

# PUERTO RICO

1897

## Allgemeine Einführung

Wir schreiben das Jahr 1897. Puerto Rico will sich nach dem Zeitalter des Kolonialismus für die moderne Welt neu aufstellen. Als unabhängiger Bauer stehst du im Wettbewerb mit anderen Bauern. Du stellst neue Arbeiter ein und baust wertvolle Ressourcen an, um sie anschließend gewinnbringend zu verkaufen. Gleichermäßen treibst du eine lebendige städtische Infrastruktur voran. Wirst du mehr Reichtum und Prestige als deine Widersacher anhäufen und der wohlhabendste Bauer des Landes werden?

*Am Ende der Anleitung findet ihr weitere Informationen zur Geschichte von Puerto Rico.*

## 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 Pflanzer neue Plantagen angelegt, auf denen dann, mit Hilfe des Produzenten, Waren hergestellt werden.

Diese werden anschließend per Händler ans Handelshaus verkauft oder durch den Kapitän 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)
- 1 Karte „Gouverneur“ (zeigt den Startspieler eines Durchgangs an)
- 8 Rollenkarten (je 1x Pflanzer, Anwerber, Baumeister, Produzent, Händler, Kapitän, 2x Abenteurer)
- 49 Gebäude (5 beigefarbene große Gebäude (2 Felder groß), 2x 12 kleine beigefarbene Gebäude sowie 20 (farbige) Produktionsgebäude)
- 58 Insel-Plättchen (8 Steinbruch- und 50 Plantagen-Plättchen: 8x Kaffee, 9x Tabak, 10x Mais, 11x Zucker, 12x Früchte)
- 1 Arbeitsregister
- 5 Transportschiffe (mit 4-8 Ladeflächen)
- 1 Handelshaus
- 100 Arbeiter (braune Holzsteinchen)
- 50 Warensteine (je 9x Kaffee und Tabak, 10x Mais, je 11x Zucker und Früchte)
- 50 Siegpunktechips (sechseckig; 31x 1, 19x 5)
- 51 Münzen (43x 1 (silbern), 8x 5 (golden))

### Erweiterung I:

„Die neuen Gebäude“  
2x 12 beigefarbene kleine und 2 große Gebäude  
(alle Namen in **grün**)

### Erweiterung II:

„Die Bürger“  
2x 6 beigefarbene kleine und 1 großes Gebäude, 2 rote Gebäude (alle Namen in **rot**);  
20 Bürger (rote Holzsteinchen)

### Erweiterung III:

„Der Schmuggler“  
1 Rollenkarte „Schmuggler“  
1 Plättchen „Steckbrief Schmuggler“

### Erweiterung IV:

„Das Festival“  
1 Tafel

\* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

# SPIELVORBEREITUNG (BASISSPIEL; 3-5 SPIELER)

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

Die **51 Münzen** 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 Münzen - bei 4 Spielern: 3 Münzen - bei 5 Spielern: 4 Münzen

(Die Münzen der Spieler liegen immer offen auf dem Porträt 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 grünes Plantagen-Plättchen (Früchte).

Die im Uhrzeigersinn folgenden Spieler erhalten:

- bei 3 Spielern: 2. Spieler: 1x Früchte / 3. Spieler: 1x Mais

- bei 4 Spielern: 2. Spieler: 1x Früchte / 3. und 4. Spieler: je 1x Mais

- bei 5 Spielern: 2. und 3. Spieler: je 1x Früchte / 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**  
(sortiert nach Wert):

- 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* Abenteurern (= 6 Karten)
- bei 4 Spielern: alle Karten außer *einem* Abenteurer (= 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**  
sortiert nach den 5 Waren

**das Handelshaus**

**das Arbeitsregister** mit 3, 4 oder 5 Arbeitern darauf (entsprechend der Spielerzahl)

**die Arbeiter** (als Vorratshaufen)

- bei 3 Spielern: 55 Steinchen
- bei 4 Spielern: 75 Steinchen
- bei 5 Spielern: 95 Steinchen

*Nicht benötigtes Spielmaterial verbleibt in der Schachtel.*

## 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 Münze 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: Abenteurer*).

Grundsätzlich gilt:

- Sollten eine oder mehrere Münzen 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 Pflanzler (Pflanzphase → Anlage neuer Plantagen auf der Insel)

Wer diese Rolle wählt, nimmt sich anschließend *entweder* ein Steinbruch-Plättchen (als sein Privileg) *oder* eines der offen 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 ihren Spielplan legen.

Abschließend legt der Pflanzler 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, des Bauhofs und des Krankenhauses beachten.*
- *Sollten dem Pflanzler 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 Pflanzphasen 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 Pflanzphase 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 Münze gelegt**

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

### Die Rollen

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



**Aktion:**  
Jeder Spieler nimmt reihum eine Plantage

**Privileg:**  
Pflanzler darf *stattdessen* einen Steinbruch nehmen

**Am Ende der Pflanzphase: Neue Plantagen aufdecken**

- Das Nehmen eines Insel-Plättchens ist freiwillig; will ein Spieler keines nehmen, wird er in der Pflanzphase einfach übersprungen.
- Liegen keine Steinbrüche mehr im Vorrat, können der Pflanze sein Privileg und die Besitzer des Bauhofs deren Funktion nicht mehr nutzen.

### Der Anwerber (Anwerbephase → Eintreffen neuer Arbeiter)

Die Plättchen (Plantagen/Steinbrüche bzw. Gebäude) zeigen 1 bis 3 Halbkreise. Auf jedem dieser Halbkreise kann genau ein Arbeiter platziert werden. Befindet sich wenigstens ein Arbeiter auf einem Plättchen, gilt es als besetzt. Nur besetzte Plättchen erfüllen ihre Funktion, unbesetzte Plättchen wirken nie!

Wer die Anwerber-Rolle wählt, nimmt sich zunächst (als sein Privileg) einen Arbeiter aus dem *allgemeinen Vorrat* (*nicht* von dem Arbeitsregister!). Anschließend verteilt er die Arbeiter von dem Arbeitsregister, beginnend bei *sich selbst*. Jeder Spieler erhält reihum einen Arbeiter, so lange, bis das Arbeitsregister leer ist.

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

Als Letztes ermittelt der Anwerber nun noch den Bedarf an neuen Arbeitern: Für jeden *nicht* besetzten Halbkreis, den die *Gebäude aller* Spieler zeigen (freie Halbkreise auf Plantagen/Steinbrüchen zählen *nicht!*), wird ein Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat auf dem Arbeitsregister platziert.

**Achtung:** Es werden aber immer mindestens so viele Arbeiter auf dem Arbeitsregister platziert, wie es der Spielerzahl entspricht.

#### Hinweise:

- Im Grunde können die Spieler in der Anwerbephase ihre Arbeiter gleichzeitig verteilen. In manchen Fällen kann es aber von Bedeutung sein, wer seine Arbeiter wo platziert. Darum gilt auch in dieser Phase die gewohnte Reihenfolge: Zuerst verteilt der Anwerber alle seine Arbeiter, dann der reihum nächste Spieler usw.
- Sollte einmal vergessen worden sein, neue Arbeiter auf das Arbeitsregister zu legen, wird dort einfach nachträglich die Mindestmenge platziert.
- Befinden sich im allgemeinen Vorrat keine Arbeiter mehr, kann der Anwerber sein Privileg nicht mehr nutzen.
- Zur Verdeutlichung: Kein Spieler darf Arbeiter „freiwillig“ auf seinem Porträt „zwischenlagern“; solange er kann, muss er freie Halbkreise besetzen. Dies geschieht aber niemals außerhalb einer Anwerbephase.

