

PUERTO RICO

Goudzoeker of gouverneur, kolonist of bouwheer?

Welke rol je ook in de 'nieuwe wereld' speelt, je hebt maar één doel: Zoveel mogelijk welstand en aanzien verwerven!

Wie bezit de vruchtbaarste plantages? Wie richt de belangrijkste gebouwen op? Wie behaalt de meeste zegepunten?

Doel van het spel

Het spel verloopt over meerdere rondes.

Per ronde kiest elke speler één van de 7 verschillende rollen en bepaalt daarmee een specifieke actie voor alle spelers.

Zo worden er bvb door de kolonist nieuwe plantages aangelegd, waarop dan met behulp van de opzichters waren gekweekt worden. Aansluitend worden die dan door de handelaar aan het handelshuis verkocht of door de kapitein naar de 'oude' wereld verscheept.

Met het verdiende geld kunnen door de bouwheer bvb weer nieuwe gebouwen in de stad opgericht worden .. enz...

Wie dan het best de steeds wisselende rangorde van de enkelvoudige acties en de bijzondere privileges eraan verbonden in de gaten houdt, zal het meeste succes kennen en het spel winnen.

Winnaar is degene die aan het einde van het spel de meeste zegepunten heeft verzameld.

Spelmateriaal

5 spelborden: (telkens met 12 eiland- en 12 stadsvelden en een overzicht van de 7 rollen)

1 gouverneurkaart: duidt de startspeler van de ronde aan

8 rollenkaarten: 1x kolonist; burgemeester; bouwheer; opzichter; handelaar; kapitein en 2 x goudzoeker

1 aflegkaart : voor de diverse gebouwen en het geld

49 gebouwen: 5 grote violetgekleurde (2 velden groot)

2 x 12 kleine violetgekleurde en 20 gekleurde productiegebouwen

54 dubloenen: 46 x 1 en 8 x 5 (ronde schijven)

58 eilandfiches: 8 steengroeve- en 50 plantage-fiches : 8 x koffie; 9x tabak; 10 x maïs; 11 x suiker en 12 x indigo

1 kolonistenschip

100 kolonisten (ronde houten speelstukjes)

1 handelshuis

5 goederenstenen (9 x koffie en 9 x tabak; 10 x maïs ; 11 x suiker en 11x indigo)

5 transportschepen

50 zegepuntenfiches: zeshoekig: 32 x 1 en 18 x 5

Vorbereiding van het spel

De aflegkaart wordt midden op de tafel gelegd.

Alle gebouwen worden zoals aangegeven daarop verdeeld (zie tekening onderaan)

De dubloenen worden naar soort klaargestapeld op de bedoelde aflegplaatsen (= bank)(zie onder)

Elke speler krijgt:

. 1 Spelbord (legt dit open voor zich neer)

. geld : 3spelers: 2 dubloenen / 4 spelers: 3 dubloenen / 5 spelers: 4 dubloenen

De dubloenen van de spelers liggen altijd op de windroos van het spelbord,

Zodat men steeds kan zien hoeveel de andere spelers bezitten.

. 1 plantage-fiche: Vóór de verdeling van de plantagefiches wordt eerst door middel van loting de startspeler van de eerste ronde bepaald.

Die krijgt de gouverneurskaart en een blauw indigo-fiche (die hij open op een willekeurig veld van zijn 12 eilandplaatsen legt).

Kloksgewijs volgende spelers ontvangen:

- bij 3 spelers: 2^e speler: 1 x indigo en 3^e speler 1 x maïs
- bij 4 spelers: 2^e speler: 1 x indigo en 3^e en 4^e speler elk 1 x maïs
- bij 5 spelers: 2^e en 3^e speler elk 1 x indigo en 4^e en 5^e speler elk 1 x maïs

. De overige spelmaterialen worden volgens de afbeelding op pg 2 op tafel geplaatst. (de afbeelding toont de opstelling van een spel van 4 spelers)

dwz: de zegepuntenfiches: in 2 stapels: bij 3 spelers: 75 punten
bij 4 spelers: 100 punten
bij 5 spelers: alle 122 punten

alle 8 steengroeve- fiches (open)

alle resterende plantagekaartjes (goed gemengd) met beeldzijde naar beneden .

