

# Puerto Rico

## PREGATIREA

Aseaza toate **cladirile** pe spatiile lor si toti **dublonii** in **rezerva** de pe tabla de joc.

Fiecare jucator isi ia propria tabla de joc si banii initiali (cu fata in sus). **Primul jucator** este ales aleator si ia cartea de **Gubernurator**.

Toti jucatorii isi iau piesele cu **plantatii** initiale si le aseaza cu fata in sus pe oricare din cele 12 spatii ale insulelor fiecaruia.

Toate cele 8 **piese cu cariera** sunt asezate cu fata in sus langa tabla de joc. **Piese de plantatie** ramase sunt amestecate si plasate cu fata in jos in 5 teancuri. 4-6 piese sunt asezate cu fata in sus langa cariere.

Aseaza langa tabla de joc **jetoanele cu VP**, **cartile cu roluri**, **3 corabii de marfuri**, toate **bunurile** in 5 teancuri, **Casa de Comert**, **corabia cu colonisti** si **markerii de colonisti**, in functie de numarul de jucatori:

### 3 jucatori

**Bani initiali:** 2 dubloni

**Piese de plantatie initiale:** jucatorii 1+2 indigo, jucatorul 3 porumb.

**Rezerva de VP:** 75 de puncte

**Rezerva de colonisti:** 55 colonisti

**Piese de plantatie cu fata in sus:** 4 piese

**Carti cu roluri:** 6 carti (toate, mai putin ambii Prospectorii).

**Corabiile de marfuri:** corabiile cu 4, 5 si 6 spatii.

**Corabia cu colonisti:** 3 colonisti.

### 4 jucatori

**Bani initiali:** 3 dubloni

**Piese de plantatie initiale:** jucatorii 1+2 indigo, jucatorii 3+4 porumb.

**Rezerva de VP:** 100 de puncte

**Rezerva de colonisti:** 75 colonisti

**Piese de plantatie cu fata in sus:** 5 piese

**Carti cu roluri:** 7 carti (toate, mai putin un Prospector).

**Corabiile de marfuri:** corabiile cu 5, 6 si 7 spatii.

**Corabia cu colonisti:** 4 colonisti.

### 5 jucatori

**Bani initiali:** 4 dubloni

**Piese de plantatie initiale:** jucatorii 1-3 indigo, jucatorii 4+5 porumb

**Rezerva de VP:** toate 122 de puncte

**Rezerva de colonisti:** 95 colonisti

**Piese de plantatie cu fata in sus:** 6 piese

**Carti cu roluri:** toate 8 carti

**Corabiile de marfuri:** corabiile cu 6, 7 si 8 spatii.

**Corabia cu colonisti:** 5 colonisti.

## ROLURILE

### SETTLER (COLONIZATORUL)

#### Actiune

**la o plantatie aflata cu fata in sus** si aseaza-o intr-un spatiu *gol* de pe insula.

#### Avantaj

**Poti lua o piesa de cariera (daca e disponibila) in loc de o plantatie.**

La final, jucatorul colonizator pune piesele cu plantatii nefolosite intr-un teanc si trage unele noi din rezerva. Daca e nevoie amesteca piesele decartate pentru a forma un nou teanc.

Plantatiile pot fi mutate pe diferite spatii de pe insula oricand, dar nu pot fi inlaturate.

### MAYOR (PRIMARUL)

#### Actiune

**Fiecare jucator** in sensul acelor de ceasornic, incepand cu Primarul, **ia 1 colonist** din corabia cu colonisti. Un jucator isi poate aseza noul colonist, impreuna cu toti cei existenti pe San Juan, pe orice cerc gol de pe tabla sa de joc. Orice colonist care nu poate fi asezat este tinut in San Juan. Colonistii *trebuie* plasati pe cercurile goale daca sunt disponibile. Cand cel putin un colonist este pe o piesa, este considerata *ocupata* si poate produce bunuri.

#### Avantaj

**la un colonist in plus din rezerva (daca e disponibil).**

La final Primarul aseaza noi colonisti pe corabie; cate unul pt. fiecare cerc liber de pe *cladirile* tuturor jucatorilor (minim numarul de jucatori).

### BUILDER (CONSTRUCTORUL)

#### Actiune

**Construieste 1 cladire** si aseaza-o pe un spatiu gol (sau 2 spatii pt. cladirile mari). Plateste la banca costul in dubloni.

Nici un jucator nu poate construi mai mult de o cladire per tura.

Fiecare cariera *ocupata* reduce costul de construire cu 1 dublon, cu limitarea aratata pe tabla de joc. Costul cladirii nu poate sa scada sub 0 dubloni.

