

ANDREAS SEYFARTH

traduzione curata da Michele Mura – michelemura@libero.it
www.goblins.net – nickname: Favar

San Juan

Cercatore d'Oro oppure Governatore – Consigliere o Costruttore? Qualsiasi ruolo giocherai nel Nuovo Mondo hai un unico obiettivo: ottenere ricchezza ed un'alta reputazione! Chi possiederà gli impianti più produttivi? Chi costruirà i palazzi più importanti? Chi otterrà il maggior numero di punti vittoria...?

OBIETTIVO

La partita si svolge nell'arco di un numero variabile di round. Ogni round ciascun giocatore sceglie uno dei 5 diversi ruoli e quindi l'azione che tutti possono svolgere. Quindi, per esempio, le merci che vengono prodotte vengono successivamente vendute all'emporio dai mercanti. Grazie infine al denaro guadagnato, il maestro costruttore, può edificare palazzi in San Juan, ecc... Il giocatore che sfrutterà al meglio l'alternarsi delle azioni e dei privilegi speciali, avrà più successo e potrà vincere la partita.

Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti vittoria al termine della partita.

La parte speciale di San Juan consiste nel fatto che ciascuna carta del gioco ha diverse funzioni: talvolta è un palazzo (giocata scoperta sul tavolo), talvolta rappresenta denaro (in mano) e talvolta viene considerata merce (disposta coperta sopra un impianto di produzione).

CONTENUTO DELLA SCATOLA

| | | |
|------------|--------------------------|---|
| 110 | carte di gioco | (42 impianti e 68 palazzi viola) |
| 1 | carta Governatore | (indica chi inizia il round) |
| 5 | carte personaggio | (Costruttore, Artigiano, Mercante, Consigliere e Cercatore d'oro) |
| 5 | tessere Emporio | (con i prezzi delle merci) |
| 1 | blocco + 1 matita | (per registrare i punti vittoria) |

L'autore e l'editore desiderano ringraziare Richard Borg e Tom Lehmann per i loro suggerimenti e il grande impegno durante la fase di collaudo del gioco.

I giocatori, round dopo round, scelgono un personaggio e svolgono la relativa azione, per costruire i palazzi di maggior valore

Il giocatore che alla fine della partita ha più punti vittoria, viene dichiarato vincitore



Se leggete queste regole per la prima volta, vi raccomandiamo di non considerare inizialmente sia le note scritte in corsivo, sia quelle in grassetto al margine destro della pagina. Le note sono utilizzate fondamentalmente per chiarire le regole e situazioni particolari che possono verificarsi durante la partita. Il testo ai margini è un breve riassunto delle regole da utilizzare per rinfrescarsi il regolamento dopo un lungo periodo di inutilizzo del gioco.

PREPARAZIONE

- Il **giocatore iniziale** viene estratto a sorte e riceve la **carta governatore**
- Le **5 carte personaggio** vengono disposte una accanto all'altra al centro del tavolo
- Le **5 tessere Emporio** vengono mescolate e disposte una sull'altra, faccia *coperta*, vicino alle carte personaggio
- **Ciascun giocatore riceve**
 - Un **impianto di Indaco** (preso dal mazzo di gioco) che viene disposto sul tavolo davanti al giocatore, faccia in su
 - **4 carte coperte** (pescate dal mazzo di gioco opportunamente mescolato) che vengono tenute nascoste in mano da ciascun giocatore
- Le **carte rimanenti** vengono disposte in un mazzo accanto alle carte personaggio
- Il **blocco e la matita** vengono messi da parte in quanto verranno utilizzati soltanto alla fine della partita per annotare i punti vittoria



Disporre le carte ruolo, le tessere emporio e le carte al centro del tavolo



Mazzo di gioco

Scarti

Ciascun giocatore riceve un impianto di Indaco e 4 carte

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita si svolge nell'arco di diversi round (generalmente da 11 a 14). Ciascun round si svolge nel seguente modo: Il giocatore, che possiede la carta Governatore (= il "Governatore") inizia la partita. Egli sceglie una carta personaggio dal centro del tavolo, la piazza davanti a sé ed esegue l'azione del ruolo scelto.

