

# Puerto Rico

勘探者還是總督？開拓者還是建築師？  
不論你們想在新大陸扮演什麼角色，你們的目標只有一個：  
儘量贏取財富和聲望！  
誰擁有收成最豐厚的種植園？誰能建造最宏偉的建築？  
誰能獲得最多的勝利分數？

## 遊戲目標

遊戲由多輪組成。每輪中每個遊戲者從七個不同角色中選擇一個，並據此為所有遊戲者設定一種特定的行動。

舉例而言，開拓者可以讓遊戲者安置種植園，而在工匠的幫助下，它們可以生產貨物。接下來這些貨物將由交易商賣到商會或通過船長運送回舊大陸。用這些剛賺到的錢，遊戲者可以借助建築師在城裡修建新的建築物，等等。在不斷往復變化的進程中，誰能最好地計畫每一步行動並充分利用他的特權就將獲得最大的成功，最終贏得遊戲。

勝利者是在遊戲結束時擁有最多勝利分數的人。

## 遊戲目標

遊戲者在每回合都扮演特定的不同角色，並據此執行不同的行動。

你可以建造建築物、安置種植園，生產、出售並運送作物。

在結束時擁有分數最多的人是勝利者。

## 遊戲組件

- 5 張遊戲面板（每張繪有12個島區和12個城區，以及7個角色的概覽）
- 1 張總督卡（指示每輪的起始遊戲者）
- 8 張角色卡（開拓者、市長、建築師、工匠、交易商、船長各一張；  
2x 勘探者）
- 1 張存放面板（用於各種建築物和金錢）
- 49 個建築物（5個大型紫色建築物（占2格），  
2x 12個小型紫色建築物以及  
20個（彩色）生產建築物）
- 54 個杜布隆金幣（圓形；46x 1, 8x 5）
- 58 個島嶼牌片（8個採石場和50個種植園牌片：8x 咖啡/Coffee,  
9x 煙草/Tobacco, 10x 玉米/Corn, 11x 糖/Sugar, 12x 染料/Indigo）
- 1 條拓荒船
- 100 個開拓者（圓形木制標誌物）
- 1 個商會
- 50 個貨物標誌（各 9x 咖啡（深褐）和煙草（淡褐），10x 玉米（黃色），  
各11x 糖（白色）和染料（藍色）
- 5 條運輸船
- 50 個計分圓片（六角形；32x 1, 18x 5）

如果您是第一次閱讀本規則，我們建議您留意下面用斜體寫的提示以及邊框中用黑體寫的文字。提示主要用來解釋規則的細節和特殊情況。邊框文字則作為遊戲規則的簡短版本出現，在它們的幫助下，即使您隔了一段時間沒有玩，也能迅速找回遊戲的感覺。

# 遊戲準備

將存放面板擺在桌子中間。所有建築物放在其上相應的位置。

將杜布隆金幣根據面值分別放在存放面板相應的區域 (= “銀行”)。

每個遊戲者獲得：

- 1張遊戲面板 (正面朝上放在自己面前)
- 金錢：
  - 3人遊戲時： 2 杜布隆金幣
  - 4人遊戲時： 3 杜布隆金幣
  - 5人遊戲時： 4 杜布隆金幣
 (遊戲者的杜布隆應該一直放在遊戲面板的羅盤上，以便隨時都查看其他人的錢數。)
- 1個種植園牌片。 種植園的分配將由第一輪的起始遊戲者 (隨機決定) 開始進行。他獲得總督卡以及一個藍色的染料牌片 (他應該把它面朝上，放在他島上的12塊田地之中任意一塊上。按順時針順序，接下來的遊戲者獲得：
  - 3人遊戲時： 第2個遊戲者： 1x 染料 / 第3個遊戲者： 1x 玉米
  - 4人遊戲時： 第2個遊戲者： 1x 染料 / 第3個和第4個遊戲者： 每人 1x 玉米
  - 5人遊戲時： 第2個和第3個遊戲者： 每人 1x 染料 / 第4個和第5個遊戲者： 每人 1x 玉米

剩下的遊戲元件按照下圖進行擺放：

(注意：下圖表示的是4人遊戲時的狀況)

計分圓片 (分為2堆)：

- 3人遊戲時： 75分
- 4人遊戲時： 100分
- 5人遊戲時： 全部122分

- 全部8個採石場牌片 (正面向上)
- 所有餘下的牌片 (洗好，正面朝下)
- 從正面朝下的牌片堆翻出4、5或6張種植園牌片 (比參加遊戲人數多1個) 並攤開放在採石場牌片堆旁邊。

• 角色卡

- 3人遊戲時： 除2張勘探者以外的所有卡 (= 6張)
- 4人遊戲時： 除1張勘探者以外的所有卡 (= 7張)
- 5人遊戲時： 所有8張卡

• 3條運輸船

- 3人遊戲時： 有4、5和6個貨倉的船
- 4人遊戲時： 有5、6和7個貨倉的船
- 5人遊戲時： 有6、7和8個貨倉的船

• 所有貨物標誌物 (分為5堆)

• 商會

• 拓荒船  
上面有3、4或5個開拓者 (與參加遊戲者數量相同)

• 棕色的開拓者 (標誌物) (公共堆)

