

Puerto Rico

Разведчик, капитан корабля, мэра, торговец, поселенец, ремесленник или строитель?

Какие роли вы хотели бы примерить на себя в новом мире? Станете ли вы владельцем самых процветающих плантаций? Будете ли строить самые дорогие здания? Достичь максимального благосостояния и добиться высшей степени уважения - вот в чём теперь состоит ваша цель! Игрок, заработавший наибольшее количество баллов, придёт к долгожданной победе!

Цель игры

Действие игры разворачивается в несколько раундов. В течении каждого раунда каждый из игроков выбирает для себя одну из семи ролей. Таким образом, *каждому* из игроков (по часовой стрелке) предлагается выполнить действия, характерные для данной роли.

К примеру, играя роль поселенца, игрок может создавать новые плантации, на которых он будет производить товары, если обратится за услугами к ремесленнику. Затем эти товары можно продать торговому дому через торговца или переправить их в Старый Свет, обратившись к капитану корабля. Используя деньги, вырученные от таких продаж, игрок может, например, при помощи строителя построить здания в городе.

Игрок, который лучше всего справится с переменной ролью, со связанными с ними действиями и с особыми привилегиями и полномочиями, добьётся максимального благосостояния и особого уважения. Значит и выиграет в этой игре.

Игрок, набравший большее количество баллов - победитель!

Компоненты игры

5 персональных игровых полей	на каждом поле 12 позиций для островов и 12 позиций для городов, а так же описание семи ролей.
1 карта правителя	указывает игрока, начинающего раунд.
8 ролевых карт	по одной для поселенца, строителя, ремесленника, мэра, торговца, капитана и две для разведчиков.
1 игровое поле	для различных зданий и денег.
49 зданий	5 крупных фиолетовых зданий; по 2 из 12 малых фиолетовых зданий; 20 не фиолетовых производственных зданий.
54 дублона	46 шт по 1 дублону и 8 шт по 5 дублонов.
58 островных карточек	8 карточек каменоломен и 50 карточек плантаций: 8 кофейных, 9 табачных, 10 зерновых, 11 сахарного тростника и 12 индиго.
1 судно поселенцев	для поселенцев.
100 поселенцев	коричневые деревянные фишки.
1 торговый дом	для продажи товаров.
50 товаров	бочонки: 9 темно-коричневых для кофе; 9 светло-коричневых для табака; 10 желтых для зерновых; 11 белых для сахара; 11 синих для индиго.
5 грузовых судов	для отправки товаров в Старый Свет
50 фишек-баллов	шестиугольные фишки: 32 шт по 1 очку и 18 шт по 5

Цель игры

Игроки переходят от раунда к раунду, играя разные роли.

Игроки размещают плантации и строят здания. Они производят товары, а затем продают или перевозят их.

Игрок, набравший к концу игры самое большое количество баллов, становится победителем!



Текст во вставках одновременно представляет собой сборник правил и содержит информацию об игровых особых ситуациях. Советуем прочесть основные правила до чтения информации во вставках.

Подготовка к игре

Поместите **игровое поле** посередине стола. Поставьте **все здания** на предназначенные для них места, на игровом поле (см. ниже). Рассортируйте **дублионы** по стоимости и положите их в на игровом поле (см. ниже).

Каждый игрок берёт:

- 1 **персональное игровое поле** (кладёт его на стол перед собой)

• **деньги:**

- 3 игрока - 2 дублона
- 4 игрока - 3 дублона
- 5 игроков - 4 дублона

Игроки кладут свои дублионы на розу ветров на своих персональных игровых полях, чтобы все могли видеть, сколько денег у каждого игрока.

- 1 **Карточку плантации**. Игроки назначают любым избранным ими способом игрока начинающего игру.

Этот игрок берёт **карту правителя** и синюю карточку плантации **индиго**, которую кладёт на **любую** из 12 позиций на своём острове. Прочие игроки по часовой стрелке берут следующие карточки:

- 3 игрока: 2-ой игрок - индиго, 3-ий игрок - зерновые.
- 4 игрока: 2-ой игрок - индиго, 3-ий и 4-ый - зерновые.
- 5 игроков: 2-ой и 3-ий игроки - индиго, 4-ый и 5-ый - зерновые.

Положите оставшиеся **карточки и карты**, как показано на иллюстрации ниже:

(примечание: иллюстрация для четырёх игроков).

