Jagdschloss
Hat der Besitzer eines Jagdschlosses einen Kolonisten darauf liegen, darf er am Ende jeder *Siedler*phase *eine* seiner Plantagen (oder einen Wald) ersatzlos zurück auf den Ablagestapel legen.
Hat er einen Adligen auf seinem Jagdschloss liegen und besitzt am Ende einer *Siedler*phase die (*eindeutig!*) meisten *leeren* Anbaufelder, erhält er 2 Siegpunkte.

Bauamt
Der Besitzer eines Bauamtes spart beim Bau kleiner Gebäude (1.-3. Spalte) je 1 Dublone, wenn es mit einem Kolonisten besetzt ist.
Oder er spart beim Bau großer Gebäude (4. Spalte) je 2 Dublonen, wenn es mit einem Adligen besetzt ist.
Achtung: Dies gilt nicht - wie auch bei den drei vorgenannten Gebäuden - umgekehrt! Es spart also weder ein mit einem Kolonisten besetztes Bauamt beim Bau eines großen Gebäudes noch ein mit einem Adligen besetztes Bauamt beim Bau eines kleinen Gebäudes etwas ein!

Hoflieferant
Kommt der Besitzer eines Hoflieferanten in der Kapitänphase das erste Mal an die Reihe, kann er (noch vor seiner ersten Lieferung) *pro* eigenem Adligen auf seiner Insel einen Waren*stein* zurück in den Vorrat legen und sich dafür jeweils 1 Siegpunkt nehmen.
Hinweis: Es spielt keine Rolle, ob dieses Gebäude dabei mit einem Kolonisten oder einem Adligen besetzt ist. Dasselbe gilt auch für die drei nachfolgenden Gebäude!
Achtung: Die eingelösten Warensteine müssen alle von verschiedenen Sorten sein! Weitere Boni auf diese eingelösten Warensteine gibt es nicht.

Villa
Kommt der Besitzer einer Villa in der Bürgermeisterphase das erste Mal an die Reihe, erhält er 1 *zusätzlichen* Adligen direkt aus dem Vorrat (also nicht vom Schiff). Gibt es im Vorrat keinen Adligen mehr, erhält er von dort stattdessen einen Kolonisten (sofern noch vorhanden).

Juwelier
In jeder Aufseherphase erhält der Besitzer eines Juweliers für jeden Adligen auf seiner Insel 1 Dublone.
Hinweis: Der Juwelier zählt als großes Produktionsgebäude (s. „Zunfthalle“).

Hofgarten
Am Spielende erhält der Besitzer des *besetzten* Hofgartens für jeden Adligen auf seiner Insel 1 weiteren Siegpunkt *(d.h. für ihn zählt jeder seiner Adligen zwei Siegpunkte, gleichgültig, wo sie sich befinden: auf einem Gebäude, einer Plantage oder der Windrose).*

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen, besonders:
Beate Bachl, Sibylle Bergmann, Christine + Peter Dürdoth, Walburga Freudenstein, Holger Frieberg, Claudia Hely, Markus Huber, Andreas Maszuhn, Michael Meier-Bachl, Roman Pelek, Karen Seyfarth, Dominik Wagner sowie der Wiener Spiele Akademie und den Gruppen aus Berlin, Bödefeld, Göttingen, Rosenheim.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea, Postfach 1150, D-83233 Bernau am Chiemsee,
Fon: 08051 - 970721, Fax: 08051 - 970722,
E-Mail: info@aleaspiele.de

Besuchen Sie doch auch einmal unsere Website:
www.aleaspiele.de

© 2001/10 Andreas Seyfarth
© 2002/11/13 Ravensburger Spieleverlag

231433

- 1 Plantage | leerste Insel: + 2 SP

-1 Dubl. | -2 Dubl. beim Bauen

Vorm Verschiffen: + 1 SP pro abgegebenem Warenstein pro Adligem

+ 1 Adligen vom Vorrat

+ 1 Dubl. pro Adligem

+ 1 SP pro Adligem

Allgemeiner Hinweis: Wird in dieser Regel von „Kolonisten“ gesprochen, gilt dies auch für „Adlige“ (falls mit der 2. Erweiterung gespielt wird).

Andreas Seyfarth

Puerto Rico

Goldsucher oder Gouverneur - Siedler oder Baumeister?

Welche Rolle ihr auch in der Neuen Welt spielt, ihr habt nur ein Ziel: möglichst viel Wohlstand und Ansehen zu erlangen!
Wer besitzt die ertragreichsten Plantagen? Wer errichtet die bedeutendsten Gebäude? Wer erringt die meisten Siegpunkte?

SPIELZIEL

Das Spiel verläuft über mehrere Durchgänge. Pro Durchgang wählt jeder Spieler eine der sieben verschiedenen Rollen aus und setzt damit eine bestimmte Aktion für *alle* Spieler in Gang.
So werden beispielsweise durch den Siedler neue Plantagen angelegt, auf denen dann, mit Hilfe des Aufsehers, Waren hergestellt werden.
Diese werden anschließend per Händler ans Handelshaus verkauft oder durch den Kapitän in die Alte Welt verschifft. Mit dem verdienten Geld wiederum können, mittels des Baumeisters, Gebäude in der Stadt errichtet werden usw.
Wer hierbei die immer wieder wechselnde Reihenfolge der einzelnen Aktionen und ihrer besonderen Privilegien am besten nutzt, wird den größten Erfolg haben und das Spiel gewinnen.
Sieger ist, wer am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte besitzt.

SPIELZIEL

Die Spieler schlüpfen von Durchgang zu Durchgang in bestimmte Rollen und lösen damit verschiedene Aktionen aus

Gebäude werden gebaut und Plantagen angelegt, Waren hergestellt und verkauft bzw. verschifft …

Wer am Ende die meisten Punkte besitzt, ist Sieger

SPIELMATERIAL

Basisspiel:

5 Spielpläne	(mit jeweils 12 Feldern für Gebäude bzw. Insel-Plättchen sowie einer Rollenübersicht)
1 Ablageplan	(für die Gebäude und das Geld, doppelseitig)
1 Karte „Gouverneur“	(zeigt den Startspieler eines Durchgangs an)
8 Rollenkarten	(je 1x Siedler, Bürgermeister, Baumeister, Aufseher, Händler, Kapitän; 2x Goldsucher)
49 Gebäude	(5 beigefarbene große Gebäude (2 Felder groß), 2 x 12 kleine beigefarbene Gebäude sowie 20 (farbige) Produktionsgebäude)
58 Insel-Plättchen	(8 Steinbruch- und 50 Plantagen-Plättchen: 8 x Kaffee, 9 x Tabak, 10 x Mais, 11 x Zucker, 12 x Indigo)
1 Kolonistenschiff	(mit gesetzten Segeln)
5 Transportschiffe	(mit 4-8 Ladeflächen)
1 Handelshaus	
100 Kolonisten	(braune Holzsteinchen)
50 Warensteine	(je 9 x Kaffee und Tabak, 10 x Mais, je 11 x Zucker und Indigo)
50 Siegpunktechips	(sechseckig; 31 x 1, 19 x 5)
54 Dublonen	(46 x 1 (silbern), 8 x 5 (golden))

Erweiterung I: „Die neuen Gebäude“

2 x 12 beigefarbene kleine und 2 große Gebäude
(Felder für Kolonisten violett eingekreist)

Erweiterung II: „Die Adligen“
2 x 6 beigefarbene kleine und 1 großes Gebäude, 2 rosafarbene Gebäude *(Felder für Kolonisten/ Adlige rot eingekreist)*;
20 Adlige (rote Holzsteinchen)

Die Regeln für das 2-Personen-Spiel und die beiden Erweiterungen finden Sie ab Seite 12.

SPIELVORBEREITUNG (BASISSPIEL; 3-5 SPIELER)

Der Ablageplan mit der großen „Bank“ wird in die Tischmitte gelegt. **Alle Gebäude** werden entsprechend der Vorgabe darauf gelegt, entweder mit ihrer Vorderseite (für „Kenner“: illustriertes Gebäude mit sehr kurzem Erläuterungstext) oder mit ihrer Rückseite (für „Neulinge“: ohne Illustration, aber mit ausführlicherem Text).