- 3人遊戲時： 55 個標誌物
- 4人遊戲時： 75 個標誌物
- 5人遊戲時： 95 個標誌物

- 不需要的遊戲元件留在包裝盒裡。

## 遊戲進程

遊戲將進行多輪（大約15輪）。每一輪按如下方式進行：擁有總督卡的遊戲者開始。他為自己選擇一個角色卡，正面向上放在自己面前，然後立刻成為該角色行動的第一個執行者。然後是他左側的鄰居執行該角色的行動，以此類推，直到所有人都執行過一次該行動為止。

隨後輪到總督左側的鄰居：他從剩下的角色中為自己選取一個，並把此卡片放在自己面前。從他開始（而不是從總督開始！），每個人依次執行此卡上的行動。接下來是他左側的鄰居，選取角色並執行行動，以此類推。

如果所有人都已經獲得一個角色並完成了行動，本輪即告結束。未被選擇的3張角色卡上，將被放上一個杜布隆金幣。然後所有用過的卡要被放回未使用的卡旁邊，總督卡轉交下一個遊戲者：新的一輪開始。新的總督首先選取一個任意的角色，依次繼續下去。

### 角色

在角色卡的一面是一種特權，只對選取它的遊戲者有效，另一面是通用行動，每個遊戲者輪流執行。

（例外：勘探者）

### 基本規則：

- 如果一張角色卡上放有一個或多個杜布隆，選取相應角色卡的遊戲者獲得這些金錢。
- 執行行動總是從選取了該卡的遊戲者開始，隨後輪流進行。
- 輪到一個遊戲者選取角色的時候，他不能選擇放棄。但他可以選擇一個角色但隨後並不進行任何行動。
- 遊戲者可以自願執行角色卡的行動（例外：船長）。如果一個遊戲者不能或不願執行某個行動，他將被跳過。
- 在一輪結束前，角色卡將一直留在選取它的遊戲者面前。本輪它不能再被其他遊戲者獲取。

### 開拓者 Settler（開拓者階段→在島上放置新的種植園）

選取這一角色的人，可以隨即獲得一個採石場牌片（他的特權）或者正面向上的種植園牌片之一，然後將其放在他遊戲面板的任意空白地上。

然後所有其他遊戲者依次獲得一個正面向上的種植園牌片（但不能是採石場！例外：建築舍）並放置在自己的島上。

最後開拓者把未被取走的種植園牌片正面向上放進棄牌堆，然後從新牌堆裡翻出新的種植園牌片，其數量比參加遊戲者的人數多一個。

### 提示：

- 請注意農莊、建築舍和民宿的特殊規則。
- 如果沒有足夠的種植園牌片以供開拓者補充的話，他要將棄牌堆裡的牌片洗好，並把這些作為新的新牌堆。如果仍然沒有足夠牌片可用的話，在下一個開拓者階段中，部分遊戲者只能空手而回。
- 說明：種植園或採石場可以在島上隨意擺放。

## 遊戲進程

總督開始遊戲並選擇一個角色；輪流執行相應的行動。

接著下一個遊戲者選擇角色，以此類推。

每輪結束時，剩餘的3張角色卡上各擺放1個杜布隆金幣。

總督卡移交下一個遊戲者；新的一輪開始，以此類推。

### 角色

- 每種角色各有1個可供所有遊戲者選擇（例外：勘探者）
- 每個角色都可以獲得一種特權



行動：  
各個遊戲者輪流  
獲得1個種植園

特權：  
開拓者可以不獲得  
種植園而獲得  
採石場

在開拓者階段結束時：  
翻出新的種植園

- 如果某個遊戲者島上的所有12塊土地已被占滿，他就不能在開拓者階段獲得新的牌片。
- 假如公共堆的採石場被用光，那麼開拓者的特權和建築舍就都無效。

### 市長 Mayer (市長階段→獲取新的開拓者)

牌片(種植園、採石場以及建築)上標有1到3個圓。  
 每一個此類圓環上都能且只能放置一個開拓者標誌物。  
 一個牌片上至少有一個開拓者，才能算做被佔據。  
 只有被佔據的牌片才能產生功用，無人佔據的牌片無效！

選擇了市長的人，隨即可以從公共堆(而不是從拓荒船上!)裡拿到一個開拓者(他的特權)。  
 隨後他將拓荒船上的開拓者分配給所有人，從他自己開始：每個遊戲者依次獲得一個開拓者，直到拓荒船空載為止。

每個遊戲者可以把這些新的開拓者，以及之前各輪獲得的所有開拓者，隨意在他的牌片上重新分配。如果一個遊戲者無法安置他所有開拓者的話，他可以把多餘的標誌物放在聖胡安城的“中轉站”。  
 它們可以待在那裡，直到(在稍後的另一個市長階段中!)牌片上有足夠的空圓放置它們為止。



最後一步，市長還需要處理對新開拓者的需求：所有遊戲者的建築物上每有一個空白的圓(種植園或採石場上的空白圓不算!)，就有一個開拓者從公共堆被放到拓荒船上。

注意： 但是放在船上的開拓者數目最少也要等於遊戲者人數。

- 提示：
- 在市長階段，所有遊戲者都可以同時自己動手分配開拓者。但有時候誰把拓荒放在什麼地方會對他人有影響。因此本階段也可以採用慣常的流程：首先由市長分配他的開拓者，然後是下一個遊戲者，以此類推。
  - 如果某次忘記將新的開拓者放上拓荒船，事後只需要補充到最小數量。
  - 如果公共堆裡的開拓者用光，市長就不能再使用他的特權。
  - 說明：任何遊戲者都不能“自願”將開拓者放進聖胡安的“中轉站”；只要有空位能夠佔據，他就必須佔據。但這只能在市長階段之內進行。