Шестиугольные фишки - баллы (на две кучки):

- 3 игрока - 75 баллов;
- 4 игрока - 100 баллов;
- 5 игроков - все 122 балла.

Все 8 карточек каменоломен (лицом вверх).

Все оставшиеся карточки плантаций (хорошо перетасованные, в 5-ти стопках, лицом вниз).

4, 5 илиб карточек плантаций (на одну больше, чем число игроков) берут из стопок, сложенных лицом вниз, и кладут лицом вверх, рядом со стопкой карточек каменоломен.

Ролевые карты:

- 3 игрока - все карты, за исключением обоих разведчиков = 6 карт.
- 4 игрока - все карты, за исключением одного разведчика = 7 карт.
- 5 игроков - все 8 карт.

Грузовых судна.

- 3 игрока - судна с 4, 5 и 6 местами для груза.
- 4 игрока - судна с 5, 6 и 7 местами для груза.
- 5 игроками - судна с 6, 7 и 8 местами для груза.

Все товары (в 5-ти отдельных стопках).

Торговые фирмы.

- Судно для поселенцев: с 3, 4 или 5 поселенцами, в зависимости от количества игроков.

Коричневые деревянные фишки для поселенцев (запасная стопка)

- 3 игрока - 55 поселенцев.
- 4 игрока - 75 поселенцев.
- 5 игроков - 95 поселенцев.

Уберите оставшиеся фишки и карты в коробку.

Ход игры

Действие игры разворачивается примерно за 15 раундов. Каждый раунд играется по одной и той же схеме. Игрок с картой правителя начинает. Он берёт одну из ролевых карт, кладёт её лицом вверх рядом со своим индивидуальным игровым полем, и выполняет действие, предписанное ролевой картой. Затем его сосед *слева* выполняет действие, разрешённое этой же картой. И так далее по часовой стрелке, пока *каждый* игрок не выполнит *один раз* предписание заданной ролевой карты.

Потом ход переходит к игроку слева от правителя. Он выбирает одну из *оставшихся* ролевых карт, и кладёт её лицом вверх рядом со своим индивидуальным игровым полем. Начиная с него, все выполняют действие этой карты. И так продолжается до тех пор, пока каждый игрок не возьмёт себе ролевую карту.

На каждую из трёх карт, которые не выбрали в этот раунд, кладутся по одному дублону. Все сыгранные ролевые карты возвращаются на игровое поле. Карта правителя переходит к игроку слева, теперь он начинает раунд. Игра продолжается по той же схеме.

Роли

Каждая из ролей даёт игроку, взявшему карт, право на особую привилегию, а так же на особое действие, которое может выполнить *каждый* игрок, по часовой стрелке, начиная с игрока, который получил роль (*исключение - разведчик*).

Основные правила для всех ролевых карт:

- Если на карте лежит один или несколько дублонов, то игрок, берущий карту, получает дублоны в дополнение к привилегии и действию, сопутствующим карте.
 - Действие ролевой карты *всегда* выполняет сначала игрок, который взял карту, а затем другие по часовой стрелке.
 - Игрок должен *всегда* брать ролевую карту, если подошла его очередь это сделать, но он может сам решить не использовать действие или привилегию той карты, которую выбирает. Другие игроки, в свою очередь, могут использовать действие карты.
 - Действие ролевой карты является не обязательным (*исключение - капитан*). Игрок может решить сам не выполнять действие или же может быть не способен применить действие в свой черёд.
 - Ролевая карта остаётся перед игроком, взявшем её, до конца раунда.
- В этом раунде другой игрок не может её взять.

Поселенец

(период игры за поселенца - размещение новой плантации на острове).

Игрок, выбравший эту роль, может взять в качестве своей привилегии *либо* карточку каменоломни, *либо* одну из карточек плантаций, лежащих лицом вверх, и поместить её на *любую* свободную позицию острова на *своём* индивидуальном игровом поле. Затем каждый следующий игрок, по часовой стрелке, может взять *одну* из лежащих лицом вверх карточек *плантаций* (но не карточку каменоломни! *Исключение - строительный барак*) и поместить её на *любую* свободную позицию острова на *своей* индивидуальной игровой карте. В итоге, игрок-поселенец кладёт не выбранные карточки плантаций лицом вверх на стопку сброшенных карт и вытаскивает новые карточки плантаций из стопок лицом вниз, помещая их лицом вверх рядом со стопкой карточек каменоломни. Он вытаскивает на *одну больше*, чем число игроков.

