

ANDREAS SEYFARTH

Puerto Rico

het kaartspel

Goudzoeker of gouverneur - raadsheer of bouwmeester?

Welke rol je ook speelt in de nieuwe wereld, je hebt maar 1 doel:

Zoveel mogelijk aanzien en welvaart bereiken!

Wie produceert het meest?

Wie bouwt de belangrijkste gebouwen in de stad?

Wie haalt de meeste punten?

Doel van het spel

Het spel wordt gespeeld in een aantal rondes. Per ronde kiest iedere speler 1 van de 5 rollen en zet daarmee een bepaalde actie voor alle spelers in gang. Zo worden bijvoorbeeld met behulp van de opzichter goederen geoogst, die dan door de handelaar aan het handelshuis verkocht kunnen worden. Met het verdiende geld kan de bouwmeester gebouwen bouwen, enzovoorts.

Wie hierbij de steeds wisselende volgorde van de verschillende acties en hun bijzondere privileges het beste gebruikt, zal het meeste succes hebben en het spel winnen. Degene die aan het einde van het spel de meeste punten heeft verdiend, wint het spel.

Het bijzondere van dit kaartspel is dat iedere kaart meerdere functies heeft: open op tafel liggend is het een gebouw, in de hand is het geld, dicht op het productiegebouw is het een goed.

SPELMATERIAAL

- 110 Speelkaarten (42 productie- en 68 paarze gebouwen)
- 1 Gouverneurkaart (duidt de startspeler van de ronde aan)
- 5 Rollenkaarten (raadsheer, bouwmeester, opzichter, handelaar, goudzoeker)
- 5 Handelshuiskaartjes (met de verschillende verkoopprijzen)
- 1 Blocnote + 1 potlood (om de punten te noteren)

Auteur en uitgeverij danken in het bijzonder Richard Borg en Tom Lehmann voor hun inspanningen, en ook alle testspelers voor hun grote betrokkenheid.

De spelers kiezen iedere ronde bepaalde rollen en voeren daarmee verschillende acties uit, om zoveel mogelijk waardevolle gebouwen te kunnen bouwen.

Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint het spel.



Als je deze spelregels voor het eerst leest, dan bevelen wij aan om in eerste instantie cursief gedrukte tekst in de kaders en vet gedrukte aanwijzingen niet te lezen. De aanwijzingen verduidelijken namelijk details en speciale spelsituaties. De vetgedrukte teksten in de kaders dienen als verkorte spelregels. Daarmee ben je in staat de draad van het spel snel weer op te pakken mocht je het spel een tijd niet meer gespeeld hebben.

VOORBEREIDING

- De startspeler wordt door het lot bepaald. Hij krijgt de gouverneur-kaart.
- De 5 rollenkaarten worden naast elkaar in het midden van de tafel gelegd.
- De 5 handelshuiskaartjes worden geschud en als *dichte* stapel naast de rollenkaarten gelegd.
- Iedere speler krijgt
 - een indigoverrij (uit de speelkaarten zoeken), die hij open voor zich op de tafel legt.
 - 4 speelkaarten van de goed geschudde stapel die hij zo in zijn hand houdt, dat de andere spelers niet kunnen zien welke speelkaarten hij heeft.
- Die resterende speelkaarten worden als *dichte* stapel links naast de rollenkaarten gelegd.
- De blocnote en het potlood worden nog even ter zijde gelegd, zij zijn pas aan het einde van het spel nodig.



SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in een aantal rondes (meestal 11 tot 14). Iedere ronde verloopt als volgt: de speler die de gouverneurkaart heeft (de gouverneur), begint. Hij kiest een rol, legt die voor zich neer en voert als eerste de actie uit die bij die rol hoort. Daarna voert zijn linkerbuurman de actie die bij deze rol hoort uit, enzovoorts, totdat *iedereen* deze actie 1 keer heeft uitgevoerd.