### 建築師 Builder (建築師階段→修建建築物)

選擇這一角色的人，可以立刻建造一個建築物，只要他向銀行支付建築上所標出的價格(第一個圓裡的數字)減去1個杜布隆(他的特權)，他就可以把該建築放置在12個城區中任意的空白處。  
 如果是大型建築，他需要兩塊相鄰的空白地。之後其他遊戲者也可以輪流修建一個建築物。



注意： 任何遊戲者都不允許建造多於一個建築物。

您可以在本規則的末尾找到每種建築的詳細資料及其功能。

**行動：**  
遊戲者輪流獲得開拓者

**特權：**  
市長額外多獲得1個開拓者

**4人遊戲實例**

1 → 市長  
 2 → 第二個遊戲者  
 3 → 第三個遊戲者  
 4 → 第四個遊戲者  
 5 → 市長

(市長由此獲得3個開拓者，第二個遊戲者2個，第三、四個遊戲者各1個)

每個遊戲者都可以將他的所有開拓者重新分配。

在市長階段結束時：  
將新的開拓者放到拓荒船上

**行動：**  
每個遊戲者允許修建一座建築物

**特權：**  
建築師少花費1個杜布隆

## 採石場

每個有人佔據的採石場，都會將該遊戲者的建造費用降低1個杜布隆。不過遊戲者修建第一列中的建築時，最多只能有一個採石場起效，第二列的建築有兩個起效，第三列的有三個起效，第四列的有四個起效。（例如，一個佔據了3個採石場的遊戲者必須支付如下的建造費用：建築舍：1；辦公室：3；海港：5；市政廳：7）

提示：

- 請注意大學的特殊效果。
- 即使建築師沒有造任何建築，他也不能將那1個杜布隆（特權）取走。
- 任何人都不能修建多於12個城區的建築。只有一個空地的人，不能修建大型建築物。

## 工匠 Craftsman (工匠階段→生產貨物)

選擇此角色的人從公共堆裡拿取與自己生產環節相對應的貨物，並公開放在自己遊戲版面的羅盤上，讓他的貨物堆——在金錢旁邊——可以隨時被看到。隨後其他遊戲者輪流獲得他們的貨物。

關於生產環節的詳細介紹在第8頁“生產建築”的部分。

工匠階段的最後一步是，工匠從公共堆中為自己再多拿取一個標誌物（他的特權），該貨物必須屬於他剛剛生產過的貨物中的一種。

提示：

- 請注意工廠的特殊效果。
- 如果公共堆裡缺少某種貨物，那麼相應的遊戲者就不獲得任何東西。
- 如果工匠沒有生產任何東西，那麼他也不能獲得特權貨物。

## 交易商 Trader (交易商階段→出售貨物)

選擇此角色的人，可以立即將一個貨物出售給商會。他因此獲得上面標注的價格（0-4杜布隆）加1個杜布隆（他的特權）。隨後其他每個遊戲者都可以依次出售貨物，數量最多為一個，價格按照標注。當每個人都輪過一次之後或者商會被填滿之後，交易商階段結束。

出售時請注意如下限制：

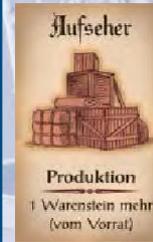
- 商會只收購最多四件貨物。當被填滿以後，後來的遊戲者就不能再出售貨物。
- 商會只收購不同種類的貨物（例外：辦公室）。

本階段最後一步是由交易商清空商會，如果它已經被四個貨物標誌填滿，清空時貨物分類放回公共堆。如果商會裡只有3件或更少的貨物，它們會被保留在商會中。（於是在下一次的交易商階段中，出售會變得更困難，因為商會裡已經有了某種貨物，它的收購能力就受到了限制。）

提示：

- 請注意大小市場以及辦公室的特殊效果。
- 如果交易商沒有出售貨物，那麼他也不能獲得那額外的1個杜布隆（特權）。
- 在商會“出售”玉米是完全許可的，儘管這並不會帶來任何收入。

可以通過佔據採石場降低建造費用。



行動：  
每個遊戲者從公共堆拿到一個貨物

特權：  
工匠多獲得1個貨物標誌

注意：工匠是遊戲裡“最有風險”的角色。這裡必須要特別注意，不要讓其他遊戲者在生產貨物時的收益超過你自己！



行動：  
每個遊戲者最多可以出售1個貨物

特權：  
商人比正常情況多獲得1個杜布隆

商會只收購不同的貨物（例外：辦公室！）

在商人階段結束時：將填滿的商會清空

## 船長 Captain (船長階段→發送貨物)

船長領導著前往舊大陸的貨船，也就是說，所有人要輪流將貨物裝上運輸船。船長首先開始裝貨，接著是下一個行動的遊戲者。

注意： 在船長階段一個遊戲者可能被輪到多次。在此要注意的是，每當輪到一個遊戲者送貨時，如果他能夠裝貨就必須裝貨。但每次只能裝一類貨物。

當無人可以繼續裝貨時，船長階段才結束。

### 裝貨條件

裝貨時請注意一下限制：

- 每條運輸船隻能裝載一類貨物。
- 已由一條船裝載的貨物，不能再由其他運輸船裝載。
- 已滿的船不能再裝任何貨物。
- 當前行動的人只要可以裝貨就必須裝貨。但每次只能裝一類貨物。
- 裝貨者必須提供最大貨物量。即如果對應的船上仍然有裝載貨物的位置，那麼他就不能保留此種貨物。從此也可以得出，對一個遊戲者而言，如果有多艘運輸船可供選擇的話，他必須選擇足夠大的那一條。
- 如果一個遊戲者有多種貨物可供裝載，他可以自由選擇提供哪種。（他並不一定要選擇供貨數量最大的那種。）

