

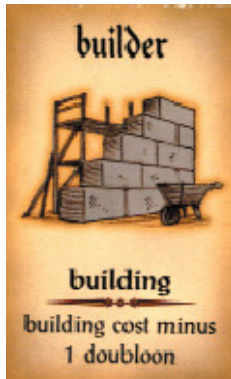
PRIMARUL – MAYOR

ACTION: Ia 1 colonist de pe corabie. Incepend cu primarul, in sensul acelor de ceasornic, fiecare jucator va lua cate un colonist de pe cartea corabie pana cand nu mai ramane nici un colonist pe corabie. Un jucator isi poate plasa colonistul(ii), impreuna cu colonistii deja existenti pe plansa de joc (daca este cazul), pe un cerc liber al unuia din cartonasele plantatie sau/si cladire de pe plansa lui de joc. Orice colonist care nu poate fi plasat este depozitat in pe plansa de joc in zona San Juan. Daca este posibil colonistul(ii) sunt obligatoriu plasati pe cercurile libere.

Cand cel putin un colonist este pe o carte plantatie sau cladire se considera ca aceasta este ocupata si poate incepe productia.

PRIVILEGIU: Daca este disponibil ia 1 colonist in plus din rezerva de colonisti a bancii.

La final primarul va plasa noi colonisti pe cartea corabie; cate unul pentru fiecare cerc liber de pe cartile cladire ale tuturor jucatorilor (minim un numar cel putin egal cu al jucatorilor)



CONSTRUCTORUL – BUILDER

ACTION: Construiești o cladire. Incepend cu constructorul, in sensul acelor de ceasornic, fiecare jucator va putea construi o cladire pe care sa o plaseze pe un spatiu liber (sau pe 2 spatii in cazul cladirilor mari) al plansei lui de joc. Pentru respectiva cladire va plati costul ei (*doubloons*) la banca. Acest cost este indicat in cercul din coltul stanga jos.

Nici un jucator nu poate construi mai mult de o cladire pe runda.

Fiecare cariera de piatra (*quarry*) ocupata reduce costul de achizitie al cladirii cu 1 ban (*doubloon*), pana la limita indicata pe tabla de joc (ex. Cladirile din prima coloana pot avea o reducere de maximum 1 ban (*doubloon*)). Costul unei cladiri nu poate sa scada sub 0 bani (*doubloons*).

PRIVILEGIU: Costul unei cladiri va fi cu 1 ban (*doubloon*) mai putin.

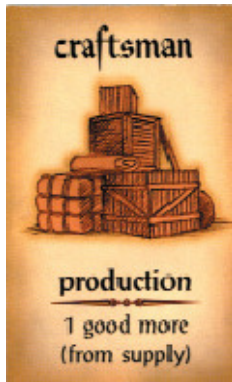


VANZATORUL – TRADER

ACTION: Vinde 1 bun (*good*) la casa de comert (*trading house*). Incepend cu vanzatorul, in sensul acelor de ceasornic, fiecare jucator va putea vinde un bun (*good*) la casa de comert (*trading house*) pentru care va primi o suma de bani (*doubloons*) asa cum este indicat pe cartea casei de comert (*trading house*). Pot fi vandute numai bunuri (*goods*) diferite. Vanzarea se incheie cand toti jucatorii au avut cate o tura de vanzare sau cartea casa de comert (*trading house*) este plina.

PRIVILEGIU: Vei primi 1 ban in plus de la banca.

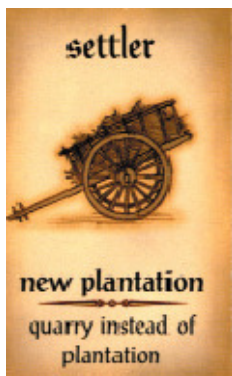
La final vanzatorul va goli casa de comert (*trading house*) daca aceasta este plina. Bunurile respective vor fi depozitate in gramezile cu provizii (*supply piles*) ale bancii.



MESTESUGARUL – CRAFTSMAN

ACTION: Ia bunuri (*goods*) din gramezile cu provizii in functie de productia sa. Incepand cu mestesugarul, in sensul acelor de ceasornic, fiecare jucator va putea sa ia bunuri (*goods*) din gramezile cu provizii corespunzatoare productiilor lor. Bunurile (*goods*) primite vor fi asezate pe plansa lor de joc in dreptul morii de vant.