Помните:

- Об особых функциях *гасиенды*, *строительного барака* и *постоялого двора*.
- Если уже не осталось досчно карточек плантаций в стопках лицом вниз, игрок сначала вытягивает и помещает их, а потом перетасовывает сброшенные карточки плантаций лицом вниз, раскладывает 5 новых стопок, лицом вниз и заполняет ряд лицом вверх. Если карточек не достаточно, чтобы пополнить ряд, лежащий лицом вниз, то игроки в следующих раундах могут обойтись без них.
- Помещает ли игрок карточки плантаций и каменоломни на своём острове - в игре не имеет значения. Карточки нельзя удалять с острова.

Ход игры

Правитель начинает и выбирает ролевую карту; все игроки по часовой стрелке производят соответствующие действия.

Следующий игрок выбирает ролевую карту и все игроки производят соответствующие действия, как и перед этим.

В конце раунда поместить по 1 дублону на каждую неиспользованную ролевую карту.

Карта правителя переходит к следующему по часовой стрелке игроку, и игра продолжается.

Роли

- Каждому игроку разрешается выполнить действие, сопутствующее роли (*исключение - разведчик*).
- Привилегию, сопутствующую роли, может использовать только игрок, который берёт ролевую карту.



Действие: каждый игрок берёт и размещает карточку плантации.
Поселенец: может *взамен* взять и разместить карточку каменоломни.

В конце периода игры за поселенца, вытягиваются новые карточки плантаций.

- Если игрок заполнил все 12 позиций острова на своём индивидуальном поле игрока, то он не может поместить карточки плантации или каменоломни, когда он дальше будет играть за поселенца.
- Если в стопке каменоломен карточек не осталось, то поселенец не сможет воспользоваться своей привилегией и владелец строительного барака не сможет воспользоваться своей особой функцией.

МЭР (период игры за мэра - прибытие новых поселенцев).

На карточках (плантация, каменоломня, или здание) есть от 1 до 3 кружков. Игрок может поместить одного поселенца на каждый кружок на карточках на своём индивидуальном поле игрока. Если на карточке есть хотя бы 1 поселенец, то она считается используемой. Только используемые карточки могут выполнять свои функции; неиспользуемые плоские фишки не действуют *никогда!*

Игрок, который выбирает себе эту роль, может сначала взять одного поселенца из стопки поселенцев (но не с судна для поселенцев!) согласно своей привилегии. Далее, игроки, начиная с мэра, берут поселенцев с судна для поселенцев по одному за один раз. Игроки продолжают брать по одному поселенцу один раз, по часовой стрелке, пока на судне для поселенцев не останется ни одного.

Игрок может поместить своего нового поселенца (поселенцев), *вместе со всеми* поселенцами, которых он набрал за предыдущие раунды, на любых свободных кружках на карточках своего индивидуального поля игрока. Таким образом, игрок может двигать поселенца, стоявшего на кружке или в Сан-Хуане в одном из предыдущих раундов. Если игрок не может поместить всех своих поселенцев, то он может "устроить" их в маленьком городе Сан-Хуан на своём индивидуальном игровом поле.

Поселенцы останутся там до последующего периода игры за мэра, когда их можно будет разместить на свободных кружках карточек игрока.

Завершая выполнять свои обязанности, мэр размещает новых поселенцев на судне для поселенцев, чтобы использовать их при следующем периоде игры за мэра. За каждый свободный кружок на *зданиях*, стоящих на индивидуальных полях *всех* игроков (свободные кружки на плантациях и каменоломнях *не считаются!*), мэр берет одного поселенца из стопки поселенцев и помещает его на судно для поселенцев. Тем не менее, мэр всегда должен размещать по крайней мере столько же поселенцев на судне, сколько игроков принимают участие в игре.

Примечание:

- Обычно все игроки размещают /двигают своих поселенцев в одно и то же время. Тем не менее, если игроки видят, что решение о размещении им приходится принимать в зависимости от решений о размещении других игроков, то игроки должны разместить своих поселенцев так: сначала это сделает мэр, а затем, другие игроки по часовой стрелке от мэра.
- Если мэр забудет (а игроки могут ему об этом напомнить) поместить новых поселенцев на судно для поселенцев, игроки позже поместят минимум (равный числу игроков) на судно для поселенцев.
- Если стопка поселенцев исчерпана, мэр не может пользоваться своей привилегией и, конечно, он не может заполнить заново судно для поселенцев.
- Никто из игроков не может поместить поселенцев в Сан-Хуане, если у него на доске игрока есть в распоряжении свободный кружок. По мере возможности должны быть заполнены все свободные кружки. Поселенцы могут быть размещены на кружках только в период игры за мэра.