### 勝利分數

遊戲者每提供一個貨物標誌，就獲得一個勝利分，以一個1分的計分圓片表示。（在裝貨時所有貨物都有相同的“價值”：每個標誌物1分！出售（交易商階段）時的價格差異在此時不存在！）船長在他第一次裝貨時獲得額外的一分（他的特權）。

勝利分數可以一一與金錢和貨物相反一一扣放，即反面向上擺在羅盤上。遊戲者們應該不時地把他們1分的計分圓片換成5分的。

### 清倉

在沒有人能供貨之後，需要檢查每個遊戲者是否能保存尚位於羅盤上的這些貨物：原則上每個遊戲者總可以保存一個貨物標誌物。

所有超出的貨物必須保存在被佔據的存儲區裡（大小倉庫）。否則遊戲者就必須將他不能存放的貨物無償放回公共堆裡。

（更多相關資訊參考“小倉庫”部分。）

船長階段的最後一步是，由船長將所有裝滿的運輸船完全清空，其中的貨物重新分類放回到公共堆裡。未裝滿的船隻原封不動。（於是遊戲者們在下次船長階段明顯會受到更多的限制，因為即使貨物的種類相同，船上的裝載空間也是有限的。）

提示：

-請注意大小倉庫、海港和船塢的特殊效果。



行動：  
遊戲者們必須將貨物裝載到船上  
特權：  
船長多獲得1個勝利分數

每條運輸船隻能裝載一類貨物，並且該類貨物必須尚未由其他運輸船裝載

等到所有遊戲者都不能再裝載貨物時，船長階段結束，裝滿的運輸船都將被清空

### 清倉時注意！

每個遊戲者只能有個貨物（例外：倉庫！）

### 船長階段實例：

（4人遊戲時）：

安娜是船長，開始裝載貨物。

她有2個玉米和6個糖。

5格的船和7格的船還空著，

6格的船上已經有3個玉米。

安娜現在必須裝載2個玉米或全部6個糖；

她決定裝糖，於是把6個標誌物都放到7格的船上（她無法使用5格的船！）。

她獲得7個勝利分數（6+1（作為船長））。

現在輪到本諾。他有2個糖和3個煙草。

他選擇糖，並將1個標誌物放到7格船上的空位。（如果不這樣的話，他也可以將3個

煙草裝到5格的船上。但他不願意這樣做，因為他想要把煙草賣給商會。）

他得到1個勝利分數。

克拉拉下一個行動。她有2個玉米和1個煙草。

她決定裝載煙草，於是將它放到5格的船上。

她獲得1個勝利分數。

多尼是下一個。他有1個玉米和5個染料。

他必須要把玉米裝到6格的船上。

他獲得1個勝利分數。

安娜又重新開始行動。現在她必須將兩個玉米裝到6格的船上

她又獲得2個勝利分數。

本諾現在已經沒有選擇了，他必須把他的3個煙草裝上5格的船。

他又獲得3個勝利分數。

克拉拉和多尼，以及安娜和本諾現在沒法裝載任何東西了。

- 如果一個遊戲者不能保存他所有的貨物，他可以選擇保留哪些、把哪些放回公共堆。
- 船長只獲得一個額外的勝利分數，即便他裝載了多種貨物。如果他沒有裝貨，則不能獲得額外的勝利分數。
- 說明：並不是在每個階段結束時都需要檢查遊戲者是否有足夠的倉庫保存貨物，只有在每個船長階段結束時才需要。

### 勘探者 Prospector

選擇勘探者角色卡的人，不造成任何公共行動，而只有特權：從銀行得到1杜布隆。

### 新的一輪...

等到最後一個遊戲者也選擇了一個角色，並且所有人都實行了相應的行動，一輪就結束了。現在需要從銀行裡拿出三個杜布隆，在三張未使用過的角色卡上各放一個。這些角色在下回合中會更有吸引力，因為它們除了本身的特權之外還額外附贈一個或幾個杜布隆。（比如一個遊戲者選擇了一張放有2杜布隆的勘探者，那他就能獲得總共3杜布隆。

最後，所有其他的角色卡要放回存放面板旁邊。總督卡交給前總督左側的遊戲者。新總督開始下一輪，由他挑選角色卡開始。

## 遊戲結束

如果下面三個條件至少滿足一個，當該輪結束時，遊戲也結束：

- 當市長階段結束時，沒有足夠的開拓者可以放到拓荒船上；
- 在建築師階段中至少有一個人建滿了他的第12塊城區；
- 在船長階段所有計分圓片都被分發出去。  
(在船長階段，如果還有遊戲者尚未得到計分圓片，但圓片已經用光，那麼這些遊戲者將其餘的分數記在一張紙上。)