Successivamente il giocatore alla sua sinistra esegue l'azione di questo ruolo, ecc... fino a che *tutti* non hanno eseguito *una* volta questa azione. Di seguito il giocatore alla sinistra del Governatore sceglie un altro personaggio tra quelli *rimasti* al centro del tavolo e lo piazza davanti a sé. Iniziando da lui, tutti i giocatori eseguono questa seconda azione. Il giocatore alla sinistra del governatore sceglie una terza carta personaggio e così di seguito...

Quando *tutti* i giocatori hanno scelto un personaggio e svolto le relative azioni, il round termina. Tutte le carte ruolo scelte vengono rimesse accanto a quelle inutilizzate e la carta governatore viene passata di giocatore in giocatore in senso orario. Un nuovo round comincia. Il nuovo governatore sceglie la prima carta personaggio, ecc...

Attenzione: In una partita con 2 giocatori il governatore, dopo che l'avversario ha scelto il personaggio, deve sceglierne un altro. Soltanto dopo, il round termina e la carta governatore passa all'altro giocatore. In altre parole durante ciascun round, 3 su 5 personaggi vengono scelti in questo ordine: Governatore – altro giocatore - Governatore

Il governatore inizia la partita e sceglie un personaggio; di seguito viene svolta la relativa azione

Il giocatore seguente sceglie immediatamente un altro personaggio, e così di seguito...

Al termine del round la carta governatore passa al giocatore successivo, e così di seguito...

Regole per 2 giocatori:
Dopo che il secondo giocatore ha scelto il ruolo, il governatore sceglie un'altra carta personaggio

Le carte personaggio

Innanzitutto, ciascun ruolo, racchiude in sé uno speciale privilegio che può essere sfruttato *soltanto* dal giocatore che lo ha scelto e secondariamente anche un'azione generale che può essere eseguita da *tutti* i giocatori (*unica eccezione: il Cercatore d'oro*).

Principi generali:

- L'azione associata ad un personaggio viene svolta per prima dal giocatore che ha scelto la carta. Successivamente, partendo dal giocatore alla sua sinistra e procedendo in senso orario intorno al tavolo da gioco, viene eseguita dagli tutti gli altri giocatori.
- Un giocatore, quando è il suo turno, *deve* scegliere obbligatoriamente una carta ruolo. Tuttavia può decidere di non svolgere l'azione e quindi perdere il relativo privilegio speciale.
- Ogni carta personaggio viene piazzata davanti al giocatore che l'ha scelta e vi rimane per tutta la durata del round in modo tale che nessun altro giocatore possa sceglierla a sua volta.



Costruttore (fase costruttore → costruzione di palazzi)

Il giocatore che sceglie questo ruolo (= il Costruttore), può costruire *un* palazzo giocando la relativa carta dalla sua mano e piazzandola scoperta sul tavolo davanti a sé, dove rimarrà per tutto il resto della partita.

Egli deve pagare immediatamente il costo di realizzazione indicato sulla carta (il numero in alto a destra e in alto a sinistra) scartando dalla propria mano un uguale numero di carte. Le carte scartate vanno a formare così il mazzo degli scarti. (vedere *la figura a pagina 2*). Grazie al suo privilegio deve scartare una carta in meno rispetto al prezzo del palazzo. (vedere *più avanti nell'esempio*).

Successivamente, se lo desiderano, anche tutti gli altri giocatori possono costruire *un* palazzo.

Attenzione: Un giocatore può, se lo vuole, costruire lo stesso impianto di produzione anche *più di una* volta, ma ciascun palazzo viola può essere costruito *soltanto una* volta!