PRIVILEGIU: Primesti in plus inca un bun (*good*) la alegere din cele produse.



PIONIERUL – SETTLER

ACTION: Ia o carte plantatie din cele cu fata in sus. Incepand cu pionierul, in sensul acelor de ceasornic, fiecare jucator va putea sa ia o carte plantatie din cele aflate cu fata in sus, pe care o va aseza pe plansa lui de joc in unul din spatiile libere.

PRIVILEGIU: Daca este disponibila poate lua o cariera de piatra (*quarry*) in loc de o carte plantatie.

La final pionierul va inlatura cartile plantatie nefolosite intr-o gramada separata. Acestea vor fi inlocuite de alte carti plantatie din gramezile aflate cu fata in jos. Vor fi asezate cu fata in sus un numar de carti plantatie mai mare cu unu decat numarul jucatorilor. Daca este nevoie gramada de carti plantatie nefolosite poate fi amestecata si sa formeze o noua gramada.

Cartile plantatie pot fi mutate pe plansa de joc, insa nu pot fi inlaturate.



CAPITANUL – CAPTAIN

ACTION: Incarca bunuri (*goods*) pe corabii. Incepand cu capitanul, in sensul acelor de ceasornic, fiecare jucator va putea sa-si incarce bunurile (*goods*) pe corabii. Vor putea incarca numai un sigur tip de bun (*good*) odata. Se va continua pana cand cel putin un jucator mai are bunuri (*goods*) care pot fi incarcate.

Fiecare corabie poate transporta un singur tip de bunuri (*goods*). Bunurile (*Goods*) care sunt incarcate pe o corabie nu mai pot fi incarcate pe o alta.

Pe tura sa jucatorul trebuie obligatoriu sa-si incarce bunurile (*goods*) disponibile, cat de mult poate. El poate alege corabia pe care sa-si incarce cele mai multe bunuri.

Pentru fiecare bun (*good*) incarcat, jucatorul va primi 1 punct de victorie (VP). Punctele de victorie sunt tinute secret fata de restul jucatorilor.

PRIVILEGIU: Castiga 1 punct de victorie (VP) in plus cand incarca primele bunuri (*goods*).

La final, cand nu mai sunt bunuri (*goods*) de incarcat, fiecare jucator isi poate depozita un singur bun (*goods*) din cele ramase neincarcate in zona morii de vant de pe plansa sa de joc. Restul de bunuri (*goods*) ramase se vor depozita fie in cladirile depozit (*warehouse*) sau vor fi returnate la proviziile bancii.

Capitanul va descarca toate corabiile pline prin returnarea lor la proviziile bancii.



PROSPECTORUL – PROSPECTOR

ACTION: Nu se desfasoara nici o actiune.

PRIVILEGIU: Vei primi 1 ban (*doubloon*) de la banca.



GUVERNATORUL – GOVERNOR

ACTION: Incepe runda.

CLADIRILE



Piata mica – small market Pe faza vanzatorului vei primi 1 ban (*doubloon*) in plus cand vei vinde un bun (*good*)



Ferma – hacienda Pe faza pionierului inainte sa iei o carte plantatie din cele cu fata in sus, ia o carte plantatie din gramezile aflate cu fata in jos. Aceasta trebuie imediat asezata pe plansa de joc pe un spatiu liber. Niciodata nu poti sa iei o carte cariera de piatra (*quarry*) in loc de o carte plantatie pentru cartea in plus.



Baraca muncitorilor – construction hut Pe faza pionierului vei putea lua o carte cariera de piatra (*quarry*) in loc de o carte plantatie din cele aflate cu fata in sus.



Depozit mic – small warehouse Pe faza capitanului, dupa ce bunurile (*goods*) au fost expediate cu corabia, vei putea depozita acel bun (*good*) din zona morii de vant impreuna cu toate bunurile (*goods*) de acelasi tip.



Camin – hospice Pe faza pionerului cand vei plasa o carte plantatie sau o carte cariera de piatra (*quarry*) pe plansa ta de joc, ia un colonist din rezerva de colonisti a bancii si plaseaza-l pe acea carte.

Daca vei lua o alta carte plantatie/cariera de piatra aditionala pentru orice motiv, nu va fi nici un colonist pentru acea carte in plus. Daca nu mai sunt colonisti la banca atunci iei colonistul necesar de pe corabie.



