

# Правила настольной игры «Пуэрто Рико» (Puerto Rico)

Автор: Andreas Seyfarth

Перевод правил на русский язык: Владимир Максимов, ООО «Стиль Жизни» ©

## Компоненты игры:

1. Игровое поле – 1 шт.
2. Персональные игровые поля – 5 шт. На каждом содержится 12 клеток для размещения плантаций, и 12 клеток для городских построек.
3. Карточка Губернатора – 1 шт; Определяет игрока, начинающего раунд.
4. Карточки ролей – 8 шт; По одной карточке: Поселенец, Мэр, Градостроитель, Производитель, Торговец и Капитан сухогруза, две карточки – Золотоискатель.
5. Карточки строений – 49 шт; Перерабатывающие предприятия – 20 карточек синего, белого, светло-коричневого, темно-коричневого цветов. Иные городские строения (фиолетовые) - 5 больших, 24 маленьких (по 2 каждого из 12 типов).
6. Деньги – 54 дублона (46 с номиналом «1», 8 с номиналом «5»).
7. Плантации – 58 тайлов; Кофе – 8, Табак – 9, Кукуруза – 10, Сахар – 11, Индиго – 12, а также Каменоломня – 8.
8. Корабль колонистов – 1 карточка.
9. Колонисты – 100 темно-коричневых деревянных дисков.
10. Торговый дом – 1 карточка.
11. Транспортные корабли – 5 карточек. Для транспортировки товаров в Старый Свет.
12. Товары – 50 деревянных фишек в виде бочонков: Кофе – 9 (темно-коричневый), Табак – 9 (светло-коричневый), Кукуруза – 10 (желтый), Сахар – 11 (белый), Индиго – 11 (синий).
13. Чипы победных очков – 32 шестиугольных чипа с номиналом «1», 18 с номиналом «5».

## Обзор игры

Игра проходит в течение нескольких раундов, в каждом из которых, игроки в свой ход будут выбирать одну из 7 ролей, начиная при этом особую стадию игры, в которой все участники в порядке очередности совершат действия, соответствующие выбранной роли.

Так, например, на стадии Поселенца игроки смогут создать на своем острове новые плантации Кофе, Табака, Кукурузы, Сахарного тростника или Индиго. На стадии Производства сырье с плантаций может быть переработано в товары, которые могут быть проданы на стадии Торговца или отправлены на кораблях в Старый Свет во время Капитанской фазы. В свою очередь деньги, вырученные от продажи товаров, позволят игрокам построить в городе дополнительные здания и строения на стадии Градостроительства и т.д.

Игрок, который сможет эффективнее других управлять своим островом, мудро выбирая роли, используя определенные привилегии, сможет набрать наибольшее число очков и станет победителем игры.

## Подготовка к игре

Разместите общее игровое поле в центре стола, затем в соответствующих ячейках этого игрового поля разместите карточки строений (одинаковые карточки размещайте поверх друг друга). Отсортируйте дублионы в соответствии с их номиналом и разместите в банке.



**9) Карточка Корабля колонистов** (вместимостью 3, 4 или 5 колонистов, в соответствии с количеством участников в игре).

**10) Колонисты** (деревянные диски коричневого цвета):

- 3 игрока – 55 колонистов;
- 4 игрока – 75 колонистов;
- 5 игроков – 95 колонистов.

Не использующиеся элементы игры уберите обратно в коробку.

## **Ход игры**

Игра состоит из нескольких раундов (около 15). В начале каждого раунда первым делает ход тот игрок, который владеет карточкой Губернатора. Этот игрок выбирает одну из карточек Ролей, кладет ее (лицевой стороной вверх) рядом со своим игровым полем, после чего совершает действие соответствующее выбранной роли. По окончании действия этого игрока, участник сидящий слева от него получает возможность осуществить действие роли, которую выбрал Губернатор. Это продолжается пока все участники по часовой стрелке не выполнят действие выбранной роли по одному разу.

Затем право хода, в текущем раунде, переходит к участнику, сидящему слева от Губернатора. Этот игрок также выбирает одну из оставшихся карточек Ролей, кладет ее рядом со своим игровым полем и осуществляет действие, соответствующее выбранной роли. Затем все остальные участники по часовой стрелке имеют возможность совершить то же действие по одному разу. Затем право хода снова переходит к игроку, находящемуся слева и т.д. до тех пор, пока все игроки не выберут по одной карточке роли.

По окончании раунда положите по одному дублону на каждую из трех оставшихся (не выбранных) карточек ролей, после чего игроки возвращают выбранные ими карточки ролей на их прежнее место.

Игрок находящийся слева от Губернатора получает его карточку и становится Губернатором в новом раунде, который проходит в той же манере.

## **Роли**

Каждая роль предоставляет игроку, выбравшему ее, определенное преимущество, а также предполагает собой особое действие, которое совершают все участники игры, начиная с игрока, выбравшего роль, и далее по часовой стрелке (исключение: Золотоискатель).