Note:

- Le regole sopra descritte possono essere modificate e/o estese dal Fabbro, la Gru e la Falegnameria, la Cava e la Biblioteca
- Se un giocatore dispone di uno sconto superiore al costo di realizzazione di un palazzo, *non* prende dal mazzo carte extra! (Esempio: Un giocatore è il Costruttore e possiede il Fabbro e la Biblioteca. Decide di costruire un Mulino per lo Zucchero. Lo sconto è pari a 3 carte ed il costo è pari a 2 carte. Il giocatore non riceve la carta extra non pagata.)
Inoltre il costruttore non usufruisce del privilegio (= 1 carta in meno da pagare) se non costruisce palazzi!

Informazioni dettagliate sui palazzi e le rispettive funzioni si trovano all'interno del paragrafo "Palazzi" presente alla fine del regolamento.

Ciascun ruolo:

- **permette a tutti i giocatori di eseguire un'Azione** (eccetto il Cercatore d'oro)
- **offre un Privilegio valido solo per colui che ha scelto la carta**

Fase del costruttore:

Ciascun giocatore può costruire un palazzo; il Costruttore paga 1 carta in meno

Le carte scartate vengono disposte accanto alle carte personaggio. Le carte devono essere scartate con la faccia coperta di modo tale che nessun giocatore conosca cosa è presente nel mazzo degli scarti. (come figura a pagina 2). Quando il mazzo di gioco viene esaurito le carte scartate vengono rimescolate e vanno a formare un nuovo mazzo di gioco.



Artigiano (fase artigiano → produzione di merci)

Il giocatore che sceglie questo ruolo (= l'Artigiano), inizia la produzione delle merci. Egli prende una carta dal mazzo di gioco e la dispone – *senza guardarla* – faccia *coperta*, parzialmente sopra uno dei suoi impianti di produzione *vuoti*, ovvero sopra un impianto sul quale

non c'è già la merce (vedi figura a lato).

Grazie al privilegio speciale, egli può ripetere questa azione con un *altro* impianto di produzione *vuoto*.

Successivamente, anche tutti gli altri giocatori, dispongono una carta ciascuno sopra uno dei propri impianti di produzione vuoti. Se un giocatore non possiede un impianto di produzione vuoto, non può produrre merce durante questa fase dell'artigiano. Le carte giocate sopra gli impianti, rappresentano merci (*vedere figura a lato*), che possono essere in seguito vendute durante la fase del mercante.

Nota: In qualsiasi momento della partita soltanto 1 merce può essere piazzata sopra un impianto!

Note:

- Le regole sopra descritte possono essere estese e/o modificate dal Pozzo, dall'Acquedotto e dalla Biblioteca.
- I giocatori possono giocare questa fase anche tutti insieme poiché in questo caso non è necessario mantenere una sequenza di gioco ben precisa.



Mercante (fase mercante → vendita di merci)

Il giocatore che sceglie questo ruolo (= il Mercante), scopre innanzitutto la tessera Emporio in cima alla pila. Di seguito annuncia quale merce, tra quelle che possiede, desidera vendere.

Può vendere prima una merce (= 1 carta) in quanto azione del personaggio e successivamente una seconda come privilegio speciale.

Egli prende le relative merci (= carte) dagli impianti di produzione scelti e le mette (*senza guardarle!*) sul mazzo degli scarti. Riceve dal mazzo di gioco e le prende in mano, un numero di carte pari al numero indicato sulla tessera Emporio in corrispondenza della merce venduta (*vedere esempio a pagina successiva*).

Successivamente, anche tutti gli altri giocatori *possono* vendere una delle proprie merci al prezzo indicato sulla tessera. Come ultima azione, il Mercante, deve mettere la tessera Emporio sotto la pila delle altre tessere a faccia in giù (in questo modo la sequenza delle tessere resta immutata per tutta la durata della partita).