4, 5 of 6 plantage-fiches (één meer dan aantal spelers) worden van de verdekte stapels genomen en open naast de steengroevefiches gelegd

de rollenkaarten : bij 3 spelers: alle kaarten behalve de 2 goudzoekers (=6 kaarten)

bij 4 spelers: alle kaarten behalve 1 goudzoeker (= 7 kaarten)

bij 5 spelers: alle 8 de rollenkaarten

3 transportschepen: bij 3 spelers: de schepen met 4,5 en 6 laadruimtes

bij 4 spelers: de schepen met 5,6 en 7 laadruimtes

bij 5 spelers: de schepen met 6,7 en 8 laadruimtes

alle goederenstenen (in 5 gescheiden stapels)

het handelshuis

het kolonistenschip (met 3,4 of 5 kolonisten erop ; even veel als spelers)

de 'bruine' kolonisten (als voorraadstapel): bij 3 spelers: 55 kolonisten

bij 4 spelers: 75 kolonisten

bij 5 spelers: 95 kolonisten

(het niet gebruikte spelmateriaal blijft in de doos)

Spelverloop

Het spel verloopt over meerdere rondes (ca 15).

Een enkele ronde loopt als volgt: De speler die de gouverneurkaart bezit, begint.

Hij neemt één van de rollenkaarten, legt die open voor zich neer en voert als eerste direct de actie uit die aan deze rol verbonden is. Daarna voert diens linkerbuur de actie van die rol uit ... en zo verder tot iedere speler de actie van deze rol uitgevoerd heeft.

Nu komt de linkerbuur van de gouverneur aan beurt. Hij neemt één van de overgebleven rollen en legt deze kaart voor zich neer. Beginnend bij hem (en níét bij de gouverneur) voert elke speler weer de actie uit die aan deze rol verbonden is.

Hebben alle spelers een rol genomen en de daaraan verbonden actie uitgevoerd, eindigt een ronde.

Op de 3 door de spelers níét gekozen rollenkaarten wordt op elk een dubloen gelegd.

Dan worden alle gebruikte rollenkaarten opnieuw naast deze drie gelegd en de gouverneurkaart schuift een plaats op naar links... een nieuwe ronde begint.

De nieuwe gouverneur kiest een rollenkaart ... en zo verder...

De rollen

Elke rol houdt een bijzonder privilege in voor de speler die deze genomen heeft, en anderzijds ook een algemene actie die om beurten door elke speler uitgevoerd wordt. (uitzondering : de goudzoeker)

In hoofdzaak komt het hierop neer:

- Liggen er één of meerdere dubloenen op een rollenkaart, behoudt de speler die deze kaart genomen heeft deze in élk geval.

-
- Met het uitvoeren van de actie begint stééds de speler die de rollenkaart heeft genomen en worden de acties verder door elke speler kloksgewijs uitgevoerd.
- Een speler kan niet weigeren een rol te nemen, wanneer hij aan de beurt komt. Hij kan echter wel een rol nemen, die hij aansluitend erop helemaal niet kan of wil gebruiken.
- Het uitvoeren van een actie, gekoppeld aan een rol, gebeurt vrijwillig wel of niet. (uitzondering: kapitein) Kan of wil een speler een rolactie niet uitvoeren dan gaat diens beurt voorbij.
- Een rollenkaart blijft tot het einde van de ronde voor de betrokken speler liggen. Ze kan dan in die periode niet door een andere speler gekozen worden.

De kolonist (kolonistenfase -> aanleg van een nieuwe plantage op het eiland)

Wie deze rol kiest neemt aansluitend ófwel een steengroevefiche (als zijn privilege), óf één van de openliggende plantagefiches en legt deze dan op een willekeurig vrij veld van zijn eiland op zijn spelbord.

Aansluitend kunnen dan alle spelers in uurwijzerzin één van resterende open plantagefiches nemen (géén steengroevefiche uitzondering: bouwhut) en op hun eiland plaatsen.

Hierna legt de kolonist de niét gekozen plantagefiches op een open aflegstapel en neemt van de verdekte stapel een aantal plantagefiches, zodat hij er één meer openlegt dan er spelers zijn.

Richtlijn:

Hou de speciale functie van de haciënda; de bouwhut en de hospitiium in de gaten.

Heeft de kolonist niet voldoende fiches meer in de verdekte stapel; dan mengt hij goed de aflegstapel en wordt deze als nieuwe verdekte stapel gebruikt.

Zijn er dan nog steeds niet genoeg plantagefiches, dan komen de betrokken kolonisten er met lege handen uit.

Ter verduidelijking: Hoé de plantages (steengroeve) op de eilandvelden geplaatst worden heeft voor het verloop van het spel geen enkele waarde.