### Der Baumeister (Bauphase → Bau von Gebäuden)

Wer diese Rolle nimmt, kann direkt anschließend ein Gebäude bauen, indem er die auf dem Gebäude angegebenen Baukosten (im ersten Halbkreis) *abzüglich* einer Münze (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 untereinanderliegende 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 Münze. Allerdings kann ein Spieler bei den Gebäuden der ersten Reihe höchstens *einen* besetzten Steinbruch geltend machen, bei den Gebäuden der zweiten Reihe bis zu *zwei*, bei denen der dritten Reihe bis zu *drei* und bei denen der vierten Reihe bis zu *vier*.



**Aktion:**  
Die Spieler erhalten reihum Arbeiter

**Privileg:**  
Anwerber erhält 1 zusätzlichen Arbeiter

Beispiel für 4 Spieler:



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

**Jeder Spieler kann alle seine Arbeiter neu verteilen**

**Am Ende der Anwerbephase: Neue Arbeiter auf dem Arbeitsregister platzieren**



**Aktion:**  
Jeder Spieler darf ein Gebäude bauen

**Privileg:**  
Baumeister zahlt 1 Münze weniger

**Die Baukosten können durch besetzte Steinbrüche gesenkt werden**

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

Hinweise:

- Bitte die besondere Funktion der Schule beachten.
- Baut der Baumeister kein Gebäude, erhält er die 1 Münze 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 Produzent** (Produktionsphase → Produktion von Waren)

Wer diese Rolle wählt, nimmt sich entsprechend seiner Produktionsketten Waren aus dem allgemeinen Vorrat und stellt sie auf das Porträt 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 Produktionsphase nimmt sich der Produzent (als sein Privileg) vom allgemeinen Vorrat noch *einen* weiteren Stein einer der Warensorten, die er gerade produziert hat.

Hinweise:

- Bitte die besondere Funktion der Fabrik beachten.
- Ist eine Sorte nicht mehr im allgemeinen Vorrat vorhanden, gehen betroffene Spieler leer aus.
- Hat der Produzent nichts produziert, erhält er den einen Extra-Stein (Privileg) nicht.

### **Der Händler** (Handelsphase → Verkauf von Waren)

Wer diese Rolle nimmt, kann anschließend genau *einen* Warenstein an das Handelshaus verkaufen. Er erhält dafür (als sein Privileg) 1 Münze mehr, als im Handelshaus angegeben ist. Anschließend kann reihum auch jeder andere Spieler maximal *einen* Warenstein zum angegebenen Preis an das Handelshaus verkaufen. Die Handelsphase 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 Handelsphase 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 Münze (Privileg) nicht.
- Es ist durchaus gestattet, Mais an das Handelshaus zu „verkaufen“, auch wenn dadurch keinerlei Einnahmen erzielt werden.



**Aktion:**  
Alle erhalten  
Waren aus  
dem Vorrat

**Privileg:**  
Produzent erhält  
einen Stein mehr

*Hinweis: Der Produzent 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!*



**Aktion:**  
Jeder Spieler kann  
max. *einen* Waren-  
stein verkaufen

**Privileg:**  
Händler erhält 1  
Münze mehr als  
angegeben

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

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

## Der Kapitän (Lieferphase → Lieferung von Waren)

Der Kapitän leitet die Warenlieferung 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 Lieferphase 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 Lieferphase 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 (Handlerphase) 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 dem Porträt 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 ihrem Porträt befinden: Einen Warenstein 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 Lieferphase 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 Lieferphase 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.
- Ausschließlich am Ende jeder Lieferphase wird überprüft, ob die Spieler in der Lage sind, ihre Waren zu lagern, am Ende anderer Phasen aber nicht.



### **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 Lieferphase und die vollen Transportschiffe werden geleert**

### **Lagerung beachten!**

**Pro Spieler nur ein Warenstein (Ausnahme: Lagerhäuser!)**

*Beispiel für eine Lieferphase (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 Früchte. 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 Lieferphase 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.*

## Die Abenteurer

Wählt ein Spieler die Rollenkarte „Abenteurer“, löst er damit *keine* allgemeine Aktion aus, sondern erhält nur sein Privileg: eine Münze 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* Münze gelegt.

Dabei spielt es keine Rolle, ob dort bereits Münzen liegen. Solche Rollen sind in den nächsten Durchgängen attraktiver, da sie nun eine oder mehrere Münzen *zusätzlich* zu ihrem Privileg einbringen. (So erhält beispielsweise ein Spieler, der einen Abenteurer mit 2 Münzen darauf nimmt, insgesamt 3 Münzen.)

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 wieder eine der Rollenkarten auswählt usw.

## SPIELENDE

Das Spiel endet *am Ende* des Durchgangs, in dem mindestens eine der folgenden drei Bedingungen eintritt:

- am Ende der Anwerbephase können nicht mehr so viele Arbeiter auf dem Arbeitsregister platziert werden, wie nötig wären;
- während der Bauphase bebaut wenigstens ein Spieler seinen zwölften Bauplatz;
- es sind während der Lieferphase alle Siegpunktechips aufgebraucht.

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

Die Siegpunkte der Spieler werden nun auf einem Blatt Papier notiert.

Jeder Spieler addiert:

- den Wert seiner Siegpunktechips +
- die Siegpunkte seiner Gebäude (*weiße Zahl in schwarzem Sechseck oben rechts*) +
- die Extra-Siegpunkte seiner *besetzten* großen Gebäude

**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 Münzen und Waren besitzt (1 Ware = 1 Münze).



**Aktion:**  
keine!

**Privileg:**  
1 Münze  
von der Bank

## Durchgangsende:

**Auf jeder der drei nicht genommenen Rollenkarten 1 Münze platzieren, dann alle Rollenkarten zurück in die Auslage legen**

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn

- nicht mehr genügend Arbeiter vorhanden sind
- ein Spieler alle 12 Bauplätze bebaut hat
- die Siegpunktechips aufgebraucht sind

Jeder Spieler addiert

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

**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 Arbeiter 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 weiße Zahl oben rechts auf jedem Gebäude gibt an, wie viele Siegpunkte es (besetzt oder unbesetzt) am Spielende einbringt.
- Die Zahl im ersten Halbkreis jedes Gebäudes gibt seine Baukosten an. Sie spielt nach dem Bau des Gebäudes keine Rolle mehr.

## Die Produktionsgebäude (grün, weiß, braun und schwarz)

sind zusätzlich zu den Plantagen zur Herstellung der verschiedenen Waren notwendig:

- Die Früchte werden in den Fruchtelagern gelagert (grüne Waren).
- Das Zuckerrohr wird in den Zuckermühlen zu Zucker (weiße Waren) raffiniert.
- Die Tabakblätter werden in den Tabakspeichern getrocknet (braune Waren).
- Aus der Kaffeepflanze werden in den Kaffeeröstereien Kaffeebohnen (schwarze 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 Produktionsphase *einen* gelben Warenstein.

Die Halbkreise eines Produktionsgebäudes geben an, wie viele Waren hier maximal erzeugt werden können, wenn sie mit Arbeitern 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 Halbkreise 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 Halbkreis 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 Ware 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 Handelsphase einen Warenstein, erhält er dafür *eine* Münze mehr von der Bank.

*Beispiel:* Er verkauft einen Warenstein Mais und erhält dafür 1 Münze.

### Hazienda

Kommt der Besitzer einer Hazienda in der Pflanzphase 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 einen Bauhof, darf er keinen Steinbruch anstelle des verdeckten Plättchens nehmen.