Fase dell'Artigiano:

Ogni giocatore può produrre una merce; l'Artigiano invece ne può produrre due



(Il giocatore possiede 1 Zucchero e 1 Tabacco)

Fase del Mercante:

Ogni giocatore può vendere una merce; il Mercante invece ne può vendere due

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 2 | 2 | 3 | 3 | 3 |

Note:

- Le regole sopra descritte possono essere estese e/o modificate dalla Bancarella, dal Mercato, dalla Stazione commerciale e dalla Biblioteca.
- *I giocatori possono giocare questa fase anche tutti insieme poiché in questo caso (ora più che mai) non è necessario mantenere una sequenza di gioco ben precisa.*

Esempio di gioco: Andrea è il Mercante; possiede inoltre la Bancarella e la Stazione commerciale. La tessera Emporio che pesca è quella con i prezzi di vendita più alti (vedi figura a lato). Successivamente annuncia di voler vendere 3 delle sue merci (grazie al fatto di possedere la Stazione commerciale). Egli prende una merce dall'impianto di produzione dell'indaco, del tabacco e dell'argento e le posiziona – senza guardarle – sul mazzo degli scarti.

Successivamente, in base alla sua vendita, pesca dal mazzo di gioco e mette nella propria mano: 1 carta per l'indaco, 2 carte per il tabacco, 3 carte per l'argento ed inoltre 1 carta per la Bancarella. Il giocatore di turno successivo inizia a vendere, ecc...



Consigliere (fase del consigliere → una carta per tutti)

Il giocatore che sceglie questo ruolo (= il Consigliere), prende 5 carte dal mazzo (2 carte come azione e 3 come suo privilegio) e dopo averle esaminate, ne sceglie una da mantenere nella propria mano. Le carte restanti vengono riposte nel mazzo degli scarti.

Successivamente, tutti gli altri giocatori, prendono 2 carte dal mazzo e tra queste scelgono quale mantenere nella propria mano e quale invece scartare.

Note:

- Le regole sopra descritte possono essere estese e/o modificate dall'Archivio, dalla Prefettura e dalla Biblioteca.
- *I giocatori possono giocare questa fase anche tutti insieme poiché in questo caso non è necessario mantenere una sequenza di gioco ben precisa.*



Cercatore d'oro (fase del Cercatore → no azione!)

Il giocatore che ha scelto questa carta personaggio non offre ad alcun giocatore un'azione da svolgere, ma riceve – come suo privilegio speciale – 1 carta pescata dal mazzo di gioco.

Note:

- Le regole sopra descritte possono essere estese e/o modificate dalla Miniera d'oro e dalla Biblioteca.



◀ Prezzo Indaco

◀ Prezzo Zucchero

◀ Prezzo Tabacco

◀ Prezzo Caffè

◀ Prezzo Argento

Fase del Consigliere:

Ogni giocatore sceglie 1 carta tra 2 nuove, il Consigliere ne sceglie 1 tra 5

Cercatore d'oro:

Il Cercatore d'oro soltanto, riceve 1 carta nuova

Un nuovo round

Dopo che *tutti* i giocatori hanno scelto un personaggio e le rispettive azioni sono state eseguite, termina il round. Le carte ruolo utilizzate vengono rimesse al centro del tavolo.

La carta Governatore passa in mano al giocatore a sinistra del Governatore precedente. Come primo compito il nuovo Governatore deve ricordare ai proprietari della Chiesa circa la possibilità di mettere una delle carte, che si trova nella loro mano, sotto questa carta. *Successivamente* il Governatore deve controllare che nessun giocatore (lui compreso) non abbia in mano più di 7 carte (*). Tutti coloro che possiedono più di 7 carte devono scartare immediatamente quelle in eccesso, scegliendole liberamente tra quelle in mano e ponendole nel mazzo degli scarti. *Eccezione:* Coloro che possiedono una Torre possono conservare fino a 12 carte.

Dopo il controllo, il Governatore comincia il nuovo round, scegliendo una carta personaggio, e così di seguito...

Chiarimento: Durante il round un giocatore può avere in mano più di 7 carte in quanto questo limite viene controllato soltanto all'inizio di ogni nuovo round!

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita termina *immediatamente* durante la *fase del Costruttore* durante la quale almeno un giocatore costruisce il *dodicesimo* palazzo; il round *non* viene giocato fino alla fine.