Основные правила действия карточек Ролей:

- Если на карточке Роли находится одна или несколько монет, то игрок, выбравший данную карточку в свой ход, получает все монеты в качестве дополнительного бонуса.
- Игрок, который выбрал карточку роли, всегда совершает предполагаемое ей действие первым и только затем это действие совершают все остальные участники (по часовой стрелке).
- Игрок всегда должен выбрать и взять карточку Роли в начале своего хода, но он может не выполнять предполагаемой ей действие или не получать предполагаемую ей привилегию. Остальные игроки совершают действие не зависимо от решения игрока, выбравшего карточку Роли.
- Действие Роли не носит обязательного характера (исключение: Капитан). Игрок может не выполнять действие Роли по своему выбору или если он находится в положении, когда он не может выполнить такое действие.
- Выбранная карточка Роли остается перед игроком до конца раунда и в это время не может быть использована другими игроками.
- Только игрок, выбравший Роль, получает, предоставляемую ей, привилегию, но если игрок не совершает действие Роли, он не получает ее привилегию.

## Поселенец (The Settler)



В фазу Поселенца игроки получают возможность основать новую плантацию на своих островах, взяв один из открытых тайлов плантаций. Игрок, выбравший роль Поселенца, получает привилегию: вместе тайла плантации он может взять тайл Каменоломня и разместить ее в любой свободной клетке своего острова. Все остальные игроки, выполняя действие роли Поселенца, могут выбрать один из открытых тайлов плантаций, но при этом не могут брать тайлы Каменоломня (исключение: наличие в городе функционирующего Конструкторского бюро (Construction hut)).

После того, как все игроки завершат свои действия в фазе Поселенца, игрок, выбравший роль, должен сбросить все оставшиеся (не выбранные) открытые тайлы плантаций в отдельную кучку (лицевой стороной вверх) и затем выложить новый ряд плантаций, открыв верхние тайлы с соответствующих закрытых стопок. Количество открытых тайлов плантаций должно быть всегда на один больше чем число участников в игре.

### Важно:

- Помните об особенностях Имени (Hacienda), Конструкторского бюро (Construction hut) и Больницы (Hospice);
- Если в закрытых стопках недостаточно тайлов для формирования открытого ряда плантаций, игрок, во-первых, открывает те, что есть, а, во-вторых, игрок, перемешав сброшенные тайлы плантации, формирует из них новые закрытые стопки и затем дополняет открытый ряд необходимым количеством тайлов. Если не остается доступных тайлов плантаций, то в последующих раундах игроки будут обходиться без них;
- Не имеет значения, где игроки размещают тайлы Каменоломня и плантаций, важно лишь то, что, размещенные тайлы не могут быть убраны с игрового поля игрока;
- Если игрок уже занял все 12 клеток плантаций своего острова, то в фазе Поселенца он не может брать и размещать у себя другие тайлы плантаций или каменоломню;
- Когда стопка тайлов Каменоломня опустеет, игроки не смогут воспользоваться привилегией первого Поселенца, а также особенностью Конструкторского бюро (Construction hut).

## Мэр (The Mayor)



В фазу Мэра игроки получают в свое распоряжение новых колонистов, которые необходимы для производства работ на плантациях и в строениях города.

На тайлах (карточках) плантаций, Каменоломня, а также Городских строений имеются от 1 до 3 светлых кружка (рабочие места). Игроки могут разместить по одному колонисту в каждом свободном кружке. Если на тайле присутствует хотя бы один рабочий, то плантация или здание считается функционирующим и на определенных стадиях игры может производить, перерабатывать либо осуществлять особые функции. Если на тайле нет ни одного рабочего (колониста), то такая плантация или здание не функционирует и ничего не производит.

Игрок, выбравший эту Роль, в качестве привилегии получает одного колониста из общего резерва (не с Корабля колонистов). Затем игроки, начиная с Мэра и далее по часовой стрелке, берут по одному колонисту с карточки Корабля колонистов до тех пор, пока карточка не опустеет (см пример на стр.5).

Игрок должен разместить всех вновь прибывших колонистов на свободных рабочих местах своих плантаций или в зданиях города. Если для новых колонистов не оказывается свободных мест, то игроки размещают их в городе Сан Хуан – столице Пуэрто Рико, где они ждут новых рабочих мест. В течение фазы Мэра (и только в этом случае) игроки могут перемещать колонистов из Сан Хуана на свободные рабочие места плантаций или городских зданий своего игрового поля.



В заключении фазы сам Мэр должен посадить на Корабль новых колонистов, которые придут в Пуэрто Рико в следующей фазе Мэра. За каждое не занятое (свободное) рабочее место в Городских зданиях всех игроков (плантации и каменоломни не учитываются), Мэр берет из общего резерва по одному колонисту и размещает его на карточке Корабля колонистов. Однако, как минимум, Мэр должен посадить на Корабль столько колонистов, сколько участников в игре.

### Важно:

- Обычно все игроки размещают или перемещают своих колонистов одновременно. Если игроки принимают решение о размещении/перемещении своих колонистов в зависимости от действий соперников, то в таком случае им следует осуществлять действие по очереди: сначала Мэр, затем все остальные игроки по часовой стрелке;
- Если Мэр забыл посадить колонистов на Корабль в завершении своей фазы, то, вспомнив об этом на последующих фазах, игроки размещают на Корабле минимальное количество колонистов;
- Когда общий резерв колонистов опустеет, Мэр больше не сможет воспользоваться своей привилегией и соответственно на Корабль новых колонистов не отправляет;
- Никто из игроков не вправе отправить вновь прибывших колонистов в Сан Хуан, если на его игровом поле имеются свободные рабочие места (на плантациях или в зданиях города). Все свободные рабочие места должны быть по возможности заполнены;
- Только в течение фазы Мэра игроки могут отправлять своих колонистов на рабочие места.