### Bauhof

Kommt der Besitzer eines Bauhofs in der Pflanzphase an die Reihe, kann er *anstelle* eines der offen liegenden Plantagen-Plättchen auch einen Steinbruch nehmen.

*Hinweis:* Besitzt der Pflanze einen Bauhof, darf er trotzdem nur einen Steinbruch nehmen.

### Kleines Lagerhaus

Wie bereits unter „Der Kapitän“ beschrieben, benötigen die Spieler am Ende jeder Lieferphase für nicht gelieferte Waren Lagerstätten, andernfalls müssen sie diese in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

Der Besitzer eines kleinen Lagerhauses darf am Ende einer Lieferphase – neben dem einen *Warenstein*, 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 dem Porträt.

Das Lagern schützt nicht vor dem Zwang, Waren zu verschiffen, sondern lediglich nach dem Verschiffen vor dem Zurücklegen in den allgemeinen Vorrat.

### Krankenhaus

Nimmt sich der Besitzer eines Krankenhauses in der Pflanzphase ein Insel-Plättchen (Plantage oder Steinbruch), darf er sich sofort einen Arbeiter 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 Arbeiter. Befindet sich kein Arbeiter mehr im Vorrat (gegen Ende des Spiels möglich), darf er einen von dem Arbeitsregister nehmen. Befindet sich auch dort keiner mehr, geht er leer aus.

### Kontor

Verkauft der Besitzer eines Kontors in der Handelsphase 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 Münze beim Verkaufen



+ 1 Plantage beim Pflanzen



Steinbruch statt Plantage



+ 1 Warensorte lagern



+ 1 Arbeiter beim Pflanzen



Gleiche Ware verkaufen

## Große Markthalle

Verkauft der Besitzer einer großen Markthalle in der Handelsphase einen Warenstein, erhält er dafür *zwei* Münzen mehr von der Bank.

*Hinweis:* Besitzt ein Spieler eine kleine und eine große Markthalle, erhält er beim Verkauf dementsprechend 3 Münzen mehr.

## Großes Lagerhaus

Der Besitzer eines großen Lagerhauses darf am Ende einer Lieferphase – neben dem einen Warenstein, 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.

## Fabrik

Produziert der Besitzer einer Fabrik in der Produktionsphase mehr als eine Warensorte, erhält er dafür Geld von der Bank: Für zwei Warensorten erhält er 1 Münze, für drei Sorten 2 Münzen, für vier Sorten 3 Münzen und für alle fünf Sorten 5 Münzen. Die Anzahl der produzierten Warensteine spielt dabei keine Rolle.

*Beispiel:* Der Besitzer einer Fabrik verfügt über 3 Mais-, 3 Zuckerrohr- und 1 Tabak-Plantage sowie die entsprechend ausgestatteten Produktionsgebäude. In der aktuellen Produktionsphase 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 Münze aus der Bank, da er zwei Warensorten produziert hat.

## Schule

Baut der Besitzer einer Schule in der Bauphase ein Gebäude, darf er sich sofort *einen* Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und ihn auf *dieses* Gebäude legen.

*Hinweise:* Baut er ein Gebäude mit mehr als einem Halbkreis, erhält er trotzdem nur einen Arbeiter. Befindet sich kein Arbeiter mehr im Vorrat (gegen Ende des Spiels möglich), darf er einen von dem Arbeitsregister nehmen. Befindet sich auch dort keiner mehr, geht er leer aus.

## Hafen

Jedes Mal, wenn der Besitzer eines Hafens während einer Lieferphase 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 Lieferphase, durch den Hafen 3 zusätzliche SP erhalten.

## Werft

Kommt ein Spieler in der Lieferphase 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 Lieferphase dann erneut mit Verschiffen 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.



+ 2 Münzen  
beim Verkauf



+ 2 Warensorten  
lagern



+ 0/1/2/3/5  
Münzen beim  
Produzieren



+ 1 Arbeiter  
beim Bauen



+ SP beim  
Verschiffen



= 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 Lieferphase nicht vollständig gefüllt gewesen – und entsprechend nicht geleert worden ...

*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!

### Feuerwache

Der Besitzer der *besetzten* Feuerwache erhält am Spielende zusätzlich 1 SP für jedes eigene (besetzte oder unbesetzte) *kleine* Produktionsgebäude (= kl. Fruchtelager und kl. Zuckermühle) sowie 2 SP für jedes *große* (besetzte oder unbesetzte) Produktionsgebäude (= gr. Fruchtelager, gr. Zuckermühle, Tabakspeicher, Kaffeerösterei).

*Beispiel:* Der Besitzer der Feuerwache besitzt am Spielende die kl. und die gr. Zuckermühle, das kl. Fruchtelager und die Kaffeerösterei: er erhält zusätzliche 6 SP.

### Residenz

Der Besitzer der *besetzten* Residenz erhält am Spielende zusätzliche Siegpunkte für seine mit (besetzten oder unbesetzten) Plantagen, Wäldern und Steinbrüchen belegten Anbaufelder. Für eins bis 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.

### Festung

Der Besitzer der *besetzten* Festung erhält am Spielende zusätzlich für je drei Arbeiter auf seinem Spielplan 1 SP.

*Beispiel:* Der Besitzer der Festung hat am Spielende insgesamt 20 Arbeiter auf seinen Plantagen, Steinbrüchen, Gebäuden und seinem Porträt liegen: er erhält zusätzliche 6 SP.

### 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.

### Gouverneurspalast

Der Besitzer des *besetzten* Gouverneurspalastes erhält am Spielende zusätzlich 1 SP für jedes eigene (besetzte oder unbesetzte) *beigefarbene* Gebäude (*inkl. des Gouverneurspalastes*).

*Beispiel:* Ein Spieler besitzt am Spielende folgende beigefarbene Gebäude: Hazienda, Bauhof, Kontor, gr. Lagerhaus, Hafen, Residenz und Gouverneurspalast (besetzt): er erhält zusätzliche 7 SP.



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



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



+ 1 SP für je 3 eigene Arbeiter



+ 1 SP für je 4 SP (nur Chips!)



+ 1 SP für jedes eigene beigefarb. Gebäude

# DAS SPIEL ZU ZWEIT

Alle vorgenannten Regeln bleiben bestehen, bis auf folgende Ausnahmen:

## SPIELVORBEREITUNG

- **Jeder Spieler erhält 1 Spielplan, 3 Münzen und 1 Plantagen-Plättchen** (Startspieler vom 1. Durchgang: Früchte (+ Gouverneur-Karte); 2. Spieler: Mais).
- **Von den Insel-Plättchen** werden je 3 x Mais, Früchte, 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).
- **Von den Gebäuden** werden von jedem beigefarbenen eines und von den sechs verschiedenen Produktionsgebäuden je zwei auf dem Ablageplan bereitgelegt.
- **Von den Siegpunkten** werden 65 als Vorrat bereitgelegt.
- **Von den Arbeitern** werden 40 Stück als Vorrat bereitgelegt und zwei zusätzliche auf dem Arbeitsregister platziert (Minimum also auch hier: Spielerzahl).
- **Von den Transportschiffen** werden das 4er- und das 6er-Schiff bereitgelegt.
- **Von den Warensteinen** werden zwei pro Sorte aus dem Spiel genommen, und der Rest wird als Vorrat bereitgestellt.
- **Das Handelshaus** wird bereitgelegt sowie **sieben Rollenkarten** (alle außer einem Abenteurer).

## 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 Münze platziert. Dann wechselt der Gouverneur, der wieder aus allen sieben Rollen aussuchen kann usw.