遊戲者的勝利分數要記錄在一張白紙上。

每個遊戲者將下列內容相加：

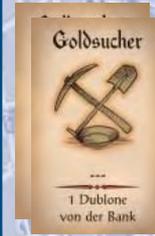
- 他的計分圓片總值 +
- 他建築物的勝利分數（右上角的棕紅色數字） +
- 他所佔據的大型建築物的額外分數

注意： 即使建築物未被佔據，其勝利分數仍然有效。  
(比如每個大型建築各4分，即使它們是空的。)

但5個大型建築所提供的額外分數，只有在它們被佔據時才有效！

勝利分數最多的遊戲者獲勝。平分時杜布隆和貨物（1貨物=1杜布隆）總量最大的人獲勝。

於是船長階段的第一部分就結束了。  
現在需要查看的是各個遊戲者的倉儲容量。  
已經裝滿的6格和7格船要被清空。  
4個煙草標誌物保留在5格的船上。



行動：  
無！  
特權：  
從銀行獲得  
1個杜布隆

一輪結束時：  
在網未用過的角色卡上，  
每個放置1個杜布隆

所有角色卡放回原列

總督卡轉交下一個遊戲者；  
新的一輪開始

### 遊戲結束

在滿足以下條件之一時，遊戲結束：

- 沒有足夠的開拓者以供補充
- 某個遊戲者建滿了1塊城區
- 計分圓片用光

每個遊戲者將下列內容相加：

- 他的計分圓片 +
- 他建築物的勝利分數 +
- 大型建築物所提供的額外分數  
(如果有的話！)

勝利分數最多的遊戲者是勝者。

# 建築物

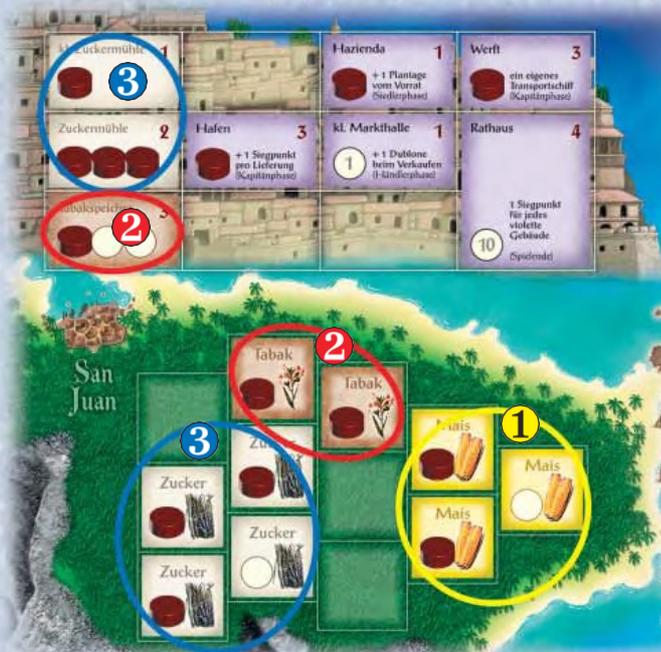
以下規則對所有建築有效：

- 每個建築物每個遊戲者只能建造一次。
- 只要至少有一個開拓者被放到建築上，該建築就被佔據。  
只有被佔據的建築才能起作用（例外：勝利分數）。
- 建築所修建的城區位置對遊戲沒有影響（正如種植園和採石場在島上的位置一樣）。如果一個遊戲者想要建造大型建築物，但沒有兩塊相鄰的空地，他可以把其他建築物的位置重新調整。  
但遊戲者不允許把建築物——島嶼上的牌片也是如此——完全拿出遊戲版面（比如為另一個建築物空出地方或者為了推遲遊戲結束的時間）。
- 每個建築物右上角的棕紅色數字表示，該建築在遊戲結束時能夠帶來的勝利分數（無論是否被佔據）。
- 每個建築物第一個圓裡的數字表示它的造價。  
在建成之後該數字不再有任何作用。

生產建築（藍、白、淺棕和深棕色）是除種植園以外，生產貨物的另一前提條件：

- 染料灌木在染料作坊裡被製成染料（藍色貨物）。
- 蔗糖在蔗糖磨坊裡被磨製成糖（白色貨物）。
- 煙草葉在煙草庫裡被壓制成煙葉（淺棕色貨物）。
- 咖啡作物在烘烤房中被燒製成咖啡豆（深棕色貨物）。
- 注意：玉米作物不需要任何生產建築。玉米（黃色貨物標誌物）可以直接從種植園中獲得，也就是說，每一個被佔據的玉米種植園在工匠階段都直接出產一個黃色貨物。

生產建築上的圓圈表示，當它被開拓者佔據時，最多可以出產的貨物數量。  
此外遊戲者還必須有同樣數量被佔據的種植園。



## 建築物

每個建築物每個遊戲者只能建造一次。  
只有被佔據的建築物才有效果。

### 生產建築



沒有生產建築可以出產玉米！

生產建築上的圓圈表示它最多能出產的產品數量。

### 舉例

當前遊戲者生產了如下貨物：

- ① 2個玉米  
(因為第三個玉米種植園還沒有被佔據)
- ② 1個煙草  
(因為煙草庫中的第二個圓還沒有被佔據)
- ③ 3個糖  
(因為第四個蔗糖種植園還沒有被佔據)

