

Puerto Rico - Spielhilfe

Ein Spieler wird Gouverneur (Startspieler). Er wählt zuerst eine Rolle aus und kann* diese ausführen (mit Privileg) oder nicht. Anschließend können alle Spieler reihum ebenfalls die mit der Rolle verbundenen Möglichkeiten nutzen. Danach wählt der nächste Spieler eine weitere Rolle aus der Tischmitte aus, die wieder alle Spieler nutzen können. So geht es weiter, bis jeder Spieler 1x eine Rolle gewählt hat. Auf die 3 verbliebenen Rollen wird je 1 Dublone gelegt. Alle Rollenkarten kommen wieder in die Tischmitte, die Gouverneurs-Karte wird nach links weitergegeben.

*nur die Kapitäns-Rolle verlangt Teilnahme aller Spieler.

Rollen						
Siedler	Bürgermeister	Baumeister	Aufseher	Händler	Kapitän	Goldsucher
Aktionen						
1 Plantagenplättchen aus offener Auslage nehmen.	Kolonisten vom Schiff reihum (je 1) auf die Städte/Plantagen einsetzen, soweit wie möglich.	1 Gebäude kaufen und einsetzen. Aktive Steinbrüche verringern Kosten.	Warensteine werden reihum produziert.	1 Ware kann ins Handelshaus verkauft werden. Warensorte darf noch nicht darin vorkommen.	Warensteine auf die Schiffe einliefern. Reihum je 1 Sorte, bis nichts mehr möglich. PFLICHT-AKTION	Spieler nimmt sich 1 Dublone.
Privilegien						
Steinbruch statt offenes Plantagen-Pl. nehmen.	1 Kolonist zusätzlich vom Vorrat einsetzen.	1 Dublone weniger beim Gebäude-Kauf zahlen.	1 Warenstein extra, der aus den Sorten sein muss, die Spieler produzierte:nach allen Mitspielern nehmen.	1 Dublone extra, wenn Spieler die Aktion ausführt.	1 Siegpunkt extra bei 1. Einlieferung.	
Gebäudefunktionen						
Bauhütte: Steinbruch statt Plant. Hazienda: zusätzl. Plantage-Pl. vom verdeckten Stapel Hospiz: 1 Kolonisten auf neue Plantage (Hazienda: gilt hier nicht)		Universität: Beim Kauf eines Gebäudes gibt es 1 Kolonisten aus dem Vorrat darauf.	Manufaktur: beim Produzieren gibt es Geld: Anzahl prod. Waren-sorten (1/2/3/4/5) = Dublonen: 0/1/2/3/5	kleine Markthalle: 1 Dublone extra, falls Verkauf erfolgte. große Markthalle: 2 Dublonen extra, falls Verkauf erfolgte. Kontor: Verkauf gleicher Waren ist nun erlaubt.	Hafen: Bei jeder Einlieferung 1 Siegpunkt extra. Werft: fiktives Schiff kann 1x in der Kapitänsphase für bis zu 11 Steine einer Warensorte genutzt werden.	
noch zu tun, nachdem alle Spieler die Phase erledigt haben						
Offene Plantagen-Pl. entfernen und soviele neue aufdecken, wie Anzahl = Spieler+1	Anz. neuer Kolonisten ermitteln anhand freier Plätze auf Gebäuden, mind. Spieleranzahl. auf Kolonistenschiff platzieren.			Ist das Handelshaus voll, d.h., 4 Warensteine sind darin, wird es leegeräumt.	Volle Schiffe räumen. <i>Überlagerung prüfen:</i> 1 Stein ist erlaubt. kleines Lagerhaus: 1 Waren-Sorte extra großes Lagerhaus: 2 Waren-Sorten extra	
Spielende in der Runde, wenn: nicht genug Kolonisten zum Nachfüllen sind <i>oder</i> nicht genug Siegpunkte vorhanden sind <i>oder</i> 1 Spieler seine Stadt voll belegt hat.						
<i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Wimmer - Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de.</i>						