**Пример** распределения 6 колонистов с карточки Корабля при условии участия 4 игроков:



### Итого:

Мэр получает 3-х колонистов (1 из общего резерва + 2 с Корабля), второй игрок получает 2-х колонистов, а третий и четвертый игроки получают по 1 колонисту.

## Градостроитель (The Builder)



В фазу Градостроителя игроки получают возможность построить в своих городах какое-либо одно доступное им строение.

Игрок, который выбрал Роль, может сразу выбрать и построить одно здание, получив при этом скидку на строительство - 1 дублон в качестве привилегии. Для этого игрок оплачивает стоимость строения в банк, забирает карточку строения и размещает ее в городе на свободной клетке своего игрового поля. Крупные здания требуют наличия двух свободных клеток, соседствующих вертикально.



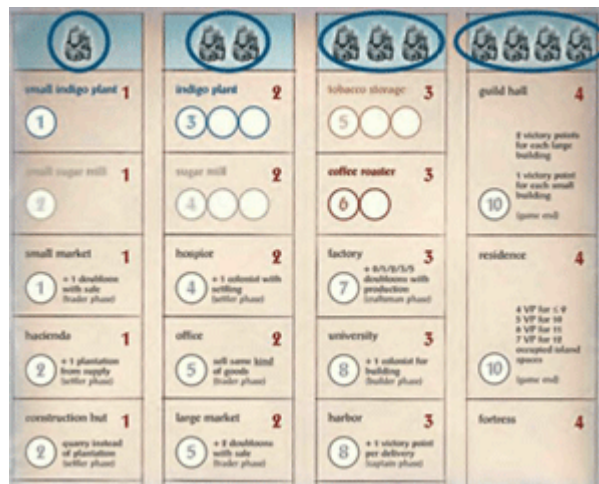
После этого остальные участники по ходу часовой стрелки получают возможность совершить строительство в своих городах (по обычной стоимости).

Дополнительную информацию о строениях и их особенностях в игре смотрите в приложении №1 «Здания» на стр.11.

## Каменоломня

Каждая каменоломня, которая расположена на острове игрока и имеет на себе колониста, снижает стоимость постройки городских зданий на 1 дублон. Однако в игре предусмотрено ограничение на скидку:

1. На строения, приносящие 1 победное очко – максимальная скидка 1 дублон (должна быть одна Каменоломня);
2. На строения, приносящие 2 победных очка – максимальная скидка 2 дублона (должно быть две Каменоломни);
3. На строения, приносящие 3 победных очка – максимальная скидка 3 дублона (должно быть три Каменоломни);
4. На строения, приносящие 4 победных очка – максимальная скидка 4 дублона (должно быть четыре Каменоломни).



Игрок, выбравший Роль, может построить здание, учитывая две скидки: одну от привилегии, а другую от принадлежащих ему Каменоломен, с одним лишь уточнением – стоимость постройки не может быть менее 0 дублонов, игрок не может получить компенсацию.

К примеру, у игрока есть 3 Каменоломни и за строительство следующих зданий он заплатит:

1. Конструкторское бюро (Construction hut) – 1 дублон;
2. Офис (Office) – 3 дублона;
3. Порт (Harbor) – 5 дублонов;
4. Мэрия (City hall) – 7 дублонов.

## Важно:

- Помните об особенности Университета (University);
- Если игрок, выбравший роль Градостроителя, не совершает постройку – он в таком случае не может воспользоваться привилегией, чтобы получить 1 дублон;
- Нельзя строить здания, если на игровом поле игрока нет свободных клеток;
- Нельзя строить больше одного здания в течение одной фазы Градостроителя.

## Производитель (The Craftsman)



В фазу Производителя игроки собирают урожай с плантаций и перерабатывают его в товары.

Игрок, выбравший Роль, первым берет из общего резерва то количество тех товаров, которое он может произвести на своих предприятиях и размещает их в верхнем правом углу своего игрового поля (в районе компаса). Таким образом, в районе компаса у игроков хранится запас денег и товаров.

После этого остальные участники по ходу часовой стрелки производят товары и получают их из общего резерва.

В заключение фазы игрок, выбравший Роль, на свой выбор получает из общего резерва 1 дополнительную единицу товара (который он может произвести) в качестве привилегии.

Более подробная информация о производстве товаров содержится в приложении №1 (стр. 11) в разделе «Перерабатывающие предприятия».

**Важно:**

- Помните об особой функции Фабрики (Factory);
- Количество товаров ограничено количеством фишек в общем резерве. Если в общем резерве не осталось фишек какого-либо товара, то игрок не получает товар данного вида во время фазы Производства.
- Если игрок, выбравший Роль, не производит никаких товаров, то он не получает дополнительную единицу товара в качестве привилегии.
- Роль Производителя наиболее рискованная. Игроку нужно быть очень внимательным в выборе этой роли, т.к. он может помочь своим соперникам получить большее преимущество, чем рассчитывает получить его для себя.

**Торговец (The Trader)**

В фазе Торговца игроки получают возможность продать по одному из своих товаров.

Игрок, выбравший Роль, может первым продать один из своих товаров в Торговый дом, при этом он получает из банка стоимость этого товара (от 0 до 4 дублонов) и плюс к этому получает 1 дополнительный дублон в качестве привилегии. После этого остальные участники по ходу часовой стрелки могут продать по одному товару и получить деньги из банка.



Информация о стоимости различных товаров содержится на

карточке Торгового дома:

1. Кукуруза (желтый) – 0 дублонов;
2. Индиго (синий) – 1 дублон;
3. Сахар (белый) – 2 дублона;
4. Табак (светло-коричневый) – 3 дублона;
5. Кофе (темно-коричневый) – 4 дублона.