I Punti Vittoria di ciascun giocatore vengono registrati sul blocco notes incluso nella confezione. Ciascun giocatore aggiunge:

- + i Punti Vittoria dei palazzi costruiti (*il numero stampato sul bordo inferiore della carta*)
- + i Punti Vittoria (= *numero di carte*) presenti sotto la Chiesa
- + i Punti Vittoria derivanti dall'Arco della Vittoria, dalla Sala delle corporazioni e dal Municipio
- + i Punti Vittoria derivanti dalla Residenza (*calcolati alla fine!*)



Il vincitore è colui che possiede il maggior numero di Punti Vittoria. In caso di parità vince il giocatore che possiede il maggior numero di carte in mano e merci (1 merce = 1 carta in mano).

I palazzi

Gli impianti di produzione (palazzi colorati)

Esistono 5 diversi impianti di produzione: l'impianto dell'Indaco (10x), il mulino dello Zucchero, l'impianto del Tabacco, la torrefazione del Caffè e la fonderia dell'Argento (8x per tipo). Ciascun giocatore può possedere più impianti dello stesso tipo.

Completamento del round:

- le carte personaggio vengono rimesse al centro del tavolo
- cambio del Governatore che:
 - ricorda la carta Chiesa
 - controlla il limite di carte che si possono tenere in mano (7 oppure 12)
 - inizia il nuovo round

* Per garantire un corretto svolgimento della partita, il numero di carte di ciascun giocatore dovrebbe essere controllato da un avversario

Appena un giocatore costruisce il dodicesimo palazzo, la partita termina

I Punti Vittoria vengono calcolati e annotati: Punti Vittoria dei Palazzi + carte sotto la Chiesa + Palazzi da 6 + la Residenza

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria, è il vincitore



I palazzi viola

Esistono 24 diversi palazzi. Di ciascun tipo ne esistono 3; con l'eccezione dei palazzi che costano 6 carte che ne esistono solo 2 per tipo.

Per *ciascun* palazzo viola valgono le seguenti regole:

- ciascun giocatore ne può costruire soltanto *uno* per tipo
- un palazzo ha effetto soltanto *dopo* la fase del Costruttore durante la quale viene costruito, possibilmente anche durante lo stesso round
- un giocatore può decidere di non utilizzare un determinato palazzo che possiede

Fabbro [Schmiede]

Durante la fase del Costruttore, il proprietario di questo palazzo spende una carta in meno per la costruzione di un *impianto di produzione*. Il Fabbro non è di alcuna utilità per edificare i palazzi viola.

Miniera d'oro [Goldgrube]

Dopo che il privilegio del Cercatore d'oro è stato sfruttato, il proprietario della Miniera d'oro (anche se non è lui ad aver scelto il ruolo del Cercatore) pesca le prime 4 carte dal mazzo di gioco:

- Se i prezzi di costruzione dei palazzi sono tutti *diversi*, il giocatore può sceglierne uno e riporre gli altri 3 nel mazzo degli scarti;
- Se almeno 2 palazzi hanno lo stesso prezzo di costruzione, il giocatore non riceve niente e deve riporre tutte le 4 carte nel mazzo degli scarti

Esempio: Il giocatore pesca:

- Biblioteca (5), Prefettura (3), Fabbro (1) e Impianto del Tabacco (3): deve scartare tutte e 4 le carte.
- Cava (4), Fabbro (1), Impianto del Tabacco (3); Biblioteca (5): sceglie una delle 4 carte e ripone negli scarti le restanti 3

Archivio [Archiv]

Il proprietario di questo palazzo, durante la fase del Consigliere, decide quali carte scartare tra quelle appena pescate e quelle precedentemente in mano. In altre parole può scartare anche carte che aveva già in mano al momento di pescare quelle nuove.

Esempio: Il giocatore è il Consigliere e possiede la Prefettura e l'Archivio: pesca 5 carte dal mazzo, le aggiunge a quelle già in mano, e successivamente ne ripone 3 nel mazzo degli scarti.

Ospizio [Armenhaus]

Se il proprietario di un Ospizio, dopo aver costruito, possiede non più di una carta, ne può pescare una nuova dal mazzo di gioco.

