



PUERTO RICO

1897

Edição Especial

Livro de Regras

SUMÁRIO

Puerto Rico 1897 Edição Especial	3
Componentes da Edição Especial	3
Objetivo do Jogo	5
Preparação do Jogo (Partida Básica: 3 a 5 Jogadores)	6
O Jogo	9
Turno e Funções	9
Conceitos	9
Cultivador (Desenvolve o Campo)	10
Recrutador (Recruta Trabalhadores)	10
Construtor (Ergue Edifícios)	11
Produtor (Produz Produtos)	12
Negociante (Vende Produtos)	13
Capitão (Envia Produtos)	14
Aventureiro (Ganha Moeda)	17
Uma Nova Rodada	17
Encerrando a Partida	17
Os Edifícios	18
Partida para 2 Jogadores	22
Expansões	23
Expansão I: Novos Edifícios	23
Expansão II: Cidadãos	26
Expansão III: O Contrabandista	28
Expansão IV: O Festival	29
Expansão V: Cartas do Festival	30
Expansão VI: Conquistas	32
Regras Alternativas	32
Puertoma	33
Componentes	33
Visão Geral	33
Preparação	34
O Jogo	35
Informações Gerais	35
Escolhendo uma Função	35
Seguindo uma Função	36
Movendo o Marcador de Ação	36
Exemplos de Seleção de Função	36
Ações da Função	37
Fim da Rodada	39
Fim da Partida	39
Nível de Dificuldade	39
Adicionando Expansões	40
Fichas de Habilidade do Puertoma	41
Contexto Histórico em um Jogo de Tabuleiro	42
Créditos	43
Resumo das Regras	44

PUERTO RICO 1897 EDIÇÃO ESPECIAL

O ANO É 1897. A era colonial acabou. Porto Rico está encontrando seu espaço no mundo moderno. Você também quer achar seu lugar no mundo moderno, e para isso está disposto a rivalizar com outros fazendeiros. Você competirá pelos melhores trabalhadores para produzir Produtos com os recursos naturais mais valiosos de Porto Rico. Enquanto disputa pela oportunidade de vender seus Produtos pelo melhor preço, você também instiga a criação de uma vibrante infraestrutura urbana para expandir sua reputação. Será que você vai conquistar o prestígio que tanto deseja e se tornar o fazendeiro mais rico da região?

No fim deste Livro de Regras você conhecerá mais sobre a história de Puerto Rico.

COMPONENTES DA EDIÇÃO ESPECIAL

JOGO BASE:



1x Livro de Regras



1x Tabuleiro Principal dupla face



5x Cartas de Ajuda



5x Tabuleiros de Jogador
dupla camada



5x Fichas de Retrato de Jogador
dupla face

58x Fichas de Campo

- ① 10x Propriedades de Milho
- ② 12x Propriedades de Fruta
- ③ 11x Propriedades de Açúcar
- ④ 9x Propriedades de Tabaco
- ⑤ 8x Propriedades de Café
- ⑥ 8x Pedreiras



8x Fichas de Função (Capitão, Negociante, 2x Aventureiro, Cultivador, Construtor, Recrutador e Produtor)



1x Bolsa de Propriedades



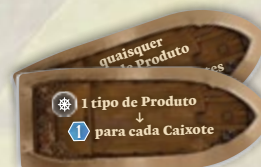
44x Edifícios Comuns



5x Edifícios Expandidos



4x Edifícios Comuns alternativos



4x Fichas de Navio Particular de Papelão (2 tipos)



50x Pontos de Vitória de madeira

- 31x 1 PV
- 19x 5 PV



51x Moedas de Metal

- 43x Moedas de Prata ("1")
- 8x Moedas de Ouro ("5")



1x Miniatura do Marcador de Governador (ficha do primeiro jogador)



1x Agência de Empregos



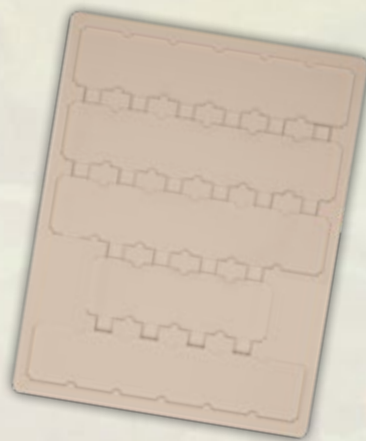
1x Casa de Comércio



3x Miniaturas de Navio Cargueiro



5x Conveses plásticos de Navio Cargueiro marcados com os números 4/5/6/7/8 (com 0/1/2/3/4 espaços adicionais para Caixotes)



1x Bandeja de Edifícios



50x Miniaturas de Caixotes de Produtos

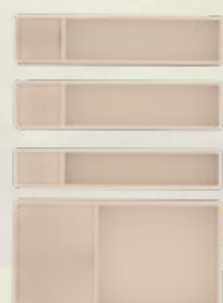
- 10x Caixotes de Milho
- 11x Caixotes de Fruta
- 11x Caixotes de Açúcar
- 9x Caixotes de Tabaco
- 9x Caixotes de Café



100x Miniaturas de Trabalhador (4 tipos)



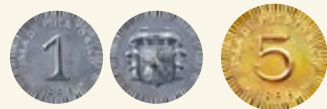
1x Bandeja de Recursos



4x Bandejas de PV e Trabalhadores



Moedas cunhadas pela Casa da Moeda Real de Madrid entre 1895-1896 para Porto Rico



Moedas de Papelão para o jogo de tabuleiro Puerto Rico 1897



Moedas de Metal para o jogo de tabuleiro Puerto Rico 1897

DESIGN DAS MOEDAS:

Porto Rico nunca teve sua própria cunhagem e, ao final do século 19, era difícil para as moedas espanholas chegarem na ilha. Entre os anos 1870 e 1890, Porto Rico usou primordialmente as moedas prateadas Mexicanas, Venezuelanas e Norte-Americanas. Em algum momento um grupo começou a armazenar essas moedas estrangeiras, tirando-as de circulação. Consequentemente, o governo espanhol autorizou que a Casa da Moeda Real de Madrid produzisse moedas para Porto Rico, cunhando-as apenas em 1895 e 1896. Por isso que as moedas no jogo possuem a data de 1896 em vez de 1897.

EXPANSÃO I: NOVOS EDIFÍCIOS



EXPANSÃO II: CIDADÃOS



24x Edifícios
Comuns



2x Edifícios
Expandidos



14x Edifícios
Comuns



1x Edifício
Expandido



20x Miniaturas de
Cidadão (2 tipos)

EXPANSÃO III: O CONTRABANDISTA



1x Ficha
de Função
(Contrabandista)



1x Ficha de
Contrabandista



1x Tabuleiro do
Festival



12x Cartas do Festival



30x Cartas de Conquista

COMPONENTES DA EDIÇÃO PADRÃO

(ESSES COMPONENTES SUBSTITUEM OS CORRESPONDENTES DA EDIÇÃO ESPECIAL).