СТРОИТЕЛЬ (период игры за строителя - строит здания).

Игрок, выбравший себе эту роль, согласно своей привилегии, может сразу же строить одно здание на один дублон дешевле, чем обычная цена. Он платит деньги в банк, берет здание из стопки, и помещает его на любую свободную позицию в городе на своей доске игрока. Если игрок размещает крупное здание, ему нужны две смежные свободные позиции. Затем каждый из остальных игроков по часовой стрелке от строителя, могут точно так же строить одно здание (по обычной цене).

Примечание: Никто из игроков не может строить за раунд больше одного здания.

Дальнейшая информация об отдельных зданиях дана в завершении правил.



Действие:
Каждый игрок берет и размещает одного поселенца.
Привилегия:
Мэр может взять одного дополнительного поселенца.



Пример для 4 игроков:
→ мэр
→ 2-ой игрок
→ 3-ий игрок
→ 4-ый игрок
→ мэр
→ 2-ой игрок

Мэр берет 3 поселенцев, второй игрок - 2, а 3-ий и 4-ий игроки берут по 1 каждый.

Каждый игрок может поместить всех своих поселенцев на новые свободные кружки.

При завершении периода игры, мэр помещает новых поселенцев на судно для поселенцев.



Действие:
Каждый игрок может построить здание.
Привилегия:
Строитель платит на один дублон меньше.

Каменоломня.

За счёт каждой используемой каменоломни, принадлежащей игроку, можно сократить затраты игрока на строительство здания на 1 дублон. Предел таких сокращений указан на индивидуальном игровом поле. Игроки, строящие здания в первом столбце могут сократить затраты самое большое на 1 дублон (одна используемая каменоломня); во втором столбце самое большое на 2 дублона (2 используемых каменоломни); в третьем столбце самое большое на 3 дублона (3 используемые каменоломни); и в 4 столбце самое большое на 4 дублона (4 используемые каменоломни). Привилегия мэра на сокращение затрат плюсуется к сокращению затрат на каменоломню, но стоимость здания не может уменьшиться до отрицательной величины (меньше 0 дублонов). Игрок с тремя используемыми каменоломнями оплачивает следующие расходы: строительный барак - 1 дублон; контора - 3 дублона; порт - 5 дублонов; ратуша - 7 дублонов.

Примечание:

- Помните об особой функции университета.
- Если строитель не строит здание, он не получает 1 дублон за свою привилегию!
- Нельзя строить больше, чем на 12 позициях города. Игрок, у которого нет свободных позиций в городе - не может больше строить здания.

РЕМЕСЛЕННИК (Период игры за ремесленника - производство товаров).

Игрок, который выбирает эту роль, берёт товары из стопки, согласно своей производственной квалификации, и размещает их на розе ветров на своём индивидуальном поле игрока. Таким образом, на розе ветров хранятся деньги и товары игрока. Далее другие игроки берут товары из стопки, согласно их квалификации по часовой стрелке, считая от ремесленника.

Более подробно о производственной квалификации рассказано в рубрике "Производственные здания".

Завершая выполнять свои обязанности, ремесленник, в качестве своей привилегии, дополнительно берёт один товар (из тех, которые он может производить) из стопки.

Примечание:

- Помните об особой функции фабрик.
- Если в стопке закончился тот вид товара, который производит игрок, то этот игрок остаётся без товара.
- Если ремесленник не производит товары, он не получает дополнительных товаров (привилегий).

ТОРГОВЕЦ (период игры за торговца - продажа товаров).

Игрок, который выбирает эту роль, может тут же продать один товар в торговый дом. Он берёт из банка сумму, причитающуюся за товар, который он продал (0-4 дублона) *плюс* 1 дублон, за счёт своей привилегии. Затем любой другой игрок, по часовой стрелке от торговца, может продать один товар в торговый дом по указанной цене, пока в торговом доме есть место для товара. Период торговли в игре заканчивается, когда все игроки однажды продали поочерёдно товар или если торговый дом заполнен.