Dan is de linkerbuurman van de gouverneur aan de beurt. Hij kiest een rol uit de *resterende* rollen en legt deze voor zich neer. Beginnend bij *hem* voert ieder de actie die bij deze rol hoort uit. Dan is zijn linkerbuurman aan de beurt en kiest een rol, waarmee een actie in gang wordt gezet, enzovoort. Als allen een rol hebben gekozen en de bijbehorende acties zijn uitgevoerd, dan is de ronde afgelopen. Alle gebruikte rollenkaarten gaan weer terug naar het midden van de tafel en worden naast de niet-gebruikte rol(len) gelegd. De gouverneurkaart gaat met de klok mee naar de volgende speler. Een nieuwe ronde begint. De nieuwe gouverneur kiest als eerste een rol uit, enzovoort.

Let op: Als je dit spel met 2 spelers speelt, dan mag de gouverneur, nadat de tweede speler een rol heeft gekozen, nog een rol kiezen. Pas daarna eindigt de ronde en wisselt de gouverneur. Dus als je met zijn tweeën speelt, worden per ronde 3 van de 5 rollen gekozen in de volgorde gouverneur - tweede speler - gouverneur.

Rollenkaarten, handelshuiskaartjes en speelkaarten in het midden van de tafel klaarleggen.



Trekstapel

Aflegstapel

Iedere speler krijgt een indigoverrij en 4 handkaarten.

De gouverneur begint en kiest een rol uit; de bijbehorende actie wordt met de klok mee uitgevoerd.

Dan kiest de volgende speler een rol, enzovoort.

Aan het einde van de ronde gaat de gouverneurkaart naar de volgende speler. Een nieuwe ronde begint, enzovoort.

Bij 2 spelers:

De gouverneur kiest nadat de andere speler een rol heeft gekozen, nog een tweede rol.

De rollen

Iedere rol heeft enerzijds een privilege dat *alleen voor de speler die de rol gekozen heeft* geldt. Anderzijds heeft elke rol een algemene actie, die met de klok mee door *elke* speler uitgevoerd kan worden (*uitzondering: goudzoeker*).

Belangrijk:

- De speler die de rol gekozen heeft, begint *altijd* met het uitvoeren van de actie die hij die rol hoort. Daarna volgt zijn linkerbuurman, enzovoort.
- Een speler kan niet afzien van het kiezen van een rol als hij aan de beurt is. Hij mag wel afzien van het uitvoeren van een actie die bij de rol hoort of van het privilege van die rol. Dit geldt ook voor de andere spelers: wie een actie niet wil of kan uitvoeren, wordt overgeslagen.
- Een rollenkaart blijft tot het einde van de ronde liggen bij de speler die die rol heeft gekozen. De rol kan dus gedurende de ronde niet opnieuw door een andere speler worden gekozen.



Bouwmeester (Bouwmeesterfase → allen bouwen gebouwen)

De speler die de rol van bouwmeester kiest, mag 1 gebouw bouwen door een kaart uit zijn hand open op tafel te leggen. Het gebouw blijft daar liggen tot het einde van het spel. De op de kaart aangegeven bouwkosten (getal links- en rechtsboven) moet hij betalen; hij legt zoveel kaarten uit *zijn hand* op de aflegstapel als de bouwkosten bedragen. Op grond van zijn privilege hoeft de bouwmeester 1 kaart minder te betalen (*zie voorbeeld in de aanwijzingen*). Vervolgens mogen ook alle andere spelers met de klok mee 1 gebouw bouwen, als ze dat willen.

Let op: Een speler mag in de loop van het spel zoveel productiegebouwen bouwen als hij wil, maar ieder paars gebouw mag hij slechts 1 keer bouwen!

Aanwijzingen:

- De zojuist beschreven regels worden door de smederij, de kraan, het armenhuis, de zwarte markt, de werkplaats, de steengroeve en de bibliotheek veranderd of uitgebreid.
- Als een speler over meer kortingen beschikt dan het gebouw dat hij bouwt kost, dan krijgt hij het verschil niet uitbetaald!
(Voorbeeld: Een speler is bouwmeester en bezit al een smederij en een bibliotheek. Hij bouwt een suikermolen: de extra korting die hij op grond van de regels zou krijgen, krijgt hij niet uitbetaald.
De bouwmeester krijgt geen korting uitbetaald als hij niets bouwt!