1x Marcador de
Governador
de Papelão



100x Trabalhadores
de madeira



20x Cidadãos
de madeira



1x Base Plástica



51x Moedas de
Papelão



50x Caixotes de Produtos
de madeira



3x Navios de papelão dupla face

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é ganhar mais Pontos de Vitória (abreviados como PV) governando estrategicamente a idílica ilha de Porto Rico. Os jogadores se alternam agindo como Cultivador, Construtor, Recrutador, Produtor, Negociante, Capitão ou Aventureiro. Ainda que todos os jogadores possam fazer a ação da Função escolhida, apenas quem escolheu a Função específica em seu turno se beneficia da Vantagem associada a ela. Preste atenção nos adversários para que você não escolha uma Função que seja melhor para os outros do que para você no momento. No decorrer de várias rodadas os jogadores devem se adaptar às constantes mudanças no ambiente para se manter no topo da situação.

OBJETIVO DO JOGO:

O objetivo do jogo é ganhar mais Pontos de Vitória desenvolvendo a sua região da ilha.

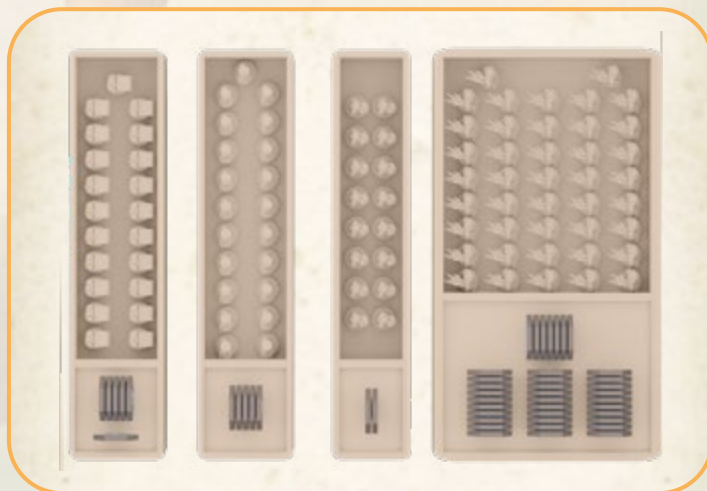
Quem tiver mais Pontos de Vitória ao final da partida vence.

PREPARAÇÃO DO JOGO (PARTIDA BÁSICA: 3 A 5 JOGADORES)

- 1 Coloque o **Tabuleiro Principal** no centro da área de jogo.
- 2 Deixe a bandeja de Edifícios perto do Tabuleiro Principal.
- 3 Deixe a bandeja de Recursos perto do Tabuleiro Principal.
- 4 Coloque as miniaturas da Agência de Empregos e da Casa de Comércio em seus respectivos espaços no Tabuleiro Principal.
- 5 Deixe a bandeja de PV e Trabalhadores perto do Tabuleiro Principal. Confirme que esteja usando as bandejas apropriadas para a quantidade de jogadores na partida.

- **Partida para 3 jogadores:** bandejas marcadas com 2 🧑 e 3 🧑 para um total de 75 PV e 58 Trabalhadores.
- **Partida para 4 jogadores:** bandejas marcadas com 2 🧑, 3 🧑 e 4 🧑 para um total de 100 PV e 79 Trabalhadores.
- **Partida para 5 jogadores:** bandejas marcadas com 2 🧑, 3 🧑, 4 🧑 e 5 🧑 para um total de 126 PV e 100 Trabalhadores.

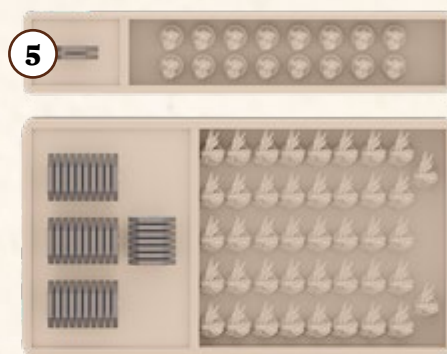
- 6 Pegue 3, 4 ou 5 Trabalhadores (igual à quantidade de jogadores) da bandeja de PV e Trabalhadores e coloque-os no espaço da Agência de Empregos.
- 7 Coloque a Bolsa de Propriedades perto do Tabuleiro Principal e coloque todas as Fichas de Propriedade na Bolsa de Propriedades.



EXEMPLO DE PREPARAÇÃO DO TABULEIRO PRINCIPAL PARA 3 JOGADORES



- 8 Compre aleatoriamente 4, 5 ou 6 Fichas de Propriedade (uma a mais do que a quantidade de jogadores) da Bolsa de Propriedades e coloque-as no Tabuleiro Principal.
- 9 Coloque todas as 8 Fichas de Pedreira em uma pilha virada para cima no Tabuleiro Principal.
- 10 Coloque as Fichas de Função viradas para cima no tabuleiro.
 - **Partida para 3 jogadores:** 6 Fichas (todos, exceto pelos 2 Aventureiros)
 - **Partida para 4 jogadores:** 7 Fichas (todos, exceto por 1 Aventureiro)
 - **Partida para 5 jogadores:** todas as 8 Fichas
- 11 Insira os Conveses de Navio Cargueiro nas miniaturas de Navio de acordo com a quantidade de jogadores. Depois, coloque os Navios nos espaços específicos do Tabuleiro Principal.
 - **Partida para 3 jogadores:** Conveses marcados com os números 4, 5 e 6
 - **Partida para 4 jogadores:** Conveses marcados com os números 5, 6 e 7
 - **Partida para 5 jogadores:** Conveses marcados com os números 6, 7 e 8



12 Escolha um jogador inicial e entregue o Marcador de Governador a esse jogador.

13 Dê a cada jogador:

- 1 Tabuleiro de Jogador e 1 Retrato de Jogador.
- 2, 3 ou 4 Moedas (uma a menos do que a quantidade de jogadores). Cada jogador coloca as Moedas ganhas em seu Tabuleiro de Jogador em um local visível a todos os jogadores.
- 1 Ficha de Propriedade como descrito abaixo, começando pelo jogador com o Marcador de Governador e seguindo em sentido horário.
 - Partida para 3 jogadores:** 1º e 2º jogadores recebem uma Ficha de Propriedade de Fruta; 3º jogador recebe uma Ficha de Propriedade de Milho.
 - Partida para 4 jogadores:** 1º e 2º jogadores recebem uma Ficha de Propriedade de Fruta; 3º e 4º jogadores recebem uma Ficha de Propriedade de Milho.
 - Partida para 5 jogadores:** 1º, 2º e 3º jogadores recebem uma Ficha de Propriedade de Fruta; 4º e 5º jogadores recebem uma Ficha de Propriedade de Milho.

Cada jogador coloca sua Ficha de Propriedade recebida virada para cima em algum dos 12 espaços de Campo na seção superior do seu Tabuleiro de Jogador.



14 Guarde todas as peças não utilizadas na caixa do jogo.



COMO JOGAR

TURNOS E FUNÇÕES

Puerto Rico 1897 é jogado durante várias rodadas. Em cada rodada, começando pelo Governador (o jogador com o Marcador de Governador), cada jogador selecionará uma das Fichas de Função disponíveis, deixando-a perto do seu Tabuleiro de Jogador e **assumindo essa Função nessa fase**. Se escolher uma Função que tenha Moedas nela, o jogador recebe essas Moedas.

Assim que uma Função é escolhida, sua fase se inicia. A partir do jogador que selecionou a Função e seguindo em sentido horário, cada jogador tem a chance de fazer a ação associada a essa Função. Além disso, o jogador que selecionou a Função pode aproveitar a Vantagem da Função escolhida, possivelmente mudando a ação ou fornecendo uma recompensa extra.

Todas as ações e Vantagens (com a exceção da Função do Capitão) são opcionais e os jogadores podem optar por não utilizá-las.