提示：

- 原材料沒有“中轉站”。在第8頁的例子中，該遊戲者實際上只能獲得上述貨物；所有“閒置”的開拓者都不會帶來任何東西！

- 正如在“工匠”部分所寫，如果公共堆裡缺少相應的貨物標誌物，那一個遊戲者在生產階段就沒有收成。

### 紫色建築物

一共有17種紫色建築物：12種小型建築物各有兩個，5種大型建築物只有一個。

紫色建築物的能力能部分地改變基本規則。（比如辦公室的佔有者可以賣給商會一種已經存在的貨物。）

但如果遊戲者不想使用他的紫色建築，他也並非必須使用（在使用船塢時這很有意義）。

### 小市場 Small market

在交易商階段，小市場的佔有者出售貨物時，從銀行多獲得1個杜布隆。

實例： 遊戲者出售了一個玉米，於是從中獲得1個杜布隆。

### 農莊 Hacienda

在開拓者階段，輪到農莊的佔有者行動時，在選取正面朝上的種植園牌片之前，他可以從正面朝下的牌片堆上額外獲得一個牌片，並將其放置在他島上的空地上。

提示： 如果一個遊戲者拿取了上述背面向上的牌片，他必須馬上將它放在他的島上。假如他同時佔有建築舍，他不能把上述背面向上的牌片換成採石場。

### 建築舍 Construction hut

在開拓者階段，輪到建築舍的佔有者行動時，他可以不拿取背面向上的種植園牌片，而是拿取一個採石場作為替代。

提示： 即使開拓者角色擁有建築舍，他也只能獲得一個採石場。

### 小倉庫 Small ware house

如在“船長”部分所寫，在船長階段結束時所有遊戲者都需要為未送出貨物提供儲藏空間，否則就必須將它們放回公共堆裡。

在船長階段結束時，小倉庫的佔有者——加上所有人必然可以儲存的一個貨物標誌物——還可以隨意儲存另外一類貨物。

提示： 貨物並不需要真的存放在倉庫裡，而只是概念上的存放，也就是說，貨物仍然保留在羅盤上。

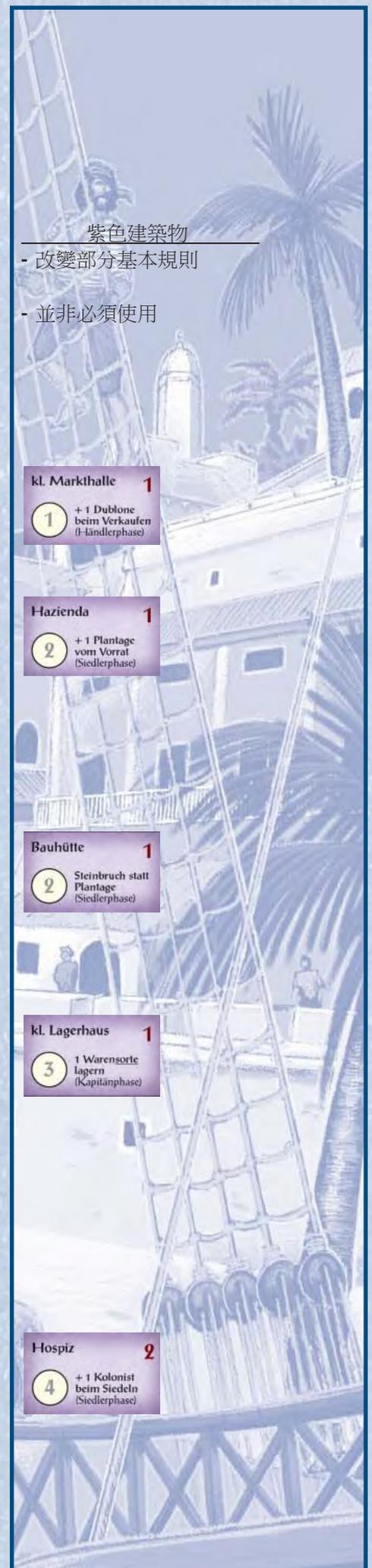
倉庫並不能阻止強制裝貨的過程，只是在裝貨之後、將貨物放回公共堆之前保護貨物。

### 民宿 Hospice

在開拓者階段，民宿的佔有者如果拿取了一個牌片（種植園或採石場），他可以立即從公共堆裡得到一個開拓者，並將其放在同一牌片上。

提示： 如果遊戲者因為佔有農莊而獲得一張額外的扣放牌片，他不能因此再獲得一個開拓者。

如果公共堆裡已經沒有開拓者標誌物可用的話（接近遊戲結束時有可能），他可以從拓荒船上拿走一個。如果船上也沒有的話，他就空手而歸。



## 辦公室 Office

在交易商階段，辦公室的佔有者可以出售一種商會裡已經有的貨物。如果商會已經被填滿，那麼辦公室無法使用。

**實例：** 商會裡已經有一個煙草貨物標誌物。現在輪到辦公室的佔有者行動，他賣出了一個煙草。然後輪到另一個佔有辦公室的遊戲者，他也出售了一個煙草

## 大市場 Large market

在交易商階段，大市場的佔有者如果出售一件貨物，他可以從銀行多獲得2個杜布隆。

**提示：** 如果一個遊戲者同時佔有大小市場，他在出售貨物時可以獲得比正常多3個的杜布隆。

## 大倉庫 Large ware house

在船長階段結束時，大倉庫的佔有者——加上所有人必然可以儲存的一個貨物——還可以隨意儲存另外兩類貨物。