Uitgebreide beschrijvingen van de gebouwen en hun functies staan aan het einde van de spelregels onder het kopje „De gebouwen“.

Iedere rol

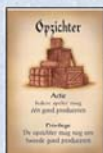
- **levert een actie voor alle spelers op**
(*uitzondering: goudzoeker*)
- **levert alleen een privilege op voor degene die de rol kiest**

Bouwmeesterfase:

**Iedereen mag 1 gebouw bouwen;
de bouwmeester betaalt 1 kaart minder.**

De aflegstapel wordt rechts naast de rollenkaarten gevormd. De kaarten worden altijd dicht op de aflegstapel gelegd – liefst een beetje ongeordend om de aflegstapel beter van de trekstapel te kunnen onderscheiden (*zie afbeelding op pagina 2*).

Als de trekstapel op is, worden de kaarten van de aflegstapel geschud. Zij vormen de nieuwe trekstapel.



Opzichter (Opzichtersfase → allen produceren goederen)

De speler die de opzichter kiest, kiest voor het produceren van goederen. Hij pakt een kaart van de trekstapel en legt deze – zonder te kijken welke kaart het is! – dicht en iets verschoven (zie afbeelding rechts) op 1 van zijn lege productiegebouwen, dus op een productiegebouw waarop nog geen kaart ligt. Op grond van zijn privilege mag hij dit nog een keer doen bij 1 van zijn andere lege productiegebouwen.

Vervolgens mogen alle andere spelers ook elk 1 kaart van de trekstapel pakken en op een leeg productiegebouw leggen, voor zover ze lege productiegebouwen hebben. Heeft een speler geen leeg productiegebouw, dan heeft hij pech en mag hij in de opzichtersfase niets doen.

Opmerking: Op een productiegebouw mag nooit meer dan 1 goederenkaart liggen.

De dichte kaarten stellen goederen voor (zie afbeelding rechts), die in de handelaarsfase verkocht kunnen worden.

Aanwijzingen:

- De zojuist beschreven regels worden door de bron, het aquaduct en de bibliotheek veranderd of uitgebreid.
- Deze fase kan tegelijkertijd worden gespeeld; de volgorde waarin de spelers produceren maakt niet uit.



Handelaar (handelaarsfase → allen verkopen goederen)

De speler die de handelaar kiest, draait eerst het bovenste handelshuiskaartje om. Dan bepaalt hij welke van zijn goederen hij verkopen wil. Hij mag een goed verkopen als actie van de handelaarsfase en nog een tweede goed als zijn privilege.

Hij pakt de betreffende goederenkaarten van de productiegebouwen en legt ze (wederom ongezien!) op de aflegstapel. Daarvoor krijgt hij van de trekstapel zoveel kaarten in zijn hand als er aangegeven staat op het open liggende handelshuiskaartje (zie voorbeeld onderaan).

Vervolgens mag iedere andere speler met de klok mee één van zijn goederen tegen de aangegeven prijs verkopen.

Als laatste actie legt de handelaar het handelshuiskaartje dicht terug onder de stapel (de volgorde van de 5 handelshuiskaartjes verandert dus niet tijdens het spel).

Opzichtersfase:

Iedereen mag 1 goed produceren; de opzichter mag 2 goederen produceren.



De speler bezit 1x suiker en 1x tabak

Handelaarsfase

Iedereen mag 1 goed verkopen; de handelaar mag 2 goederen verkopen.

1	1	1	1	1
1	1	1	2	2
1	2	2	2	2
2	2	2	2	3
2	2	3	3	3

Aanwijzingen:

- De zojuist beschreven regels worden door de marktstand, het handelsstation, de markthal en de bibliotheek veranderd of uitgebreid.
- Deze fase kan tegelijkertijd gespeeld worden. De volgorde waarin spelers goederen verkopen maakt niet uit.