Note:

- Se il giocatore possiede oltre l'Ospizio anche la Falegnameria, riceve prima la carta e dopo, se sussistono ancora le condizioni, ne pesca un'altra grazie all'Ospizio.
- Se il giocatore non costruisce non riceve niente dall'Ospizio



Mercato nero [Schwarzmarkt]

Se il proprietario di un Mercato nero costruisce un palazzo, può prendere *fino a due* merci che possiede sopra i propri impianti di produzione e scartarle. Per ciascuna merce che viene scartata, il costo di realizzazione del palazzo viene ridotto di 1 carta.

Esempio: Il giocatore costruisce una Biblioteca (costo 5 carte): scarta 1 merce dal suo impianto di Indaco, 1 dall'impianto del Tabacco ed inoltre scarta 3 carte dalla sua mano.

Stazione commerciale [Handelsstation]

Il proprietario di una Stazione commerciale può vendere 1 merce in più rispetto al normale.

Esempio: Il proprietario di una Stazione commerciale vende...

- fino a 2 merci se non è il Mercante
- fino a 3 merci se è il Mercante
- fino a 4 merci se è il Mercante e possiede una Biblioteca

Pozzo [Brunnen]

Il proprietario di un Pozzo pesca una carta dal mazzo se, durante la fase dell'Artigiano, produce almeno 2 merci. Questo avviene sia che si tratti dell'Artigiano oppure no.

Bancarella [Marktstand]

Il proprietario di una Bancarella pesca una carta dal Mazzo se, durante la fase del Mercante, vende almeno 2 merci. Questo avviene sia che si tratti del Mercante oppure no.

Gru [Kran]

Il proprietario di una Gru può coprire uno dei propri palazzi, ovvero piazzare la carta del nuovo palazzo sopra quello vecchio, il quale esce fuori dal gioco. Il prezzo di costruzione del nuovo palazzo verrà ridotto del prezzo di costruzione del palazzo appena coperto.

Note:

- Un palazzo coperto perde immediatamente le sue funzioni inoltre non può essere utilizzato per la costruzione del palazzo con il quale verrà coperto, in altre parole non è possibile coprire la Gru.
- Se un giocatore copre un impianto di produzione sul quale è presente una merce (sia che venga sostituito da un palazzo viola oppure un impianto), la merce è persa e viene riposta negli scarti. Se viene coperta la Chiesa, le carte sotto di essa restano e contano sempre come Punti Vittoria.
- Un giocatore non può, per nessun motivo, coprire un palazzo con uno identico.

Esempio:

- Un giocatore copre la Chiesa (3) con una Residenza (6) ed invece di pagare 6 carte ne paga soltanto 3.
- Un giocatore copre l'impianto del Caffè (4) con una Statua (3) e non paga niente; non riceve una carta extra!



Chiesa [Kapelle]

All'inizio di ogni nuovo round, *prima* che il Governatore controlli il limite massimo di 7 carte (e/o 12), il proprietario di una Chiesa può piazzarci sotto, coperta, una carta scelta tra quelle in mano. Ciascuna di queste carte, al termine della partita, conta come un Punto Vittoria guadagnato (*il testo e il valore in Punti Vittoria delle carte vengono ignorati!*).

Note:

- *Il giocatore non deve comunicare ai suoi avversari quali e quante carte ha piazzato sotto la Chiesa.*
- *Se la Chiesa viene coperta (tramite l'utilizzo della Gru), la carta che la copre non rientra nel conteggio delle carte piazzate sotto la Chiesa (infatti questa ultima viene giocata scoperta e non coperta)*

Esempio: Un giocatore ha piazzato sotto la Chiesa 7 carte. Al termine della partita la Chiesa vale 9 Punti Vittoria (2 per la Chiesa + 7 per le carte presenti sotto).

Torre [Turm]

La Torre viene utilizzata all'inizio di ogni round quando il Governatore controlla che ciascun giocatore conservi in mano un massimo di 7 carte. Il proprietario della Torre può conservare 5 carte in più e arriva così ad un massimo di 12 carte. Se possiede più di 12 carte deve comunque scartare quelle in eccesso.