Die 54 Dublonen werden auf der entsprechenden Fläche des Ablageplans („Bank“) bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält:

- **1 Spielplan** (den er offen vor sich legt)
- **Geld:**
  - bei 3 Spielern: 2 Dublonen - bei 4 Spielern: 3 Dublonen - bei 5 Spielern: 4 Dublonen
  (Die Dublonen der Spieler liegen immer offen auf der Windrose ihres Spielplans, so dass man jederzeit sehen kann, wie viel Geld die anderen Spieler besitzen.)
- **1 Plantagen-Plättchen** (das er offen auf ein *beliebiges* der 12 Anbaufelder seiner Insel legt).
  Für die Verteilung der Plantagen-Plättchen wird zunächst der Startspieler des ersten Durchgangs (per Los) ermittelt. Dieser erhält die **Gouverneur-Karte** sowie ein *blaues* Plantagen-Plättchen (Indigo).
  Die im Uhrzeigersinn folgenden Spieler erhalten:
  - bei 3 Spielern: 2. Spieler: 1x Indigo / 3. Spieler: 1x Mais
  - bei 4 Spielern: 2. Spieler: 1x Indigo / 3. und 4. Spieler: je 1x Mais
  - bei 5 Spielern: 2. und 3. Spieler: je 1x Indigo / 4. und 5. Spieler: je 1x Mais

Die restlichen Spielmaterialien werden entsprechend der folgenden Abbildung ausgelegt:
(Achtung: Bei der Abb. handelt es sich um die Auslage für 4 Spieler)

- **die Siegpunktechips** (in 2 Haufen):
  - bei 3 Spielern: 75 Punkte
  - bei 4 Spielern: 100 Punkte
  - bei 5 Spielern: 126 Punkte
- **alle 8 Steinbruch-Plättchen** (offen)
- **alle restlichen Plantagen-Plättchen** (*gut* gemischt, verdeckt)
- **4, 5 oder 6 Plantagen-Plättchen** (eines mehr als Spieler teilnehmen) werden von den verdeckten Stapeln aufgenommen und *offen* neben den Steinbruch-Stapel gelegt.
- **die Rollenkarten**
  - bei 3 Spielern: alle Karten außer *beiden* Goldsuchern (= 6 Karten)
  - bei 4 Spielern: alle Karten außer *einem* Goldsucher (= 7 Karten)
  - bei 5 Spielern: alle 8 Karten
- **drei Transportschiffe**
  - bei 3 Spielern: die Schiffe mit 4, 5 und 6 Ladeflächen
  - bei 4 Spielern: die Schiffe mit 5, 6 und 7 Ladeflächen
  - bei 5 Spielern: die Schiffe mit 6, 7 und 8 Ladeflächen
- **alle Warensteine** (in 5 getrennten Haufen)
- **das Handelshaus**
- **das Kolonistenschiff** mit 3, 4 oder 5 Kolonisten darauf (entsprechend der Spielerzahl)
- **die Kolonisten** (als Vorratshaufen)
  - bei 3 Spielern: 55 Steinchen
  - bei 4 Spielern: 75 Steinchen
  - bei 5 Spielern: 95 Steinchen

Nicht benötigte Spielmaterialien verbleiben in der Schachtel.

Gildenhaus
Wenn der Besitzer eines Gildenhauses in der Kapitänphase das erste Mal an die Reihe kommt, erhält er zunächst für je 2 *gleiche* Warensteine auf seiner Windrose 1 Siegpunkt. Anschließend verfährt er nach den bekannten Liefer-Regeln.
Beispiel 1) Der Spieler besitzt 3 Mais, 2 Indigo und 1 Kaffee: er erhält 2 SP.
Beispiel 2) Der Spieler besitzt 4 Mais und 2 Kaffee: er erhält 3 SP.

Statue
Auf der Statue wird *kein* Kolonist platziert. Sie ist am Spielende 8 Siegpunkte wert.

Kloster
Der Besitzer des *besetzten* Klosters erhält am Spielende zusätzlich für je 3 *gleiche* Insel-Plättchen Siegpunkte. Der erste solche „Dreier“ bringt ihm 1 SP, der zweite 2, der dritte 3 und der vierte 4 SP ein. Der Spieler erhält also entweder 1, 3, 6 oder 10 zusätzliche Siegpunkte für das Kloster.
Beispiel: Der Besitzer des Klosters besitzt am Spielende folgende Insel-Plättchen: 6 Wälder, 3 Steinbrüche, 2 Mais, 1 Kaffee: er erhält zusätzliche 6 SP.

Die hier vorgestellten „neuen“ Gebäude gehen auf Vorschläge von Keith Ammann, Sven Baumer, Andy Bridge, Erwin Broens, Hans Dieben, David Haupt, Wei-Hwa Huang, Joe Huber, Eric Humrich, Ingo Jansen, Jörg Killer, Anne-Kathrin Knüppel, Mario T. Lanza, Takuya Ono, Deborah A. Pickett, Patrik Rüegge, Michael Schacht, Carl de Visser, Sabine Werhahn und Yasuto Yonede zurück. Vielen Dank!

2. Erweiterung: DIE ADLIGEN

SPIELVOBEREITUNG

Die 8 neuen Gebäude werden *zusätzlich* zu den anderen 23 verschiedenen Gebäuden *(vom Basis-Spiel oder auch gemischt mit denen der 1. Erweiterung)* auf dem Ablageplan mit der kleinen "Bank" (Rückseite) entsprechend ihrer Baukosten (1. - 4. Spalte) ausgelegt. Das Geld wird in dem Fall unterhalb der "Bank" neben dem Plan bereitgelegt. Die 20 Adligen werden neben dem Kolonistenvorrat bereitgelegt. *Da bei dieser Erweiterung* ***aufgebrauchte Kolonisten/Adlige nicht mehr als Bedingung für das Spielende gelten***, müssen weder die Kolonisten noch die Adligen zu Spielbeginn abgezählt werden.
Zu Beginn des Spiels und am Ende jeder Bürgermeisterphase wird immer *ein* Adliger *anstelle* eines Kolonisten auf das Kolonistenschiff gelegt (sofern sich noch Adlige im Vorrat befinden). Diese Adlige können dann in den Bürgermeisterphasen (zumeist vom jeweiligen Bürgermeister selbst) *statt* eines Kolonisten genommen werden. **Jeder eigene Adlige ist am Spielende 1 Siegpunkt wert.**
Ansonsten bleiben alle Regeln des Basis-Spiels bestehen - mit folgenden neuen Gebäuden:

Grundbuchamt
Kommt der Besitzer eines Grundbuchamtes in der *Händlerphase* an die Reihe, darf er entweder die oberste Plantage vom verdeckten Stapel für 1 Dublone kaufen und auf seine Insel legen (wenn das Grundbuchamt mit einem Kolonisten besetzt ist) oder eine beliebige seiner Plantagen für 1 Dublone auf den offenen Ablagestapel legen (wenn das Grundbuchamt mit einem Adligen besetzt ist).
Hinweise: Besitzt man neben dem Grundbuchamt auch das Forsthaus, darf man die neue Plantage auch als Wald ablegen. Befindet sich auf einer abgelegten Plantage ein Kolonist / Adliger, wird er auf der Windrose platziert (gilt auch für das Jagdschloss).

Kapelle
In jeder Aufseherphase erhält der Besitzer einer Kapelle entweder 1 Dublone (wenn sie mit einem Kolonisten besetzt ist) oder 1 Siegpunkt (wenn sie mit einem Adligen besetzt ist).

+ SP vorm Verschiffen

8 SP am Spielende

+ 1/3/6/10 SP für Insel-Plättchen-Dreier

Die Adligen-Gebäude werden *zusätzlich* zu den anderen Gebäuden ihren Kosten entsprechend ausgelegt

Aufgebrauchte Kolonisten sind *keine* Spielende-Bedingung mehr

Ein Adliger statt einem Kolonisten auf das Kolonistenschiff

Jeder Adlige ist am Ende 1 Siegpunkt wert

Beim Handeln 1 Plantage kaufen bzw. verkaufen

+ 1 Dubl. | + 1 SP beim Produzieren

Lagerhalle
Der Besitzer einer Lagerhalle darf am Ende jeder Kapitänphase - neben dem einen freien Warenstein - noch bis zu *drei* weitere beliebige Waren*steine* lagern.

+ 3 Warensteine lagern

Gasthaus
In der Bürgermeisterphase kann der Besitzer bis zu *zwei* Kolonisten in sein Gasthaus setzen. Diese Gäste darf er anschließend, *zu Beginn, während oder am Ende* aller anderen (auch verschiedenen) Phasen, beliebig versetzen, wo sie dann liegen bleiben und sofort wirken (zumindest bis zur nächsten Bürgermeisterphase).
Beispiel: Der Spieler versetzt gegen Ende der Kapitänphase einen Gast in die Lagerhalle und nutzt diese sofort zum Lagern überzähliger Waren. Anschließend wählt er den Händler als seine Rolle und versetzt zu Beginn dieser Phase den zweiten Gast in die Bibliothek, womit er nun das doppelte Händlerprivileg erhält.

bis zu 2 Kolon. umsetzen

Handelsposten
Kommt der Besitzer eines Handelspostens in der Händlerphase an die Reihe, kann er *entweder* wie gehabt einen Warenstein den Regeln entsprechend ins Handelhaus *oder* mit seinem Handelsposten 1 *beliebigen* Waren*stein* zum regulären Preis *direkt zurück in den Vorrat* verkaufen.
Achtung: Die Markthallen dürfen beim Handelsposten *nicht*, das Händlerprivileg aber schon genutzt werden.