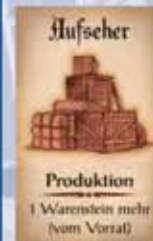
Во время продажи действуют следующие правила:

- В торговом доме достаточно места для четырёх товаров. Если он заполнен, то никто из игроков уже не может продать товары в этом периоде игры за торговца.
- Торговый дом покупает только разные виды товаров (*исключение - контора*).
- Завершая выполнять свои обязанности, торговец освобождает торговый дом, если тот заполнен четырьмя товарами, раскладывая их все по отдельным стопкам. Если товаров в торговом доме меньше четырёх, то они остаются на месте. *Тогда в следующий период игры товары продать будет сложнее, т. к. там уже будут лежать какие-то виды товаров, и число свободных позиций будет меньше.*

Примечание:

- Помните об особых функциях малых и больших рынков и конторы.
- Если торговец не продаёт товары, он не набирает дополнительный дублон (привилегию).
- Игрок может продавать зерновые в торговый дом, даже если он не получает деньги за это.

Расходы на здание можно сократить за счёт используемых каменоломен.



Действие:

Все игроки берут товары из стопки.

Ремесленник:

Берёт дополнительный товар.

Внимание: роль ремесленника самая рискованная в игре. Выбирая эту роль внимательно следите, чтобы не помочь другим игрокам больше, чем себе.



Действие:

Каждый игрок может продать самое большое один товар в торговый дом.

Торговец:

набирает при продаже один дополнительный дублон.

Торговый дом покупает *только* различные товары (*исключение - контора!*).

В конце периода игры торговец освобождает торговый дом, если он заполнен.

КАПИТАН (период игры за капитана - перевозка товаров).

Капитан отвечает за перевозку товаров в Старый Свет. Это означает, что капитан первым грузит товары на грузовые судна. Затем свои товары грузят остальные игроки по часовой стрелке от капитана.

Примечание:

- В период игры за капитана каждый игрок может получить несколько раз возможность погрузить товары на грузовые судна. Когда приходит черёд игрока грузить товары на грузовое судно, он должен произвести погрузку, если он может это сделать. Тем не менее игрок может погрузить товары только одного вида за один раз.

Период игры за капитана продолжается по часовой стрелке вокруг стола пока, по крайней мере, у одного из игроков есть товары, которые он может погрузить.

Правила погрузки/перевозки

Во время перевозки игроки должны следовать следующим правилам:

- Каждое судно перевозит товары только *одного* вида.
- Игроки не могут погрузить товары на грузовое судно, если товары того же вида находятся на одном из двух других судов.
- Игроки не могут погрузить товары на заполненное судно.
- когда приходит черёд игрока, он *обязан* погрузить товары, если он может это сделать. Учтите - он может погрузить только один вид товара.
- Если игрок грузит товары какого-то вида, он *обязан* погрузить столько товаров этого вида, сколько может. Игрок не может утаить товары, если на судне, перевозящем тот вид товара, которым он владеет, есть место. Если игрок владеет таким видом товара, который может быть загружен на несколько незагруженных судов, он обязан выбрать судно, на которое он может погрузить большую часть товаров, по возможности не оставляя ничего.
- Если игрок владеет несколькими видами товаров, которые он может погрузить, он сам может выбирать *свободно*, какие товары грузить. *Он может не выбирать те товары, которые дадут ему возможность погрузить наибольшее количество бочонков.*

Баллы.

За *каждый* товар (каждый бочонок, но не каждый вид товара), погруженный игроком, он получает один балл (одну фишку-балл), в виде стоимости 1-бальной шестигульной фишки. При погрузке товаров на грузовые суда, у всех видов товаров будет одна и та же цена - одна фишка-балл за каждый за погруженный бочонок! Цены на товары, применявшиеся при игре за торговца здесь не применяются. При погрузке своего первого вида товаров, капитан получает, в качестве своей привилегии, *один* дополнительный балл. Он не получает дополнительные фишки-баллы за каждый вид, который он погрузит. Игрок сохраняет свои баллы тайно от других игроков (в отличии от денег и товаров). Игрок кладёт свои фишки-баллы лицом вниз на свою розу ветров. Периодически игроки должны обменивать 5 фишек-баллов, стоимостью единица, на одну фишку-балл, стоимостью 5 баллов.

Хранение товаров.

Когда на грузовые суда уже больше нельзя погрузить товары, то игроки должны хранить товары на своих розах ветров. Каждый игрок может хранить *один* товар (*один бочонок*) на своей розе ветров. Для всех оставшихся товаров каждый игрок должен найти место на одном из своих складов (малом или крупном). Если у игрока недостаточно места на складах, он должен снова поместить все не поместившиеся товары в стопку товаров (обратитесь за подробной информацией в рубрику "малый склад").