Acquedotto [Aquädukt]

Il proprietario di questo palazzo, durante la fase dell'Artigiano, può produrre una merce extra.

Esempio: Il proprietario di un Acquedotto produce...

- *fino a 2 merci se non è l'Artigiano*
- *fino a 3 merci se è l'Artigiano*
- *fino a 4 merci se è l'Artigiano e possiede anche la Biblioteca*

Falegnameria [Schreinerei]

Se il proprietario di una Falegnameria, durante la fase del Costruttore, costruisce un palazzo *viola*, può, *dopo* aver pagato per intero il prezzo di costruzione, prendere 1 carta dal mazzo di gioco. Questo palazzo non ha alcun utilizzo quando si costruisce un impianto di produzione.

Nota: La Falegnameria non dà diritto ad una carta non appena viene costruito, ma il suo effetto inizia a partire dalla costruzione del palazzo viola successivo.

Prefettura [Präfektur]

Il proprietario di una Prefettura può conservare fino a 2 carte, anziché una, tra quelle pescate durante la fase del Consigliere.

Esempio: Il proprietario di una Prefettura conserva...

- *2 carte se non è il Consigliere (ovvero tutte quelle pescate)*
- *2 carte tra le 5 pescate se è il Consigliere*
- *2 carte tra le 8 pescate se è il Consigliere e possiede una Biblioteca*

Se possiede inoltre un Archivio può scegliere quali carte scartare insieme alle quelle già in mano prima della pescata.



Mercato [Markthalle]

Se il proprietario di un Mercato, durante la fase del Mercante, vende almeno una merce, riceve una carta in più rispetto al prezzo di quella merce indicato sulla tessera Emporio. Se vende più di una merce riceve comunque soltanto *una* carta in più.

Esempio: Un giocatore vende uno Zucchero a prezzo 1 ed un Caffè a prezzo 3: riceve in totale 5 nuove carte. (1 + 3 + 1 per il Mercato)

Cava [Steinbruch]

Il proprietario di una Cava, durante la fase del Costruttore, paga la costruzione di un palazzo *viola* 1 carta in meno rispetto al costo indicato. Questo sconto non si applica alla costruzione degli impianti di produzione.

Esempio: Il giocatore è il Costruttore e possiede una Cava: può costruire una Gru a costo zero. (2 - 1 - 1 = 0)

Biblioteca [Bibliothek]

Se il giocatore utilizza il privilegio relativo alla carta personaggio scelta, può raddoppiarlo. In base al ruolo, la funzione di questo palazzo si concretizza in questo modo:

- *Consigliere*: il giocatore sceglie dopo aver pescato 8 carte;
- *Costruttore*: il giocatore costruisce con uno sconto di 2 carte;
- *Artigiano*: il giocatore produce fino a 3 merci;
- *Mercante*: il giocatore vende fino a 3 merci;
- *Cercatore d'oro*: il giocatore pesca 2 nuove carte.

Esempi:

- *Se il giocatore è il Sindaco e possiede oltre alla Biblioteca, l'Archivio e la Prefettura, pesca 8 carte e ne scarta 6 scegliendole anche tra quelle che aveva già in mano prima di pescare.*
- *Se il giocatore è il Costruttore e possiede oltre alla Biblioteca la Cava, può costruire un palazzo viola pagando 3 carte in meno rispetto al costo indicato.*

Attenzione: In una partita con 2 giocatori la Biblioteca può essere utilizzata dal suo proprietario soltanto una volta per round! Se il Governatore utilizza la Biblioteca durante il suo primo turno, non può utilizzarla durante il secondo!

I seguenti palazzi viola non hanno funzioni speciali da utilizzare durante la partita, ma servono soltanto per dare Punti Vittoria extra al termine della stessa:

I tre monumenti (3 di ogni tipo)

- Statua (3 P.V.) - Obelisco (4 P.V.) - Cavaliere (5 P.V.)
- [Statue] - [Siegestsäule] - [Reiter]

Nota: Un giocatore può costruire ad esempio una Statua ed un Obelisco, ma non due Statue!