= 1 eigenes Handelshaus

Es wird dringend empfohlen, immer entweder das Kontor oder den Handelsposten im Spiel zu haben, aber nicht beide gleichzeitig!

Kirche
Baut der Besitzer einer Kirche Gebäude der zweiten oder dritten Spalte, erhält er je 1 Siegpunkt; bei Gebäuden der vierten Spalte je 2 Siegpunkte.
Hinweis: Für den Bau der Kirche selbst erhält man diesen Siegpunkt nicht.

0/1/1/2 SP beim Bauen

kleine Werft
Die kleine Werft wird zu den gleichen Bedingungen wie die (große) Werft genutzt, mit folgenden zwei Unterschieden: Der Spieler kann bei der Verschiffung mit der kleinen Werft auch *verschiedene* Warensorten verladen, erhält aber nur 1 Siegpunkt für jeweils *zwei* verladene Steine. Zudem muss der Spieler - im Gegensatz zur Werft - *nicht* alle seine Steine verladen.
Hinweis: Besitzt man auch eine (große) Werft, darf man beide in beliebiger Reihenfolge nutzen.

= 1 eigenes Transportschiff (½ SP)

Leuchtturm
Der Leuchtturm wird zu denselben Bedingungen wie der Hafen genutzt, außer dass er statt Siegpunkten Geld einbringt. Ist der Leuchtturmbesitzer auch Kapitän, erhält er dafür eine weitere Dublone.
Hinweis: Um Extra-Dublonen für Lieferungen zu erhalten, muss man nicht Kapitän sein. Und umgekehrt muss man für die Extra-Dublone fürs Kapitänsamt nichts liefern.

+ Dubl. beim Verschiffen

Monofaktur
Die Monofaktur wird zu denselben Bedingungen wie die Manufaktur genutzt, außer dass sie nur für die Produktion *einer* Warensorte Geld einbringt: Der Besitzer erhält eine Dublone weniger als er gerade insgesamt Warensteine von seiner „besten“ Sorte produziert hat (also jener, die ihm am *meisten Steine* einbrachte (evtl. inkl. des Extra-Steins als Aufseher-Privileg)).
Achtung: Die Maisproduktion wird bei der Monofaktur nicht berücksichtigt!

+ Dubl. beim Produzieren

Bibliothek
Der Besitzer einer Bibliothek erhält das *doppelte* Privileg seiner Rolle. Als *Siedler* darf er sich zunächst entweder einen Steinbruch oder eine Plantage nehmen. Nachdem alle anderen Spieler an der Reihe waren, darf er sich noch die letzte Plantage nehmen, aber keinen Steinbruch.
Als Aufseher darf er sich auch zwei *verschiedene* Warensteine nehmen.
Hinweis: Benutzt ein Bibliotheksbesitzer beim Siedeln ein Hospiz, erhält er nur für das erste Plättchen einen Kolonisten; benutzt er eine Bauhütte, darf auch das zweite Plättchen ein Steinbruch sein.

doppeltes Privileg

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Durchgänge (ca. 15). Ein einzelner Durchgang verläuft folgendermaßen: Der Spieler, der die Karte „Gouverneur“ besitzt, beginnt. Er nimmt sich eine der Rollenkarten, legt sie offen vor sich und führt direkt anschließend als Erster die Aktion dieser Rolle aus. Danach führt sein linker Nachbar die Aktion dieser Rolle aus usw., bis reihum *jeder* diese Aktion *einmal* ausgeführt hat.
Nun kommt der linke Nachbar des Gouverneurs an die Reihe: Er nimmt sich eine der *verbliebenen* Rollen und legt die Karte vor sich. Beginnend mit *ihm* (nicht mit dem Gouverneur!) führt reihum wieder jeder diese Aktion aus. Anschließend kommt sein linker Nachbar mit dem Nehmen und Durchführen einer Rolle an die Reihe usw.
Haben alle eine Rolle genommen und durchgeführt, endet ein Durchgang. Auf die drei von den Spielern nicht genommenen Rollenkarten wird aus der Bank je eine Dublone gelegt. Dann werden alle benutzten Rollenkarten wieder zurück neben die nicht benutzten Karten gelegt und die Gouverneur-Karte wandert zum im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weiter: ein neuer Durchgang beginnt. Der neue Gouverneur nimmt sich als Erster eine beliebige Rolle usw.

Die Rollen

Jede Rolle beinhaltet einerseits ein besonderes Privileg für den Spieler, der sie genommen hat, und andererseits auch eine allgemeine Aktion, die reihum *jeder* Spieler ausführt (*Ausnahme: Goldsucher*).

Grundsätzlich gilt:

- Sollten eine oder mehrere Dublonen auf einer Rollenkarte liegen, erhält der Spieler, der die betreffende Karte nimmt, diese in *jedem* Fall.
- Mit dem Ausführen der Aktion einer Rolle beginnt *immer* der Spieler, der sie genommen hat, anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- Ein Spieler kann nicht auf das Nehmen einer Rolle verzichten, wenn er an die Reihe kommt. Er darf aber eine Rolle nehmen, die er anschließend gar nicht nutzen kann oder will.
- Das Ausführen der Aktion einer Rolle ist freiwillig (*Ausnahme: Kapitän*). Kann oder will ein Spieler eine Aktion nicht ausführen, wird er übersprungen.
- Eine Rollenkarte bleibt bis zum Ende eines Durchgangs vor dem betreffenden Spieler liegen. Sie kann solange von keinem anderen Spieler genommen werden.

Der Siedler (Siedlerphase → Anlage neuer Plantagen auf der Insel)
Wer diese Rolle wählt, nimmt sich anschließend *entweder* ein Steinbruch-Plättchen (als sein Privileg) *oder* eines der offenen liegenden Plantagen-Plättchen und legt es auf ein *beliebiges* freies Anbaufeld auf seinem Spielplan. Anschließend können sich reihum alle anderen Spieler *eines* der offen liegenden *Plantagen*-Plättchen (aber keinen Steinbruch! *Ausnahme: Bauhütte*) nehmen und auf ihre Insel legen.
Abschließend legt der Siedler die nicht genommenen Plantagen-Plättchen auf einen offenen Ablagestapel und deckt von den verdeckten Stapeln wieder so viele Plantagen-Plättchen auf, dass *eines mehr* ausliegt als Spieler teilnehmen.

Hinweise:
- *Bitte die besondere Funktion der Hazienda, der Bauhütte und des Hospizes beachten.*
- *Sollten dem Siedler nicht mehr genügend viele Plantagen-Plättchen zum Aufdecken zur Verfügung stehen, mischt er die Plättchen des Ablagestapels gut und benutzt sie als neuen verdeckten Stapel. Sollten immer noch zu wenig Plättchen zur Verfügung stehen, gehen in den anschließenden Siedlerphasen betroffene Spieler leer aus.*
- *Zur Verdeutlichung: Wie die Plantagen bzw. Steinbrüche auf den Anbaufeldern angeordnet werden, ist ohne jede weitere Bedeutung.*
- *Sollten alle 12 Anbaufelder eines Spielers belegt sein, darf er in der Siedlerphase kein weiteres Plättchen mehr aufnehmen.*

SPIELVERLAUF

Gouverneur beginnt und wählt eine Rolle aus; entsprechende Aktion wird reihum ausgeführt

Anschließend kommt der nächste Spieler mit der Rollenwahl an die Reihe usw.

Am Ende eines Durchgangs wird auf die restlichen 3 Rollenkarten je 1 Dublone gelegt

Gouverneur-Karte wechselt zum nächsten Spieler: ein neuer Durchgang beginnt usw.

Die Rollen
- lösen jeweils eine Aktion für alle Spieler aus *(Ausnahme: Goldsucher)*
- beinhalten ein Privileg für den, der sie nimmt

Aktion:
Jeder Spieler nimmt reihum eine Plantage

Privileg:
Siedler darf *statt dessen* einen Steinbruch nehmen

Am Ende der Siedlerphase:
Neue Plantagen aufdecken

- Das Nehmen eines Insel-Plättchens ist freiwillig; will ein Spieler keines nehmen, wird er in der Siedlerphase einfach übersprungen.

- Liegen keine Steinbrüche mehr im Vorrat, können der Siedler sein Privileg und die Besitzer der Bauhütte deren Funktion nicht mehr nutzen.

