij het bouwen van een gebouw uit de 4^{de} kolom krijgt zij 2 overwinningspunten (bouwmeesterfase).

Let op: de speler krijgt géén overwinningspunt voor het bouwen van de kerk zelf, ook niet als zij een bezette Universiteit heeft.

Kleine werf (Small wharf) - kapiteinsfase

Een speler met een bezette kleine werf mag verschillende goederen verscheppen in de kapiteinsfase, maar deze speler krijgt slechts 1 overwinningspunt voor iedere twee goederenstenen. Bovendien mag deze speler zo veel of zo weinig als zij wil verscheppen, en het hoeft niet maar één soort te zijn.

Let op: een speler mag in de kapiteinsfase zowel de Werf als de Kleine werf gebruiken.

Vuurtoren (Lighthouse) -kapiteinsfase

Elke keer dat een speler van een bezette Vuurtoren goederen verscheept (niet via de Werf), krijgt zij 1 dubloen. Als de eigenaar van een bezette Vuurtoren ook de kapitein is, krijgt zij een extra dubloen.

Let op: de kapitein met een bezette vuurtoren krijgt altijd een dubloen, of zij goederen verscheept of niet.

Gespecialiseerde fabriek (Specialty factory) - productiefase

De Gespecialiseerde fabriek werkt hetzelfde als de Fabriek, maar het beloont de productie van één soort goederen. De speler neemt een aantal dubloenen van de bank gelijk aan het aantal goederen dat zij produceert van één soort minus 1; en wel van het soort dat zij het meeste produceert (uitgezonderd mais).

Voorbeeld: de eigenaar van een bezette Gespecialiseerde fabriek produceert 4 mais, 3 suiker en 2 koffie. Dat levert dus 2 dubloenen op: 3 (suiker) – 1.

Bibliotheek (Library) – alle fases

Eigenaars van een bezette Bibliotheek verdubbelen het privilege van hun rol. De landbouwer mag eerst kiezen voor een plantage of een steengroeve. Nadat iedereen een plantage heeft gekozen, mag de landbouwer een plantagekaartje nemen die nog over is van de kaartjes met de beeldzijde boven. Ze mogen geen steengroeve pakken als verdubbeld privilege. De opzichter mag twee *verschillende* goederen pakken.

Let op: *eigenaars met een bezet Hospitium mogen alleen een kolonist pakken voor het eerste gepakte kaartje; als je ook nog in het bezit bent van de Bouwhut, dan mag je als tweede kaartje óók een steengroeve pakken en daar eventueel de kolonist op plaatsen.*

Bondsgebouw (Union hall) - kapiteinsfase

Voordat de eigenaars van een bezet Bondsgebouw een eerste keer goederen verscheppen in de kapiteinsfase, mogen ze 1 overwinningspunt pakken voor elke twee gelijke goederen op hun windroos. Daarna verloopt de kapiteinsfase als normaal.

Voorbeeld 1: *de eigenaar van een bezet Bondsgebouw heeft 3 mais, 2 indigo en 1 koffie. Zij mag 2 overwinningspunten pakken: 1 voor het mais en 1 voor de indigo.*

Voorbeeld 2: *de eigenaar van een bezet Bondsgebouw heeft 4 mais en 2 koffie. Zij mag 3 overwinningspunten pakken: 2 voor de mais en 1 voor de suiker.*

Standbeeld (Statue) – einde van het spel

Op een Standbeeld kunnen geen kolonisten worden geplaatst. Het Standbeeld is 8 overwinningspunten waard aan het einde van het spel.

Klooster (Cloister) – einde van het spel

De eigenaar van een bezet Klooster verdient extra overwinningspunten voor elke 3 gelijke plantagekaartjes. Voor 1 set van 3 gelijke kaartjes krijgt zij 1 OP, voor 2 sets van 3 gelijke kaartjes 3 OP, voor 3 sets van 3 gelijke kaartjes 6 OP en voor 4 sets van 3 gelijke kaartjes 10 OP (*het maximum*).

Voorbeeld: *Todd heeft een bezet Klooster en 6 boskaartjes op zijn eiland, 3 steengroeven, 2 maiskaartjes en 1 koffie. Hij krijgt dus 6 extra OP.*

De gebouwen in deze uitbreiding zijn gebaseerd op suggesties van Keith Ammann, Sven Baumer, Andy Bridge, Erwin Broens, Hans Dieben, David Haupt, Wei-Hwa Huang, Joe Huber, Eric Humrich, Ingo Jansen, Jörg Killer, Anne-Kathin Knüppel, Mario T, Lanza, Takuya Ono, Deborah A. Pickett, Patrik Rüegge, Michael Schacht, Carl de Visser, Sabine Werhahn and Yasuto Yonede. Dank!

PUERTO RICO - TWEEDE UITBREIDING: DE EDELEN

Alle spelregels voor het basisspel blijven gelden, met de volgende uitzonderingen.

VOORBEREIDING

De 7 verschillende nieuwe paarse gebouwen (6 klein en 1 groot) en 1 nieuw productiegebouw kunnen gebruikt worden met de gebouwen van het basisspel en van de eerste uitbreiding. Leg de gebouwen boven het speelbord, geordend volgens de kolommen met de bouwkosten. Leg de 20 edelen naast de voorraad kolonisten.