Фаза Торговца завершается, когда право совершения торговли наступило для каждого из участников **либо**, когда все ячейки Торгового дома оказываются заняты.

Во время торговли соблюдайте следующие неперенные условия:

1. Торговый дом обладает ёмкостью – 4 товара. Когда он оказывается заполнен, никто из игроков не имеет права продавать товар в течение данной фазы.
2. В Торговый дом можно продавать товары только различного типа (исключение: здание Офиса (Office)).

Если в конце фазы в Торговом доме накопилось 4 товара (все ячейки заняты), то игрок, выбравший роль, должен освободить Торговый дом, переложив их в соответствующие кучки товаров общего запаса. Если в Торговом доме находится менее 4 товаров, то они остаются на карточке до следующей фазы Торговца.

Заполнить Торговый дом в дальнейшем становится сложнее из-за меньшего количества свободных ячеек и доступности того типа товара, который может быть продан.

**Важно:**

- Помните об особых функциях малого и большого рынков (small & large market), а также Офиса (Office);
- Если игрок, выбравший роль, ничего не продает, то он не получает дублон в качестве привилегии;
- Игрок может продать Кукурузу, хотя он и не получает за это никаких денег.

## Капитан сухогруза (The Captain)



В фазе Капитана игроки получают возможность отправить по морю в Старый Свет свои товары. По команде Капитана начинаются погрузочные работы и потому игрок, выбравший Роль, действует первым, после чего все остальные участники по ходу часовой стрелки получают возможность загрузить трюмы сухогрузов своими товарами.

**Важно:** В течение фазы Капитана каждый игрок может получить возможность загрузить свои товары несколько раз. Когда игрок получает право действовать, он обязан загружать товары, если у него есть такая возможность. Однако игрок, в течение каждой возможности, вправе загружать товары только одного типа.

Правила погрузки товаров на борт сухогруза:

1. Любой корабль может перевозить товары только одного типа;
2. Нельзя грузить на корабль товары, если товар этого типа присутствует на одном из двух других кораблей;
3. Нельзя погружать товары на заполненный корабль;
4. В свой ход игрок обязан загрузить товары, если у него есть такая возможность. Вместе с этим игрок, в течение одного хода, вправе погрузить товар только одного типа;
5. Если у игрока имеются несколько различных товаров, которые могут быть погружены на корабли, он вправе самостоятельно выбирать тип товара для погрузки. Игрок не обязан погружать тот товар, который он может погрузить в большем количестве;
6. Если игрок погружает на корабль товары, он обязан погрузить столько единиц груза, сколько это возможно. Игрок не вправе удерживать у себя любое количество товара, если есть возможность погрузить его на корабль, перевозящий товар такого типа. Если у игрока имеются несколько различных товаров, которые могут быть погружены на доступные пустые корабли, он обязан выбрать тот корабль, на который он может погрузить большую часть выбранного товара или, по возможности, погрузить без остатка.

## Победные очки

За каждую единицу товара, которые игрок погрузил на корабли и, таким образом, отправил их в Старый Свет, он получает по 1 (одному) победному очку. При этом совершенно не имеет значение стоимость товаров на рынке, за единицу любого товара игрок получает 1 (одно) победное очко.

Капитан, после погрузки первой партии товаров, в качестве привилегии получает 1 (одно) дополнительное победное очко. При этом помните, что он не получает дополнительные победные очки за каждую партию товаров, но только за первую.

Игроки не должны держать на виду чипы победных очков и, в отличие от денег и товаров, держат их в секрете от соперников. Хотя чипы победных очков размещаются также в области компаса, они при этом кладутся рубашкой вверх, так, чтобы не был виден их номинал. Будет удобнее, если игроки время от времени будут менять чипы с номиналом «1» на чипы с более крупным номиналом из общего резерва.

## Хранение товаров

Когда игроки больше не могут загружать корабли товарами, они должны обеспечить сохранность тем из них, которые остались на их игровых полях. По общим правилам после погрузки товаров на корабли, каждый игрок может сохранить только одну единицу любого оставшегося вида товаров. Другие товары игроки могут сохранить, используя дополнительные здания – большой и малый склады (small & large warehouses). Все единицы товаров, которые игрок не может сохранить, он должен вернуть в соответствующие кучки товаров общего резерва.



В заключение фазы игрок, выбравший роль Капитана, должен отправить в путь полностью заполненные корабли и переместить фишки товаров в соответствующие кучки товаров общего резерва. Частично заполненные корабли остаются в порту до наступления следующей фазы Капитана. В дальнейшем заполнить трюмы сухогрузов будет сложнее из-за меньшего количества свободных ячеек и доступности того типа товара, который может быть погружен на корабль.

**Важно:**

- Помните об особых функциях малого и большого складов (small & large warehouses), а также Порта (Harbor) и Верфи (Wharf);
- Если игрок, не может сохранить все имеющиеся у него товары, он вправе самостоятельно выбрать какие из них он сохранит, а какие вернет в общий резерв;
- По общим правилам игроки вправе сохранить у себя только одну единицу любого вида товаров (исключение: здания малого и большого складов);
- Капитан получает только 1 (одно) дополнительное победное очко в качестве привилегии, независимо от количества типов товара, которое ему удастся загрузить на корабли. Если Капитан не загрузил ни одного товара, то он не получает права воспользоваться привилегией роли.
- Только в конце фазы Капитана игрокам необходимо сохранить оставшиеся товары. В дальнейшем, до наступления следующей фазы Капитана, игроки могут хранить свои товары без каких-либо ограничений.