## SPIELENDE

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

### Pro Spieler:

**1 Spielplan, 3 Münzen,  
1 Plantage** (Früchte bzw. Mais)

### 3 Plantagen auslegen

(zuvor je 3 Insel-Plättchen pro Sorte aussortieren)

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

**Siegpunkte: 65**

**Arbeiter: 40 + 2 auf Arb.register**

**Transportschiffe: 4er + 6er  
Waren: je 2 aussortieren**

**Handelshaus und 7 Rollenkarten  
bereitlegen**

**Die Spieler spielen abwechselnd  
6 der 7 Rollen; dann wird ge-  
wechselt usw.**



# 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 Münzen können von den jeweils vier zur Auswahl stehenden zwei *beliebige* ausgewählt werden.

**Das Spiel kann beginnen ...**

### Kanal

Produziert der Besitzer eines Kanals mit dem großen Fruchtelager wenigstens eine Frucht, erhält er *einen* Warenstein Frucht dazu. Für die *große* Zuckermühle gilt dasselbe für einen zusätzlichen Warenstein Zucker.

Hinweis: Der Kanal gilt nicht für das kl. Fruchtelager und die kl. Zuckermühle.

### Holzlager

Kommt der Besitzer eines Holzlagers in der Pflanzphase 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 Holzlager besetzt ist oder nicht) für jeweils *zwei* Wälder auf seiner Insel 1 Münze weniger.

Diese Einsparung gilt zusätzlich zu den Steinbrüchen und unterliegt *nicht* deren Reihenbeschränkung.

Achtung: Wälder werden *nicht* mit Arbeitern 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 Münze bezahlen.

Hinweise: Benutzt der Holzlager-Besitzer auch ...

... die Hazienda, darf er das Plättchen anschauen, bevor er es ggf. als Wald auslegt;

... das Verlagshaus, kann er frei entscheiden, keine, eine oder beide Plantagen als Wald auszulegen;

... das Krankenhaus, platziert er den Arbeiter auf seinem Porträt.

Bereits auf der Insel ausliegende Plantagen können mittels des Holzlagers nicht nachträglich in Wälder umgewandelt werden.

### Schwarzmarkt

Baut der Besitzer eines Schwarzmarktes ein Gebäude, darf er hierbei maximal je *einen* Arbeiter, *einen* Warenstein und *einen* Siegpunkt „in Zahlung geben“ (zurück in den entsprechenden Vorrat), wofür er jeweils 1 Münze 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 Arbeiter ab, nachdem bereits eine Spielende-Bedingung eingetreten ist, bleibt es beim Spielende!

Der Arbeiter 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**

### Produktionsgebäude 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. Fruchtelager/ gr. Zuckermühle**



**Plantage als Wald; 2 Wälder = -1 Münze beim Bauen**



**für je 1 SP, Ware und Arbeiter -1 Münze beim Bauen**

Beispiel: Der Spieler möchte den Hafen für 8 Münzen bauen, besitzt aber nur 6 Münzen. Er gibt eine Frucht und einen beliebigen Arbeiter ab, wodurch er 2 Münzen einspart, und baut den Hafen.

## Lagerhalle

Der Besitzer einer Lagerhalle darf am Ende jeder Lieferphase — neben dem einen freien Warenstein — noch bis zu *drei* weitere beliebige Warensteine lagern.

## Bohio

In der Anwerbephase kann der Besitzer bis zu *zwei* Arbeiter in sein Bohio 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 Anwerbephase).

*Beispiel:* Der Spieler versetzt gegen Ende der Lieferphase 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 das Verlagshaus, womit er nun das doppelte Händlerprivileg erhält.

## Handelsposten

Kommt der Besitzer eines Handelspostens in der Handelsphase an die Reihe, kann er *entweder* wie gehabt einen Warenstein den Regeln entsprechend ins Handelshaus oder mit seinem Handelsposten 1 *beliebigen* Warenstein zum regulären Preis *direkt zurück in den Vorrat* verkaufen.

*Achtung:* Die Markthallen dürfen beim Handelsposten *nicht genutzt werden*, das Händlerprivileg aber schon.

## Kirche

Baut der Besitzer einer Kirche Gebäude der zweiten oder dritten Reihe, erhält er je 1 Siegpunkt; bei Gebäuden der vierten Reihe je 2 Siegpunkte.

*Hinweis:* Für den Bau der Kirche selbst erhält man diesen Siegpunkt nicht.

## 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.

## Leuchtturm

Der Leuchtturm wird zu ähnlichen Bedingungen wie der Hafen genutzt. Er bringt statt Siegpunkten Geld ein. Ist der Leuchtturmbesitzer auch Kapitän, erhält er dafür eine weitere Münze.

*Hinweis:* Um Extra-Münzen für Lieferungen zu erhalten, muss man nicht Kapitän sein. Und umgekehrt muss man für die Extra-Münze fürs Kapitänsamt nichts liefern.

## Destille

Die Destille wird zu denselben Bedingungen wie die Fabrik genutzt, außer dass sie nur für die Produktion *einer* Warensorte Geld einbringt: Der Besitzer erhält eine Münze 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 Produzenten-Privileg)).

*Achtung:* Die Maisproduktion wird bei der Destille *nicht berücksichtigt!*

## Verlagshaus

Der Besitzer eines Verlagshauses erhält das *doppelte* Privileg seiner Rolle. Als *Pflanzer* 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 Produzent darf er sich auch zwei *verschiedene* Warensteine nehmen.

*Hinweis:* Benutzt ein Verlagshausbesitzer beim Pflanzen ein Krankenhaus, erhält er nur für das *erste* Plättchen einen Arbeiter; benutzt er einen Bauhof, darf auch das *zweite* Plättchen ein Steinbruch sein.



+ 3 Warensteine lagern



bis zu 2 Arbeiter umsetzen



= 1 eigenes Handelshaus

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



0/1/1/2 SP beim Bauen



= 1 eigenes Transportschiff (1/2 SP)



+ Münzen beim Verschiffen



+ Münzen beim Produzieren



doppeltes Privileg

## Versammlungshalle

Wenn der Besitzer einer Versammlungshalle in der Lieferphase das erste Mal an die Reihe kommt, erhält er zunächst für je 2 *gleiche* Warensteine auf seinem Porträt 1 Siegpunkt. Anschließend verfährt er nach den bekannten Lieferregeln.

*Beispiel 1:* Der Spieler besitzt 3 Mais, 2 Früchte und 1 Kaffee: er erhält 2 SP.

*Beispiel 2:* Der Spieler besitzt 4 Mais und 2 Kaffee: er erhält 3 SP.

## Monument

Auf dem Monument wird *kein* Arbeiter platziert. Es ist am Spielende 8 Siegpunkte wert.

## Kathedrale

Der Besitzer der *besetzten* Kathedrale erhält am Spielende zusätzlich für je 3 *gleiche* Insel-Plättchen Siegpunkte. Der erste solche „Dreier“ bringt ihm 1 SP, der zweite weitere 2, der dritte weitere 3 und der vierte weitere 4 SP ein. Der Spieler erhält also 0, 1, 3, 6 oder 10 zusätzliche Siegpunkte für die Kathedrale.

*Beispiel:* Der Besitzer der Kathedrale besitzt am Spielende folgende Insel-Plättchen: 6 Wälder, 3 Steinbrüche, 2 Mais, 1 Kaffee: er erhält zusätzliche 6 SP.