Завершая выполнять свои обязанности, капитан разгружает все *заполненные* суда, размещая все товары снова по отдельным стопкам. Чистично заполненные и порожние суда остаются в таком виде до следующего периода игры за капитана. В следующий период игры за капитана погрузить товары будет сложнее из-за тех видов товаров, что уже находятся на грузовых судах, так как свободных мест будет меньше.

Примечание:

- Помните об особых функциях малых и больших складов, порта и пристани.



Действие:

Игроки *должны* погрузить товары на грузовые суда.

Привилегии:

Капитан набирает *один* дополнительный балл.

Каждое грузовое судно может перевозить только товары одного вида, причём товары, отличные от тех, которые перевозят любые другие судна.

Если уже нет игроков, которые могли бы погрузить какие-то товары, период игры за капитана завершается и капитан освобождает все заполненные суда.

Хранение товаров!

Каждый игрок может хранить только один товар (*исключение - склады!*).

Пример для периода игры за капитана (с 4-мя игроками):

Анна - капитан, она начинает погрузку. У неё 2 товара зерновых и 6 сахара.

Свободны судна на 5 и 7 мест, а на 6-ми местном судне уже есть 3 товара зерновых. Анна должна погрузить либо свои 2 зерновых товара, либо 6 сахара. Она выбирает

сахар и грузит свои 6 бочонков сахара на судно с 7 местами (она не может выбрать 5-ти местное судно, так как не сможет поместить на нём все 6 товаров сахара). Она получает 7 фишек-баллов (6 за сахар и 1 как капитан). *Боб*

-следующий. У него 2 товара сахара и 3 табака. Он выбирает сахар и грузит 1 бочонок на судно с 7 местами, заполняя его. Свой второй товар сахара он погрузить не может, так как для него уже нет места. Взамен он может выбрать погрузку своих 3 товаров табака на незагруженное судно с 5 местами. Он получает 1 фишку-балл. Теперь ходит

Крис. У неё 2 товара зерна и 1 табак. Она выбирает 1 табак и грузит его на 5 местное судно. Получает 1 фишку-балл.

Следующий - *Дэвид*. У него 1 товар зерновых и 5 индиго. Он должен погрузить зерновые на судно с 6 местами, так как места для его индиго нет. Он получает 1 фишку-балл. Теперь снова ход

Анны. Теперь она должна погрузить свои 2 товара зерновых на судно с 6 местами. Она набирает ещё 2 фишки-балла. У

Боба нет теперь другого выбора, как погрузить свои 3 товара табака на судно с 5 местами. Он получает 3 фишки-балла. У *Крис* и *Дэвида* ещё остались товары, но места для их погрузки нет. У *Анны* и *Боба* больше товаров нет. Этим погрузка

- Если игрок не может хранить все свои излишние товары, то он может выбрать какие товары хранить, а какие вернуть в стопку товаров.
- Капитан добывает только одну дополнительную фишку-балл, как свою привилегию, независимо от того, сколько видов товаров он грузит. Если он не грузит товары, то он не получает по привилегии дополнительную фишку-балл.
- Игроки только проверяют хранение товаров в конце периода игры за капитана. Игроки хранят без ограничения товары, накопленные в предыдущие периоды игры, на своих розах ветров, до следующего периода игры за капитана.

РАЗВЕДЧИК.

Игрок, избравший себе эту роль, не начинает *никаких* действий, но получает в качестве своей привилегии один дублон из банка.

Новый раунд.

После того, как последний игрок в раунде выберет себе роль, и все игроки завершат свои действия по роли, если они есть, раунд заканчивается. Теперь правитель берёт 3 дублона из банка, кладёт по *одному* на каждую из трёх ролевых карт, которые *не были* выбраны во время раунда. Дублоны кладутся вне зависимости от числа дублонов, уже находящихся на картах. Ролевые карты с большим количеством дублонов, окажутся привлекательнее для игроков, ведь они получают дублоны *сверх* привилегии карты. *К примеру, игрок, который выбирает карту разведчика с двумя дублонами, получает целых три дублона за свои усилия.* В конце игры игроки кладут ролевые карты, которые они выбрали, обратно рядом с игровым полем, и правитель передаёт карту правителя игроку слева. Новый правитель начинает следующий раунд, выбирая ролевую карту, и игра продолжается.