Der Bürgermeister (Bürgermeisterphase → Eintreffen neuer Kolonisten)
Die Plättchen (Plantagen/Steinbrüche bzw. Gebäude) zeigen 1 bis 3 Kreise. Auf jedem dieser Kreise kann genau ein Kolonistenstein platziert werden. Befindet sich wenigstens ein Kolonist auf einem Plättchen, gilt es als besetzt. Nur besetzte Plättchen erfüllen ihre Funktion, unbesetzte Plättchen wirken *nie*!

Wer die Bürgermeister-Rolle wählt, nimmt sich zunächst (als sein Privileg) einen Kolonisten aus dem *allgemeinen Vorrat* (*nicht* vom Kolonistenschiff!). Anschließend verteilt er die Kolonisten vom Kolonistenschiff, beginnend bei *sich selbst*: Jeder Spieler erhält reihum einen Kolonisten, so lange, bis das Schiff leer ist.

Diese/n neuen Kolonisten kann nun jeder Spieler, *zusammen* mit *allen* seinen Kolonisten aus früheren Durchgängen, auf seinen Plättchen und Gebäuden *beliebig* neu verteilen. Sollte ein Spieler nicht alle seine Kolonisten unterbringen können, darf er die überzähligen Steine auf der Windrose oben rechts auf seinem Spielplan „zwischenlagern". Dort bleiben sie so lange, bis sie (in einer späteren *Bürgermeister*phase!) auf freie Kreise verteilt werden können.

Als Letztes ermittelt der Bürgermeister nun noch den Bedarf an neuen Kolonisten: Für jeden *nicht* besetzten Kreis, den die *Gebäude aller* Spieler zeigen (freie Kreise auf Plantagen/Steinbrüchen zählen *nicht*!), wird ein Kolonist aus dem allgemeinen Vorrat auf dem Kolonistenschiff platziert.
Achtung: Es werden aber immer mindestens so viele Kolonisten auf dem Schiff platziert, wie es der Spielerzahl entspricht.

Hinweise:

- Im Grunde können die Spieler in der Bürgermeisterphase ihre Kolonisten gleichzeitig verteilen. In manchen Fällen kann es aber von Bedeutung sein, wer seine Kolonisten wo platziert. Darum gilt auch in dieser Phase die gewohnte Reihenfolge: Zuerst verteilt der Bürgermeister alle seine Kolonisten, dann der reihum nächste Spieler usw.

- Sollte einmal vergessen worden sein, neue Kolonisten auf das Kolonistenschiff zu legen, wird dort einfach nachträglich die Mindestmenge platziert.

- Befinden sich im allgemeinen Vorrat keine Kolonisten mehr, kann der Bürgermeister sein Privileg nicht mehr nutzen.

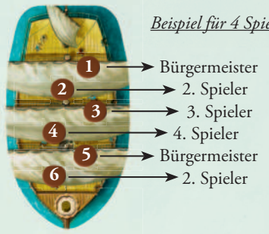
- Zur Verdeutlichung: Kein Spieler darf Kolonisten „freiwillig" auf der Windrose „zwischenlagern"; solange er kann, muss er freie Kreise besetzen. Dies geschieht aber niemals außerhalb einer Bürgermeisterphase.

Der Baumeister (Baumeisterphase → Bau von Gebäuden)
Wer diese Rolle nimmt, *kann* direkt anschließend *ein* Gebäude bauen, indem er die auf dem Gebäude angegebenen Baukosten (im ersten Kreis) *abzüglich* einer Dublone (als sein Privileg) in die Bank einzahlt und anschließend das Gebäude auf einen *beliebigen* freien seiner 12 Bauplätze legt. Im Falle eines großen Gebäudes benötigt er zwei untereinander liegende freie Bauplätze. Danach dürfen auch die anderen Spieler reihum je *ein* Gebäude errichten.
Achtung: Kein Spieler darf ein Gebäude mehr als einmal bauen.
Ausführliche Angaben zu den einzelnen Gebäuden und deren Funktion finden sich ab Seite 8 der Regel.

Steinbrüche
Jeder *besetzte* Steinbruch, den ein Spieler besitzt, senkt die Baukosten seiner Gebäude um 1 Dublone. Allerdings kann ein Spieler bei den Gebäuden der ersten Spalte höchstens *einen* besetzten Steinbruch geltend machen, bei den Gebäuden der zweiten Spalte bis zu zwei, bei denen der dritten Spalte bis zu drei und bei denen der vierten Spalte bis zu vier.

Aktion:
Die Spieler erhalten reihum Kolonisten

Privileg:
Bürgermeister erhält 1 zusätzlichen Kolonisten



(Der Bürgermeister erhält demnach 3 Kolonisten, der zweite Spieler 2, Spieler 3 und 4 je 1 Kolonisten.)

Jeder Spieler kann *alle* seine Kolonisten neu verteilen

Am Ende der Bürgerm.-Phase:
Neue Kolonisten auf dem Kolonistenschiff platzieren

Aktion:
Jeder Spieler darf *ein* Gebäude bauen

Privileg:
Baumeister zahlt 1 Dublone weniger

Die Baukosten können durch besetzte Steinbrüche gesenkt werden

1. Erweiterung: DIE NEUEN GEBÄUDE

Alle Grundregeln bleiben mit folgender Ausnahme bestehen:

SPIELVORBEREITUNG

Alle Produktionsgebäude werden wie gehabt auf dem Ablageplan platziert.
Die 55 beigefarbenen Gebäude (2x 12 kl. + 5 gr. „alte" Gebäude + 2x 12 kl. + 2 gr. „neue" Gebäude) werden zunächst *neben* dem Ablageplan ausgebreitet.
Der Startspieler beginnt und wählt aus allen 55 Gebäuden eines aus und legt dieses (und, bei mehr als 2 Spielern, evtl. auch das zweite gleiche Gebäude) auf eine leere Ablagefläche des Ablageplans, *natürlich entsprechend seiner Baukosten*.
Anschließend kommt der reihum nächste Spieler an die Reihe, ein Gebäude auszusuchen und auf den Ablageplan zu legen, so lange, bis alle 12 + 5 Ablageflächen für beigefarbene Gebäude auf dem Ablageplan belegt sind.
Die 26 nicht ausgewählten beigefarbenen Gebäude werden zurück in die Schachtel gelegt.
Zur Verdeutlichung: Bei den Gebäuden mit den Baukosten 2, 5 und 8 Dublonen können von den jeweils vier zur Auswahl stehenden zwei *beliebige* ausgewählt werden.

Das Spiel kann beginnen …

Aquädukt
Produziert der Besitzer eines Aquädukts mit der *großen* Indigoküperei wenigstens ein Indigo, erhält er *einen* Warenstein Indigo dazu. Für die *große* Zuckermühle gilt dasselbe für einen zusätzlichen Warenstein Zucker.
Hinweis: Das Aquädukt gilt nicht für die kl. Indigoküperei und die kl. Zuckermühle.

Forsthaus
Kommt der Besitzer eines Forsthauses in der Siedlerphase an die Reihe, darf er das ihm zustehende neue Plantagen-Plättchen mit der *Rückseite nach oben* (= Wald) auf ein freies Anbaufeld legen, wo es so bis zum Ende des Spiels liegen bleibt. Steinbrüche können nicht als Wald eingesetzt werden.
Baut er ein Gebäude, zahlt er (unabhängig davon, ob sein Forsthaus besetzt ist oder nicht) für jeweils *zwei* Wälder auf seiner Insel 1 Dublone weniger.
Diese Einsparung gilt zusätzlich zu den Steinbrüchen und unterliegt *nicht* deren Spaltenbeschränkung.
Achtung: Wälder werden *nicht* mit Kolonisten besetzt.
Beispiel: Der Spieler besitzt 4 Wälder und 2 besetzte Steinbrüche – und ist selbst Baumeister; für den Bau des großen Lagerhauses muss er nur noch 1 Dublone bezahlen.
Hinweise: Benutzt der Forsthaus-Besitzer auch …
… die Hazienda, darf er das Plättchen anschauen, bevor er es ggf. als Wald auslegt; … die Bibliothek, kann er frei entscheiden, keine, eine oder beide Plantagen als Wald auszulegen; … das Hospiz, platziert er den Kolonisten auf seiner Windrose.
Bereits auf der Insel ausliegende Plantagen können mittels des Forsthauses nicht nachträglich in Wälder umgewandelt werden.

Schwarzmarkt
Baut der Besitzer eines Schwarzmarktes ein Gebäude, darf er hierbei maximal je *einen* Kolonisten, *einen* Warenstein und *einen* Siegpunkt „in Zahlung geben" (zurück in den entsprechenden Vorrat), wofür er jeweils 1 Dublone Ersparnis auf die Baukosten erhält.
Achtung: Der Spieler darf nach dem Bau kein Geld mehr übrig haben; der Schwarzmarkt darf also nur benutzt werden, wenn sein Erlös auch wirklich zum Bau des aktuellen Gebäudes benötigt wird.
Hinweise: Gibt man einen Siegpunkt bzw. einen Kolonisten ab, nachdem bereits eine Spielende-Bedingung eingetreten ist, bleibt es beim Spielende!
Der Kolonist auf dem Schwarzmarkt selbst kann nicht in Geld umgewandelt werden.