Depois, o jogador à esquerda de quem escolheu a Função seleciona uma das Funções restantes (pegando suas Moedas, se existirem), a posiciona perto de seu Tabuleiro de Jogador e faz a ação associada (com a Vantagem). Em sentido horário, cada jogador fará suas ações relacionadas a essa Função. Isto se repete até que todos os jogadores tenham escolhido uma Ficha de Função e todas as fases de função tenham terminado, marcando o fim da rodada.

Ao final da rodada, o Governador coloca uma Moeda da reserva geral em cada Ficha de Função que não foi escolhida na rodada atual. Todos os jogadores devolvem as Fichas de Função para o Tabuleiro Principal. O jogador à esquerda do Governador atual recebe o Marcador de Governador e se torna o novo Governador para a próxima rodada.

A partida continua até que as condições de fim de jogo sejam cumpridas (veja a página 17).



CONCEITOS

Existem algumas palavras-chaves em Puerto Rico 1897 Edição Especial que serão essenciais para o bom entendimento do resto do livro de regras.

Todas as Fichas de Produtos, de Edifícios e de Campo são limitadas. Se elas acabarem, os jogadores não poderão adquirir mais nenhuma.

Campo: seção superior do Tabuleiro de Jogador, onde você coloca a Ficha de Campo que pode ser uma das Fichas de Propriedade, de Pedreira e de Floresta.

Descarte: remova um componente do seu Tabuleiro de Jogador e coloque-o no descarte perto do Tabuleiro Principal. Ele não será mais utilizado na partida a não ser que seja explicitamente dito de outra forma.

Propriedade: um tipo de Ficha de Campo, incluindo Propriedades de Milho, de Fruta, de Açúcar, de Tabaco e de Café.

Edifício Expandido: um Edifício que ocupa dois espaços de Edifício.

Carregue: mova um Caixote de Produtos do seu Tabuleiro de Jogador e coloque-o em um espaço vazio em qualquer Navio Cargueiro ou no Navio Particular.

Edifício Comum: um Edifício que ocupa um espaço de Edifício.

Convocar: colocar uma quantidade de Trabalhadores na Agência de Empregos de acordo com a quantidade total de espaços vazios nos Edifícios nos Tabuleiros de todos os Jogadores.

Devolva: remova um componente do seu Tabuleiro de Jogador e coloque-o de volta na reserva geral.

Venda: mova um Caixote de Produtos do seu Tabuleiro de Jogador e coloque-o em um espaço vazio em uma Casa de Comércio para receber a quantidade indicada de Moedas.

Guarde: mantenha uma quantidade específica de Caixotes de Produtos no seu Tabuleiro de Jogador após a fase do Capitão. Você pode utilizá-los no futuro.

Reserva Geral: uma área designada para armazenar os elementos do jogo composta da Bandeja de Recursos para as Moedas e Produtos, além das bandejas para os Trabalhadores e as Fichas de PV.

PV (Pontos de Vitória): ao final da partida, quem tiver mais PV é declarado vencedor.

COMO JOGAR

No começo de cada rodada o Governador faz seu turno escolhendo uma Ficha de Função, fazendo sua ação e aproveitando sua Vantagem. Em sentido horário, todos os outros jogadores seguem essa ação (sem a Vantagem).

Depois, o jogador à esquerda de quem escolheu a Função seleciona uma das Funções restantes e faz a ação associada (e aproveita a Vantagem). Em sentido horário, todos os outros jogadores farão as ações relacionadas a essa Função.

Após cada jogador escolher uma Ficha de Função e todos os jogadores fizerem as ações das Funções, a rodada termina.

Fim da Rodada:

Coloque 1 Moeda em cada uma das Fichas de Função não escolhidas nesta rodada.

Devolva todas as Fichas de Função para o Tabuleiro Principal.

Passe o Marcador de Governador para a esquerda.



CULTIVADOR (DESENVOLVER O CAMPO)

A partir do Cultivador e seguindo em sentido horário, cada jogador pode pegar uma das Fichas de Propriedade viradas para cima no Tabuleiro Principal e colocá-la em seu Tabuleiro de Jogador. O Cultivador pode aproveitar da Vantagem de escolher uma Pedreira **em vez de** uma das Fichas de Propriedade viradas para cima no Tabuleiro Principal.

Fichas de Campo podem ser colocadas em qualquer espaço vazio de Campo. Depois de colocada, a ficha até pode ser reposicionada mas jamais será removida do Tabuleiro de Jogador (a organização das fichas no Tabuleiro de Jogador não afeta nada no jogo).

Quando todos os jogadores fizerem ou pularem esta ação, o Cultivador descarta todas as Fichas de Propriedade restantes. Depois disso, ele compra Fichas de Propriedade da Bolsa de Propriedades igual à quantidade de jogadores +1 e coloca-as nos espaços de Propriedade no Tabuleiro Principal. Se acabarem as Fichas de Propriedade durante o jogo, devolva todas as Fichas de Propriedade descartadas para a Bolsa de Propriedades. Se o descarte também acabar, os jogadores ainda podem escolher a Função (para ganhar as Moedas dela, por exemplo), mas não farão nenhuma ação.

Observações:

- Quando todos os 12 espaços de Campo no Tabuleiro de um Jogador estiverem completos, esse jogador ainda pode escolher a Função de Cultivador, mas não poderá fazer a ação do Cultivador.
- Quando acabarem as Fichas de Pedreira, o Cultivador não poderá mais aproveitar a Vantagem e o proprietário do Pátio de Construção não poderá mais aproveitar seu benefício.
- Os seguintes Edifícios possuem um benefício que pode ser ativado na fase do Cultivador (mais detalhes na seção “Os Edifícios” e na seção da Expansão desejada): Pátio de Construção, Fazenda, Hospital, Madeireira, Centro de Imprensa e Administração do Parque.

RECRUTADOR (RECRUTAR TRABALHADORES)

As fichas de Propriedade, de Pedreira e de Edifício possuem de 1 a 3 espaços para Trabalhador. Apenas 1 Trabalhador pode ser alocado em cada um desses espaços. Se pelo menos 1 Trabalhador for alocado em uma ficha, ela é tratada como uma ficha ocupada. Apenas as fichas ocupadas estão ativas.

O Recrutador pega 1 Trabalhador da Reserva Geral (não da Agência de Empregos) graças à sua Vantagem. Depois, a partir do Recrutador e seguindo em sentido horário, cada jogador pega 1 Trabalhador da Agência de Empregos. Isto se repete até que todos os Trabalhadores da Agência de Empregos sejam adquiridos. Veja que isto pode fazer com que alguns jogadores recebam mais Trabalhadores do que outros.

Na fase do Recrutador, os jogadores alocam Trabalhadores (adquiridos na fase atual ou em fases anteriores) em qualquer espaço para Trabalhador vazio em uma ficha de Pedreira, Propriedade ou Edifício. Eles também podem reposicionar os Trabalhadores já alocados para outras fichas. Se alguém ficar sem espaço vazio para Trabalhador em seu Tabuleiro de Jogador, os Trabalhadores restantes ficam em seu retrato. Eles poderão ser alocados em espaços disponíveis numa fase futura de Recrutador.