# 2. Erweiterung: DIE BÜRGER

## SPIELVOBEREITUNG

Die **neuen Gebäude** werden *zusätzlich* zu den anderen 23 verschiedenen Gebäuden (*vom Basis-Spiel oder auch gemischt mit denen der 1. Erweiterung*) auf dem Ablageplan entsprechend ihrer Baukosten (1. - 4. Reihe) ausgelegt. Das Geld wird in dem Fall neben der „Bank“ neben dem Plan bereitgelegt. Die 20 Bürger werden neben dem Arbeitervorrat bereitgelegt. *Da bei dieser Erweiterung aufgebrauchte Arbeiter/Bürger nicht mehr als Bedingung für das Spielende gelten*, müssen weder die Arbeiter noch die Bürger zu Spielbeginn abgezählt werden.

Zu Beginn des Spiels und am Ende jeder Anwerbephase wird immer *ein* Bürger *anstelle* eines Arbeiters auf das Arbeitsregister gelegt (sofern sich noch Bürger im Vorrat befinden). Diese Bürger können dann in den Anwerbephases (zumeist vom jeweiligen Anwerber selbst) *statt* eines Arbeiters genommen werden.

**Jeder eigene Bürger ist am Spielende 1 Siegpunkt wert.** Ansonsten bleiben alle Regeln des Basis-Spiels bestehen - mit folgenden neuen Gebäuden:

## Katasteramt

Kommt der Besitzer eines Katasteramtes in der *Handelsphase* an die Reihe, darf er entweder die oberste Plantage vom verdeckten Stapel für 1 Münze kaufen und auf seine Insel legen (wenn das Katasteramt mit einem Arbeiter besetzt ist) oder eine beliebige seiner Plantagen (oder Wälder) für 1 Münze auf den offenen Ablagestapel legen (wenn das Katasteramt mit einem Bürger besetzt ist).

*Hinweise:* Besitzt man neben dem Katasteramt auch das Holzlager, darf man die neue Plantage auch als Wald ablegen. Befindet sich auf einer abgelegten Plantage ein Arbeiter/Bürger, wird er auf dem Porträt platziert (gilt auch für die Parkbehörde).

## Kapelle

In jeder Produktionsphase erhält der Besitzer einer Kapelle entweder 1 Münze (wenn sie mit einem Arbeiter besetzt ist) oder 1 Siegpunkt (wenn sie mit einem Bürger besetzt ist).



+ SP vorm  
Verschiffen



8 SP am Spielende



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

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

Aufgebrauchte Arbeiter sind *keine* Spielende-Bedingung mehr

Ein Bürger statt einem Arbeiter auf die Anwerbestelle

Jeder Bürger ist am Ende 1 Siegpunkt wert



Beim Handeln  
1 Plantage kaufen  
bzw. verkaufen



+ 1 Münze bzw.  
+ 1 SP  
beim Produzieren

### Parkbehörde

Hat der Besitzer einer Parkbehörde einen Arbeiter darauf liegen, darf er am Ende jeder Pflanzphase *eine* seiner Plantagen (oder einen Wald) ersatzlos zurück auf den Ablagestapel legen.

Hat er einen Bürger auf seiner Parkbehörde liegen und besitzt am Ende einer Pflanzphase die (*eindeutig!*) meisten *leeren* Anbaufelder, erhält er 2 Siegpunkte.

### Notariat

Der Besitzer eines Notariats spart beim Bau kleiner Gebäude (1. - 3. Reihe) je 1 Münze, wenn es mit einem Arbeiter besetzt ist.

Oder er spart beim Bau großer Gebäude (4. Reihe) je 2 Münzen, wenn es mit einem Bürger besetzt ist.

*Achtung:* Dies gilt nicht – wie auch bei den drei vorgenannten Gebäuden – umgekehrt! Es spart also weder ein mit einem Arbeiter besetztes Notariat beim Bau eines großen Gebäudes noch ein mit einem Bürger besetztes Notariat beim Bau eines kleinen Gebäudes etwas ein!

### Versorgungsamt

Kommt der Besitzer eines Versorgungsamtes in der Lieferphase das erste Mal an die Reihe, kann er (noch vor seiner ersten Lieferung) *pro* eigenem Bürger auf seiner Insel einen *Warenstein* zurück in den Vorrat legen und sich dafür jeweils 1 Siegpunkt nehmen.

*Hinweis:* Es spielt keine Rolle, ob dieses Gebäude dabei mit einem Arbeiter oder einem Bürger 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 Anwerbephase das erste Mal an die Reihe, erhält er 1 *zusätzlichen* Bürger direkt aus dem Vorrat (also nicht von dem Arbeitsregister). Gibt es im Vorrat keinen Bürger mehr, erhält er von dort stattdessen einen Arbeiter (sofern noch vorhanden).

### Schneiderei

In jeder Produktionsphase erhält der Besitzer einer Schneiderei für jeden Bürger auf seiner Insel 1 Münze.

*Hinweis:* Die Schneiderei (roter Balken) zählt als großes Produktionsgebäude (s. „Feuerwache“).

### Stadtplatz

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



- 1 Plantage bzw. leerste Insel:  
+ 2 SP



-1 Münze bzw. -2 Münzen beim Bauen



Vorm Verschiffen:  
+ 1 SP pro abgegebenem Warenstein pro Bürger



+ 1 Bürger vom Vorrat



+ 1 Münze pro Bürger



+ 1 SP pro Bürger

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

### 3. Erweiterung: SCHMUGGLER

Legt die Rollenkarte „Schmuggler“ zusätzlich zu den anderen der Spieleranzahl entsprechenden Rollenkarten aus. Wer diese Rolle wählt, wählt direkt anschließend eine der vier Möglichkeiten (Überfall, Plünderung, ...) und führt sie aus. Die Aktion gilt nur für den Spieler selbst, die Mitspieler haben hiervon nie etwas. Zusätzlich gilt:

- Auf die Schmuggler-Rollenkarte wird keine Münze gelegt, wenn sie nicht gewählt wird.
- Wer die Schmuggler-Rolle genommen hat, darf sie erst erneut nehmen, wenn sie zwischenzeitlich von einem anderen Spieler genommen wurde. Zum Markieren erhält der Spieler deswegen zusammen mit dem Schmuggler auch immer dessen Steckbrief.

#### **Überfall:**

Entferne alle Waren von einem Schiff. Lagere bis zu drei der entfernten Waren bei dir ein.

#### **Plünderung:**

Entferne alle Waren aus dem Handelshaus. Nimm dir pro entfernter Ware einen Siegpunkt.

#### **Abwerbung:**

Reduziere die Anzahl der Arbeiter auf dem Arbeitsregister auf die Mindestzahl (= Spieleranzahl).

Behalte bis zu 3 der entfernten Arbeiter und setze sie sofort auf deiner Insel ein (aber nicht auf das Porträt!).

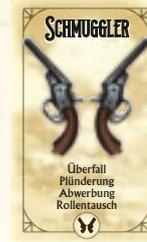
#### **Rollentausch:**

Nimm eine in diesem Durchgang noch nicht genutzte Rolle und leg sie vor dir ab. Nimm dir alle Münzen von dieser Rolle.

Wählt anschließend in diesem Durchgang ein Mitspieler diese Rolle, nimmst du dir dafür zusätzlich 3 Münzen aus der Bank.

Wurde diese Rolle bis zum Durchgangsende nicht genutzt, spiele sie dann selbst.

*Hinweis: Die Aktionen des Schmugglers werden durch keine Gebäude (wie z.B. das Verlagshaus) beeinflusst oder gar verbessert.*



## 4. Erweiterung: FESTIVAL

Legt die Tafel „Festival“ gut sichtbar aus. Legt dann die Bedingungen für die drei verschiedenen Belohnungen fest:

**Plantagen:** Sucht aus allen Plantagen je eine pro Sorte aus (Mais, Früchte, Zucker, Tabak und Kaffee), mischt diese fünf Plättchen verdeckt und legt dann ein zufälliges davon offen auf das entsprechende Feld der „Festival“-Tafel. Mischt die restlichen vier Plantagen zurück in den Vorrat.