Alle 55 beigefarbenen Gebäude neben Ablageplan ausbreiten und dann reihum eines nach dem anderen auswählen und passend auf dem Ablageplan platzieren, bis er voll ist

Prod.gebäude wie gehabt

Beispiel: Ein Spieler legt die Kirche auf die Fläche des Kontors. Später legt ein Spieler das Kontor auf die zweite freie 5er-Fläche. Die gr. Markthalle und der Handelsposten können nun nicht mehr ausgewählt werden.

+ 1 Warenstein bei gr. Indigoküperei/ gr. Zuckermühle

Plantage als Wald; 2 Wälder = -1 Dublone beim Bauen

für je 1 SP, Ware und Kolonisten -1 Dublone beim Bauen

Beispiel: Der Spieler möchte den Hafen für 8 Dublonen bauen, besitzt aber nur 6 Dublonen. Er gibt ein Indigo und einen beliebigen Kolonisten ab, wodurch er 2 Dublonen einspart, und baut den Hafen.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Alle vorgenannten Regeln bleiben bestehen, bis auf folgende Ausnahmen:

SPIELVORBEREITUNG

- **Jeder Spieler erhält 1 Spielplan, 3 Dublonen und 1 Plantagen-Plättchen** (Startspieler vom 1. Durchgang: Indigo (+ Gouverneur-Karte); 2. Spieler: Mais).

  Pro Spieler:
  1 Spielplan, 3 Dublonen,
  1 Plantage (Indigo bzw. Mais)

- **Von den Insel-Plättchen** werden je 3 x Mais, Indigo, Zucker, Tabak, Kaffee und Steinbruch aus dem Spiel genommen. Dann werden von den restlichen Plantagenplättchen drei neben den Steinbrüchen aufgedeckt bereitgelegt *(also wie immer: eine Plantage mehr als Spieler)*.

  3 Plantagen auslegen
  (zuvor je 3 Insel-Plättchen pro Sorte aussortieren)

- **Von den Gebäuden** werden von jedem beigefarbenen eines und von den sechs verschiedenen Produktionsgebäuden je zwei auf dem Ablageplan bereitgelegt.

  Gebäude auf Ablageplan bereitlegen (beigefarbene: je 1x; Prod.gebäude: je 2 x)

- **Von den Siegpunkten** werden 65 als Vorrat bereitgelegt.

  Siegpunkte: 65

- **Von den Kolonisten** werden 40 Stück als Vorrat bereitgelegt und zwei zusätzliche auf dem Kolonistenschiff platziert *(Minimum also auch hier: Spielerzahl)*.

  Kolonisten: 40 + 2 aufs Schiff

- **Von den Transportschiffen** werden das 4er- und das 6er-Schiff bereitgelegt.

  Transportschiffe: 4er + 6er

- **Von den Warensteinen** werden zwei pro Sorte aus dem Spiel genommen, und der Rest wird als Vorrat bereitgestellt.

  Waren: je 2 aussortieren

- **Das Handelshaus** wird bereitgelegt sowie **sieben Rollenkarten** *(alle außer einem Goldsucher)*.

  Handelshaus und 7 Rollenkarten bereitlegen

SPIELVERLAUF

Der Gouverneur beginnt und wählt eine Rolle aus. Anschließend geht es abwechselnd so weiter, bis beide Spieler je *drei* Rollen gewählt haben. Auf der übrig gebliebenen siebten Rollenkarte wird 1 Dublone platziert. Dann wechselt der Gouverneur, der wieder aus allen sieben Rollen aussuchen kann usw.

Die Spieler spielen abwechselnd 6 der 7 Rollen; dann wird gewechselt usw.

SPIELENDE

Der Spiel endet wie gehabt am Ende des Durchgangs, in dem entweder die Kolonisten nicht mehr nachgefüllt werden können, die Siegpunktechips aufgebraucht sind oder ein Spieler seinen 12. Bauplatz bebaut.

(Ein Spieler mit 3 besetzten Steinbrüchen müsste also beispielsweise folgende Baukosten bezahlen: Bauhütte: 1; Kontor: 3; Hafen: 5; Rathaus: 7).

Hinweise:

- Bitte die besondere Funktion der Universität beachten.

- Baut der Baumeister kein Gebäude, erhält er die 1 Dublone Ersparnis (Privileg) nicht ausbezahlt!

- Es ist nicht möglich, mehr als 12 Bauplätze zu bebauen. Wer nur noch einen freien Platz hat, darf demnach kein großes Gebäude mehr bauen.

Der Aufseher (Aufseherphase → Produktion von Waren)
Wer diese Rolle wählt, nimmt sich entsprechend seiner Produktionsketten Waren aus dem allgemeinen Vorrat und stellt sie auf die Windrose auf seinem Spielplan, so dass – neben dem Geld – auch der Warenvorrat eines Spielers jederzeit ersichtlich ist. Anschließend nehmen sich reihum auch die anderen Spieler ihre Waren. *Detaillierte Angaben zu den Produktionsketten finden sich auf Seite 8 der Regel, unter „Produktionsgebäude“.*

Als *letzte* Handlung der Aufseherphase nimmt sich der Aufseher (als sein Privileg) vom allgemeinen Vorrat noch *einen* weiteren Stein *einer* der Warensorten, die er *gerade* produziert hat.

Hinweise:

- Bitte die besondere Funktion der Manufaktur beachten.

- Ist eine Sorte nicht mehr im allgemeinen Vorrat vorhanden, gehen betroffene Spieler leer aus.

- Hat der Aufseher nichts produziert, erhält er den einen Extra-Stein (Privileg) nicht.

Aktion:
Alle erhalten Waren aus dem Vorrat

Privileg:
Aufseher erhält *einen* Stein mehr

Hinweis: Der Aufseher ist die „riskanteste“ Rolle im Spiel. Hier sollte besonders gut aufgepasst werden, dass man durch die Warenproduktion seinen Mitspielern nicht mehr hilft als sich selbst!

Der Händler (Händlerphase → Verkauf von Waren)
Wer diese Rolle nimmt, *kann* anschließend genau *einen* Warenstein an das Handelshaus verkaufen. Er erhält dafür (als sein Privileg) 1 Dublone mehr als im Handelshaus angegeben ist. Anschließend *kann* reihum auch jeder andere Spieler maximal *einen* Warenstein zum angegebenen Preis an das Handelshaus verkaufen. Die Händlerphase ist beendet, wenn jeder Spieler einmal an der Reihe war bzw. wenn das Handelshaus voll ist.

Beim Verkauf sind folgende Einschränkungen zu beachten:
- Das Handelshaus nimmt maximal vier Waren auf. Ist es voll, können die nachfolgenden Spieler keine Waren mehr verkaufen.
- Es nimmt nur Warensteine *verschiedener* Sorten auf *(Ausnahme: Kontor)*.

Als letzte Handlung leert der Händler das Handelshaus, wenn dort *vier* Warensteine stehen, indem er diese wieder in den allgemeinen Vorrat einsortiert. Befinden sich im Handelshaus aber nur drei oder weniger Steine, verbleiben diese im Handelshaus. *(Dadurch ist es in der nächsten Händlerphase schwieriger, Waren zu verkaufen, da sich nun schon bestimmte Sorten im Handelshaus befinden und zudem seine Aufnahmekapazität eingeschränkt ist.)*

Hinweise:

- Bitte die besondere Funktion der kleinen bzw. großen Markthalle und des Kontors beachten.

- Verkauft der Händler nichts, erhält er auch die zusätzliche Dublone (Privileg) nicht.

- Es ist durchaus gestattet, Mais an das Handelshaus zu „verkaufen“, auch wenn dadurch keinerlei Einnahmen erzielt werden.

Aktion:
Jeder Spieler kann max. *einen* Warenstein verkaufen

Privileg:
Händler erhält 1 Dublone mehr als angegeben

Das Handelshaus nimmt nur *verschiedene* Waren auf
(Ausnahme: Kontor)

Am Ende der Händlerphase:
***volles* Handelshaus leeren**

Der Kapitän (Kapitänphase → Lieferung von Waren)
Der Kapitän leitet die Warenlieferung in die Alte Welt ein, d.h. reihum werden Warensteine auf den Transportschiffen platziert. Der Kapitän beginnt mit dem Liefern, anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe usw.