Quando todos os jogadores fizerem esta ação, o Recrutador preenche a Agência de Empregos. Ele conta a quantidade de espaços vazios para Trabalhador nas fichas de Edifício (não nas Propriedades ou Pedreiras) em todos os Tabuleiros de Jogador. Depois, ele pega essa quantidade de Trabalhadores da Reserva Geral e coloca na Agência de Empregos. O Recrutador precisa colocar pelo menos uma quantidade de Trabalhadores igual à quantidade de jogadores na partida, mesmo se houver menos espaços vazios nos Edifícios nos Tabuleiros de Jogador.

Exemplo em uma partida para 4 Jogadores:

No começo da fase do Recrutador existem 6 Trabalhadores na Agência de Empregos. Primeiro, o Recrutador ganha 1 Trabalhador direto da Reserva Geral pela sua Vantagem. Depois, ele pega um Trabalhador da Agência de Empregos.



Ação: pegue 1 das Fichas de Propriedade viradas para cima e coloque-a em um dos seus espaços de Campo do Tabuleiro de Jogador.

Vantagem: você pode pegar uma Ficha de Pedreira em vez de uma Ficha de Propriedade.

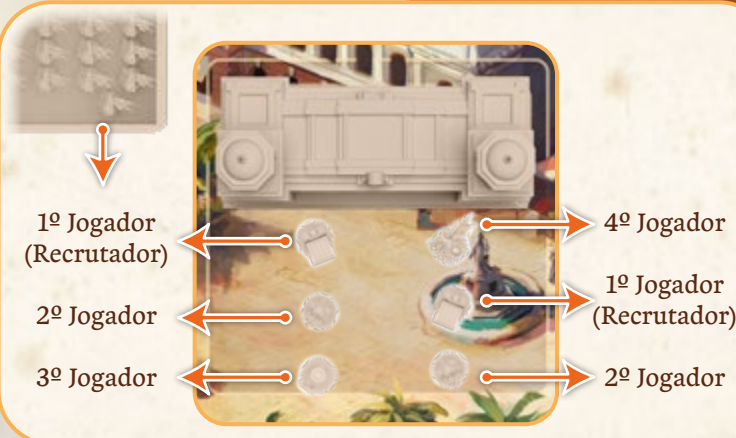
Ao final da fase do Cultivador, compre Fichas de Propriedade da Bolsa de Propriedades igual à quantidade de jogadores +1 e coloque-as nos espaços de Propriedade no Tabuleiro Principal.



Ação: cada jogador ganha 1 Trabalhador da Agência de Empregos a partir do Recrutador e seguindo em sentido horário até que acabem os Trabalhadores. Depois, aloque ou mova todos os seus Trabalhadores.

Vantagem: pegue 1 Trabalhador adicional da Reserva Geral no início da fase.

Preencha a Agência de Empregos ao final da fase do Recrutador.



O 2º jogador agora pega um Trabalhador da Agência de Empregos, assim como o 3º e o 4º jogadores.

Como todos já pegaram um Trabalhador da Agência de Empregos, a ação se repete: o Recrutador pega outro Trabalhador da Agência de Empregos seguido pelo 2º jogador.

Agora, não há mais nenhum Trabalhador na Agência de Empregos. Neste momento:

- O Recrutador pegou 3 Trabalhadores (incluindo o recebido pela Vantagem).
- O 2º jogador termina com 2 Trabalhadores.
- O 3º e 4º jogadores pegaram apenas 1 Trabalhador, pois só participaram da primeira rodada de seleção.

Observações:

- Os Trabalhadores só podem ser alocados ou movidos entre as fichas na fase do Recrutador.
- Os jogadores não podem mover os Trabalhadores voluntariamente dos seus espaços para Trabalhador para o Retrato em seu Tabuleiro de Jogador.
- Os jogadores alocam e movem seus Trabalhadores ao mesmo tempo, a menos que os jogadores decidam fazer isso em sentido horário a partir do Recrutador.
- Se não houver mais Trabalhadores disponíveis na Reserva Geral, o Recrutador não poderá aproveitar sua Vantagem e fará apenas a ação da Função.
- Se não houver Trabalhadores suficientes para preencher a Agência de Empregos, a partida termina após esta fase do Recrutador.
- Os seguintes Edifícios possuem um benefício que pode ser ativado na fase do Recrutador (mais detalhes na seção “Os Edifícios” e na seção da Expansão desejada): Centro de Imprensa e Casa de Campo.

CONSTRUTOR (ERGUER EDIFÍCIOS)

A partir do Construtor e seguindo em sentido horário, cada jogador pode construir 1 Edifício pagando seu custo em Moedas e colocando-o em seu Tabuleiro de Jogador. O Construtor paga 1 Moeda a menos.

Um jogador não pode construir um Edifício que já possua. Fichas de Edifício podem ser colocadas em qualquer espaço vazio de Edifício. Edifícios Expandidos precisam de 2 espaços vazios adjacentes. Depois de colocada, a ficha até pode ser reposicionada mas jamais será removida do Tabuleiro de Jogador (a organização das fichas não afeta nada no jogo). Veja a seção “Os Edifícios” na página 18 para mais informações sobre a função de cada Edifício.

Desconto pelas Pedreiras

Na fase do Construtor, o jogador paga 1 Moeda a menos pelo Edifício para cada Pedreira ocupada que tiver, com as seguintes limitações: os Edifícios que valem 1 PV só podem ter seu valor reduzido por 1 Pedreira (-1 Moeda) no máximo.

Os que valem 2 PV podem ser reduzidos por 2 Pedreiras (-2 Moedas), os que valem 3 PV por 3 Pedreiras (-3 Moedas) e os Edifícios Expandidos por 4 Pedreiras (-4 Moedas).

Exemplo: um jogador com 3 Pedreiras ocupadas poderia pagar os seguintes valores pelos seguintes Edifícios: Pátio de Construção (vale 1 PV e custa 2 Moedas) por 1 Moeda; Escritório (vale 2 PV e custa 5 Moedas) por 3 Moedas; Porto (vale 3 PV e custa 8 Moedas) por 5 Moedas; Prefeitura (Expandida e custa 10 Moedas) por 7 Moedas.

Observações:

- A Vantagem do Construtor lhe permite pagar menos por um Edifício, mas isso não significa que o Construtor ganha uma Moeda se não construir nada.
- Não é possível construir em mais do que 12 espaços de Edifício. Você não pode construir um Edifício Expandido se tiver apenas 1 espaço vazio de Edifício.
- Se pelo menos um jogador preencher todos os 12 espaços de Edifício em seu Tabuleiro de Jogador, a partida termina após esta fase do Construtor.
- Os seguintes Edifícios possuem um benefício que pode ser ativado na fase do Construtor (mais detalhes na seção “Os Edifícios” e na seção da Expansão desejada): Escola, Mercado Oculto, Igreja, Centro de Imprensa e Tabelião.



Ação: construir 1 Edifício.

Vantagem: pague 1 Moeda a menos pelo custo do Edifício.



PRODUTOR (PRODUZIR PRODUTOS)

A partir do Produtor e seguindo em sentido horário, cada jogador pode pegar Produtos da Reserva Geral de acordo com a sua capacidade de produção (descrita abaixo) e coloca os Caixotes adquiridos em seu Tabuleiro de Jogador. Quando todos os jogadores fizerem esta ação, o Produtor pode aproveitar sua Vantagem para pegar 1 Caixote adicional de um Produto que ele tenha produzido nesta fase.