Zijn alle 12 de eilandvelden van een speler volzet, dan kan deze in de kolonistenfase géén fiche meer nemen.

Liggen er geen steengroeven meer in voorraad, dan kan de kolonist zijn privilege en de bezitter van de bouwhut die niet meer benutten.

De burgemeester (burgemeesterfase -> aankomen van nieuwe kolonisten)

De fiches (plantages/steengroeven respectievelijk gebouwen) tellen 1 tot 3 vakken.

Op elk van deze vakken kan welgeteld 1 kolonistensteentje geplaatst worden.

Ligt er minstens één kolonistensteentje op een fiche, dan wordt deze als bezet beschouwd.

Enkel bezette fiches vervullen hun functie, onbezette fiches werken nooit!

Wie de burgemeesterrol kiest, neemt dan als privilege een kolonist uit de algemene voorraad (niét uit het kolonistenschip).

Daarna neemt hij de kolonisten van het kolonistenschip en verdeelt die beginnend bij zichzelf en in wijzerzin ...tot het schip leeg is.

Deze nieuwe kolonisten kan nu elke speler, samen met alle kolonisten uit eerdere rondes, naar eigen zin verdelen op zijn bord.

Kan een speler niet al zijn kolonisten onderbrengen, kan hij de resterende steentjes op het vakje van 'San Juan' plaatsen (tussenopslag). Daar blijven ze zolang liggen, tot ze in een volgende burgemeesterfase op vrije velden verdeeld kunnen worden.

Als laatste stelt de burgemeester nog de 'noden' vast van de nieuwe kolonisten.

Voor elk niét bezet veld, op de gebouwen van elke speler (deze van de plantages en steengroeven tellen niet) wordt een kolonist uit de voorraad op het kolonistenschip gelegd.

Opgelet! Er worden steeds minstens zoveel kolonisten op het schip geplaatst als er spelers zijn.

Richtlijn:

Elke speler kan voor zichzelf al zijn kolonisten gelijktijdig verplaatsen tijdens de burgemeesterfase.

In vele gevallen kan het echter van belang zijn, wie zijn kolonisten waar

plaatst. Vandaar geldt in deze fase ook de gewone volgorde: vooreerst verdeelt de burgemeester al zijn kolonisten , dan de speler links van hem , enz ...

Is men eenmaal vergeten nieuwe kolonisten op het kolonistenschip te plaatsen , wordt dan gewoon achteraf de kleinst mogelijke hoeveelheid geplaatst.

Zijn er geen kolonisten meer voorhanden in de algemene voorraad, dan kan de burgemeester zijn privilege niet meer benutten.

Ter verduidelijking: Geen enkele speler mag vrijwillig kolonisten in San Juan (tussenopslag) plaatsen .. zolang hij kan moét hij vrije velden bezetten. Dit gebeurt echter nooit, behalve in de burgemeesterfase.

De Bouwheer (bouwmeesterfase -> bouwen van gebouwen)

Wie zich deze rol toeëigent kan direct één gebouw oprichten, wanneer hij over de nodige dubloenen (aangegeven in het eerste vakje van het gebouwkaartje) verminderd met één (= zijn privilege) beschikt en deze aan de bank betaalt. Hij kan dan het gebouw op een willekeurig vrij stadsveld op zijn spelbord plaatsen. Bij een groot gebouw heeft hij 2 vrije velden nodig onder elkaar .

Daarna kunnen ook de andere spelers wijzerzin om beurt een gebouw oprichten.

Opgelet: geen enkele speler mag een zelfde gebouw meer dan een keer oprichten.

(Uitvoerige uitleg over de enkelvoudige gebouwen en hun functie vind je verderop in de regels)

Steengroeve

Elke bezette steengroeve die in het bezit is van een speler, vermindert de bouwkosten met één dubloen. Een speler kan echter bij de eerste bouwfase (kolom) slechts één bezette steengroeve als mindering laten gelden ; bij de tweede kolom maximaal 2; bij de derde maximaal 3 en bij de vierde maximaal 4.

(een speler met 3 bezette steengroeven moet dan bvb volgende bouwkosten betalen : Bouwhut :1 / Kantoor: 3 / Haven : 5 / Raadhuis : 5)

Richtlijn: Aandacht schenken aan de speciale functie van de universiteit.

Bouwt de bouwheer géén gebouwen , dan krijgt hij die ene dubloen als privilege niét uitbetaald .

Het is niet mogelijk meer dan 12 stadsvelden te bebouwen.

Wie nog slechts één vrij veld over heeft kan geen groot gebouw meer oprichten.