Achtung: In der Kapitänphase können die Spieler auch mehrfach an die Reihe kommen. Dabei ist zu beachten, dass ein Spieler jedes Mal, wenn er an die Reihe kommt und Waren liefern kann, auch Waren liefern *muss*. Dabei darf er aber jeweils immer nur Warensteine *einer* Sorte liefern.
Die Kapitänphase wird so lange fortgesetzt, bis *niemand* mehr liefern kann.

Lieferbedingungen
Beim Liefern sind folgende Einschränkungen zu beachten:
- Jedes Transportschiff nimmt nur Warensteine *einer* Sorte auf.
- Kein Transportschiff nimmt eine Sorte auf, die sich bereits auf einem der anderen beiden Schiffe befindet.
- Ein volles Schiff nimmt keine Warensteine mehr auf.
- Wer an der Reihe ist, *muss* liefern, sofern er kann. Dabei darf er aber nur Warensteine *einer* Sorte liefern.
- Wer eine Warensorte liefert, *muss* hiervon so viele Warensteine wie möglich liefern. Man darf also keine Warensteine zurückhalten, wenn sie auf dem entsprechenden Schiff zum Zeitpunkt des Verladens Platz fänden. Daraus ergibt sich, dass ein Spieler, stehen ihm mehrere Schiffe zur Auswahl, möglichst ein ausreichend großes benutzen muss.
- Verfügt ein Spieler über mehrere lieferbare Sorten, kann er *frei* wählen, welche davon er liefert. *(Er muss also beispielsweise nicht die Sorte wählen, von der er die meisten liefern könnte.)*

Siegpunkte
Für *jeden* Warenstein, den ein Spieler verlädt, erhält er *einen* Siegpunkt (1 SP), in Form eines 1er-Siegpunktechips. *(Beim Liefern sind also alle Warensorten gleich viel „wert": 1 Siegpunkt pro Stein! Den Werteunterschied wie beim Verkaufen (Händlerphase) gibt es hier nicht!)* Der Kapitän erhält (als sein Privileg) bei seiner ersten Lieferung *einen* Siegpunkt mehr. Die Siegpunkte dürfen – im Gegensatz zu Geld und Waren – verdeckt gehalten werden, indem sie mit der Rückseite nach oben auf der Windrose abgelegt werden. Von Zeit zu Zeit sollten die Spieler ihre 1er-Siegpunktechips in 5er wechseln.

Lagerung
Kann *niemand* mehr etwas verladen, wird überprüft, ob die Spieler die Waren lagern können, die sich nun noch auf ihrer Windrose befinden: *Einen* Waren*stein* kann jeder Spieler grundsätzlich immer lagern. Für alle darüber hinaus gehenden Steine muss ein Spieler aber über eine *besetzte* Lagerstätte (kleines oder großes Lagerhaus) verfügen. Ist dies nicht der Fall, muss er *alle* nicht lagerfähigen Warensteine ersatzlos in den Vorrat zurücklegen. (*Mehr dazu unter „Kleines Lagerhaus".)*

Als letzte Handlung der Kapitänphase räumt der Kapitän alle *vollen* Schiffe vollständig leer, indem er die Steine wieder in den allgemeinen Vorrat einsortiert. Nicht volle Schiffe verbleiben so, wie sie sind. *(Dadurch unterliegen die Spieler in der nächsten Kapitänphase deutlich mehr Einschränkungen, da sowohl bestimmte Warensorten schon vorgegeben sind als auch die Aufnahmekapazität mancher Schiffe eingeschränkt ist.)*

Hinweise:
- *Bitte die besondere Funktion des kleinen bzw. großen Lagerhauses, des Hafens und der Werft beachten.*
- *Kann ein Spieler nicht alle seine Steine lagern, darf er wählen, welche er lagert und welche er zurück in den allgemeinen Vorrat legt.*
- *Der Kapitän erhält nur einen Siegpunkt (Privileg) mehr, auch wenn er mehrere Sorten verladen sollte. Liefert er nichts, erhält er den zusätzlichen Siegpunkt nicht.*
- *Nicht am Ende jeder Phase, sondern nur am Ende jeder Kapitänphase wird überprüft, ob die Spieler in der Lage sind, ihre Waren zu lagern.*

Aktion:
Spieler *müssen* Waren auf die Schiffe liefern

Privileg:
Kapitän erhält 1 Siegpunkt mehr

Jedes Transportschiff nimmt nur *eine* Sorte auf, aber keine, die sich bereits auf einem anderen Schiff befindet

Erst wenn *kein* Spieler mehr liefern kann, endet die Kapitänphase und die vollen Transportschiffe werden geleert

Lagerung beachten!
Pro Spieler nur ein Warenstein
(Ausnahme: Lagerhäuser!)

Beispiel für eine Kapitänphase (4 Spieler):

***Anna** ist Kapitän und beginnt mit dem Verladen. Sie besitzt 2 Mais und 6 Zucker. Das 5er-Schiff wie auch das 7er-Schiff sind leer, auf dem 6er-Schiff befinden sich bereits 3 Mais. Anna muss nun beide Mais oder alle 6 Zucker liefern; sie entscheidet sich für Zucker und verlädt ihre 6 Steine auf das 7er-Schiff. (Das 5er-Schiff durfte sie nicht benutzen!) Sie erhält 7 Siegpunkte (6 + 1 (als Kapitän)).*

***Benno** kommt an die Reihe. Er besitzt 2 Zucker und 3 Tabak. Er wählt den Zucker und platziert 1 Stein auf dem freien Feld im 7er-Schiff. (Stattdessen hätte er auch die 3 Tabak auf das 5er-Schiff verladen können, das möchte er aber nicht, da er Tabak für den Verkauf an das Handelshaus zur Verfügung haben möchte.) Er erhält 1 SP.*

***Clara** kommt an die Reihe. Sie besitzt 2 Mais und 1 Tabak. Sie entscheidet sich für den Tabak und platziert ihn auf dem 5er-Schiff. Sie erhält 1 SP.*

***Donni** kommt an die Reihe. Er besitzt 1 Mais und 5 Indigo. Er muss den Mais auf das 6er-Schiff verladen. Er erhält 1 SP.*

***Anna** kommt erneut an die Reihe. Sie muss nun ihre beiden Mais auf das 6er-Schiff verladen und erhält 2 weitere Siegpunkte.*

***Benno** hat nun auch keine Wahl mehr, er muss seine 3 Tabak auf das 5er-Schiff verladen. Er erhält 3 SP.*

***Clara** und **Donni** sowie auch **Anna** und **Benno** können nun nichts mehr liefern. Der erste Teil der Kapitänphase ist damit abgeschlossen.*
Nun wird noch die Lagerfähigkeit der einzelnen Spieler überprüft. Danach werden noch das volle 6er- und 7er-Schiff geleert.
Die 4 Tabak-Steine bleiben auf dem 5er-Schiff stehen.

Hinweise: Nutzt ein Spieler seine Werft, muss er alle Warensteine der von ihm ausgewählten Sorte verschiffen. Er ist aber auch hier nicht verpflichtet, die Sorte auszuwählen, von denen er die meisten Warensteine besitzt. Ein „Werft-Schiff" kann beliebig viele Warensteine einer Sorte aufnehmen.

Die großen Gebäude
Die folgenden fünf Gebäude gibt es nur je einmal im Spiel. Sie verbrauchen zwar jeweils zwei Bauplätze, gelten aber trotzdem nur als *ein* Gebäude.
Achtung: Ist in dieser Regel von „großen Gebäuden" die Rede, sind damit immer die nun folgenden fünf Gebäude gemeint!

Zunfthalle
Der Besitzer der *besetzten* Zunfthalle erhält am Spielende zusätzlich 1 SP für jedes eigene (besetzte oder unbesetzte) *kleine* Produktionsgebäude (= kl. Indigoküperei und kl. Zuckermühle) sowie 2 SP für jedes *große* (besetzte oder unbesetzte) Produktionsgebäude (= gr. Indigoküperei, gr. Zuckermühle, Tabakspeicher, Kaffeerösterei).
Beispiel: Der Besitzer der Zunfthalle besitzt am Spielende die kl. und die gr. Zuckermühle, die kl. Indigoküperei und die Kaffeerösterei: er erhält zusätzliche 6 SP.

+ 1 bzw. 2 SP pro eigenem kl. bzw. gr. Produktionsgebäude

Residenz
Der Besitzer der *besetzten* Residenz erhält am Spielende zusätzliche Siegpunkte für seine mit (besetzten oder unbesetzten) Plantagen und Steinbrüchen belegten Anbaufelder. Für bis zu neun belegte Felder erhält er 4 SP, für zehn Felder 5 SP, für elf Felder 6 SP und für alle zwölf belegten Anbaufelder erhält er 7 Siegpunkte.
Beispiel: Der Besitzer der Residenz hat am Spielende auf 10 seiner 12 Anbaufeldern Plantagen bzw. Steinbrüche liegen: er erhält zusätzliche 5 SP.