**Waren:** Nehmt drei Warensteine pro Sorte (Mais, Früchte, Zucker, Tabak und Kaffee), mischt diese verdeckt in der Hand (oder einem Säckchen) und platziert dann drei zufällige davon auf den entsprechenden drei Feldern. Dabei darf auch eine Sorte mehrfach vertreten sein. Legt die anderen Steine zurück in ihren Vorrat.

**Gebäude:** Nehmt je ein Gebäude aus der dritten Reihe (= Gebäude, die 3 Siegpunkte am Spielende bringen), mischt diese Plättchen verdeckt und legt dann ein zufälliges davon offen auf das entsprechende Feld der „Festival“-Tafel. Legt die anderen Gebäude wieder zurück auf den Ablageplan.

### Hinweise:

- Solltet ihr mit der 1. Erweiterung spielen, zieht das Festival-Gebäude erst, nachdem ihr alle Gebäude den Regeln entsprechend ausgelegt habt.
- Solltet ihr ausgerechnet das Produktionsgebäude erwischen, von dem bereits die zugehörige Plantage auf der Festival-Tafel liegt, legt es zurück auf den Ablageplan und zieht ein anderes zufälliges Gebäude.
- Spielt ihr nur zu zweit, sucht das ausgelegte Gebäude anschließend aus den nicht benutzten Gebäuden heraus und legt es auf den Ablageplan, so dass es dort keine Lücke gibt!

Die Aufgaben können in beliebiger Reihenfolge erfüllt werden:

**Plantagen:** Wer als Erster drei Plantagen der ausliegenden Art auf seiner Insel hat, erhält zur Belohnung drei Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat (sofern noch vorhanden), die er sofort auf seiner Insel (oder dem Porträt) einsetzt.

**Waren:** Wer als Erster in einer Produktionsphase wenigstens die drei Waren produziert, die den ausliegenden Waren entsprechen, erhält zur Belohnung drei Münzen aus der Bank und legt sie auf sein Porträt.

**Gebäude:** Wer als Erster in einer Bauphase das Gebäude baut, das dem ausliegenden Gebäude entspricht, erhält zur Belohnung drei Siegpunkte vom allgemeinen Vorrat und legt sie auf sein Porträt.

Sobald eine Aufgabe erfüllt ist, legt das entsprechende Plättchen oder die Waren zurück in ihren Vorrat bzw. auf den Ablageplan. Sie stehen damit ab jetzt wieder zur Verfügung.



## Geschichte in Form eines Brettspiels

„*Puerto Rico 1897*“ ist von der puertoricanischen Kultur und Geschichte inspiriert, als das Land versuchte, sich vom spanischen Kolonialismus zu lösen und sich ins 20. Jahrhundert zu bewegen. Als Spieler engagiert ihr euch als lokale Bauern, die versuchen, Wohlstand, Ansehen und Unabhängigkeit in einer aufstrebenden modernen Welt zu schaffen. Während sich „*Puerto Rico 1897*“ stark an der Geschichte der Insel orientiert, kann das Spiel diese selbstverständlich nicht eins zu eins wiedergeben. Wir haben uns aber bemüht, so gut wie möglich den Unternehmergeist dieser Zeit wie auch die herzliche, einladende Gemeinschaftskultur hervorzuheben. Letztendlich hoffen wir, dass „*Puerto Rico 1897*“ eure Neugier weckt, damit ihr mehr über die puertoricanische Kultur in Vergangenheit und Gegenwart erfahrt.

Was folgt, ist ein Überblick über den historischen Hintergrund von Puerto Rico sowie über die speziellen Aspekte, die für das Thema und die Mechanismen des Spiels eine wichtige Rolle spielen.

## Historischer Überblick

Vor 1492 wurde Puerto Rico von dem indigenen *Taino-Volk*, das dort bereits seit Hunderten von Jahren lebte, *Boriken* genannt.

Die Taino begrüßten die Neuankömmlinge aus Europa zunächst herzlich. Doch schon bald wurden sie durch massive Waffengewalt, ungewohnte Krankheiten und weitere ernsthafte Beeinflussungen weitgehend, wenn auch nicht vollständig, durch die spanischen Eroberer, die in diesem neuen Land nach Reichtümern suchten, dezimiert. Auch zahlreiche afrikanische Völker kamen auf die Insel, selten als Entdecker, meist als Sklaven, um die verlorene Arbeitskraft zu ersetzen, bedingt durch die stetig schwindende Taino-Bevölkerung.

Aus diesem turbulenten Schmelztiegel entwickelte sich schließlich ein Synkretismus, also eine starke Vermischung von Kultur, Religion und Lebensweisen. Die kulturellen Ausdrucksformen – wie Musik, Sprache, Religion, Kunst, Essen – schöpfen die Puertoricaner noch heute aus diesen drei unterschiedlichen kulturellen Traditionen: die der Taino, der Spanier und der Afrikaner.

Während des größten Teils der spanischen Kolonialzeit schätzte Spanien die Insel hauptsächlich aus militärischer und strategischer Sicht. Es investierte in Burgen, Forts und andere Befestigungsanlagen, um Angriffen der französischen, holländischen und anderer Kolonialmächte zu widerstehen. Viele der großen Städte Puerto Ricos wurden zu dieser Zeit gegründet und aufgebaut, währenddessen das Landesinnere vernachlässigt wurde. Die ländliche Bevölkerung, die *Jibaros*, war so gezwungen, eine eigene Wirtschaft aufzubauen, indem sie Güter wie Tabak, Mais, Reis und Zitrusfrüchte anbaute. Diese und andere nichtlandwirtschaftliche Waren handelte sie dann mit spanischen, aber auch anderen Kaufleuten.

Im 18. und 19. Jahrhundert förderte die spanische Regierung weitere europäische Einwanderung, teilweise durch Maßnahmen wie Landzuteilungsprogramme. Ein Großteil des Landes wurde für die kommerzielle Landwirtschaft genutzt, wobei Kaffee und Zucker zu dieser Zeit zu den dominierenden Exportgütern wurden. Da insbesondere Zucker viel Fläche, Arbeit und Ressourcen erforderte, brachten die Plantagenbesitzer eine immer größere Anzahl afrikanischer Sklaven auf die Insel, um die ständig zunehmende Arbeit auf den Zuckerrohrplantagen zu bewältigen. Dadurch kam es aber auch zu immer mehr Widerstand und Aufständen der Sklaven, von denen der bekannteste der von *Marcos Xiorro* im Jahr 1821 angeführte war. Obwohl dieser schnell niedergeschlagen wurde, führte der zunehmende soziale Druck innerhalb und außerhalb Puerto Ricos dazu, dass die Sklaverei 1873 dauerhaft verboten wurde, zumindest nominell.

Spanien befand sich im ausgehenden 19. Jahrhundert im Niedergang, nachdem es die Kontrolle über die meisten seiner Kolonien in der westlichen Hemisphäre verloren hatte. Obwohl viele Puertoricaner weiterhin ihre Loyalität gegenüber der spanischen Krone beteuerten, rebellierte andere gegen die zunehmende Unterdrückung und die sich verschlechternden wirtschaftlichen Bedingungen, unter anderem während des *Grito de Lares* im Jahr 1868. 1897 erlag Spanien dem zunehmenden politischen Druck von vielen Seiten und genehmigte die *Carta Autonómica*, die Gewährung politischer Autonomie für Puerto Rico. Nach mehr als einem Jahrhundert des Umbruchs waren die Puertoricaner 1897 bereit, die kritischen sozialen und wirtschaftlichen Probleme ihrer Zeit anzugehen und einen eigenständigen Weg in die Zukunft zu finden.