De opzichter (Opzichterfase -> productie van goederen)

Wie deze rol kiest neemt overeenkomstig zijn goederenlijn goederen uit de algemene voorraad en legt die op de windroos op zijn spelbord; zodat – naast zijn geld- ook de goederenvoorraad van een speler altijd zichtbaar is .

Aansluitend nemen in uur wijzerzin de andere spelers ook hun goederen.

Uitleg over de goederenlijn vind je verderop onder 'Productiegebouwen'

Als laatste handeling van de opzichterfase neemt de opzichter (als zijn privilege) uit de algemene voorraad nóg een steen van een van de goederen die hij net geproduceerd heeft.

Richtlijn: Hou de bijzondere betekenis van de manufactuur in de gaten .

Is er een bepaalde soort niet meer voorradig , dan gaat die speler met niks verder.

Heeft de opzichter niks geproduceerd , dan kan hij ook geen extra steen verwerven .

De Handelaar (handelaarfase -> verkoop van de waren)

Wie deze rol kiest kan nu exact één goederensteen aan het handelshuis verkopen.

Hij krijgt daarvoor de daar aangegeven prijs (0-4 dubloenen) plus één extra dubloen (als zijn privilege). Naderhand kunnen de andere spelers weer kloksgewijs ook maximaal één goederensteen verkopen aan de aangegeven prijs.
De handelaarfase eindigt wanneer elke speler één keer aan de beurt was , respectievelijk wanneer het handelshuis vol zit.

Bij de verkoop zijn volgende beperkingen in het oog te houden :

- a) Het handelshuis neemt maximaal 4 goederen op; eenmaal vol kunnen de volgende spelers geen goederen meer verkopen.
- b) Het handelshuis neemt enkel goederen van diverse soorten op (uitzondering: kantoor)

Als laatste handeling ledigt de handelaar het handelshuis, wanneer daar "4" stenen liggen, waarbij hij deze dan weer in de algemene voorraad bij de passende soort legt .
Liggen er echter maar 3 of minder stenen in het handelshuis, dan blijven deze er.
(Hierdoor is het in de volgende handelsfase moeilijker om goederen te verkopen, daar zich reeds diverse soorten in het handelshuis bevinden en op de koop toe de capaciteit voor opname ook kleiner is.)

Richtlijn: Let op de speciale functie van de kleine , respectievelijk grote markthal en het kantoor.

Verkoopt de handelaar niks , dan bekomt hij ook niet de extra dubloen (privilege).

Het is toegestaan , "maïs" aan het handelshuis te verkopen , óók wanneer dit zelfs helemaal niks opbrengt.

De Kapitein (kapiteinsfase -> levering van goederen)

De kapitein leidt de goederenlevering naar de oude wereld in. Dat wil zeggen dat kloksgewijs goederensteentjes op de transportschepen geplaatst worden. De kapitein begint met de levering, dan de speler aan de linkerkant, enz...

Opgelet: In de kapiteinsfase kunnen de spelers ook meer dan één keer aan bod komen.

Daarbij moet men in de gaten houden dat telkens er iemand aan de beurt komt die goederen kan leveren, die ook moet leveren. Hij kan daarbij telkens enkel goederen van één soort leveren.

De kapiteinsfase gaat zo verder door tot niemand meer kan leveren.

Leveringsvoorwaarden:

Bij elke levering moet men op volgende beperkingen letten:

- Elk transportschip neemt enkel één soort goederen aan
- Geen enkel transportschip neemt goederen aan die reeds door een van beide andere schepen opgenomen wordt.
- Een vol schip neemt geen goederen meer aan.
- Wie aan de beurt is 'moét' leveren, voor zover die kan. Daarbij kan hij slechts goederen van één soort leveren.
- Wie een goederensoort levert , moét hiervan zoveel mogelijk goederen leveren. Men mag dus geen goederensteentjes achterhouden , wanneer er nog plaats is op het schip. Daaruit volgt ook dat een speler , wanneer hij uit meerdere schepen kan kiezen voor het leveren van de goederen, hij telkens een voldoende grootte moet benutten.
- Beschikt een speler over meerdere leverbare goederen, dan kan hij vrij kiezen, welke hij levert. (Hij hoeft dan dus niet de soort kiezen waarvan hij er het meeste kan leveren)

Zegepunten

Voor elke goederensteen die een speler levert, ontvangt hij 1 zegepunt in de vorm van een 1-zegepuntfiche. Bij het leveren zijn alle goederen dus even veel waard in tegenstelling tot de waarde in de handelsfase. De kapitein bekomt als zijn 'privilege' 1 zegepunt meer bij de eerste levering. De zegepunten mag men – in tegenstelling tot het geld en de goederen - wél verborgen

houden voor de medespelers, wanneer men ze met de rugzijde naar boven op de windroos legt. Van tijd tot tijd wisselen de spelers 5 enkelvoudige zege fiches in voor een 5-punten-zegefiche.