#### Avantaj

**Cladirile costa cu 1 dublon mai putin cand sunt construite.**

## CRAFTSMAN (MESTESUGARUL)

#### Actiune

**la bunuri din rezerva in functie de abilitatile de productie** si aseaza-le pe tabla ta de joc.

#### Avantaj

**la un bun in plus** din cele pe care le produci (daca ai produs ceva)

## TRADER (COMERCIANTUL)

#### Actiune

**Vinde 1 bun la Casa de Comert** pentru numarul de dubloni din banca aratati. Doar bunuri *diferite* pot fi vandute. Comertul se incheie cand toti jucatorii au avut posibilitatea sa vanda sau cand Casa de Comert e plina.

#### Avantaj

**+ 1 dublon din vanzare**

La final, Comerciantul goleste Casa de Comert *daca aceasta e plina* si intoarce bunurile in rezerve.

## CAPITANUL

#### Actiune

**Incarca bunuri pe corabiile de marfuri.** Fiecare jucator poate incarca la un moment dat doar bunurile de un tip si faza se continua pana cand nimeni nu mai are bunuri de incarcat.

Fiecare corabie transporta bunuri de un singur tip si bunurile nu pot fi incarcate pe o corabie daca sunt deja pe alta.

In turul unui jucator, acesta *trebuie* sa incarce bunuri daca poate si oricat de multe poate. El trebuie sa aleaga corabia unde poate incarca cele mai multe bunuri.

Pentru fiecare bun incarcat *de orice tip*, jucatorul castiga 1 punct de victorie. Acestea sunt tinute secrete.

#### Avantaj

**Castigi 1 punct de victorie in plus cand incarci primele bunuri.**

La final, cand nu mai sunt bunuri de incarcat, fiecare jucator poate stoca un bun in exces pe tabla sa de joc. Toate celelalte bunuri ramase trebuie sa fie depozitate in Depozite sau sa fie returnate in rezerva. Capitanul apoi descarca toate corabiile pline si intoarce bunurile in rezerve.

## PROSPECTOR

#### Actiune

Nici o actiune. Ceilalti jucatori nu fac nimic.

#### Avantaj

**Primesti 1 dublon de la banca.**

# Puerto Rico

## CLADIRILE

Fiecare jucator poate construi doar o cladire la un moment dat. Cand cel putin un colonist este pe o cladire, este considerata *ocupata*. Cladirile pot fi mutate liber pe spatiile goale, dar nu pot fi inlaturate.

## CLADIRI DE PRODUCTIE

Cladirile de productie + plantatiile sunt necesare pt. a produce bunuri. Numarul de cercuri de pe cladiri arata numarul maxim de bunuri pe care cladirea le poate produce, cand cercurile au colonisti pe ele.

Jucatorul trebuie de asemenea sa aiba suficiente plantatii *ocupate* cu respectivele bunuri pentru a le produce. Porumbul nu necesita cladiri de productie, e obtinut direct din plantatie

## CLADIRI VIOLETE, MICI

Un jucator nu este obligat sa foloseasca functia speciala a unei cladiri violete ocupate, mari sau mici, daca nu doreste.

### Piata mica

**Faza de Comerciant** Primesti un extra dublon cand vinzi un bun.

### Hacienda

**Faza de Colonizator** Inainte sa iei o piesa de plantatie cu fata in sus, ia o piesa *aditionala* din teancul cu fata in jos. Acesta trebuie imediat asezata pe un spatiu liber de pe insula. Nu se poate lua niciodata o cariera ca si extra piesa.

### Coliba de constructie

**Faza de Colonizator** Primesti o cariera *in loc* de o piesa plantatie cu fata in sus. Nu poti lua niciodata mai mult de o cariera.

### Depozitul mic

**Faza de Capitan** Poti stoca pe tabla ta, *in plus* fata de singurul bun permis in mod normal, toate bunurile de un singur tip.

### Azilul

**Faza de Colonizator** Cand asezi o plantatie sau o cariera pe insula ta, ia un colonist din rezerva si aseaza-l pe acea plantatie.

### Depozitul mare

**Faza de Capitan** Poti depozita *pe langa* singurul bun permis in mod normal, toate bunurile de 2 tipuri. Se cumuleaza cu Depozitul mic.

### Fabrica

**Faza Mestesugarului** Daca produci bunuri de mai multe *tipuri*, castigi de la banca dubloni: 1 pentru 2 tipuri, 2 pentru 3 tipuri, 3 pentru 4 tipuri si 5 pentru toate cele 5 tipuri.