**Пример фазы Капитана при участии 4 игроков:**

Аня выбирает роль Капитана и начинает погрузку. У нее имеется 2 ед. Кукурузы и 6 ед. Сахара. Корабли с 5 и 7 ячейками – пусты, а корабль с 6 ячейками уже имеет в своем трюме 3 ед. Кукурузы. Аня может погрузить любой из имеющихся у нее товаров. Выбрав Сахар, она размещает 6 ед. на корабле с 7 ячейками (она не в праве выбрать корабль с 5 ячейками, т.к. она не сможет погрузить на него Сахар без остатка). Таким образом она получает 7 победных очков (6 за Сахар + 1 дополнительное в качестве капитанской привилегии).

Ход переходит к Борису. У него имеется 2 ед. Сахара и 3 ед. Табака. Выбрав Сахар он загружает 1 ед. в последнюю из 7 ячеек на корабле с Сахаром. Он не может загрузить больше, т.к. корабль при этом оказывается заполнен полностью. Борис мог бы вместо этого погрузить 3 ед. Табака в пустой корабль (5 ячеек), но он надеется в дальнейшем продать Табак в Торговый дом и получить деньги. Таким образом он получает 1 победное очко.

Ход переходит к Сергею. У него имеется 2 ед. Кукурузы и 1 ед. Табака. Выбрав Табак он загружает 1 ед. в пустой корабль с 5 ячейками и получает таким образом 1 победное очко.

Ход переход к Денису. У него имеется 1 ед. Кукурузы и 5 ед. Индиго. Денис обязан погрузить Кукурузу, заняв свободную ячейку корабля с кукурузой, т.к. в трюмах других кораблей нет доступных мест для Индиго. Денис получает 1 победное очко.

Ход снова переходит к Ане и теперь она уже обязана погрузить 2 ед. Кукурузы, заполнив до конца корабль с 6 ячейками.. Анна получает еще 2 победных очка.

У Бориса, которому переходит право хода, не остается выбора, и он также вынужден погрузить, имеющиеся у него, 3 ед. Табака на корабль с 5 ячейками. Он получает 3 победных очка.

У Сергея и Дениса еще есть товары, но на кораблях для них уже нет свободных мест, а Аня и Борис погрузили все свои товары, поэтому стадия погрузки завершается.

Затем Сергей и Денис должны сохранить те товары, которые у них остались. Т.к. у обоих в запасе более 1 ед. товаров и при этом в городах нет Складов, то Сергей вынуждено теряет 1 ед. Кукурузы, а Денис 4 ед. Индиго.

Наконец, Аня выполняет последнюю капитанскую обязанность и отправляет в путь два заполненных корабля: с 6 и 7 ячейками, а третий, заполненный частично (4/5), остается в порту до следующей фазы Капитана.

### Золотоискатель (The Prospector)



В фазе Золотоискателя никто из игроков не совершает никакого действия, но игрок, выбравший Роль, получает в качестве привилегии 1 дублон из банка.

### Начало нового раунда...

После того как все участники по разу выбрали Роль и выполнили соответствующее ей действие, раунд завершается. После этого Губернатор берет из банка 3 дублона и размещает по одному на каждой не выбранной карточке Роли, при этом не имеет значения количество дублонов, которое уже лежит на данных карточках. Чем больше дублонов лежит на карточке Роли, тем более она привлекательна для выбора игроком в следующем раунде, т.к. деньги он получает в дополнение к привилегии Роли. К примеру, если игрок решит выбрать роль Золотоискателя, а на карточке в этот момент уже лежат 2 дублона, то в итоге игрок получит 3 дублона чистой прибыли.

В заключение все игроки возвращают карточки Ролей на прежние места, а Губернатор передает свою карточку следующему игроку слева. Новый Губернатор начинает следующий раунд и первым среди всех игроков выбирает Роль.. Игра продолжается!

### Конец игры

Игра оканчивается в конце того раунда, в котором наступило хотя бы одно из следующих условий:

- В конце фазы Мэра в общем резерве недостаточно колонистов, чтобы заполнить Корабль колонистов;
- В течение фазы Градостроителя, как минимум один игрок застроил 12-ю ячейку своего города;
- В течение фазы Капитана в общем резерве закончились чипы победных очков. Тем не менее, в течение этой фазы за игроками сохраняется возможность получения победных очков, их следует отмечать на листе бумаги при помощи карандаша.

После окончания игры участники подсчитывают сумму своих победных очков:

Победные чипы (включая те, что отмечены на бумаге) + Победные очки от городских строений (цифра темно-красного цвета в верхнем правом углу карточки) + Дополнительные победные очки по условиям функционирующих крупных городских строений.

**Важно:** Карточки фиолетовых зданий, сами по себе, приносят победные очки, даже если на них нет колонистов. Например, 5 крупных фиолетовых зданий приносят по 4 победных очка. Но дополнительные победные очки приносят только функционирующие строения (имеют на себе фишки колонистов) и в соответствии с теми условиями, которые указаны на самой карточке.

Игрок с наибольшей суммой очков объявляется победителем игры! Если несколько игроков имеют равную сумму очков, то победителем среди них объявляется тот, у кого суммарно большее количество дублонов и товаров (1 ед. товара = 1 дублону).