Opslaan van goederen

Kan niemand meer leveren, dan wordt er gekeken of de spelers goederen kunnen opslaan die zich nog op hun windroos bevinden. In principe kan elke speler één goederensteen opslaan. Voor elke volgende goederensteen moet de speler over bezette velden beschikken in de pakhuisen (grote of kleine). Is dit niet het geval, dan moet hij alle niet opslaanbare goederen gewoon bij de algemene goederenvoorraad leggen.

Als laatste in de kapiteinsfase ruimt de kapitein alle 'volle' schepen volledig leeg en sorteert de goederen weer in de algemene voorraad. Schepen die niet volledig gevuld zijn blijven onaangeroerd. (Hierdoor krijgen de spelers in een volgende kapiteinsfase met beperkingen te maken, daar op deze schepen de soort goederen reeds vaststaat en de capaciteit verminderd is)

Richtlijn: Hou de speciale functies in de gaten van de grote en kleine opslagplaatsen

De havens en de werf.

Kan een speler niet al zijn goederen opslaan, dan kan hij kiezen welke hij opslaat en welke hij terug in de algemene voorraad legt.

De kapitein heeft enkel op één extra zegepunt recht, ook al kan hij meerdere soorten goederen leveren. Levert hij niks ... dan ook geen extra zegepunt.

Ter verduidelijking: Niet op het einde van elke fase, maar enkel op het einde van de Kapiteinsfase wordt gecontroleerd of de spelers de mogelijkheid hebben om goederen op te slaan.

De Goudzoeker

Kiest een speler de rol van goudzoeker, dan is daaraan geen speciale actie verbonden, maar ontvangt als privilege enkel één dubloon uit de bank.

Een nieuwe ronde ...

Wanneer de laatste speler ook een rol heeft gekozen en allen de speciale actie eraan verbonden hebben uitgevoerd, eindigt de ronde.

Nu wordt uit de bank op de 3 niet gekozen rollen elk één dubloon gelegd. Daarbij speelt het geen rol of er al dubloenen op die kaart liggen of niet. Deze rollen zijn aantrekkelijker in de volgende ronde, daar ze één of meerdere bijkomende dubloenen in je privilege brengen.

(Zo bekomt een speler die bijvoorbeeld een goudzoeker met 2 dubloenen kiest ... 3 dubloenen)

Tot slot worden alle andere rollenkaarten weer naast het aflegbord geplaatst.

De gouverneurkaart gaat naar de linkerbuur van de huidige gouverneur.

De nieuwe gouverneur begint met een nieuwe ronde door zich een rol toe te eigenen, enz ..

Einde van het spel

Het spel eindigt op het einde van de ronde waarin minstens één van de volgende drie voorwaarden voldaan wordt:

- Op het einde van de burgemeestersfase kunnen niet meer zoveel kolonisten als nodig op het kolonistenschip gelegd worden.
- Tijdens de bouwheerfase bouwt minstens één speler op zijn twaalfde stadsveld.
- Tijdens de kapiteinsfase worden alle zegepuntfiches opgebruikt.
(Zijn de fiches op, vóór alle spelers in deze kapiteinsfase hun punten hebben gekregen, dan noteren de betrokken spelers hun opbrengst op een blad papier)

De zegepunten van de spelers worden nu op een blad genoteerd.

Elke speler telt samen:

- de waarde van zijn zegepuntfiches
- de zegepunten van zijn gebouwen (roodbruin getal bovenaan rechts)
- de extra zegepunten van zijn bezette grote gebouwen

Opgelet ! De zegepunten van een gebouw tellen ook wanneer het níet bezet is. Zo brengen bijvoorbeeld 5 grote gebouwen elk 4 zegepunten op, ook wanneer ze niet bezet zijn. De éxtra-zegepunten van de 5 grote gebouwen worden enkel toegekend wanneer ze bezet zijn.