Voorbeeld: Speler A is de handelaar. Hij bezit een marktstand en een handelsstation. Hij draait eerst het bovenste handelshuiskaartje open. Dan zegt hij dat hij 3 goederen wil verkopen (dat mag hij vanwege zijn handelsstation). Hij pakt goederen van zijn indigoververij, zijn tabaksfabriek en zijn zilversmederij en legt ze allen – ongezien – op de aflegstapel. Vervolgens pakt hij de opbrengst van de trekstapel: 1 kaart voor de indigo, 2 voor de tabak, 3 voor het zilver en 1 voor de marktstand. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt om te verkopen, enzovoort.



Raadsheer (Raadsheerfase → een nieuwe kaart voor allen)

De speler die de raadsheer kiest, pakt 5 kaarten van de trekstapel, bekijkt ze, en houdt 1 van deze kaarten. De overige 4 kaarten legt hij op de aflegstapel.

Vervolgens pakken alle spelers met de klok mee 2 kaarten van de trekstapel, bekijken de 2 kaarten, houden 1 kaart en leggen 1 kaart op de aflegstapel.

Aanwijzingen:

- De zojuist beschreven regels worden door het archief, de prefectuur en de bibliotheek veranderd of uitgebreid.
- Deze fase kan gelijktijdig worden gespeeld: de volgorde waarin de spelers kaarten krijgen maakt niet uit.



Goudzoeker (Goudzoekersfase → geen actie!)

De speler die de goudzoeker kiest, krijgt 1 kaart van de trekstapel. De andere spelers krijgen niets.

Aanwijzing:

- De zojuist beschreven regels worden door de goudgroeve en de bibliotheek veranderd of uitgebreid

1	◀ opbrengst voor indigo
1	◀ opbrengst voor suiker
2	◀ opbrengst voor tabak
2	◀ opbrengst voor koffie
3	◀ opbrengst voor zilver

Raadsherenfase:

Iedereen krijgt 1 van 2 nieuwe kaarten; raadsheer 1 van 5.

Goudzoekersfase:

Alleen de goudzoeker krijgt 1 kaart.

Een nieuwe ronde

Nadat *iedere* speler een rol heeft gekozen en de acties die bij die rollen horen, zijn uitgevoerd, eindigt de ronde. De gebruikte rollenkaarten worden in het midden van de tafel gelegd. De gouverneur geeft de gouverneurskaart aan de speler links van hem.

De nieuwe gouverneur herinnert als eerste de eigenaar van de kapel eraan, dat hij 1 van zijn handkaarten onder de kapel mag schuiven. *Daarna* gaat de gouverneur na of er spelers zijn die *meer dan 7 kaarten* in hun handen hebben. Alle spelers die meer dan 7 kaarten in hun handen hebben, moeten zoveel kaarten op de aflegstapel leggen totdat ze weer 7 kaarten hebben (geldt ook voor de gouverneur!). *Uitzondering:* De eigenaar van de toren mag 12 kaarten in zijn handen hebben.

Vervolgens begint de gouverneur met de nieuwe ronde, waarin hij een rollenkaart uitzoekt, enzovoort.

Ter verduidelijking: Gedurende een ronde mogen de spelers ook meer dan 7 kaarten in hun hand houden. Alleen bij begin van een nieuwe ronde wordt gecontroleerd of de limiet niet is overschreden!

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt direct na de *bouwmeester*fase, waarin een speler zijn *twaaalfde* gebouw op tafel heeft gelegd. De ronde wordt dus niet afgespeeld!