VERANDERING IN SPEELWIJZE

Met deze uitbreiding zorgt het opraken van de voorraad kolonisten (en/of edelen) niet voor het einde van het spel. Alle kolonisten worden dus gebruikt. Plaats in het begin van het spel en na elke burgemeesterfase één edele op het kolonistenschip in plaats van een van de kolonisten die erop zouden mogen. Doe dat zolang er edelen zijn. Edelen kunnen in de burgemeesterfase van het schip worden genomen (meestal door de burgemeester) in plaats van een kolonist. Elke edele is 1 overwinningspunt waard aan het einde van het spel. Spelers mogen hun edelen overal plaatsen waar ze kolonisten zouden kunnen plaatsen, op dezelfde momenten. Ze werken ook hetzelfde als kolonisten, behalve bij bepaalde hieronder beschreven nieuwe gebouwen. Als een gebouw een verschillend resultaat vermeldt voor kolonisten en edelen, dan is precies dat het resultaat. Een kolonist kan niet het resultaat krijgen van een edele en een edele niet dat van een kolonist.

Algemeen punt van aandacht: daar waar in het basisspel of de eerste uitbreiding staat “kolonist”, kunnen spelers bij het spelen van de tweede uitbreiding lezen “kolonist/edele”.

OVERZICHT GEBOUWEN

Kadaster (Land office) - handelaarfase

In de handelaarfase mag de eigenaar van een door een kolonist bezet Kadaster het bovenste plantagekaartje nemen van de gedekte stapel, tegen betaling van 1 dubloen aan de bank. In de handelaarfase mag de eigenaar van een door een edele bezet Kadaster een plantagekaartje wegdoen en 1 dubloen van de bank nemen.

Let op: de eigenaar van een kadaster die tevens een bezet Boshuis heeft, mag een boskaartje kopen en op haar eiland plaatsen in plaats van een plantagekaartje. Als het ingeleverde plantagekaartje een kolonist bevat, mag zij deze op haar windroos plaatsen.

Kapel (Chapel) - opzichterfase

In elke opzichterfase mag de eigenaar van een door een kolonist bezette Kapel 1 dubloen van de bank pakken. De eigenaar van een door een edele bezette Kapel pakt een OP uit de voorraad.

Jachthuis (Hunting lodge) - landbouwfase

Aan het eind van de landbouwfase mag de eigenaar van een door een kolonist bezet Jachthuis een plantagekaartje wegdoen; de eigenaar van een door een edele bezet Jachthuis mag 2 OP pakken, als zij de meeste lege plekken heeft op haar eiland.

Let op: als spelers een gelijk aantal lege plekken hebben, vervallen de 2 OP. Als het ingeleverde plantagekaartje een kolonist bevat, mag zij deze op haar windroos plaatsen. Ook een boskaartje mag verwijderd worden.

Bouwhuis (Zoning office) - bouwmeesterfase

De eigenaar van een door een kolonist bezet Bouwhuis betaalt 1 dubloon minder voor een klein gebouw (kolommen 1-3) en de eigenaar van een door een edele bezet Bouwhuis betaalt 2 dubloenen minder voor een groot gebouw (kolom 4).

Let op: een door een kolonist bezet Bouwhuis geeft geen korting op een groot gebouw en een door een edele bezet Bouwhuis geeft geen korting op kleine gebouwen.

Hofleverancier (Royal supplier) - kapiteinsfase

Bij de eerste keer dat zij goederen verscheept, dus vóór het verscheppen zelf (kapiteinsfase), mag de eigenaar van een bezette Hofleverancier (kolonist of edele) het Koninklijke Warenhuis (ofwel de algemene voorraad) bevoorraden met een aantal goederen (van haar windroos) gelijk aan het aantal edelen op haar eiland. Ze mag in dat geval voor elke edele 1 OP pakken.

Let op: Deze goederen moeten verschillend zijn (geen gelijke soorten). Ongeacht de functies van andere gebouwen, gelden eventuele bonussen niet voor het leveren van deze goederen aan het hof.

Villa (Villa) - burgemeesterfase

In de eerste beurt in de burgemeesterfase mag de eigenaar van een bezette Villa (kolonist of edele) een edele pakken uit de voorraad in plaats van een kolonist (niet van het schip!). Als er geen edele beschikbaar is, pak dan een kolonist (indien beschikbaar).

Juwelier (Juweler) - opzichterfase

In de opzichterfase mag de eigenaar van een bezette Juwelier (kolonist of edele) 1 dubloon van de bank pakken voor elke edele op haar eiland.

Let op: de Juwelier geldt als een groot productiegebouw (zie Gildenhof!).

Koninklijke tuin (Royal garden) – einde van het spel

Aan het einde van het spel krijgt de eigenaar van een bezette Koninklijke tuin 1 extra OP voor elke edele op haar eiland (betreffende speler scoort dus 2 OP per edele, want elke edele was ook zonder de Koninklijke tuin al 1 OP waard), of hij nu op een gebouw, een plantage of de windroos ligt.

De auteur en uitgever bedanken de vele testspelers voor hun grote betrokkenheid en ontelbare suggesties, in het bijzonder: Beate Bachl, Sibylle Bergmann, Christine + Peter Dürdöth, Walburga Freudenstein, Holger Frieberg, Claudia Hely, Markus Huber, Andreas Maszuhn, Michael Meier-Bachl, Roman Pelek, Karen Seyfarth, Dominik Wagner, evenals de Wiener Spiele Akademie en de speelgroepen uit Berlijn, Bödefeld, Göttingen en Rosenheim.