De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

Bij gelijke stand wint de speler die nog de meeste dubloenen en goederen heeft (1 goederensteentje = 1 dubloen)

De gebouwen

Voor alle gebouwen geldt:

- Elk gebouw mag per speler slechts één keer gebouwd worden.
- Van zodra minstens één kolonist op een gebouw ligt telt het als 'bezet'. Enkel bezette gebouwen hebben een uitwerking (met uitzondering van de zegepunten)
- Op welk stadsveld een gebouw opgericht wordt heeft verder geen belang (cfr de plantages en de steengroeven op de eilandvelden) De gebouwen mogen ook op de stadsvelden verplaatst worden, wanneer een speler bvb niet over 2 onder elkaar vrije velden beschikt om een groot gebouw op te richten. In géén geval mag men gebouwen van het stadsveld wegnemen (om bvb plaats te maken om andere gebouwen op te richten of om het speleinde op de lange baan te schuiven).
- Het roodbruine getal bovenaan rechts op elk gebouw, hoeveel zegepunten dit gebouw (al of niet bezet) oplevert bij het einde van het spel.
- Het getal in het eerste veld van elk gebouw geeft de bouwkosten aan. Na het bouwen speelt dit verder geen rol meer.

De productiegebouwen (blauw, wit, licht- en donkerbruin)

... zijn aanvullend aan de plantages nodig voor het produceren van de diverse goederen.:

- Uit de indigoplanten wordt de blauwe 'indigokleur' gewonnen (blauwe goederensteen)
- Het suikerriet wordt in de suikermolen tot suiker geperst (witte goederensteen)
- De tabaksbladeren worden tot tabakspulp gemalen (lichtbruine goederensteen)
- Uit de koffieplanten worden in de koffiebranderij koffiebonen gebrand (donkerbruine goederensteen)

Opgelet ! Voor de maïsplanten wordt geen productiegebouw gebruikt. Maïs (gele goederensteen) wordt direct op de plantage gewonnen.

Dit wil zeggen: Elke bezette maïsplantage brengt in een opzichterfase direct een gele goederensteen in.

De velden van een productiegebouw geven aan hoeveel goederen hier maximaal geproduceerd kunnen worden, wanneer die met kolonisten bezet zijn.

Daartoe heeft de speler ook net zoveel bezette plantages nodig.

Richtlijn: Er worden géén goederen voorlopig opgeslagen (= overproductie bewaren voor de toekomst, tot die wel kan opgeslagen worden) . In het voorbeeld op pagina 8 bekomt de speler daadwerkelijk ook enkel de aangegeven goederensteentjes; alle werkloze kolonisten brengen niks op.

Zoals eerder onder 'opzichter' beschreven, bekomt een speler bij de productie niks, wanneer in de algemene voorraad geen passende goederensteentjes meer voorhanden zijn.

De violette gebouwen

Er zijn 17 verscheidene violette gebouwen.

De 12 kleinere gebouwen komen elk 2 keer voor. De grote, slechts eenmaal.

De bijzondere regels van de violette gebouwen kunnen soms de grondregels te buiten treden.

(Zo kan de bezitter van een kantoor bvb tóch een soort aan het handelshuis verkopen, die er zich reeds bevindt.)

Een speler is echter niet verplicht zijn violette gebouwen te gebruiken, wanneer hij dat niet wenst. (is vooral bij de werf van betekenis, zie verder)

Kleine markthal

Verkoopt de bezitter van een kleine markthal in de handelaarfase een goederensteen, bekomt hij daarvoor één goederensteen méér uit de bank.

Vb: hij verkoopt een goederensteen maïs en krijgt daarvoor 1 dubloen.

Haciënda

Komt de bezitter van een haciënda tijdens de kolonistenfase aan de beurt, kan hij vóór hij één van de openliggende plantagefiches neemt, een bijkomende fiche van de verdekte stapel nemen en op één van zijn vrije eilandvelden leggen.

Richtlijn: Neemt de speler een dergelijke fiche van de verdekte stapel, moet hij dit ook direct op zijn eiland leggen. Bezit hij ook een bouwhut, kan hij géén steengroevefiche daarvoor in de plaats nemen.

Bouwhut

Komt de bezitter van een bouwhut tijdens de kolonistenfase aan de beurt, kan hij IN PLAATS VAN één van de openliggende plantagefiches, ook een steengroevefiche nemen.

Richtlijn: Bezit de speler een bouwhut, mag hij toch slechts één steengroevefiche nemen.

Klein pakhuis

Zoals al bij de 'kapiteinsfase' beschreven is, hebben de spelers op het einde van elke kapiteinsfase voor alle niet geleverde goederen opslagplaatsen nodig, zoniet komen die goederen weer in de algemene voorraad terecht.