## Приложение №1

### Здания

Общие правила для всех зданий:

- Игрок не вправе строить у себя два одинаковых здания;
- Если хотя бы один колонист находится в здании, то оно считается функционирующим. Только функционирующие здания выполняют свои особые свойства (исключение – номинальные победные очки);
- Не имеет значения, где расположено здание на игровом поле. Здание может быть размещено в любой свободной ячейке, для крупных зданий необходимо две соседних вертикально расположенных ячейки. Здания можно перемещать внутри города, например, чтобы освободить место для более крупного, но, как и в случае с плантациями и каменоломнями, здания нельзя убирать из города;
- Цифра темно-красного цвета, изображенная в верхнем правом углу каждого здания означает количество победных очков, которое это здание принесет при подсчете очков после окончания игры (независимо от того есть ли на нем колонист или нет);
- Число, изображенное в первом кружке, означает стоимость постройки здания. Как только здание построено его стоимость больше не имеет значения для игры.

### Перерабатывающие здания (белого, синего, светло- и темно-коричневого цветов)

Перерабатывающие предприятия необходимы, чтобы, используя сырье, выращиваемое на плантациях, производить определенные товары:

- В результате переработки индиго на предприятии (Indigo Plant) производится синяя краска (фишки товаров синего цвета);
- На сахарном заводе (Sugar Mill) из тростника вырабатывают сахар (фишки товаров белого цвета);
- На табачном производстве (Tobacco Storage) листья измельчаются в табак (фишки товаров светло-коричневого цвета);
- На заводе по обжарке и упаковке кофе (Coffee Roaster), свежие зерна кофе получают термическую обработку и упаковываются для продажи (фишки товаров темно-коричневого цвета).

**Важно:** Единственный товар, не требующий дополнительной обработки – Кукуруза. Початки кукурузы поставляются на рынок в естественном виде (фишки товаров желтого цвета). Поэтому в течение фазы Производителя игроки получают столько кукурузы, сколько на их игровом поле имеется кукурузных плантаций с рабочими (колонистами).

Количество рабочих мест (кружков), которыми оснащено перерабатывающее предприятие, указывает на то, сколько данное предприятие может произвести продукции при условии, что они заняты рабочими (колонистами). При этом игрок должен иметь соответствующее число плантаций с рабочими, которые могут произвести достаточное количество сырья для переработки.

Смотри пример на следующей странице.



**Пример:** В соответствии с примером слева игрок производит:

1. 2 ед. Кукурузы (т.к. третья кукурузная плантация не имеет рабочего);
2. 1 ед. Табака (т.к. на Табачном заводе (Tobacco Storage) занято только одно рабочее место);
3. 3 ед. Сахара (т.к. четвертая плантация сахарного тростника не имеет рабочего).

### Важно:

- Сырье, выращиваемое на плантациях, не представлено в игре какими-либо материальными элементами. Игроки не получают про запас никаких ресурсов с плантаций, даже если на них есть рабочие;
- Помните, что в ходе фазы Производства игроки не получают никаких товаров, если фишки данных товаров закончились и отсутствуют в общем резерве.

### Городские Строения (фиолетового цвета)

В игре представлено 17 различных городских строений (карточки фиолетового цвета): по два экземпляра каждого из 12 малых зданий и по одному экземпляру 5 крупных зданий.

Особые функции, которыми наделены эти здания, предоставляют игрокам исключительные возможности и позволяют им получить преимущество над соперниками в ходе различных фаз игры. Например, владелец функционирующего Офиса (Office) в виде исключения из правил может продавать в Торговый дом даже те товары, которые в нем уже присутствуют.

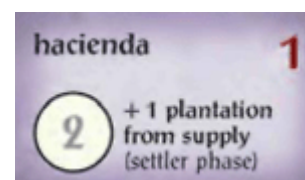
Игрок не обязан использовать особые функции своих зданий, если он не желает этого делать (обратите внимание на функции Верфи (Wharf)), с другой стороны игроку всегда нужно помнить о том, какие здания у него есть и какие преимущества он может получить, если не забудет ими воспользоваться.

### Строения, полезные в фазе Поселенца

#### Имение (Hacienda)

В ходе фазы Поселенца игрок может, перед тем как взять открытый тайл плантации, взять дополнительно один верхний тайл плантации с одной из закрытой стопки и сразу разместить его на своем игровом поле.

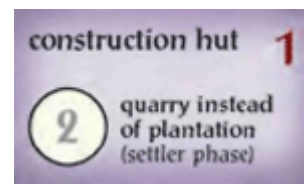
**Важно:** если игрок решает взять тайл плантации в закрытую, он обязан разместить выбранный тайл на своем игровом поле и не может от него отказаться. Если игрок также владеет Конструкторским бюро (Construction hut), то, тем не менее, он не может взять тайл Каменоломни вместо закрытого тайла плантации. Таким образом, если игрок, выбравший роль поселенца, владеет Имением, то он все равно может взять только один тайл Каменоломни вместо одного открытого тайла плантации.



**Конструкторское бюро (Construction hut)**

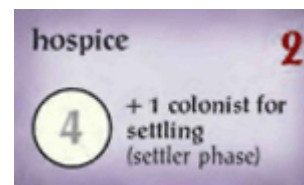
В ходе фазы Поселенца владелец функционирующего бюро может взять тайл Каменоломни вместо открытого тайла плантации.

**Важно:** если игрок, выбравший роль поселенца, также владеет конструкторским бюро, он все равно может взять только один тайл Каменоломни.