**提示：** 如果一個遊戲者同時佔有大小倉庫，他可以隨意保存3類貨物，以及第4類貨物中的一個。

## 工廠 Factory

在工匠階段，如果工廠的佔有者生產了多類貨物，那他可以從銀行獲得金錢：生產兩類貨物時獲得1杜布隆，三類貨物時2杜布隆，四類貨物時3杜布隆，所有種類貨物時5杜布隆。

每類貨物的數量沒有影響。

**實例：** 工廠的佔有者擁有3塊玉米種植園、3塊蔗糖種植園和1塊煙草種植園，以及對應的生產建築。在當前的工匠階段，他生產了2個糖和1個煙草，因為公共堆裡面已經沒有玉米且只有兩個糖了。他從銀行獲得1杜布隆，由於他生產了兩類貨物。

## 大學 University

在建築師階段，如果大學的佔有者製造了一個建築物，他可以立刻從公共堆中取得一個開拓者，並放在同一建築上。

**提示：** 假如他建造的是含有多於一個圓的生產建築，他依然只能獲得一個開拓者。如果公共堆裡已經沒有開拓者標誌物可用的話（接近遊戲結束時有可能），他可以從拓荒船上拿走一個。如果船上也沒有的話，他就空手而歸。

## 海港 Harbor

在船長階段，海港的佔有者每次裝載貨物時，都可以多獲得一個勝利分數。

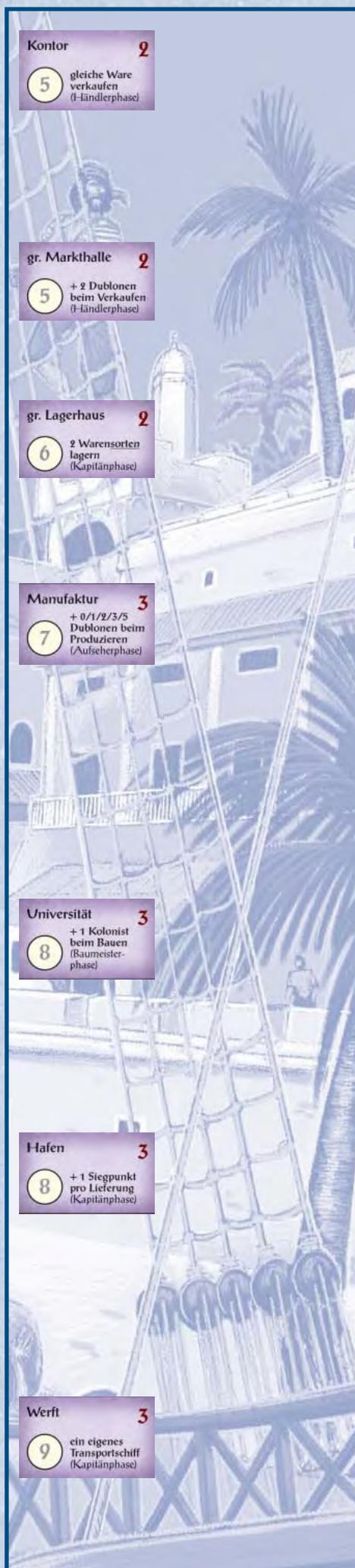
**實例：** 海港（以及一座船塢）的佔有者只能將他5個煙草中的3個裝到“煙草船”上，因為這樣它就已經滿了。於是他獲得3+1分。

在下次輪到他送貨時，他又把2個糖放到了對應的船上：2+1分。

後來他又用自己的船塢進行了一次運送，他直接把剩下的兩個煙草標誌物放回公共堆：再獲得2+1分。總而言之，通過海港，他在這一船長階段贏得3分的額外勝利分數。

## 船塢 Wharf

在船長階段中，當輪到一個遊戲者的時候，他必須按照在“船長”部分所寫的條件來裝貨。但假如他佔有一個船塢的話，在輪到他時，他可以使用下面的方式：他無需使用三艘運輸船，而是直接將某一類的所有貨物標誌物放回到公共堆裡，並獲得相應的勝利分數。



(可以認為他建造並使用了一艘屬於自己的、沒有容量限制的船(想像中的)。)

當輪到他在同一船長階段再次行動時，他必須像往常一樣，將另一類貨物裝載到運輸船上，只要他還能這麼做。

船塢在每次船長階段只能使用一次。

但何時使用由他自己決定。那艘屬於他的“船塢船”——與三條運輸船不同——可以裝載已經出現在其他運輸船的貨物或其他人通過別的船塢運送過的貨物。

提示：如果一個遊戲者使用他的船塢的話，他必須裝載所選類別的所有貨物。但此時他並非必須選擇他擁有數量最多的那一種。

一艘“船塢船”最多可以承載11個同類貨物。

## 大型建築物

在遊戲中，以下的建築物每種只有一個。雖然它們需要兩個城區才能建造，但仍然算做一個建築物。

注意：在本規則中所有提到“大型建築物”的地方，所指的都是以下五種建築物。

### 公會廳 Guidehall

在遊戲結束時，公會廳的佔有者每擁有一個小型生產建築（無論是否被佔據，包括小染料作坊和小蔗糖磨坊），便多獲得1個勝利分數；每擁有一個大型生產建築（無論是否被佔據，包括染料作坊、蔗糖磨坊、煙草庫和咖啡烘烤房），便多獲得2個勝利分數。