Capacidade de Produção

A capacidade de produção de um jogador é determinada pela quantidade de Propriedades ocupadas e Edifícios de Produção em seu Tabuleiro de Jogador. Para cada Propriedade de Milho ocupada, pegue 1 Caixote de Milho. Para Açúcar, Tabaco, Café e Fruta, pegue 1 Caixote para cada par formado por um Trabalhador em uma Propriedade e um Trabalhador em um Edifício de Produção correspondente.



Ação: ganhe Produtos da Reserva Geral.

Vantagem: ganhe 1 Caixote adicional de um Produto que você tenha produzido ao final da fase.

Observação: o Produtor é a Função mais arriscada do jogo. Cuidado para não ajudar mais os seus adversários do que a si mesmo ao escolher esta Função!



Exemplo:

O jogador produz os seguintes Caixotes de Produtos:

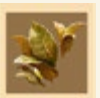
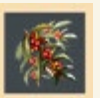
- 1** 2 Caixotes de Milho, pois a terceira Propriedade de Milho não está ocupada.
- 2** 1 Caixote de Tabaco, pois o segundo espaço de Trabalhador do Grande Armazém de Tabaco não está ocupado.
- 3** 3 Caixotes de Açúcar, pois a quarta Propriedade de Açúcar não está ocupada.

Observações:

- Produtos são finitos. Se a Reserva Geral de Produtos que um jogador puder produzir estiver esgotada, ele não receberá esses Produtos.
- Se o Produtor não produzir nenhum Produto, ele não aproveita a Vantagem.
- Possuir uma Fábrica ocupada permite que o jogador ganhe Moedas ao produzir mais de 1 tipo de Produto.
- Os seguintes Edifícios possuem um benefício que pode ser ativado na fase do Produtor (mais detalhes na seção “Os Edifícios” e na seção da Expansão desejada): todos os Edifícios de Produção, Fábrica, Canal, Destilaria, Capela e Centro de Imprensa.

NEGOCIANTE (VENDER PRODUTOS)

A partir do Negociante e seguindo em sentido horário, cada jogador pode vender 1 Caixote de Produtos do seu Tabuleiro de Jogador para a Casa de Comércio. O jogador pega um Caixote de Produtos qualquer do seu Tabuleiro de Jogador, coloca-o em um dos espaços vazios na Casa de Comércio e ganha uma quantidade de Moedas relativa ao Produto vendido:

Milho	Fruta	Açúcar	Tabaco	Café
				
				

Você também encontra os preços dos Produtos no Tabuleiro Principal, embaixo da Casa de Comércio.

O Negociante ganha 1 Moeda adicional caso venda alguma coisa. Os jogadores colocam as Moedas adquiridas no Tabuleiro de Jogador.

A fase do Negociante possui as seguintes restrições:

- A Casa de Comércio só pode ter 1 Caixote de cada tipo, a menos que o jogador possua um Escritório ocupado.
- A Casa de Comércio tem 4 espaços de Caixote. Quando eles estiverem cheios, os jogadores que ainda não agiram perdem sua vez. Ao final da fase, se a Casa de Comércio estiver cheia, o Negociante a esvazia, devolvendo os 4 Caixotes para a Reserva Geral. Caso ela não esteja cheia, os Caixotes continuam na Casa de Comércio até a próxima fase do Negociante.



Observações:

- Se o Negociante não vender nada, ele não aproveita a Vantagem de ganhar 1 Moeda.
- Um jogador pode vender Milho para a Casa de Comércio mesmo sem receber nenhuma Moeda por isso.
- Os seguintes Edifícios possuem um benefício que pode ser ativado na fase do Negociante (mais detalhes na seção “Os Edifícios” e na seção da Expansão desejada): Mercado Pequeno, Mercado Grande, Escritório, Mercado Oculto, Posto dos Mercadores, Escritório de Zoneamento e Centro de Imprensa.



Ação: venda 1 Caixote de Produtos para a Casa de Comércio.

Vantagem: ganhe 1 Moeda adicional pela venda.

A Casa de Comércio aceita apenas tipos de Produtos que ainda não tenha, a menos que o jogador tenha um Escritório ocupado.

Se a Casa de Comércio estiver cheia ao final da fase do Negociante, **devolva os Caixotes para a Reserva Geral.**

✠ CAPITÃO (ENVIAR PRODUTOS)

A partir do Capitão e seguindo em sentido horário, cada jogador carrega quantos Caixotes puder de 1 tipo de Produto em 1 dos Navios Cargueiros. Esta ação é **obrigatória** e só pode ser pulada se o jogador não puder carregar nenhum Produto nos Navios Cargueiros (seguindo as regras de carregamento abaixo). O carregamento continua até que nenhum dos jogadores possa carregar mais Caixotes. Depois disso, todos os jogadores guardam seus Produtos.

Por fim, o Capitão devolve para a Reserva Geral todos os Caixotes de cada Navio Cargueiro que estiver cheio. Os Navios Cargueiros que não estiverem completamente ocupados continuam com os Caixotes até a próxima fase do Capitão. Os jogadores podem acabar sofrendo restrições mais severas na próxima fase do Capitão, já que a capacidade e o tipo dos Produtos que poderão ser enviados já estarão predeterminados pelos Navios Cargueiros.



Carregando Navios

- Cada Navio Cargueiro só pode carregar 1 tipo de Produto. Por exemplo, um Navio Cargueiro não pode carregar Fruta e Tabaco.
- Navios Cargueiros diferentes não podem ser carregados com o mesmo tipo de Produto. Por exemplo, se um Navio Cargueiro já estiver carregando Milho, nenhum dos outros Navios Cargueiros podem carregar Milho.
- O jogador pode escolher quaisquer Produtos que tiver para carregar, independente de quantos Caixotes ele tenha de tal tipo.
- Se o jogador puder escolher entre pelo menos 2 Navios Cargueiros, ele deve escolher aquele que lhe permita enviar a maior quantidade de Caixotes do Produto escolhido.
- Um Navio Cargueiro cheio não pode receber mais nenhum Caixote.

Pontos de Vitória

Os jogadores podem ganhar 1 PV para cada Caixote que tiver carregado. Se o Capitão carregou pelo menos 1 Caixote, ele **deve** ganhar 1 PV adicional. Diferente dos Produtos e das Moedas, as fichas de PV ficam viradas para baixo em seu Tabuleiro de Jogador. Sempre que possível, os jogadores devem trocar cinco fichas de 1 PV por uma ficha de 5 PV.

Guardar Produtos

Cada jogador só pode guardar 1 Caixote em seu Tabuleiro de Jogador ao final da fase do Capitão, a menos que o jogador tenha um Armazém ocupado. Todos os Caixotes restantes estragam e são devolvidos para a Reserva Geral.



Ação: os jogadores carregam todos os Caixotes (se possível) de 1 Produto a partir do Capitão e seguindo em sentido horário até que não seja possível carregar mais Produtos.

Vantagem: ganhe 1 PV se você carregou alguma coisa.

Cada Navio Cargueiro pode carregar apenas 1 tipo de Produto e não pode carregar um Produto que já esteja carregado em outro Navio Cargueiro.

A fase do Capitão termina apenas quando todos os jogadores tiverem carregado tudo o que for possível, seguindo as regras, momento em que os **Navios Cargueiros cheios são esvaziados**.

Lembre-se que os jogadores podem manter **apenas 1 Caixote** ao final da fase.

