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 (außer Goldsucher). So geht es weiter, bis jeder Spieler 1x eine Rolle gewählt hat. Auf die 3 verbliebenen Rollen wird je 1 Dublone gelegt. Alle Rollen-Karten 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 gg. Dublonen und auf Tableau 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	Nimm dir 1 Dublone.
Privilegien des Spielers mit der Rollen-Karte:						
Steinbruch statt offenes Plantagen-Plättchen nehmen.	1 Kolonist zusätzlich vom Vorrat einsetzen.	1 Dublone weniger beim Gebäude-Kauf zahlen. Preis ist im Kreis auf Gebäude genannt.	1 Warenstein extra, der aus den Sorten sein muß, die du produziert hast. Nach Mitspielern nehmen!	1 Dublone extra für dich, wenn du die Aktion "Händler" ausführst.	1 Siegpunkt extra bei deiner 1. Einlieferung innerhalb einer Kapitäns-Phase.	
Gebäudefunktionen:						
Bauhütte: Steinbr. statt Plantage **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 wie folgt: 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:** Je eigener Einlieferung = 1 Siegpunkt extra **Werft:** Fiktives Schiff kann 1x in der Kapitäns-Phase für bis zu 11 Steine EINER Warensorte genutzt werden.	
noch zu tun, nachdem alle Spieler die jeweilige 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. Diese Kolonisten auf dem Kolonistenschiff platzieren.			Ist das Handelshaus voll, d.h., 4 Waren darin, wird es leer geräumt.	Volle Schiffe räumen. *Überlagerung prüfen:* 1 Stein ist erlaubt. **kleines Lagerhaus:** 1 Waren-Sorte extra **großes Lagerhaus:** 2 Waren-Sorten extra	

Spielende nach lfd. Runde, wenn: nicht genug Kolonisten zum Nachfüllen sind / nicht genug Siegpunkte da sind / mind. 1 Spieler seine Stadt voll belegt hat.

Kurzspielregel auf: www.hall9000.de, Autor Roland Winner, Update am 22.06.26