+ 4/5/6/7 SP für 1-9/10/11/12 ausliegende Insel-Plättchen

Festung
Der Besitzer der *besetzten* Festung erhält am Spielende zusätzlich für je drei Kolonisten auf seinem Spielplan 1 SP.
Beispiel: Der Besitzer der Festung hat am Spielende insgesamt 20 Kolonisten auf seinen Plantagen, Steinbrüchen, Gebäuden und seiner Windrose liegen: er erhält zusätzliche 6 SP.

+ 1 SP für je 3 eigene Kolonisten

Zollhaus
Der Besitzer des *besetzten* Zollhauses erhält am Spielende zusätzlich für je vier eigene Siegpunkte 1 SP. Hierbei werden nur die Siegpunkte*chips* des Spielers beachtet, *nicht* aber die Siegpunkte seiner Gebäude.
Beispiel: Der Besitzer des Zollhauses hat am Spielende insgesamt 23 Siegpunkte in Form seiner 1er- und 5er-Chips: er erhält zusätzliche 5 SP.

+ 1 SP für je 4 SP *(nur Chips!)*

Rathaus
Der Besitzer des *besetzten* Rathauses erhält am Spielende zusätzlich 1 SP für jedes eigene (besetzte oder unbesetzte) *beigefarbene* Gebäude *(inkl. dem Rathaus)*.
Beispiel: Ein Spieler besitzt am Spielende folgende beigefarbene Gebäude: Hazienda, Bauhütte, Kontor, gr. Lagerhaus, Hafen, Residenz und Rathaus (besetzt): er erhält zusätzliche 7 SP.

+ 1 SP für jedes eigene beigefarb. Gebäude

Große Markthalle
Verkauft der Besitzer einer großen Markthalle in der Händlerphase einen Warenstein, erhält er dafür *zwei* Dublonen mehr von der Bank.
Hinweis: Besitzt ein Spieler eine kleine und eine große Markthalle, erhält er beim Verkauf dementsprechend 3 Dublonen mehr.

+ 2 Dublonen beim Verkauf

Großes Lagerhaus
Der Besitzer eines großen Lagerhauses darf am Ende einer Kapitänphase – neben dem einen Waren*stein*, den jeder Spieler immer lagern darf – noch *beliebig viele* Warensteine von *zwei* weiteren Sorten lagern.
Hinweis: Besitzt ein Spieler ein kleines und ein großes Lagerhaus, kann er bis zu 3 Warensorten in beliebiger Menge sowie einen Warenstein einer vierten Sorte lagern.

+ 2 Warensorten lagern

Manufaktur
Produziert der Besitzer einer Manufaktur in der Aufseherphase mehr als eine Waren*sorte*, erhält er dafür Geld von der Bank: Für zwei Waren*sorten* erhält er 1 Dublone, für drei Sorten 2 Dublonen, für vier Sorten 3 Dublonen und für alle fünf Sorten 5 Dublonen. Die Anzahl der produzierten Warensteine spielt dabei keine Rolle.
Beispiel: Der Besitzer einer Manufaktur verfügt über 3 Mais-, 3 Zuckerrohr- und 1 Tabak-Plantage sowie die entsprechend ausgestatteten Produktionsgebäude. In der aktuellen Aufseherphase produziert er tatsächlich jedoch nur 2 Zucker und 1 Tabak, da überhaupt kein Mais mehr und nur noch zwei Zucker im Vorrat liegen. Er erhält 1 Dublone aus der Bank, da er zwei Warensorten produziert hat.

+ 0/1/2/3/5 Dubl. beim Produzieren

Universität
Baut der Besitzer einer Universität in der Baumeisterphase ein Gebäude, darf er sich sofort *einen* Kolonisten aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und ihn auf *dieses* Gebäude legen.
Hinweise: Baut er ein Gebäude mit mehr als einem Kreis, erhält er auch hierfür nur einen Kolonisten. Befindet sich kein Kolonist mehr im Vorrat (gegen Ende des Spiels möglich), darf er einen vom Kolonistenschiff nehmen. Befindet sich auch dort keiner mehr, geht er leer aus.

+1 Kolonisten beim Bauen

Hafen
Jedes Mal, wenn der Besitzer eines Hafens während einer Kapitänphase Waren verlädt, erhält er dafür *einen* Siegpunkt mehr.
Beispiel: Der Besitzer eines Hafens (und einer Werft) kann nur 3 seiner 5 Tabak-Warensteine auf das „Tabak-Schiff" verladen, da es nun voll ist: hierfür erhält er 3 + 1 SP. In der nächsten Lieferrunde verlädt er zwei Zucker auf das entsprechende Schiff: 2 + 1 SP. Eine weitere Lieferrunde später nutzt er seine Werft und legt die beiden restlichen Tabak-Steine zurück in den Vorrat: erneut 2 + 1 SP. Er hat also, in dieser einen Kapitänphase, durch den Hafen 3 zusätzliche SP erhalten.

+ SP beim Verschiffen

Werft
Kommt ein Spieler in der Kapitänphase an die Reihe, muss er zu den unter „Der Kapitän" beschriebenen Bedingungen Waren verladen. Besitzt er aber eine Werft, kann er sie folgendermaßen nutzen, wenn er an die Reihe kommt: *Anstatt* auf eines der drei Transportschiffe zu verladen, legt er *alle* eigenen Warensteine *einer* beliebigen Sorte in den allgemeinen Vorrat zurück und erhält entsprechend viele Siegpunkte. *(Er hat sozusagen ein eigenes (imaginäres) Schiff mit unbeschränkter Kapazität gebaut und benutzt.)*
Kommt er in dieser Kapitänphase dann erneut mit Liefern an die Reihe, muss er wie gehabt eine weitere Warensorte auf ein Schiff verladen, sofern er dies (noch) kann usw.
Die Werft kann von ihrem Besitzer, wie alle anderen beigefarbenen Gebäude auch, nur *einmal* pro Phase genutzt werden. Den Zeitpunkt kann er aber selbst bestimmen. Das eigene „Werft-Schiff" nimmt – im Gegensatz zu den drei Transportschiffen – auch eine Warensorte auf, die sich bereits auf einem dieser Schiffe befindet oder die der Besitzer der anderen Werft auch geliefert hat.

= 1 eigenes Transportschiff

Beispiel: Im obigen Beispiel zum Hafen hätte der Spieler seine Werft auch dazu benutzen können, alle 5 Tabakwaren zurück in den Vorrat zu legen. Hierdurch wäre das eigentliche „Tabak-Schiff" möglicherweise am Ende der Kapitänphase nicht vollständig gefüllt gewesen – und entsprechend nicht geleert worden ...

Die Goldsucher
Wählt ein Spieler die Rollenkarte „Goldsucher", löst er damit *keine* allgemeine Aktion aus, sondern erhält nur sein Privileg: eine Dublone von der Bank.

Aktion:
keine!

Privileg:
1 Dublone von der Bank

Ein neuer Durchgang ...
Nachdem auch der letzte Spieler eine Rolle gewählt hat und die entsprechende Aktion von allen ausgeführt wurde, endet ein Durchgang. Nun wird aus der Bank auf die drei *nicht* genommenen Rollenkarten je *eine* Dublone gelegt.
Dabei spielt es keine Rolle, ob dort bereits Dublonen liegen. Solche Rollen sind in den nächsten Durchgängen attraktiver, da sie nun eine oder mehrere Dublonen *zusätzlich* zu ihrem Privileg einbringen. *(So erhält beispielsweise ein Spieler, der einen Goldsucher mit 2 Dublonen darauf nimmt, insgesamt 3 Dublonen.)*
Schließlich werden alle anderen Rollenkarten wieder zurück neben den Ablageplan gelegt. Die Gouverneur-Karte wird an den linken Nachbarn des bisherigen Gouverneurs weitergegeben. Der neue Gouverneur beginnt den nächsten Durchgang, indem er sich wieder eine der Rollenkarten nimmt usw.

Durchgangsende:
Auf jeder der drei nicht genommenen Rollenkarten 1 Dublone platzieren, dann alle Rollenkarten zurück in die Auslage legen

SPIELENDE

SPIELENDE

Das Spiel endet *am Ende* des Durchgangs, in dem mindestens eine der folgenden drei Bedingungen eintritt:
- am Ende der Bürgermeisterphase können nicht mehr so viele Kolonisten auf dem Kolonistenschiff platziert werden, wie nötig wären;
- während der Baumeisterphase bebaut wenigstens ein Spieler seinen zwölften Bauplatz;
- während der Kapitänphase werden alle Siegpunktechips aufgebraucht.