De punten die de spelers hebben gehaald, worden nu op de blocnote genoteerd. Iedere speler telt op:

- + De punten van zijn gebouwen (*getal op de onderste rand van de kaarten*)
- + de punten (= aantal kaarten) onder zijn kapel
- + de punten van raadhuis, gildehal en triomfboog
- + de punten van zijn paleis

Punten Kaart per kaarttype - Maximum

Kaarttype	Andere	Kapel	Raadhuis	Toren
De gewone	16	22	19	23
Kapel	✓	7	✓	✓
Raadhuis	7 + 8	0	10	✓
Toren	31	0	29	20
De bouwmeester	✓	✓	7	0
Totaal	31	35	36	32

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint van deze spelers degene die de meeste handkaarten en goederen bezit (handkaarten en goederenkaarten tellen beide even zwaar)

De Gebouwen

De (gekleurde) productiegebouwen

Er zijn 5 verschillende productiegebouwen: indigoververijen (10), suikermolens, tabaksfabrieken, koffiebrandijen en zilversmederijen (ieder 8 keer).

Een speler mag meerdere productiegebouwen van 1 soort hebben.

alle volgende rondes:

- **Rollenkaarten terug naar het midden van de tafel**
- **Gouverneur wisselt**
 - en herinnert aan de kapel
 - kijkt naar de kaartenlimiet (7 resp. 12)
 - begint de nieuwe ronde

overigens: als iemand gedurende het spel vraagt hoeveel kaarten zijn medespelers hebben, dan moeten deze hem dat zeggen

Zodra een speler 12 gebouwen heeft, eindigt het spel onmiddellijk.

De punten worden opgeschreven:

Gebouwenpunten
+ kaarten onder de kapel + 6-gebouwen + paleis

De speler met de meeste punten is de winnaar.



De paarse gebouwen

Er zijn 24 paarse gebouwen; van ieder gebouw zijn er 3, met uitzondering van de 4 6-gebouwen, daarvan zijn er 2 per stuk.

Voor *ieder* paars gebouw geldt:

- het mag door elke speler maar 1 keer gebouwd worden;
- het krijgt op zijn vroegst pas werking *na* de bouwmeesterfase waarin het gebouw gebouwd is;
- de eigenaar van het gebouw is niet verplicht de eigenschap(pen) van het gebouw te benutten.

Smederij

Bouwt de eigenaar van een smederij een *productiegebouw*, dan betaalt hij 1 kaart minder dan aangegeven.

Bij de bouw van een *paars* gebouw heeft de smederij geen speciale werking.

Goudgroeve

De eigenaar van een goudgroeve trekt, nadat een speler (hijzelf of een ander) een goudzoeker heeft gekozen, de bovenste 4 kaarten van de trekstapel.

- Als op deze kaarten allemaal *verschillende* bouwkosten staan, pakt hij 1 van deze 4 kaarten in zijn hand. De andere 3 gaan naar de aflegstapel.
- Als er minstens 2 kaarten zijn met gelijke bouwkosten, dan heeft hij pech: hij krijgt niets en moet de 4 kaarten op de aflegstapel leggen.

Voorbeeld: De speler trekt:

- Bibliotheek (5), prefectuur (3), smederij (1) en tabaksfabriek (3): hij moet alle 4 de kaarten op de aflegstapel leggen.
- Steengroeve (4), smederij (1), tabaksfabriek (3) en bibliotheek (5): hij pakt 1 van deze kaarten in zijn hand en legt de andere 3 kaarten op de aflegstapel.

Archief

De eigenaar van een archief neemt alle kaarten, die hij in de raadsherenfase krijgt, *in zijn hand* – en legt uit zijn hand-kaarten zoveel kaarten af naar de aflegstapel als voorgeschreven is. Met andere woorden: de kaarten die hij op de aflegstapel legt, kunnen ook kaarten zijn die hij al in zijn handen had.

Voorbeeld: De speler is raadsheer, bezit de prefectuur en het archief; hij trekt 5 kaarten, neemt ze allen in zijn hand en doet 3 handkaarten terug naar de aflegstapel.

Armenhuis

Heeft de eigenaar van een armenhuis, *nadat hij gebouwd heeft*, nog 0 of 1 kaart in zijn handen, dan mag hij 1 kaart van de trekstapel pakken.