Конец игры

Игра завершается *с концом* раунда, в котором выполняется хотя бы одно из следующих условий:

- На конец периода игры за мэра уже недостаточно поселенцев, чтобы заполнить, согласно правилам, судно для поселенцев.
- Во время периода игры за строителя хотя бы один игрок построит здание на своей 12 позиции города.
- Во время периода игры за капитана будет использована последняя из фишек-баллов. *Когда закончатся фишки-баллы, игроки, набирающие далее баллы, должны отмечать их на бумаге.*

Баллы игроков суммируются на бумаге. Каждый игрок добавляет:

- Цену своих фишек-баллов (включая отмеченные на бумаге) +
- Цену фишек-баллов своих зданий (*красно-коричневое число в верхнем левом углу*) +
- Дополнительные фишки-баллы по своим используемым крупным зданиям.

Примечание: баллы, причитающиеся за здание учитываются, даже если оно не используется. К примеру, 5 крупных зданий дают 4 фишки-балла каждое, если они не используются.

Пять крупных зданий дают *дополнительные* баллы, только если они используются!

Игрок с наибольшим количеством баллов становится победителем! Если у двух или нескольких игроков наибольшее количество фишек-баллов, выигрывает игрок с наибольшим итогом по дублонам и товарам в совокупности (1 товар = 1 дублон).

Далее Крис и Дэвид должны сохранить товары, которые у них остались. Так как у обоих товаров больше одного, им придётся поместить избыток на хранение или лишится их. В конце Анна разгружает судна на 6 и 7 мест.



Действие:

Никакого.

Привилегия:

Разведчик берёт один дублон в банке.

Конец раунда:

Положить 1 дублон на каждую из трёх неиспользованных ролевых карт.

Вернуть все использованные ролевые карты.

Передать карту правителя следующему по часовой стрелке игроку, который начнёт следующий раунд...

Конец игры.

Игра заканчивается когда:

- Становится недостаточно поселенцев, чтобы заполнить судно для поселенцев.
- Хотя бы один игрок выстроил здание на своих 12 городских позициях.
- Закончились фишки-баллы.

Каждый игрок добавляет:

- Свои фишки-баллы +
- Фишки-баллы своих зданий +
- Дополнительные фишки-баллы своих крупных зданий (*если они используются!*)

Выигрывает игрок, набравший больше всех баллов.

Здания

Для всех зданий:

- Каждый игрок может строить любое здание только *однажды*.
- Если в здании есть хотя бы один поселенец, оно считается *используемым*. Только используемые здания могут иметь ценность (*исключение - баллы*).
- Для игры не имеет значения, размещено ли здание в городе. Здание размещается на свободной позиции города. Для крупного здания необходимы 2 смежные свободные позиции в городе. Здание можно *передвинуть* внутри города, чтобы освободить место для крупного города. Тем не менее, как и в случае с карточками плантации и каменоломни на острове, игрок не может *передвинуть* здание за пределы своего города (*к примеру, чтобы освободить место для другого здания или продолжить игру*).
- Красно-коричневое число в верхнем правом углу каждого здания показывает, сколько баллов стоит здание (используемое или не используемое) к концу игры.
- Число в первом кружке представляет собой стоимость строительства здания. После завершения строительства стоимость здания больше не имеет значения для игры.

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ЗДАНИЯ (синие, белые, светло- и тёмно-коричневые).

Производственные здания нужны, как и плантации, для производства конкретных товаров:

- На фабриках по переработке индиго растения индиго перерабатываются для производства красителя индиго (синие бочонки товара).
- На фабриках по переработке сахарного тростника сахарный тростник перерабатывается на сахар (белые бочонки товара)
- На складах табака листья табака измельчаются на табак (светло-коричневые бочонки).
- На фабриках по переработке и обжарке кофе обжаривают зёрна кофе (тёмно-коричневые бочонки товара).

- Примечание:

Для зерновых производственные мощности не нужны. Зерновые (жёлтые бочонки) поступают непосредственно с плантации и в какой либо переработке не нуждаются. Это означает, что в период игры за ремесленника, используемые зерновые плантации напрямую производят зерновые (жёлтые бочонки).

Число кружков на производственных зданиях указывает максимальное количество товаров, которое может производиться в здании, если на кружке есть поселенцы. Конечно, у игрока так же должно быть *достаточно* используемых плантаций соответствующего вида, чтобы производить сырьё, необходимое для производства товаров в производственных зданиях.



Здания.

Только *используемые* здания имеют ценность.