Birou – office Pe faza vanzatorului vei putea vinde acelasi tip de bunuri (*goods*) care deja exista in casa de comert (*trading house*). Acest lucru era interzis pe faza normala a vanzatorului.



Piata mare – large market Pe faza vanzatorului vei primi 2 bani (*doubloons*) in plus cand vei vinde un bun (*good*). Bonusurile pietelor se cumuleaza (ex. Daca ai 2 pietele, una mica si una mare, primesti 3 bani (*doubloons*) de fiecare data cand vinzi vreun bun (*good*)).



Depozit mare – large warehouse Pe faza capitanului, dupa ce bunurile (*goods*) au fost expediate cu corabia, vei putea depozita acel bun (*good*) din zona morii de vant impreuna cu 2 tipuri diferite de bunuri (*goods*).



Fabrica – factory Pe faza mestesugarului daca vei putea produce mai mult decat un tip de bun (*good*), atunci vei primi bani (*doubloons*) de la banca: 1 ban pentru 2 tipuri de bunuri, 2 pentru 3 tipuri, 3 pentru 4 tipuri si 5 bani pentru toate tipurile de bunuri.



Universitatea – university Pe faza constructorului daca ai construit o cladire primesti imediat un colonist din rezerva de colonisti a bancii, pentru acea cladire.



Port – harbor Pe faza capitanului de fiecare data cand incarci un tip de bunuri (*goods*) pe corabie vei castiga un punct de victorie in plus pentru fiecare tip de bun (*good*) expedit.



Debarcader – wharf Pe faza capitanului, numai la o singura tura a fazei, poti incarca bunuri (*goods*) pe propria corabie. Poti incarca un singur tip de bun (*good*), maxim 11 bucati din bunul respectiv, pot fi de acelasi tip cu bunurile care se gasesc pe corabiile normale si se expediaza imediat nu trebuie sa astepte sa se incarce la capacitatea maxima. Bunurile (*goods*) incarcate pe aceasta corabie personala (imaginara) pur si simplu se depun in rezervele bancii.

guild hall 4



2 VP /
each large
building

10

1 VP /
each small
building
(game end)

Casa breslelor – guild hall La sfarsitul jocului proprietarul acestei cladiri, obligatoriu sa fie ocupata de un colonist, va castiga un punct de victorie (VP) pentru fiecare cladire mica (ocupata sau necupata) si 2 puncte de victorie (VP) pentru fiecare cladire mare (ocupata sau necupata).

residence 4



occupied
island spaces
≤ 9 = 4 VP

10

10 = 5 VP
11 = 6 VP
12 = 7 VP
(game end)

Resedinta – residence La sfarsitul jocului proprietarul acestei cladiri, obligatoriu sa fie ocupata de un colonist, va castiga puncte de victorie (VP) in functie de cate carti plantatie sunt amplasate pe plansa sa de joc. Nu conteaza daca sunt ocupate sau nu; inclusiv si cartile cariere de piatra (*quarry*) se contabilizeaza. Astfel: daca aveti 9 sau mai putine plantatii amplasate castigati 4 puncte de victorie (VP), pentru 10 plantatii aveti 5 puncte, 11 plantatii aveti 6 puncte iar pentru 12 plantatii castigati 7 puncte de victorie (VP).

fortress 4



10

1 VP / 3 colonists
(game end)

Fortareata – fortress La sfarsitul jocului proprietarul acestei cladiri, obligatoriu sa fie ocupata de un colonist, va castiga un punct de victorie (VP) pentru fiecare 3 colonisti care se gasesc pe plansa ta de joc.

customs house 4



10

1 VP / 4 VP chips
(game end)

Casa vamii – customs house La sfarsitul jocului proprietarul acestei cladiri, obligatoriu sa fie ocupata de un colonist, va castiga un punct de victorie (VP) pentru fiecare 4 puncte de victorie (VP) castigate de-a lungul jocului. Se contabilizeaza doar cele castigate in timpul jocului, nu se aduna si punctele de la sfarsitul jocului obtinute din cladirile construite.

city hall 4



10

1 VP /
violet building
(game end)

Primaria – city hall La sfarsitul jocului proprietarul acestei cladiri, obligatoriu sa fie ocupata de un colonist, va castiga un punct de victorie (VP) pentru fiecare cladire violeta, inclusiv aceasta, amplasata pe plansa sa de joc. Nu conteaza daca sunt ocupate sau nu cladirile care se contabilizeaza.