Observações:

- Você só precisa Guardar Produtos ao final da fase do Capitão.
- Se a última ficha de PV for adquirida durante a fase do Capitão, a partida termina após esta fase do Capitão.
- Os seguintes Edifícios possuem um benefício que pode ser ativado na fase do Capitão (mais detalhes na seção “Os Edifícios” e na seção da Expansão desejada): Armazém Pequeno, Armazém Grande, Porto, Cais, Depósito, Cais Pequeno, Farol, Centro de Imprensa, Assembleia e Posto de Resgate.



Exemplo em uma partida para 4 Jogadores:

Aglaé é a Capitã. Ela tem 2 Milhos e 6 Açúcares. Os Navios de 5 e 7 espaços estão vazios, já o Navio de 6 espaços tem alguns Caixotes de Milho. Aglaé tem que decidir se quer carregar os 2 Milhos ou os 6 Açúcares. Ela opta pelos Açúcares e carrega os 6 Caixotes no Navio de 7 espaços **1** (ela não poderia usar o Navio de 5 espaços porque existe outro Navio vazio grande o suficiente para acomodar a maior quantidade de Açúcar que ela tem). Ela ganha 7 Pontos de Vitória (6 PV +1 PV pela Vantagem do Capitão).

Agora é a vez de Renato. Ele tem 2 Açúcares e 3 Tabacos. Ele opta pelos Açúcares e carrega 1 Caixote no Navio de 7 espaços que já está carregando Açúcar **2** (ele prefere ficar com o Tabaco para vendê-lo na Casa de Comércio em uma Rodada futura). Ele ganha 1 PV.

Agora é a vez de Mariana. Ela tem 2 Milhos e 1 Tabaco. Ela decide carregar o Tabaco no Navio de 5 espaços **3**. Ela ganha 1 PV.

Diego é o próximo. Ele tem 1 Milho e 5 Frutas. Ele precisa carregar o Milho no Navio de 6 espaços e ganha 1 PV **4**.





Agora é a vez de Aglaé de novo. Ele carrega seus 2 Milhos no Navio de 6 espaços e ganha 2 PV. Ela já recebeu o Ponto de Vitória adicional pela Vantagem do Capitão, por isso ela não recebe esse Ponto de novo. 5.

Renato agora não tem escolha e carrega seus 3 Tabacos no Navio de 5 espaços. Ele ganha 3 PV 6.



Mariana, Diego, Aglaé e Renato não podem carregar mais nenhum dos seus Produtos. A primeira parte da fase do Capitão está concluída e agora começa o passo de Guardar Produtos. Cada jogador só pode guardar 1 Caixote em seu Tabuleiro de Jogador. Aglaé tem 0 Caixotes, enquanto Renato tem só 1 Caixote então eles não precisam descartar nada. Mariana tem 2 Caixotes de Milho e tem que descartar um deles para a Reserva Geral 7. Diego tem 5 Caixotes de Fruta, mas ele também tem um Armazém Pequeno que lhe permite guardar todos os Caixotes de 1 tipo de Produto, então ele não precisa descartar nada 8. Depois, os Navios cheios com 6 e 7 Caixotes são esvaziados 9. O Navio de 5 espaços que está parcialmente cheio continua como está para a próxima fase do Capitão.

AVENTUREIRO (GANHAR MOEDA)

O Aventureiro ganha 1 Moeda. Esta Função não tem nenhuma ação associada a ela, portanto os outros jogadores não fazem nada.

UMA NOVA RODADA

Após a conclusão do turno do último jogador, o Governador coloca 1 Moeda da Reserva Geral em cada uma das Fichas de Função não escolhidas. Todos os jogadores devolvem as Fichas de Função para o Tabuleiro Principal. O jogador à esquerda do Governador recebe o Marcador de Governador e se torna o novo Governador para a próxima rodada. O Governador escolhe uma Ficha de Função e a partida segue como descrito anteriormente.

ENCERRANDO A PARTIDA

A partida termina ao final da rodada em que uma das seguintes condições for cumprida:

- Não há Trabalhadores suficientes para preencher a Agência de Empregos ao final da fase do Recrutador.
- Ao menos um jogador preencher todos os 12 espaços de Edifício em seu Tabuleiro de Jogador.
- A última ficha de PV for adquirida durante a fase do Capitão. Se a última ficha de PV for adquirida em uma fase diferente, a partida continua até o final da próxima fase do Capitão. Os jogadores continuam adquirindo PV como acharem melhor (anotando em um papel por exemplo) após a última ficha de PV ter sido adquirida.

Após a conclusão da fase, a partida termina. Cada jogador conta seus Pontos de Vitória da seguinte forma:

- O valor de suas fichas de PV, incluindo as adquiridas após a última ficha de PV ter sido adquirida.
- Os PV exibidos em cada um de seus Edifícios, estejam eles ocupados ou não (o número branco no hexágono azul).
- Os PV bônus adquiridos por quaisquer Edifícios Expandidos ocupados.

Quem tiver mais Pontos de Vitória vence a partida. Se pelo menos 2 jogadores empatarem, o vencedor será aquele com a maior quantidade somada de Moedas e Caixotes. Se o empate persistir, a vitória é compartilhada entre os jogadores empatados.



Ação: nenhuma

Vantagem: ganhe 1 Moeda.

Fim da Rodada:

Coloque 1 Moeda em cada uma das Fichas de Função não escolhidas. Devolva todas as Fichas de Função para o Tabuleiro Principal. Passe o Marcador de Governador para o jogador à esquerda do atual Governador.

Encerrando a Partida

O jogo termina ao final de uma rodada, caso não haja Trabalhadores suficientes para preencher a Agência de Empregos, um jogador tenha construído em todos os seus 12 espaços de Edifício ou todas as fichas de PV tenham sido adquiridas (neste caso, ao final da fase do Capitão).

Os jogadores somam suas fichas de PV + os PV dos seus Edifícios + os PV adicionais de quaisquer Edifícios Expandidos ocupados.

Quem tiver mais Pontos de Vitória vence!



OS EDIFÍCIOS



As seguintes regras se aplicam a todos os Edifícios:

- Os jogadores não podem construir um Edifício que já possuam.
- Um Edifício é considerado ocupado assim que tiver pelo menos 1 Trabalhador em um dos seus espaços. Os jogadores só podem utilizar os benefícios dos Edifícios ocupados.
- O posicionamento dos Edifícios não possui efeito nenhum e os jogadores podem reposicionar as Edifícios para acomodarem os Edifícios Expandidos. Contudo, os Edifícios nunca são removidos do Tabuleiro de Jogador.
- O número no hexágono azul no canto superior direito de cada Edifício indica quantos Pontos de Vitória ele fornece ao final da partida, esteja o Edifício ocupado ou não.
- O número no círculo prateado do canto superior direito de cada Edifício indica o custo dele.

EDIFÍCIOS DE PRODUÇÃO COMUNS:



Edifícios de Produção permitem que um jogador produza Fruta, Açúcar, Tabaco e Café durante a fase do Produtor.

Os Edifícios

Cada jogador pode ter apenas um de cada Edifício.

Apenas Edifícios ocupados ativam seus benefícios.

Edifícios de Produção



Não existe um Edifício de Produção para o Milho.