Aanwijzingen:

- Bezit hij ook de werkplaats, dan krijgt hij eerst de extra kaart van de werkplaats en pas dan eventueel nog een kaart van het armenhuis.
- Bouwt een speler niets, dan krijgt hij geen kaart van het armenhuis.



Zwarte markt

Bouwt de eigenaar van een zwarte markt een willekeurig gebouw, dan mag hij *maximaal* 2 goederenkaarten afgeven, dus van de productiegebouwen halen en op de aflegstapel leggen. Voor ieder goed dat hij op de aflegstapel legt, kost het gebouw dat hij bouwt 1 kaart minder.

Voorbeeld: De speler bouwt een bibliotheek (5): Hij legt 1 goederenkaart van zijn indigoververij en 1 goederenkaart van zijn tabaksfabriek op de aflegstapel. Hij betaalt daarna nog slechts 3 kaarten voor de bibliotheek.

Handelsstation

De eigenaar van een handelsstation mag in de handelaarsfase 1 goed meer dan normaal verkopen.

Voorbeelden: De eigenaar van een handelsstation verkoopt:

- als hij niet de handelaar is: maximaal 2 goederen
- als hij handelaar is: maximaal 3 goederen
- als hij handelaar is met een bibliotheek: maximaal 4 goederen

Bron

Produceert de eigenaar van een bron in de opzichtersfase minstens 2 goederen, dan krijgt hij 1 kaart van de trekstapel in zijn hand. Daarbij speelt het geen rol of hij zelf de opzichter is of niet.

Marktstand

Verkoopt de eigenaar van een marktstand in een handelaarsfase minstens 2 goederen, dan krijgt hij 1 kaart van de trekstapel in zijn hand. Daarbij speelt het geen rol of hij handelaar is of niet.

Kraan

De eigenaar van een kraan mag bij het bouwen een eigen gebouw over een ander eigen gebouw heenbouwen. Hij legt het nieuwe gebouw op het oude gebouw, dat daarmee uit het spel is. De bouwkosten van het nieuwe gebouw worden gereduceerd met de bouwkosten van het gebouw waar overheen is gebouwd.

Aanwijzingen: - Een gebouw waarover heen is gebouwd, verliest zijn functie. Om het nieuwe gebouw te bouwen kan de functie van het oude gebouw niet worden gebruikt. Hieruit volgt dat een speler nooit over een kraan heen kan bouwen.

- Als over een productiegebouw wordt gebouwd waarop zich een goed bevindt, dan gaat dat goed naar de aflegstapel (het maakt daarbij niet uit of over het productiegebouw een productiegebouw of een paars gebouw gebouwd wordt).
- Als over de kapel wordt gebouwd, dan blijven de kaarten onder de kapel als punten behouden.
- Een speler mag paarse gebouwen waar hij overheen heeft gebouwd, opnieuw bouwen.
- Een speler mag over een gebouw niet hetzelfde gebouw heen bouwen.

Voorbeelden: - De speler bouwt over zijn kapel (3) een paleis(6) en betaalt 3 in plaats van 6 kaarten.

- De speler bouwt over zijn koffiebranderij (4) een standbeeld (3). Voor het standbeeld betaalt hij niets, hij krijgt echter de ene kaart verschil niet uitbetaald!



Kapel

De eigenaar van een kapel mag aan het begin van een ronde, *voordat* de gouverneur de handlimiet van 7 (of 12) checkt, 1 kaart uit zijn hand dicht onder de kapel schuiven. Aan het einde van het spel is deze kaart een punt waard (*de tekst op de kaart telt aan het einde van het spel niet mee!*)

Aanwijzingen:

- De speler is niet verplicht om zijn medespelers te vertellen hoeveel kaarten onder de kapel liggen.
- Heeft hij zijn kapel over een ander gebouw gebouwd (met behulp van de kraan), dan wordt dit gebouw aan het eind van het spel natuurlijk niet bij het aantal verzamelde kaarten geteld (ligt ook niet open maar verdekt).