(Gehen die Chips aus, bevor alle Spieler in dieser Kapitänphase ihre Siegpunkte erhalten haben, notieren die betroffenen Spieler diese auf einem Blatt Papier.)

Das Spiel endet, wenn
- nicht mehr genügend Kolonisten nachkommen
- ein Spieler alle 12 Bauplätze bebaut hat
- die Siegpunktechips aufgebraucht sind

Die Siegpunkte der Spieler werden nun auf einem Blatt Papier notiert.
Jeder Spieler addiert:
- den Wert seiner Siegpunktechips +
- die Siegpunkte seiner Gebäude *(rotbraune Zahl oben rechts)* +
- die Extra-Siegpunkte seiner *besetzten* großen Gebäude

Jeder Spieler addiert
- seine SP-Chips +
- die SP seiner Gebäude +
- die Extra-SP seiner großen Gebäude *(wenn besetzt!)*

Achtung: Die Siegpunkte eines Gebäudes zählen auch dann, wenn es nicht besetzt ist. *(So bringen beispielsweise die fünf großen Gebäude jeweils 4 SP, auch wenn sie nicht besetzt sind.)*

Die Extra-Siegpunkte der 5 großen Gebäude werden aber nur angerechnet, wenn sie besetzt sind!

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnt von diesen derjenige, der noch die größere Menge Dublonen und Waren besitzt (1 Ware = 1 Dublone).

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Sieger

DIE GEBÄUDE

Für *alle* Gebäude gilt:

- Jedes Gebäude darf pro Spieler nur *einmal* gebaut werden.
- Sobald wenigstens ein Kolonist auf einem Gebäude liegt, gilt es als *besetzt*. Nur besetzte Gebäude haben eine Auswirkung *(Ausnahme: Siegpunkte)*.
- Auf welchem Bauplatz ein Gebäude errichtet wird, ist ohne weitere Bedeutung (genau wie bei den Plantagen und Steinbrüchen auf den Anbaufeldern). Die Gebäude dürfen auf den Bauplätzen auch umgruppiert werden, wenn ein Spieler z.B. ein großes Gebäude bauen möchte, aber keine zwei untereinander liegende Felder frei gelassen hat. Es dürfen allerdings - genau wie bei den Insel-Plättchen - keine Gebäude mehr *gänzlich* vom Spielplan genommen werden *(um beispielsweise Platz für andere Gebäude zu schaffen oder um das Spielende hinauszuzögern)*.
- Die rotbraune Zahl oben rechts auf jedem Gebäude gibt an, wie viele Siegpunkte es (besetzt oder unbesetzt) am Spielende einbringt.
- Die Zahl im ersten Kreis jedes Gebäudes gibt seine Baukosten an. Sie spielt nach dem Bau des Gebäudes keine Rolle mehr.

Die Produktionsgebäude (blau, weiß, hell- und dunkelbraun) sind zusätzlich zu den Plantagen zur Herstellung der verschiedenen Waren notwendig:

- Aus den Indigostauden wird in den Indigoküpereien Färbemasse (blaue Waren) gewonnen.
- Das Zuckerrohr wird in den Zuckermühlen zu Zucker (weiße Waren) raffiniert.
- Die Tabakblätter werden in den Tabakspeichern getrocknet (hellbraune Waren).
- Aus der Kaffeepflanze werden in den Kaffeeröstereien Kaffeebohnen (dunkelbraune Waren) gewonnen.
- *Achtung:* Für die Maispflanzen wird kein Produktionsgebäude benötigt. Mais (gelbe Waren) wird direkt auf der Plantage gewonnen, d.h. *jede* besetzte Mais-Plantage erzeugt in einer Aufseherphase *einen* gelben Warenstein.

Die Kreise eines Produktionsgebäudes geben an, wie viele Waren hier maximal erzeugt werden können, wenn sie mit Kolonisten besetzt sind. Dazu benötigt der Spieler aber auch genauso viele besetzte Plantagen.

Die Gebäude

Jedes Gebäude darf nur *einmal* pro Spieler gebaut werden

Nur *besetzte* Gebäude haben eine Auswirkung

Die Produktionsgebäude

Für Mais gibt es *kein* Produktionsgebäude!

Die Kreise eines Produktionsgebäudes geben an, wie viele Waren hier maximal hergestellt werden

Beispiel
Der Spieler produziert folgende Warensteine:

1 ***2 Warensteine Mais (da die dritte Mais-Plantage nicht besetzt ist)***

2 ***1 Warenstein Tabak (da der zweite Kreis im Tabakspeicher nicht besetzt ist***

3 ***3 Warensteine Zucker (da die vierte Zuckerrohr-Plantage nicht besetzt ist)***

Die beigefarbenen Gebäude

Es gibt 17 verschiedene beigefarbene Gebäude: Die 12 kleinen Gebäude gibt es je zweimal, die 5 großen Gebäude nur einmal.
Die besondere Funktion der beigefarbenen Gebäude setzt zum Teil Grundregeln außer Kraft. *(So darf der Besitzer eines Kontors beispielsweise doch eine Waren an das Handelshaus verkaufen, die dort bereits vorhanden ist.)*
Ein Spieler ist aber nicht verpflichtet, seine beigefarbenen Gebäude zu nutzen, wenn er dies nicht möchte *(ist vor allem bei der Werft wichtig; s.u.)*.

Kleine Markthalle
Verkauft der Besitzer einer kleinen Markthalle in der Händlerphase einen Warenstein, erhält er dafür *eine* Dublone mehr von der Bank.
Beispiel: Er verkauft einen Warenstein Mais und erhält dafür 1 Dublone.

Hazienda
Kommt der Besitzer einer Hazienda in der Siedlerphase an die Reihe, kann er, *bevor* er sich eines der offen liegenden Plantagen-Plättchen nimmt, ein *zusätzliches* Plantagen-Plättchen von einem der verdeckten Stapel nehmen und auf eines seiner freien Anbaufelder legen.
Hinweise: Nimmt ein Spieler ein solches verdecktes Plättchen auf, muss er es anschließend auch auf seine Insel legen. Besitzt er auch eine Bauhütte, darf er keinen Steinbruch anstelle des verdeckten Plättchens nehmen.

Bauhütte
Kommt der Besitzer einer Bauhütte in der Siedlerphase an die Reihe, kann er *anstelle* eines der offen liegenden Plantagen-Plättchen auch einen Steinbruch nehmen.
Hinweis: Besitzt der Siedler eine Bauhütte, darf er trotzdem nur einen Steinbruch nehmen.

Kleines Lagerhaus
Wie bereits unter „Der Kapitän" beschrieben, benötigen die Spieler am Ende jeder Kapitänphase für nicht gelieferte Waren Lagerstätten, andernfalls müssen sie diese in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.
Der Besitzer eines kleinen Lagerhauses darf am Ende einer Kapitänphase – neben dem einen Waren*stein*, den jeder Spieler immer lagern darf – noch *beliebig viele* Warensteine *einer* weiteren Sorte lagern.
Hinweise: Beim Lagern werden die Waren nicht wirklich den Lagerhäusern zugeordnet, sondern nur „im Geiste". Die Waren verbleiben also auf der Windrose.
Das Lagern schützt nicht vor dem Zwang, Waren zu verschiffen, sondern lediglich nach dem Verschiffen vor dem Zurücklegen in den allgemeinen Vorrat.

Hospiz
Nimmt sich der Besitzer eines Hospizes in der Siedlerphase ein Insel-Plättchen (Plantage oder Steinbruch), darf er sich sofort einen Kolonisten aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und ihn auf *dieses* Insel-Plättchen legen.
Hinweise: Nimmt er sich, als Besitzer einer Hazienda, ein verdecktes Plättchen, erhält er hierfür keinen Kolonisten. Befindet sich kein Kolonist mehr im Vorrat (gegen Ende des Spiels möglich), darf er einen vom Kolonistenschiff nehmen. Befindet sich auch dort keiner mehr, geht er leer aus.

Kontor
Verkauft der Besitzer eines Kontors in der Händlerphase einen Warenstein, darf dieser von einer Sorte sein, die sich bereits im Handelshaus befindet.
Ist das Handelshaus voll, nützt das Kontor nichts.
Beispiel: Im Handelshaus befindet sich bereits ein Tabak. Der Besitzer eines Kontors kommt an die Reihe und verkauft einen weiteren Tabak. Auch der Besitzer des anderen Kontors kommt noch an die Reihe - und auch er verkauft Tabak an das Handelshaus ...

Die beigefarbenen Gebäude
- setzen zum Teil bestehende Grundregeln außer Kraft
- müssen nicht genutzt werden

+ 1 Dubl. beim Verkaufen

+ 1 Plantage beim Siedeln

Steinbruch statt Plantage

+ 1 Warensorte lagern

+1 Kolonist beim Siedeln

Gleiche Ware verkaufen