Para produzir os Produtos, o jogador precisa ter uma Propriedade ocupada e um Edifício de Produção correspondente também ocupado:

- Para produzir Fruta com as Propriedades de Fruta (faixa verde), é necessário ter um Estoque Pequeno/Grande de Fruta
- Para produzir Açúcar com as Propriedades de Açúcar (faixa branca), é necessário ter uma Usina Pequena/Grande de Açúcar
- Para produzir Tabaco com as Propriedades de Tabaco (faixa marrom), é necessário ter um Armazém Grande de Tabaco
- Para produzir Café com as Propriedades de Café (faixa preta), é necessário ter uma Fábrica Grande de Café
- O Milho não precisa de um Edifício de Produção específica e pode ser produzido direto pelas suas Propriedades. Cada Propriedade de Milho (faixa amarela) ocupada produz 1 Caixa de Milho na fase do Produtor.

EDIFÍCIOS COMERCIAIS COMUNS:



Edifício Comercial

Um Edifício Comercial permite que um jogador faça algo que esteja além das regras básicas do jogo. Esse benefício pode ser utilizado em uma fase específica indicada pelo ícone à esquerda, embaixo do nome do Edifício, ou ao final da partida. Os Edifícios precisam estar ocupados para que seus benefícios estejam disponíveis.

Os benefícios dos Edifícios NÃO são obrigatórios e, ao menos que seja explicitamente dito de outra forma, eles são um bônus às ações normais de uma fase.

Por exemplo: um Armazém Pequeno permite que você guarde todos os Caixotes de 1 Produto durante a fase do Capitão. Isto se soma à ação normal de guardar apenas 1 Caixa.

Mercado Pequeno

Na fase do Negociante, se o proprietário de um Mercado Pequeno ocupado vender um Produto para a Casa de Comércio, ele ganha 1 Moeda a mais.

Exemplo: o Negociante vende 1 Caixa de Milho (que tem o valor base de 0 Moedas) e ganha 2 Moedas (uma pelo Mercado Pequeno e uma pela Vantagem).

Pátio de Construção

Na fase do Cultivador, o proprietário de um Pátio de Construção ocupado pode pegar uma Pedreira em vez de uma Propriedade.

Isto não permite que o jogador possa pegar uma segunda Pedreira se ele for o Cultivador, nem se estiver usando o benefício da Fazenda.

Fazenda

Na fase do Cultivador, o proprietário de uma Fazenda pode ganhar 1 Ficha de Propriedade aleatória da Bolsa de Propriedades antes de fazer sua ação padrão de Cultivador.

Se um jogador optar por receber esse benefício, ele deve colocar a Ficha de Propriedade imediatamente em um espaço do seu Campo. Essa Propriedade não pode ser descartada. Depois disso ele pode fazer a ação padrão.

Observação: se o proprietário da Fazenda tiver um Pátio de Construção ocupado, ele não pode pegar uma Pedreira no lugar da Propriedade concedida pela Fazenda.

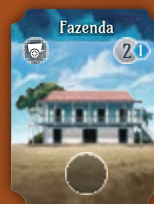
Edifícios Comerciais fornecem benefícios que alteram as regras básicas do jogo. Os benefícios não são obrigatórios.



Ganhe 1 Moeda sempre que você vender.



Ganhe uma Pedreira em vez de uma Propriedade.



Ganhe 1 Propriedade da bolsa antes de pegar a Propriedade convencional da ação.

Armazém Pequeno

Ao final da fase do Capitão, quando for guardar os Produtos, o proprietário de um *Armazém Pequeno* ocupado pode guardar todos os Caixotes de 1 tipo de Produto, além do Caixote que todo jogador pode guardar normalmente.

O proprietário do *Armazém Pequeno* ainda é obrigado a carregar todos os Caixotes de Produtos possíveis durante a fase do Capitão.

Hospital

Na fase do Cultivador, se o proprietário de um *Hospital* ocupado ganhar uma Propriedade ou uma Pedreira, ele ganha também 1 Trabalhador da Reserva Geral (não da Agência de Empregos) e posiciona-o nessa ficha ganha.

Esse Trabalhador não pode ser posicionado em outra ficha. Apenas se não houver um Trabalhador na Reserva Geral o jogador pode pegar um da Agência de Empregos. Se também não houver um Trabalhador na Agência de Empregos, o benefício do *Hospital* não pode ser utilizado.

Observação: se o proprietário do Hospital também tiver uma Fazenda, ele pode colocar o Trabalhador em qualquer uma das duas fichas colocadas. Ele não ganha um segundo Trabalhador.

Escritório

Na fase do Negociante, o proprietário de um *Escritório* ocupado pode vender um Produto que já esteja presente na Casa de Comércio. O proprietário do *Escritório* continua podendo vender apenas 1 Caixote. Se a Casa de Comércio estiver cheia, ele não poderá vender nada.

Exemplo: se houver um Caixote de Açúcar na Casa de Comércio e um jogador tiver um Escritório ocupado, ele pode vender um segundo Caixote de Açúcar para a Casa de Comércio. Se outro proprietário de Escritório ocupado quiser, ele também pode vender um Caixote de Açúcar para a Casa de Comércio se houver um espaço vazio lá.

Mercado Grande

Na fase do Negociante, se o proprietário de um *Mercado Grande* ocupado vender um Produto para a Casa de Comércio, ele ganha 2 Moedas a mais.

Observação: os benefícios do Mercado Pequeno e do Mercado Grande se acumulam, dando um total de 3 Moedas a mais.

Armazém Grande

Ao final da fase do Capitão, quando for guardar os Produtos, o proprietário de um *Armazém Grande* ocupado pode guardar todos os Caixotes de 2 tipos de Produtos, além do Caixote que todo jogador pode guardar naturalmente.

O proprietário do *Armazém Grande* ainda é obrigado a carregar todos os Caixotes de Produtos possíveis durante a fase do Capitão.

Observação: se o proprietário do Armazém Grande também tiver um Armazém Pequeno ocupado, ele pode guardar todos os Caixotes de 3 tipos de Produtos, além do Caixote padrão.

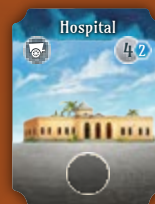
Fábrica

Na fase do Produtor, se o proprietário de uma *Fábrica* ocupada produzir mais do que 1 tipo de Produto (independente da quantidade de Caixotes produzidos de tais Produtos), ele ganha algumas Moedas. Se produzir 2 tipos de Produtos, ele ganha 1 Moeda; se produzir 3 tipos de Produtos, ele ganha 2 Moedas; se produzir 4 tipos de Produtos, ele ganha 3 Moedas; se produzir todos os 5 tipos, ele ganha 5 Moedas.

Exemplo: estamos na fase do Produtor e um jogador com uma Fábrica ocupada produz 3 Caixotes de Milho, 1 de Café e 2 de Fruta. Ele ganha 2 Moedas da Reserva Geral por produzir 3 tipos diferentes de Produtos.



Guarde todos os Caixotes de 1 Produto.



Fichas de Campo adquiridas vêm com 1 Trabalhador da Reserva Geral.



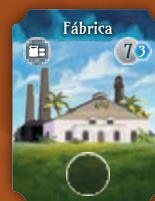
Você pode vender um Produto que já esteja presente na Casa de Comércio.



Ganhe 2 Moedas sempre que você vender.



Guarde todos os Caixotes de 2 tipos de Produtos.



Ganhe 1/2/3/5 Moedas se você produzir 2/3/4/5 Produtos diferentes.

Escola

Na fase do Construtor, se o proprietário de uma *Escola* ocupada construir um Edifício, ele pode ganhar 1 Trabalhador da Reserva Geral (não da Agência de Empregos) e colocá-lo na ficha recém-construída.