Voorbeeld: De speler heeft aan het einde van het spel 7 kaarten onder zijn kapel: in totaal krijgt hij 9 punten (2 voor de kapel en 7 voor de kaarten).

Toren

Aan het begin van iedere ronde wordt door de gouverneur gecheckt of er spelers zijn die meer dan 7 kaarten in hun hand hebben. Zij moeten het meerdere boven de 7 kaarten op de aflegstapel leggen. De eigenaar van een toren mag 5 kaarten extra, dus 12 kaarten in zijn handen hebben. Heeft hij meer dan 12 kaarten in zijn handen, dan moet hij de rest op de aflegstapel leggen.

Aquaduct

De eigenaar van een aquaduct mag in de opzichtersfase 1 goed meer dan normaal produceren.

Voorbeelden: De eigenaar van een aquaduct produceert:

- als hij niet de opzichter is: maximaal 2 goederen
- als opzichter maximaal 3 goederen
- als opzichter met bibliotheek maximaal 4 goederen

Werkplaats

Als de eigenaar van een werkplaats in de bouwmeesterfase een *paars* gebouw bouwt, dan pakt hij, *nadat* hij de bouwkosten heeft betaald, 1 kaart van de trekstapel en neemt die in zijn handen.

Bouwt hij een *productie*gebouw, dan gebeurt er niets bijzonders.

Aanwijzing: De werkplaats krijgt niet meteen, wanneer ze zelf gebouwd wordt, haar werking. Ze krijgt pas werking bij de bouw van het volgende *paarse* gebouw.

Prefectuur

De eigenaar van een prefectuur krijgt in de raadsherenfase 2 kaarten in plaats van 1.

Voorbeelden: De eigenaar van een prefectuur krijgt:

- als hij niet de raadsheer is: 2 van de 2 kaarten
- als hij raadsheer is: 2 van de 5 kaarten
- als hij raadsheer is en een bibliotheek heeft: 2 van de 8 kaarten



Markthal

Verkoopt de eigenaar van een markthal in de handelaarsfase op zijn minst 1 goed, dan krijgt hij 1 kaart meer dan op het handelshuiskaartje wordt aangegeven. Verkoopt hij meer dan 1 goed, dan krijgt hij desondanks maar 1 kaart extra.

Voorbeeld: De speler verkoopt 1 suiker voor 1 en 1 koffie voor 3. Hij krijgt in totaal 5 kaarten in zijn handen.

Steengroeve

Bouwt de eigenaar van een steengroeve in de bouwmeesterfase een paars gebouw, dan betaalt hij 1 kaart minder dan aangegeven. Bouwt hij een productiegebouw, dan gebeurt er niets bijzonders.

Voorbeeld: De speler is zelf bouwmeester en bezit een steengroeve: hij bouwt een kraan gratis.

Bibliotheek

Als de eigenaar van een bibliotheek het privilege van zijn rol gebruikt, dan mag hij het privilege verdubbelen. In combinatie met de acties van de verschillende rollen betekent dit in concreto:

- Raadsheer: hij krijgt keuze uit 8 kaarten;
- Bouwmeester: hij betaalt bij het bouwen 2 kaarten minder;
- Opzichter: hij produceert maximaal 3 goederen;
- Handelaar: hij verkoopt maximaal 3 goederen;
- Goudzoeker: hij krijgt 2 kaarten van de stapel.

Voorbeelden:

- Bezit de speler naast de bibliotheek ook het archief en de prefectuur, dan pakt hij als raadsheer alle 8 de kaarten in zijn handen en legt vervolgens 6 kaarten op de aflegstapel.
- Bezit de speler als bouwmeester naast de bibliotheek ook nog een steengroeve, dan betaalt hij bij het bouwen van een paars gebouw, 3 kaarten minder.