De bezitter van een klein pakhuis mag op het einde van de kapiteinsfase, naast de ene goederensteen die elke speler mag opslaan, nog zoveel goederensteentjes van een andere soort opslaan als gewenst.

Richtlijn: Bij het opslaan worden de goederen niet daadwerkelijk opgeslagen .. ze blijven op de windroos liggen (enkel in gedachten worden ze in het pakhuis opgeslagen).

Het opslaan beschermt de speler niét tegen de dwang om goederen te leveren, maar enkel na het leveren voor het terugleggen in de algemene voorraad.

Hospitium

Neemt de bezitter van een hospitium tijdens de kolonistenfase een eilandfiche (plantage of steengroeve) dan mag hij direct een kolonist uit de algemene voorraad nemen en deze op 'deze' fiche plaatsen.

Richtlijn: Neemt de speler zich als bezitter van een haciënda ook een verdekte fiche, krijgt hij daarvoor géén kolonist.

Ligt er géén kolonistensteentje meer in de algemene voorraad (tegen het einde van het spel is dat mogelijk) dan mag hij er een van het kolonistschap nemen. Zijn er daar ook geen voorhanden, dan krijgt hij niks.

Kantoor

Verkoopt de bezitter van een kantoor een goederensteen tijdens de handelaarfase, dan mag die ook van een soort zijn die zich reeds in het handelshuis bevindt. Is het handelshuis reeds vol, dan dient het kantoor tot niks.

Vb: In het handelshuis ligt reeds een tabakssteentje. De bezitter van een kantoor komt aan de beurt en verkoopt nog een tabak. Ook de bezitter van een ander kantoor komt aan de beurt en verkoopt tabak ...

Grote markthal

Verkoopt de bezitter van een grote markthal in de handelaarfase een goederensteen, bekomt hij 2 dubloenen meer van de bank..

Richtlijn: Bezit een speler een grote en een kleine markthal, krijgt hij bij verkoop natuurlijk 3 dubloenen meer.

Groot Pakhuis

De bezitter van een groot pakhuis, mag op het einde van een kapiteinsfase – naast de ene steen die elke speler telkens mag opslaan – nog eender hoeveel stenen van twee andere soorten opslaan.

Richtlijn: Bezit een speler een groot en een klein pakhuis, kan hij tot 3 goederensoorten in gewenste hoeveelheid alsook een goederensteen van een vierde soort opslaan.

Manufactuur

Produceert de bezitter van een manufactuur tijdens de opzichterfase méér dan één goederensoort, krijgt hij daarvoor geld van de bank:

- . voor 2 goederensoorten krijgt hij 1 dubloen
- . voor 3 goederensoorten krijgt hij 2 dubloenen
- . voor 4 goederensoorten krijgt hij 3 dubloenen
- . voor alle 5 de goederensoorten krijgt hij 5 dubloenen.

Het aantal van de geproduceerde goederen speelt daarbij geen rol.

Vb. De bezitter van een manufactuur beschikt over 3 maïs-; 3 suikerriet- en 1 tabaksplantage en over de daarbij horende productiegebouwen. In de actuele opzichterfase produceert hij daadwerkelijk enkel 2 goederensteentjes suiker en 1 tabak, daar er helemaal geen maïs meer en enkel nog 2 suiker in de voorraad liggen.

Hij krijgt 1 dubloen van de bank omdat hij 2 goederensoorten geproduceerd heeft.

Universiteit

Bouwt de bezitter van de universiteit tijdens de bouwmeesterfase een gebouw, dan kan hij direct een kolonist uit de algemene voorraad nemen en deze op 'dat' gebouw plaatsen.

Richtlijn : Richt hij een gebouw op met meerdere velden, krijgt hij ook slechts één kolonist.

Zijn er geen kolonistensteentjes meer in de voorraad (tegen het einde van het spel mogelijk) mag hij er eentje van het kolonistschap nemen. Liggen er daar ook geen meer, dan heeft hij pech.

Haven

Telkens als de bezitter van de haven tijdens de kapiteinsfase goederen levert, krijgt hij daarvoor een zegepunt meer.

Vb. De bezitter van de haven (en een werf) kan slechts 3 van zijn 5 tabakssteentjes op het tabaksschip laden, daar het dan vol is. Hij krijgt 3+1 zegepunten. In de volgende leveringsronde laadt hij 2 suikersteentjes op het betreffende schip: 2+1 zegepunten.