**Больница (Hospice)**

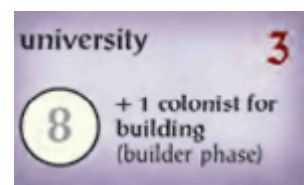
В ходе фазы Поселенца, когда владелец функционирующей Больницы размещает на своем игровом поле тайл плантации или каменоломню, он может сразу взять одного колониста из общего резерва и разместить его на данном тайле плантации или каменоломни.

**Важно:** если игрок также владеет Именем и решает сперва взять дополнительный тайл плантации (в закрытую), он может разместить на выбранном тайле колониста, но не может взять дополнительного колониста, размещая вторую плантацию. Если в общем резерве не осталось фишек колонистов, игрок может взять одного с Корабля колонистов, но если их нет и там, то игрок не может воспользоваться функцией Больницы.

**Строения, полезные в фазе Градостроителя****Университет (University)**

В ходе фазы Градостроителя, когда владелец функционирующего Университета строит в своем городе какое-либо здание, он может сразу взять одного колониста из общего резерва и разместить его в построенном здании.

**Важно:** игрок получает только одного колониста, независимо от количества рабочих мест (кружков), которые имеются в здании. Если в общем резерве не осталось фишек колонистов, игрок может взять одного с Корабля колонистов, но если их нет и там, то игрок не может воспользоваться функцией Университета.

**Строения, полезные в фазе Торговца****Малый рынок (Small market)**

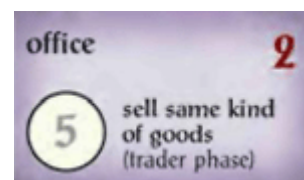
Если владелец функционирующего малого рынка продает товар в Торговый дом, он получает один дополнительный дублон из банка.

**Пример:** Аня продает 1 ед. кукурузы (стоимость 0 дублонов) и получает из банка 1 дублон.

**Офис (Office)**

Владелец функционирующего Офиса может продавать в Торговый дом товар такого типа, который уже там присутствует. Однако если Торговый дом заполнен, игрок не может продавать туда свой товар.

**Пример:** в Торговом доме уже есть 1 ед. Табака. В городе Бориса есть функционирующий Офис, и в свой ход он также продает 1 ед. Табака в Торговый дом. Второй Офис расположен в городе Сергея и, таким образом, в свой ход он также может продать 1 ед. Табака в Торговый дом.

**Большой рынок (Large market)**

Если владелец функционирующего большого рынка продает товар в Торговый дом, он получает два дополнительных дублона из банка.

**Важно:** игрок, у которого функционируют оба рынка, в случае торговли получает прибыль от обоих - 3 дублона.

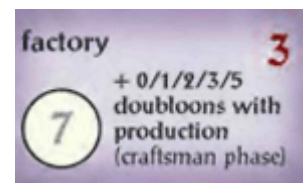


## Строения, полезные в фазе Производителя

### Фабрика (Factory)

Если владелец функционирующей Фабрики в течение фазы Производства производит более одного вида товаров, он получает соответствующую прибыль из банка:

- 2 вида – 1 дублон;
- 3 вида – 2 дублона;
- 4 вида – 3 дублона;
- 5 видов – 5 дублонов.



Количество единиц производимой продукции не имеет значения.

**Пример:** У Дениса имеется функционирующая Фабрика, а также 3 плантации Кукурузы, 3 плантации Сахара, 1 плантация Табака и необходимые перерабатывающие предприятия с необходимым числом рабочих. Т.к. в общем резерве нет доступных фишек Кукурузы и осталось только 2 фишки Сахара, Денис производит 2 ед. Сахара и 1 ед. Табака. Таким образом он получает из банка 1 дублон за производство двух видов товаров.

## Строения, полезные в фазе Капитана

### Малый склад (Small warehouse)

Как сказано в описании роли Капитана, игроки должны сохранить часть неотгруженного на корабле товара и вернуть в общий резерв ту его часть, которую они сохранить не могут.

Владелец функционирующего Малого склада может сохранить все единицы любого одного вида товара, в дополнение к общему правилу о сохранении 1 ед. любого вида товара.

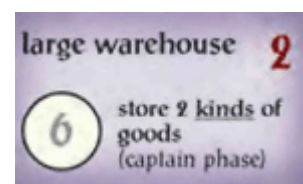


Склады позволяют игрокам сохранить часть неотгруженных товаров, но не дают права отказаться от погрузки товаров на корабле. Игрокам не требуется размещать сохраненный вид товаров на маленькой карточке здания склада, их удобнее оставить в области компаса на игровом поле.

### Большой склад (Large warehouse)

Владелец функционирующего Большого склада в конце фазы капитана может сохранить все единицы любых двух видов товара, в дополнение к общему правилу о сохранении 1 ед. любого вида товара.

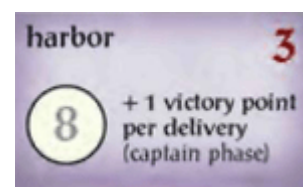
**Важно:** игрок, у которого функционируют оба склада (большой и малый), может сохранить 3 вида товара.



### Порт (Harbor)

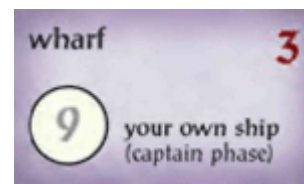
Каждый раз, когда владелец функционирующего Порта погружает свои товары на корабле, он получает 1 (одно) дополнительно победное очко.