Игрок может строить только по одному зданию каждого типа.

Производственные здания.



Для зерновых производственных зданий не нужно!

Кружки на производственных зданиях указывают максимальное количество товаров, которое могут произвести в здании.

Пример.

Игрок производит следующие товары:

① 2 бочонка зерна (так как 3-я зерновая плантация не используется).

② 1 бочонок табака (так как во втором кружке на складе табака поселенца нет).

③ 3 бочонка сахара (так как 4-я плантация сахарного тростника не используется).

Примечания:

- Сырьё, которое используется при производстве, в игре не существует. в примере на стр. 8, игроки получают только готовый продукт своего производства. Незанятые поселенцы (как, к примеру, поселенец на второй табачной плантации и поселенец на третьем кружке крупного завода по переработке сахарного тростника) ничего не производят!
- Как описано в правилах про ремесленника, если игрок производит товар и стопка с этим товаром пуста, то игрок ничего не получает.

Фиолетовые здания.

В игре 17 различных фиолетовых зданий: по 2 из 12 малых зданий и по 1 из 5 крупных зданий. Особые функции фиолетовых зданий рассчитаны на то, чтобы дать возможность игрокам нарушать обычные правила игры. Например, владелец используемой конторы может продавать некий вид товара в торговый дом, который там уже существует. От игрока не требуется, чтобы он использовал особую функцию используемого фиолетового здания, если он этого не хочет (это важно в случае пристани, см. ниже).

Малый рынок.

Если владелец используемого малого рынка продаёт товар в период игры за торговца, он за это добирает дополнительный дублон из банка.

Пример: Анна продаёт зерновые и получает за это 1 дублон.

Гасиенда.

В свою очередь, в период игры за поселенца, владелец используемой гасиенды может, до того, как он возьмёт лицом вверх карточку плантаций, взять дополнительную карточку из стопки лицом вниз (самую верхнюю) и поместить её на свободную позицию на своём острове. Далее он может сделать обычный ход в этот период игры.

Примечание: если игрок решает взять карточку, лежащую лицом вниз, он должен тут же поместить её на свободную позицию на своём острове. Он не может сбросить её. Если игроку так же принадлежит используемый строительный барак, он не может взять каменоломню взамен карточки, лежащей лицом вниз. Таким образом, если поселенцу принадлежит гасиенда, он может взять только одну каменоломню.

Строительный барак.

В период игры за поселенца, владелец используемого строительного барака, может поместить каменоломню на своём острове, взамен одной из карточек плантаций, лежащих лицом вверх.

Малый склад.

Как описано в правилах про капитана, игроки должны складировать свои недогруженные товары на конец периода игры за капитана. Если у игроков нет достаточного числа позиций складирования, он должен вернуть товары в стопку поставки товаров. В конце периода игры за капитана владелец используемого малого склада может складировать, дополнительно к бочонку для одиночного вида товаров, который ему дозволено хранить на своей розе ветров, все бочонки товаров одного вида по его выбору. Склад предоставляет защиту игроку, и он не возвращает товары в стопку. Склад не предоставляет защиту игроку, если от игрока требуется отгрузить товары на грузовые суда.

Примечание: выбранные товары в реальности хранятся не на карточке малого склада, но на розе ветров у игрока.

Постоялый двор.

В период игры за поселенца, Если владелец используемого постоянного двора помещает карточку плантаций или каменоломни на свой остров, он может взять поселенца из стопки поселенцев и поместить его на эту карточку.

Примечание: если игроку так же принадлежит используемая гасиенда, и он дополнительно решает взять лежащую лицом вниз карточку или карточку каменоломни, он не получает поселенца для дополнительной карточки. Если поселенцев в стопке поселенцев больше нет, он может взять одного с судна для поселенцев. Если и там их уже нет, он остаётся без поселенца.



Перевод: Анна Динуц для сайта <http://triominos.ru/>

Фиолетовые здания.

- Особые функции можно использовать, чтобы нарушать правила игры.
- Здания не должны сбрасываться.

kl. Markthalle 1
1 + 1 Dubbleone beim Verkaufen (Ländlerphase)

Hazienda 1
2 + 1 Plantage vom Vorrat (Siedlerphase)

Bauhütte 1
2 Steinbruch statt Plantage (Siedlerphase)

kl. Lagerhaus 1
3 1 Warengut lagern (Kapitänphase)

Hospiz 2
4 + 1 Kolonist beim Siedeln (Siedlerphase)