## Die Rolle der puertoricanischen Bauern nach 1897

Es ist wichtig anzumerken, dass Puerto Rico sich zwar eine kurze Zeit der Autonomie sicherte, aber nie eine echte Unabhängigkeit erlangte. Gerade als sich eine neue repräsentative Regierung zu organisieren begann, besiegten die USA Spanien im Spanisch-Amerikanischen Krieg von 1898 und erwarben in diesem Zuge Puerto Rico als eigenes Territorium.

Bezüglich der Entwicklung von Puerto Rico im 20. Jahrhundert konzentrieren sich die meisten historischen Texte hauptsächlich auf die Rolle Amerikas als Unterstützer des Landes bei seiner Modernisierung. Ohne die Vor- und Nachteile der amerikanischen Besatzung leugnen oder verschleiern zu wollen, hebt „*Puerto Rico 1897*“ dennoch eine eher unbekannte Geschichte hervor – die der puertoricanischen Bauern und die aktive Rolle, die sie in der modernen Entwicklung der Insel spielten. Die Bauern taten weit mehr, als Getreide für den Verkauf anzubauen. Sie gründeten Vereinigungen für gegenseitige Unterstützung und Informationsaustausch, erwarben und benutzten fortschrittliche Technologien für den Pflanzenanbau, setzten sich in lokalen und regionalen Regierungen auch für sich selbst ein und sorgten für politische Änderungen, wie beispielsweise Preisregulierung und einfachen Zugang zu Krediten. Einige Landwirte konnten dem Teufelskreis der jährlichen Verschuldung entkommen, indem sie sich in dem neu entstehenden Wirtschaftssystem gut zurecht fanden. So kamen sie zu größerem Reichtum und wurden schließlich selbst zu Kreditgebern und Anbietern verschiedenster Waren und entwickelten sich dadurch auch zu bekannteren Anführern ihrer Gemeinschaft.

## Die Kulturpflanzen

Tabak wurde 1897 als die „wertvollste“ Ernte in Puerto Rico festgelegt. Obwohl er wegen seines relativ niedrigen Gewinns (auch im Vergleich zu Zucker) als „Ernte des armen Mannes“ bekannt war, bot er den besten Weg zu lokalem Landeigentum. Auch die Anfangsinvestition war gering und bot daher mehr Menschen die Möglichkeit, sich zu beteiligen. Da Tabak saisonal wuchs, konnten die Landwirte ihre Bestände besser diversifizieren und zusätzliche Feldfrüchte für den Verkauf und den Lebensunterhalt anbauen. Dies kam den Familien und Gemeinden vor Ort in vielerlei Hinsicht zugute und förderte den Zusammenhalt und die politische Teilhabe.

Zucker und Kaffee wurden als zweit- bzw. drittwertvollste Kulturpflanzen festgelegt. Wegen ihres hohen Ressourcenverbrauchs wurden sie eher auf größeren Plantagen angebaut. Ihre Aufnahme ins Spiel ist der Tatsache geschuldet, dass die puertoricanische Wirtschaft hauptsächlich aufgrund des Verkaufs dieser drei Ernten gewachsen ist. Obwohl Zucker traditionell das wertvollste landwirtschaftliche Gut Puerto Ricos war, spiegelt die dargestellte Wertordnung die Realität im Jahr 1920 wider. Tabak hatte Zucker kurzzeitig übertroffen und machte 38 % des gesamten Handelswerts der puertoricanischen Ernte aus, während Zucker nur 25 % deckte.

In Bezug auf die Rolle des Händlers präsentiert „*Puerto Rico 1897*“ stabile Warenpreise im Handelshaus, um das Spielen zu vereinfachen. In Wirklichkeit schwankten die Preise für die einzelnen Waren jedoch stark aufgrund einer Vielzahl von Faktoren – Nachfrage in Amerika und Puerto Rico, öffentliche Ordnung, Zölle, von Bauernverbänden eingesetzte Hebelwirkung und andere.

## Die Gebäude

Unabhängige puertoricanische Tabakfarmen befanden sich in der Regel entweder im östlichen oder im westlichen Hochland, die historisch gesehen sehr ländliche Gebiete waren. 1897 war die grundlegende Infrastruktur schlecht und konnte die ländlichen Gebiete mehr schlecht als recht mit den Städten verbinden. Im Laufe des 20. Jahrhunderts ermöglichte dann die Entwicklung in beiden Gebieten einen besseren Transport und Austausch.

Die Gebäude in „*Puerto Rico 1897*“, die 10 Münzen kosten, zeigen echte historische Wahrzeichen, die allesamt 1897 existierten und noch heute besichtigt werden können. Es sind:

- „**Gouverneurspalast**“ – La Fortaleza in San Juan
- „**Festung**“ - El Morro in San Juan
- „**Zollhaus**“ - Aduana de San Juan
- „**Feuerwehrhaus**“ - Parque de Bombas in Ponce
- „**Residenz**“ - Residencia Subirá in Ponce
- „**Kathedrale**“ - Catedral de Nuestra Señora de Guadalupe in Ponce
- „**Monument**“ - Estatua de Cacique Jumacao in Humacao
- „**Stadtplatz**“ - Plaza in San Sebastián

## Die Bauern und Arbeiter

Das Cover und die Spielertafeln von „*Puerto Rico 1897*“ zeigen die große Vielfalt an Alter, Geschlecht und ethnischer Zugehörigkeit, die auf der Insel sowohl damals als auch heute zu finden ist. 1897 identifizierte sich die Hälfte der Bevölkerung von Puerto Rico als weiß, während die andere Hälfte als Farbige (hauptsächlich Afrikaner, Mulatten und Mestizen) galt. Außerdem zeigen die Spielertafeln absichtlich eine männliche und eine weibliche Seite. Frauen arbeiteten bei den verschiedenen Aufgaben eines Bauernhofs oft auf die gleiche Weise wie Männer. Einige Frauen besaßen sogar selbst Höfe. Auf dem Hof packten alle mit an. Einer der wichtigsten Aspekte der puertoricanischen Kultur ist die Ehrfurcht vor der *Abuelita*, der Großmutter. Auch wenn sie möglicherweise nicht mehr an der direkten Arbeit auf dem Hof teilnahm, jeder wusste, dass er ihr nicht in die Quere kommen sollte!

Die Arbeitersteine sollten als Erweiterungen der Porträts auf den Spielertableaus verstanden werden, die die Vielfalt der Menschen darstellen, die in Puerto Rico gelebt und gearbeitet haben. Männer, Frauen und Kinder wurden alle ermutigt, am Leben der Farmen und Plantagen teilzunehmen. Darüber hinaus wurde der Großteil der landwirtschaftlichen Arbeit von Lohnarbeitern erledigt, Menschen aus der ganzen Welt wanderten nach Puerto Rico aus, um dort Lohn und Brot zu finden. Selbstverständlich wurde die Landarbeit bezahlt. Doch auch hier ist es der einfacheren Spielbarkeit von „*Puerto Rico 1897*“ geschuldet, bezahlte Arbeit nicht in die Regeln aufzunehmen. Wir ermutigen euch jedoch, Varianten mit bezahlter Arbeit in euren eigenen Spielen auszuprobieren. Dies spiegelt die Realität wider, dass die Arbeit auf einem puertoricanischen Hof, obwohl lang und anstrengend, letztendlich gut bezahlt und würdevoll war.