**Пример:** Сергей, владелец функционирующего Порта (и Верфи), может погрузить только 3 ед. Табака (из 5 имеющихся), т.к. на корабле с табаком осталось 3 свободных ячейки: он получает  $3+1=4$  победных очка. В течение той же фазы Капитана Сергей получает вторую возможность и отгружает 2 ед. Сахара, получая  $2+1=3$  победных очка. В момент третьей возможности Сергей использует Верфь, чтобы отправить по морю на личном корабле оставшиеся 2 ед. Табака, получив при этом  $2+1=3$  победных очка. Таким образом, в течение одной фазы Капитан Сергей получил 3 (три) дополнительных победных очка при помощи Порта.



**Верфь (Wharf)**

В течение капитанской фазы, когда игрок, владеющий функционирующей Верфью, должен погрузить свои товары, он может вместо погрузки на общие корабли, переложить все единицы любого одного вида товара в общий резерв предполагая, что отправляет их на воображаемом личном корабле.



Если игрок не решает использовать личный корабль, предполагаемый особой функцией Верфи, то в свой ход он должен погрузить товары на общие сухогрузы.

Личный корабль может быть использован только один раз в течение каждой фазы Капитана, игрок вправе самостоятельно выбирать время, когда его использовать. Личный корабль может перевозить также только один вид товаров, при этом можно отгружать даже те товары, которые уже представлены на общих сухогрузах.

**Важно:** Когда игрок решает использовать личный корабль (Верфь), он: а) вправе выбрать любой из имеющихся у него товаров, б) обязан загрузить все единицы выбранного товара. Воображаемый личный корабль оснащен трюмом вместимостью 11 единиц груза.

**Пример:** Давайте представим, что Сергей (из прошлого примера) использовал свою Верфь, чтобы отправить все имеющиеся у него 5 ед. Табака. В этом случае к концу капитанской фазы общий сухогруз с табаком не будет заполнен и останется в порту.

**Крупные городские строения**

Следующие пять крупных городских строений представлены в игре в единичном экземпляре. Каждое из них занимает две вертикально-расположенные соседние клетки игрового поля, но считается при этом одним зданием.

**Здание Совета Производителей (Guild Hall)**

В конце игры тот участник, в городе которого функционирует Совет Производителей, получит по 1 (одному) победному очку за каждое малое перерабатывающее предприятие (с рабочим или без рабочего, например, малое предприятие по переработке Индиго (small indigo plant) или малый Сахарный завод (small sugar mill)), и дополнительно по 2 (два) победных очка за каждое крупное перерабатывающее предприятие (с рабочим или без рабочего, indigo plant, sugar mill, tobacco storage, coffee roaster).



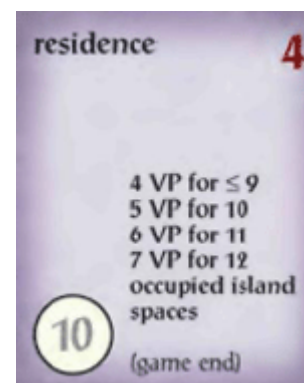
**Пример:** к концу игры владелец функционирующего Совета Производителей также имеет малый и крупный Сахарный заводы (small (1) & large sugar mill (2)), малое предприятие по переработке Индиго (small indigo plant (1)) и предприятие по обжарке кофе (coffee roaster (2)). Таким образом, он получит дополнительно 6 победных очков.

**Резиденция (Residence)**

В конце игры тот участник, в городе которого функционирует Резиденция, получит дополнительные победные очки за имеющиеся на острове плантации и Каменоломни, в зависимости от количества занятых клеток:

- Занято до 9 клеток – 4 победных очка;
- 10 клеток – 5 победных очков;
- 11 клеток – 6 победных очков;
- 12 клеток – 7 победных очков.

**Пример:** к концу игры участник, в городе которого функционирует Резиденция, разместил плантации и Каменоломни на 10 островных клетках из 12. Таким образом он получит 5 дополнительных победных очков.



**Крепость (Fortress)**

В конце игры тот участник, в городе которого функционирует Крепость, получит 1 (одно) дополнительное победное очко за каждые 3 (трех) колонистов на его игровом поле.

**Пример:** к концу игры участник, в городе которого функционирует Крепость, имеет 20 колонистов, размещенных на плантациях, каменоломнях, зданиях и в г. Сан-Хуан. Таким образом, он получит 6 дополнительных победных очков.

**Здание Таможни (Customs House)**

В конце игры тот участник, в городе которого функционирует Таможня, получит дополнительно 1 (одно) победное очко за каждые 4 победных очка, которые он добыл в течение игры. Необходимо считать только чипы и очки, записанные на бумаге, но только те, что были получены до завершения игры. Победные очки от городских строений не учитываются.

**Пример:** к концу игры участник, в городе которого функционирует Таможня, набрал 23 победных очков. Таким образом, он получит дополнительно 5 победных очков.

**Здание Мэрии (City Hall)**

В конце игры тот участник, в городе которого функционирует Мэрия, получит дополнительно 1 (одно) победное очко за каждое фиолетовое здание (с рабочим или без рабочего). При этом само здание Мэрии также учитывается.

**Пример:** к концу игры участник, в городе которого функционирует Мэрия, также имеет в своем городе: Имение (hacienda), Порт (harbor), Офис (office), Конструкторское бюро (construction hut), Большой склад (large warehouse) и Резиденцию (residence). Таким образом, он получит дополнительно 7 победных очков.