Let op: Als je dit spel met 2 personen speelt, dan mag de bibliotheek maar 1 keer per ronde door haar eigenaar worden gebruikt. Als de gouverneur de bibliotheek in zijn eerste beurt gebruikt, dan mag hij haar in zijn tweede beurt dus niet gebruiken!

De volgende 7 paarse gebouwen hebben geen bijzondere eigenschappen die betrekking hebben op de spelregels, maar leveren aan het einde van het spel punten op:

De drie monumenten (ieder 3 x)

- Standbeeld (3 punten) - Zuil (4 punten) - Ridder (5 punten)

Ter verduidelijking: Een speler mag bijvoorbeeld wel een standbeeld en een zuil hebben, maar niet 2 standbeelden!



De vier 6-gebouwen (ieder 2 x)

Gildehal

De eigenaar van een gildehal krijgt aan het einde van het spel voor ieder *productiegebouw* dat hij bezit, 2 punten extra.

Voorbeeld: De speler bezit aan het einde van het spel 2 indigoververijen, 1 suikermolen en 1 tabaksfabriek. Hij krijgt 8 punten extra.

Raadhuis

De eigenaar van een raadhuis krijgt aan het einde van het spel voor elk *paars* gebouw dat hij bezit 1 extra punt (*raadhuis zelf telt daarbij mee!*)

Voorbeeld: De speler heeft aan het einde van het spel een armenhuis, een aquaduct, een werkplaats, een kapel, een steengroeve, een bibliotheek, een standbeeld, een zuil en een raadhuis: hij krijgt 9 punten extra.

Triomfboog

De eigenaar van een triomfboog krijgt aan het einde van het spel voor zijn monumenten extra punten: voor 1 monument krijgt hij 4, voor 2 monumenten krijgt hij 6 en voor 3 monumenten krijgt hij 8 punten extra.

Voorbeeld: De speler heeft aan het einde van het spel een standbeeld en een ridder: hij krijgt 6 punten extra.

Aanwijzing: Bezit een speler een raadhuis en een triomfboog, dan leveren zijn monumenten voor beide gebouwen extra punten op.

Paleis

De eigenaar van een paleis krijgt aan het einde van het spel voor iedere 4 punten 1 extra punt. Met andere woorden: hij deelt zijn totale aantal punten door 4 – en krijgt zoveel extra punten (naar beneden *afgerond!*)

De punten voor het paleis worden helemaal aan het einde geteld, nadat *alle andere* punten geteld zijn.

Voorbeeld: De speler heeft zonder zijn paleis 34 punten. Voor het paleis krijgt hij nog 8 punten extra – in totaal dus 42 punten.



Varianten

Na 1 of 2 partijen kan met de volgende **spelvoorbereiding** gespeeld worden: Iedere speler krijgt naast de 4 kaarten die hij in het begin krijgt nog zoveel extra kaarten als zijn startpositie is. De startspeler krijgt dus 5 kaarten, de tweede speler krijgt 6 kaarten, de derde speler krijgt 7 kaarten en de vierde speler krijgt 8 kaarten. Iedere speler bekijkt zijn kaarten, beslist welke 4 kaarten hij wil houden en legt de overige (1 tot 4) kaarten op de aflegstapel. Vervolgens verloopt het spel conform de rest van de spelregels.

**Ravensburger BV,
Postbus 289,
NL-3800 AG Amersfoort
info@ravensburger.nl**

De hoofdstad kent u nu!
Waarom niet ook
de rest van het eiland?



Puerto Rico het internationaal en nationaal
meervoudig bekroonde bordspel, ligt op u te wachten.
Opnieuw kruipt u in de huid van een opzichter,
handelaar of bouwmeester. Maar deze keer
is de strategische complexiteit veel groter!
Wie durft de uitdaging aan?
Wie brengt het hele eiland tot volle bloei?
En wie plukt daarvan de meeste vruchten?
Speel **Puerto Rico**, het bordspel en u zult wat beleven!

*O.a. bekroond als beste strategiespel in
* Duitsland * Zwitserland * Oostenrijk * Nederland * USA*