Een leveringsronde verder gebruikt hij zijn werf en legt beide overige tabakssteentjes terug in de voorraad : opnieuw 2+1 zegepunten. Hij heeft zo in deze ene kapiteinsfase, door de haven 3 bijkomende zegepunten verkregen.

Werf

Komt een speler tijdens de kapiteinsfase aan de beurt, dan moet hij volgens de onder 'kapiteinsfase' beschreven regels goederen inladen. Bezit de speler echter een werf, kan hij die op de volgende wijze gebruiken als hij aan de beurt komt : In plaats van op een van de 3 transportschepen te laden , legt hij àlle eigen goederensteentjes van één willekeurige soort in de algemene voorraad terug en bekomt de daartoe behorende zegepunten. Hij heeft zozeggend een eigen imaginair schip met onbeperkte capaciteit gebouwd en benut.

Komt hij dan in de kapiteinsfase opnieuw aan de beurt om te leveren moet hij een andere goederensoort op een transportschip laden, voor zover hij dat (nog) kan , enz...

De werf kan door diens bezitter slechts één keer per fase gebruikt worden. Het tijdstip waarop kan de speler zelf bepalen. Het eigen 'werf-schip' neemt ook - in tegenstelling tot de 3 transportschepen- een goederensoort op , die zich reeds op een van de schepen bevindt of die de bezitter van de andere werf reeds geleverd heeft.

Richtlijn: Wanneer een speler zijn werf gebruikt , moet hij alle goederensteentjes van zijn gekozen waar verschepen. Het is echter ook hier niet verplicht om deze soort te kiezen waarvan hij de meeste goederensteentjes bezit.

Een 'werf-schip' neemt tot 11 goederensteentjes van één soort op.

De grote gebouwen

De volgende 5 gebouwen komen slechts één keer voor in het spel.. Ze gebruiken telkens 2 stadsvelden maar tellen toch maar als één gebouw.

Opgelet ! Spreekt men in de spelregels van 'grote gebouwen' dan doelt men op één van de volgende 5 gebouwen !

Gildenthal

De bezitter van de gildenthal bekomt bij het speleinde één bijkomend zegepunt voorvoor elk eigen bezet klein productiegebouw (kleine indigowinplaatsen en kleine suikermolens) en 2 zegepunten voor elk groot (bezet of onbezet) productiegebouw (indigowinplaats, suikermolen, tabaksmagazijn, koffiebranderij)

Vb. De bezitter van de gildenthal heeft op het speleinde de kleine en grote suikermolen in bezit; de kleine indigowinplaats en de koffiebranderij = 6 bijkomende zegepunten.

Residentie

De bezitter van de bezette residentie krijgt bij het speleinde bijkomende zegepunten voor zijn eilandvelden waarop (bezette of onbezette) plantages of steengroeven liggen. Tot 9 gevulde eilandvelden ontvangt hij 4 zegepunten ; voor 10 gevulde velden 5 zegepunten; voor 11 gevulde velden 6 zegepunten en voor alle 12 de eilandvelden gevuld ... 7 zegepunten.

Vb. De bezitter van de residentie heeft bij het speleinde op 10 van zijn 12 eilandvelden een plantage of steengroeve liggen Hij krijgt 5 zegepunten.

Vesting

De bezitter van de bezette vesting krijgt aan het speleinde bijkomend voor elke 3 kolonisten op zijn spelbord 1 zegepunt.

Vb. De bezitter van de vesting heeft op het einde van het spel samen 20 kolonisten op zijn plantages , steengroeven, gebouwen en in San Juan liggen Hij krijgt 6 zegepunten.

Tolhuis

De bezitter van het bezette tolhuis krijgt aan het speleinde bijkomend 1 zegepunt voor elke 4 eigen zegepunten. Hierbij komen enkel de zegepuntfiches van de speler in aanmerking, niet deze van zijn gebouwen.

Vb. De bezitter van het tolhuis heeft op het einde van het spel 23 zegepunten in de vorm van 1- en 5 punten (zegefiches) : hij krijgt bijkomend 5 zegepunten

Stadhuis

De bezitter van het bezette stadhuis krijgt bij het speleinde 1 zegepunt extra voor elk eigen (bezet of onbezet) violet gebouw (stadhuis telt mee !)

Vb. Een speler bezit op het einde van het spel de volgende violette gebouwen: haciënda; bouwhut; kantoor; groot pakhuis; haven; residentie en stadhuis (bezet) ... hij krijgt 7 zegepunten