實例：在遊戲結束時，公會廳的佔有者擁有大、小蔗糖磨坊、小染料作坊和咖啡烘烤房；他獲得額外的6個勝利分數。

### 府邸 Residence

在遊戲結束時，府邸的佔有者將根據他在島上放置的種植園和採石場（無論是否被佔據）數量獲得額外分數。

9個或更少的數量可以獲得4個勝利分數，10個獲得5分，11個獲得6分，12個獲得7分。

實例：在遊戲結束時，府邸的佔有者在他的12塊島區上放有10個種植園或採石場，他獲得額外的5個勝利分數。

### 堡壘 Fortress

在遊戲結束時，堡壘佔有者的遊戲面板上每三個開拓者增加1個勝利分數。

實例：在遊戲結束時，堡壘的佔有者在他的種植園、採石場、建築物和聖胡安總共有20個開拓者，他獲得額外的6個勝利分數。

### 海關 Customshouse

在遊戲結束時，海關的佔有者每擁有4個勝利分數，便多獲得1個勝利分數。但此處只計算計分圓片的分數，而建築物的分數不計入。

實例：在遊戲結束時，海關佔有者的1分和5分計分圓片總共有23分，他獲得額外的5個勝利分數。

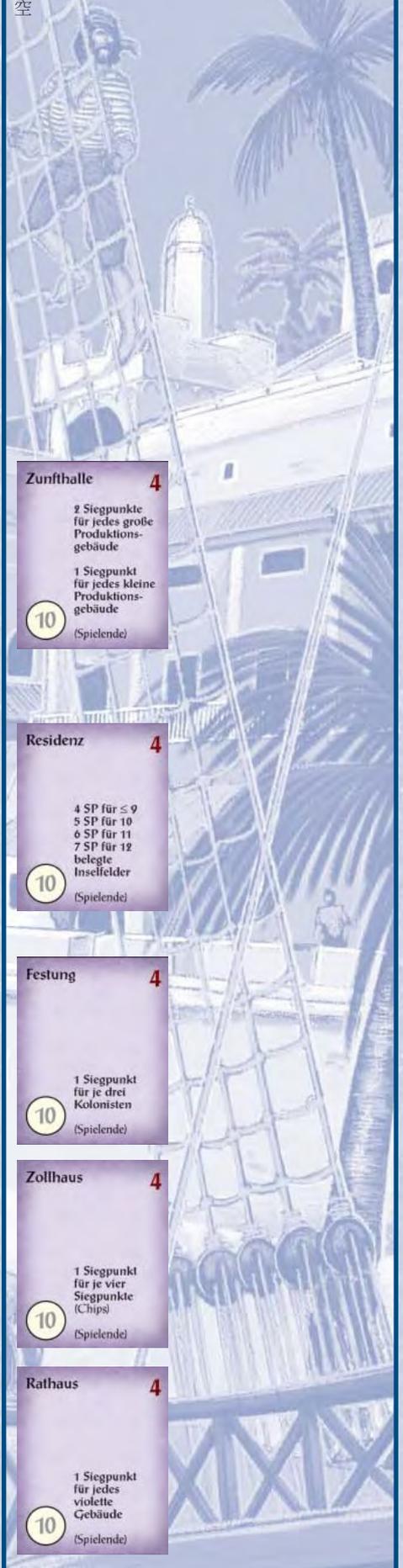
### 市政廳 Cityhall

在遊戲結束時，市政廳的佔有者每擁有一個紫色建築（無論是否被佔據，市政廳也包括在內！）便多獲得1個勝利分數。

實例：在遊戲結束時，一個遊戲者擁有如下的紫色建築物：農莊、建築舍、辦公室、大倉庫、海港、府邸和市政廳（被佔據），他獲得額外的7個勝利分數。

舉例：在海港的例子裡，遊戲者也可以如此運用他的船塢：把所有5個煙草貨物標誌放回到公共堆。

這樣的話，在船長階段的最後，“煙草船”有可能不會被裝滿——也就是說不會被清空





(我們建議在遊戲進行中，把本頁放在可以隨時拿到的地方，以便於遊戲者查閱某個建築物的資料。)

作者和出版者感謝眾多測試者的全力投入和他們提出的無數建議，特別是：

Beate Bachl, Sibylle Bergmann, Christine + Peter Dürdoth, Walburga Freudenstein, Holger Frieberg, Markus Huber, Andreas Maszuhn, Michael Meier-Bachl, Karen Seyfarth, Dominik Wagner 以及維也納遊戲學院和來自Berlin, B ö defeld, G ö ttingen和Rosenheim的團體。

如果您對本遊戲有任何意見、問題或建議，請給我們寫信或打電話：

**alea, Postfach 1150, D-83233 Bernau am Chiemsee,**

電話： 08051 - 970721, 傳真： 08051 - 970722,

**E-Mail: info@aleaspiele.de**

簡體中文版翻譯製作：Zeranix

簡體→繁體(名詞參考中文實體桌遊)製作：skypray

© 2001 Andreas Seyfarth

© 2002 Ravensburger Spieleverlag