### Universitatea

**Faza de Constructor** Cand construisti o cladire, ia un colonist din rezerva si aseaza-l pe acea cladire. Il poti lua de pe corabie daca nu mai sunt in rezerva.

### Portul

**Faza de Capitan** De fiecare data cand incarci bunuri pe o corabie de marfuri castigi 1 extra punct de victorie.

### Debarcaderul

**Faza de Capitan** O singura data in timpul fazei de Capitan, cand incarci bunuri, poti aseza *toate bunurile de un tip* in rezerva si sa primesti puncte de victorie ca si cum le-ai fi incarcat normal. Trebuie sa incarci bunuri pe o corabie de marfuri oricand poti ca un tur normal, cu exceptia momentului cand alegi sa incarci aceasta corabie "imaginara". Aceasta corabie are capacitatea de 11 bunuri.

## CLADIRI VIOLETE, MARI

Cladirile mari necesita 2 spatii adiacente pentru a fi construite, dar sunt considerate tot o cladire. Sunt castigate puncte aditionale la sfarsitul jocului daca cladirea mare este ocupata.

### Casa breslelor

1 pct. pentru fiecare cladire mica de productie si 2 pct. pentru fiecare cladire mare (ocupate sau neocupate).

### Resedinta

4 pct. pt. pana la 9 spatii ocupate pe insula, 5 pct. pt. pana la 10 spatii, 6 pct. pt. pana la 11 spatii si 7 pct. daca toate cele 12 spatii sunt ocupate.

### Fortareata

1 punct pentru fiecare 3 colonisti de pe tabla ta de joc.

### Vama

1 punct pentru fiecare 4 puncte dobandite in timpul jocului.

### Primaria

1 punct pentru fiecare cladire violet (ocupata sau neocupata) de pe insula ta, incluzand Primaria.

## RUNDA DE JOC

### 1) ALEGE UN ROL

Jucatorul cu cartea de **Gubernator** incepe runda prin alegerea unui rol.

Fiecare rol are o **actiune** si un **avantaj**.

Jucatorul care alege rolul beneficiaza si de avantaj si de actiune, si apoi ceilalti jucatori in ordine pot efectua actiunea o data.

Dupa ce toti jucatorii au efectuat actiunea, urmatorul jucator din stanga alege unul din rolurile ramase, si tot asa pana cand toti jucatorii au ales un rol si toti si-au indeplinit actiunile.

- Daca o carte are dubloni pe ea, cel care o alege ia si dublonii
- Un jucator trebuie intotdeauna sa aleaga un rol, dar poate alege sa *nu faca* actiunea sau avantajul lui.
- Toate actiunile sunt *optionale* (exceptand *Capitanul*).

### 2) RESETEAZA ROLURILE

Aseaza un dublon pe fiecare din cele 3 carti de roluri care nu au fost alese runda curenta si reaseaza toate cartile de roluri.

Jucatorul de la stanga Gubernatorului ia cartea de Gubernator si devine Gubernator pentru runda urmatoare.

## SFARSITUL JOCULUI

Jocul se termina *la sfarsitul* rundeii in care se intampla una din urm.:

- La sfarsitul fazei de Primar nu mai sunt suficieni colonisti pentru a umple corabia cu colonisti.
- In timpul fazei de Constructor cand o cladire este construita pe al 12-lea spatiu.
- In timpul fazei de Capitan cand ultimul punct de victorie este luat.

### Punctele de victorie sunt calculate:

Fiecare jucator aduna:

- Valoarea jetoanelor cu puncte de victorie
- Valoarea in puncte a cladirilor
- Puncte de victorie aditionale din cladirile mari *ocupate*.

Jucatorul cu cei mai multi dubloni si bunuri (1 bun = 1 dublon) este castigatorul.

# Puerto Rico

Another boardgame player aid by

## Universal Head

Design That Works.

Download a huge range of popular boardgame rules summaries, reference sheets and player aids at [www.headleshollow.com](http://www.headleshollow.com)

**Universal Head • Design That Works • [www.universalhead.com](http://www.universalhead.com)**

These sheets are intended only for the personal use of existing owners of the game for additional reference. Universal Head makes no claim whatsoever to the rights of the publisher and copyright holder, and does not benefit financially from these player aids. Artwork from the original game is copyrighted by the publisher and used without permission. This PDF may not be re-posted online, sold or used in any way except for personal use.

Game:	<b>PUERTO RICO</b>
Pub:	<b>©2002 Rio Grande Games</b>

v 1.1 Nov 2007.

Traducere [chrislove](#) & [adixor](#) / [ForumBoardGames.ro](http://ForumBoardGames.ro)