**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 und Rosenheim.

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

**alea@ravensburger.de**  
**(www.aleaspiele.de)**

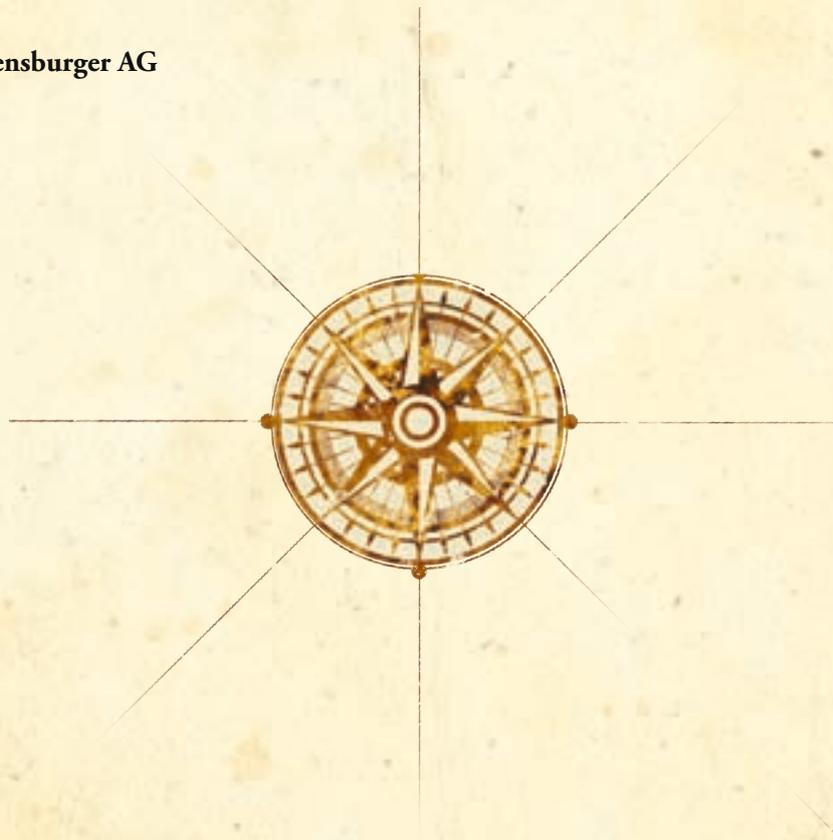
© 2001 Andreas Seyfarth  
© 2002/11/13/20/22

**Grafik:** Sam Dawson  
**Illustration:** Vincent Dutrait und Johnny Morrow  
**Redaktion:** Stefan Brück, André Maack  
**Kulturelle Beratung und thematische Entwicklung:** Jason Perez  
**Historische Beratung:** Dr. Teresita Levy

**Besonderen Dank für Anregungen und Beiträge geht an:** Dr. Patrick Rael, Dr. David Mastey, Ian O'Toole, Venessa Kelley, Jadyne Bell, Richard Ham, Christopher Carbone, Omari Akil, Jeremy Howard, Suzanne Sheldon, Mandi Hutchinson, Jan Bigas, Roberto Lopez, Jazz Cruz, and Maria Margarita Rivera-Santiago

**Ravensburger Verlag GmbH**  
**Postfach 24 60**  
**D-88194 Ravensburg**

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



**KLEINE GEBÄUDE**



**Bauhof**  
2

Bauhof  
Steinbruch statt  
Plantage



**kl. Lagerhaus**  
3

kl. Lagerhaus  
+ 1 Warensorte lagern



**Hazienda**  
2

Hazienda  
+ 1 Plantage beim  
Pflanzen



**kl. Markthalle**  
1

kl. Markthalle  
+ 1 Münze beim  
Verkaufen



**gr. Markthalle**  
5

gr. Markthalle  
+ 2 Münzen beim  
Verkauf



**Kontor**  
5

Kontor  
Gleiche Ware  
verkaufen



**gr. Lagerhaus**  
6

gr. Lagerhaus  
+ 2 Warensorten lagern



**Krankenhaus**  
4

Krankenhaus  
+ 1 Arbeiter beim  
Pflanzen



**Schule**  
8

Schule  
+ 1 Arbeiter beim  
Bauen



**Hafen**  
8

Hafen  
+ SP beim Verschiffen



**Werft**  
9

Werft  
= 1 eigenes  
Transportschiff



**Fabrik**  
7

Fabrik  
+ 0/1/2/3/5 Münzen  
beim Produzieren



**Schwarzmarkt**  
2

**Schwarzmarkt**  
für je 1 SP, Ware und  
Arbeiter -1 Münze  
beim Bauen



**Holzlager**  
2

**Holzlager**  
Plantage als Wald;  
2 Wälder = -1 Münze  
beim Bauen



**Lagerhalle**  
3

**Lagerhalle**  
+ 3 Warensteine lagern



**Kanal**  
1

**Kanal**  
+ 1 Warenstein bei gr.  
Früchtelager/  
gr. Zuckermühle



**kl. Werft**  
6

**kl. Werft**  
= 1 eigenes Trans-  
portschiff (½ SP)



**Bohio**  
4

**Bohio**  
bis zu 2 Arbeiter  
umsetzen



**Handelsposten**  
5

**Handelsposten**  
= 1 eigenes  
Handelshaus



**Kirche**  
5

**Kirche**  
0/1/1/2 SP beim Bauen



**Leuchtturm**  
7

**Leuchtturm**  
+ Münzen beim  
Verschiffen



**Destille**  
8

**Destille**  
+ Münzen beim  
Produzieren



**Versammlungshalle**  
9

**Versammlungshalle**  
+ SP vorm Verschiffen



**Verlagshaus**  
8

**Verlagshaus**  
doppeltes Privileg

**GEBÄUDE  
2. ERWEITERUNG**



**Kapelle**  
3

**Kapelle**  
+ 1 Münze | + 1 SP  
beim Produzieren



**Katasteramt**  
2

**Katasteramt**  
Beim Handeln  
1 Plantage kaufen  
bzw. verkaufen



**Notariat**  
5

**Notariat**  
-1 Münze | -2 Münzen  
beim Bauen



**Versorgungsamt**  
6

**Versorgungsamt**  
Vorm Verschiffen:  
+ 1 SP pro abge-  
gebenem Warenstein  
pro Bürger



**Parkbehörde**  
4

**Parkbehörde**  
- 1 Plantage |  
leerste Insel: + 2 SP



**Schneiderei**  
8

**Schneiderei**  
+ 1 Münze pro  
Bürger



**Villa**  
7

**Villa**  
+ 1 Bürger vom  
Vorrat

**GROSSE GEBÄUDE  
(INKL. 1. & 2.  
ERWEITERUNG)**



**Gouverneurspalast**  
10

**Gouverneurspalast**  
+ 1 SP für jedes eigene  
beigefarb. Gebäude



**Zollhaus**  
10

**Zollhaus**  
+ 1 SP für je 4 SP  
(nur Chips!)



**Festung**  
10

**Festung**  
+ 1 SP für je 3 eigene  
Arbeiter



**Feuerwache**  
10

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



**Residenz**  
10

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



**Kathedrale**  
10

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



**Monument**  
10

**Monument**  
8 SP



**Stadtplatz**  
10

**Stadtplatz**  
+ 1 SP pro Bürger

**PRODUKTIONS-  
GEBÄUDE**



**kl. Früchtelager**  
1



**gr. Früchtelager**  
3



**kl. Zuckermühle**  
2



**gr. Zuckermühle**  
4



**Tabakspeicher**  
5



**Kaffeeösterei**  
6