I quattro palazzi da "6" (2 di ogni tipo)

Sala delle Corporazioni [Zunftthalle]

Al termine della partita, il proprietario di questo palazzo, riceve 2 Punti Vittoria extra per ogni impianto di produzione posseduto.

Esempio: Un giocatore possiede 2 impianti per l'Indaco, 1 mulino dello Zucchero ed un impianto per il Tabacco: riceve 8 Punti Vittoria aggiuntivi. $(2 \times 2 = 4 + 2 + 2 = 8)$

Municipio [Rathaus]

Al termine della partita, il proprietario del Municipio, riceve 1 Punto Vittoria extra per ogni palazzo viola posseduto (compreso il Municipio stesso!)

Esempio: Un giocatore possiede l'Ospizio, l'Acquedotto, la Falegnameria, la Chiesa, la Cava, la Biblioteca, la Statua, la Sala delle Corporazioni ed il Municipio: riceve 9 Punti Vittoria aggiuntivi.

Arco della Vittoria [Triumphbogen]

Al termine della partita, il proprietario di questo palazzo riceve Punti Vittoria extra per ogni monumento posseduto: per 1 monumento riceve 4 Punti Vittoria, per 2 monumenti 6 e per tutti e 3 i monumenti riceve 8 punti vittoria aggiuntivi.

Esempio: Un giocatore possiede la Statua e il Cavaliere: riceve 6 Punti Vittoria aggiuntivi.

Nota: Se un giocatore possiede sia il Municipio che l'Arco della Vittoria, ogni monumento permette di ottenere Punti Vittoria extra per entrambi i palazzi.

Residenza [Palast]

Alla fine della partita, colui che possiede la Residenza, riceve 1 Punto Vittoria extra per ogni 4 Punti Vittoria ottenuti. In altre parole, divide i suoi Punti Vittoria per 4 e aggiunge il risultato ai suoi Punti Vittoria. (arrotondato per difetto!). I Punti Vittoria aggiuntivi che si guadagnano con la Residenza, devono essere conteggiati alla fine, ovvero dopo aver conteggiato tutti gli altri Punti Vittoria ottenuti.

Esempio: Un giocatore che possiede la Residenza ha ottenuto 34 Punti Vittoria. Grazie a questo Palazzo ottiene 8 Punti Vittoria extra che si sommano al totale parziale; per un totale finale di 42 Punti Vittoria. $(34 + 8 = 42)$



Variante

Dopo aver giocato almeno 2 partite, è possibile variare la partita **preparando** il gioco in questo modo: Ciascun giocatore riceve 4 carte ed un numero di carte extra pari alla posizione occupata intorno al tavolo: es. il Governatore inizia con un totale di 5 carte, il secondo giocatore con 6 carte, il terzo con 7 ed il quarto con 8. Successivamente ciascun giocatore decide quali 4 carte conservare come prima mano scartando quelle in eccesso (da 1 a 4). La partita prosegue quindi normalmente.

alea | Postfach 1150 |
83233 Bernau/Chiemsee
Tel.: 08051 – 970720
Fax: 08051 – 970722
E-mail: info@aleaspiele.de

Distr. CH:
Carlit + Ravensburger
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

**Ora conoscete la capitale.
Perché non esplorare
il resto dell'isola?**



Puerto Rico il gioco da tavolo più volte premiato *
a livello nazionale ed internazionale, ti aspetta.

**Gioca nuovamente il ruolo dell'Artigiano,
del Mercante oppure del Costruttore.**

**Questa volta però dovrai organizzare una strategia molto
più complessa. Chi accetta questa avvincente sfida?**

Chi espanderà l'isola ai massimi livelli? Chi è il più abile governatore?

Gioca a **Puerto Rico – e potrai scoprirlo!**

** Premiato ad esempio come miglior gioco di strategia nei seguenti paesi:*

** Germania * Svezia * Austria * Olanda * USA*

e vincitore del premio "Penna d'Oro" per il miglior regolamento

Traduzione curata da Michele Mura (michelemura@libero.it)