O jogador ganha apenas 1 Trabalhador, mesmo se construir um Edifício com mais do que 1 espaço para Trabalhador. Apenas se não houver um Trabalhador na Reserva Geral o jogador pode pegar um da Agência de Empregos. Se também não houver um Trabalhador na Agência de Empregos, o benefício do *Escola* não pode ser utilizado.

Porto

Na fase do Capitão, o proprietário de um *Porto* ocupado ganha 1 ficha de PV a mais sempre que carregar Produtos em algum Navio (independente da quantidade de Caixotes carregados).

Exemplo: o proprietário de um Porto ocupado e de um Cais ocupado pode carregar apenas 3 dos seus 5 Caixotes de Tabaco no Navio Cargueiro de Tabaco, já que só tem três espaços disponíveis no Navio. O Navio agora está cheio. Por isso ele ganha 3 + 1 PV. Mais tarde, na mesma fase do Capitão, ele carrega 2 Caixotes de Açúcar no Navio Cargueiro de Açúcar, ganhando 2 + 1 PV. Por fim, ele usa seu Cais para colocar os 2 Caixotes de Tabaco restantes em seu Navio Particular, ganhando 2 + 1 PV.

Em uma fase do Capitão, o proprietário ganhou 3 PV a mais por causa do Porto.

Cais

Após construir um *Cais*, seu proprietário ganha uma ficha de Navio Particular. A qualquer momento na fase do Capitão, o proprietário de um *Cais* ocupado pode optar por carregar todos os Caixotes de 1 Produto em seu Navio Particular em vez de um Navio Cargueiro, ganhando 1 PV para cada Caixote Carregado.

O jogador pode escolher o momento da fase do Capitão em que deseja usar seu Navio Particular, mas ele só pode ser utilizado uma vez por fase do Capitão. Ele pode colocar qualquer tipo de Produto em seu Navio Particular, incluindo um tipo que já esteja em um Navio Cargueiro, mas ele tem que carregar **todos** os Caixotes desse Produto (os Navios Particulares possuem capacidade ilimitada). Todos os Caixotes carregados no Navio Particular são devolvidos para a Reserva Geral ao final da fase do Capitão.

EDIFÍCIOS COMERCIAIS EXPANDIDOS

Os Edifícios Expandidos no Tabuleiro de Jogador valem 4 Pontos de Vitória. Se um Edifício Expandido estiver ocupado ao final da partida, seu benefício também pode fornecer PV extra. Embora ocupem 2 espaços de Edifício, eles são considerados como um único Edifício.

Corpo de Bombeiros

Ao final da partida, o proprietário de um *Corpo de Bombeiros* ocupado ganha 1 PV para cada Edifício de Produção Pequeno (*Estoque Pequeno de Fruta* ou *Usina Pequena de Açúcar*) no seu Tabuleiro de Jogador e ganha 2 PV para cada Edifício de Produção Grande (*Estoque Grande de Fruta*, *Usina Grande de Açúcar*, *Armazém Grande de Tabaco* ou *Fábrica Grande de Café*) em seu Tabuleiro de Jogador.

Exemplo: ao final da partida, o proprietário de um Corpo de Bombeiros ocupado tem em seu Tabuleiro de jogador um Estoque Pequeno de Fruta, um Estoque Grande de Fruta, uma Fábrica Grande de Café e uma Usina Grande de Açúcar. Ele ganha 7 PV adicionais.

Residência

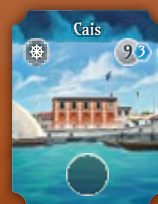
Ao final da partida, o proprietário de uma *Residência* ocupada ganha PV de acordo com a quantidade de Fichas de Campo que ele possua. Se tiver entre 1 e 9 fichas, ele ganha 4 PV; se tiver 10 ele ganha 5 PV; se tiver 11 ganha 6 PV; e se tiver 12 ele ganha 7 PV.



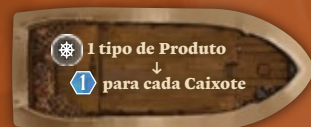
Edifícios construídos vêm com 1 Trabalhador da Reserva Geral.



Ganhe 1 PV sempre que você carregar Produtos de um navio.



Ganhe uma ficha de Navio Particular que lhe permite carregar todos os Caixotes de um Produto (uma vez por fase).



Ganhe 1/2 PV para cada Edifício de Produção Pequeno/Grande que você tiver.



Ganhe 4/5/6/7 PV se você tiver 1 a 9/10/11/12 Fichas de Campo.

Fortaleza

Ao final da partida, o proprietário de uma *Fortaleza* ocupada ganha 1 PV para cada 3 Trabalhadores que tiver.

Exemplo: ao final da partida, o proprietário de uma Fortaleza ocupada tem um total de 22 Trabalhadores em suas Propriedades, Pedreiras, seus Edifícios e no seu retrato. Ele ganha 7 PV adicionais.

Alfândega

Ao final da partida, o proprietário de uma *Alfândega* ocupada ganha 1 PV para cada 4 fichas de PV adquiridas na partida. O jogador não conta os PV recebidos na pontuação de final de partida (como os PV pelos Edifícios e os PV extras pelos Edifícios Expandidos).

Exemplo: ao final da partida, o proprietário de uma Alfândega ocupada tem 30 PV em fichas, então ele ganha mais 7 PV.

Prefeitura

Ao final da partida, o proprietário de uma *Prefeitura* ocupada ganha 1 PV para cada Edifício Comercial em seu Tabuleiro de Jogador, incluindo a própria *Prefeitura*.

Exemplo: ao final da partida, o proprietário de uma Prefeitura ocupada também tem um Pátio de Construção, um Hospital, um Mercado Grande, uma Fábrica, uma Escola e uma Alfândega. Ele ganha mais 7 PV por isso.

PARTIDA PARA 2 JOGADORES

Aqui estão as regras originais escritas para uma partida entre 2 jogadores do Puerto Rico 1897. A Edição Especial adiciona o Puertoma, um jogador virtual para que as partidas entre dois jogadores tenha mais interação e intensidade. As regras do Puertoma estão descritas a partir da página 33.

Ao jogar a versão clássica entre 2 jogadores, as regras são as mesmas do jogo base com as seguintes alterações:

PREPARAÇÃO DO JOGO

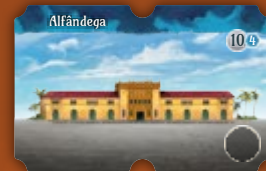
- Coloque apenas 1 de cada Edifício Comercial e 2 de cada Edifício de Produção na bandeja de Edifícios e remova os outros da partida.
- Use as bandejas de PV e Trabalhadores adequadas para as partidas para 2 jogadores (65 fichas de PV e 42 Trabalhadores).
- Pegue 2 Trabalhadores (igual à quantidade de jogadores) da Reserva Geral e coloque-os no espaço da Agência de Empregos.
- Remova 3 Fichas de Milho, de Fruta, de Açúcar, de Tabaco, de Café e de Pedreira da partida (tire-as da bandeja de Recursos). Depois, compre aleatoriamente 3 Fichas de Propriedade (uma a mais do que a quantidade de jogadores) e coloque-as no Tabuleiro Principal.
- Use 7 Fichas de Função (todas exceto por 1 Aventureiro).
- Use apenas dois Navios Cargueiros: os Conveses marcados com os números 4 e 6.
- Remova da partida 2 Caixotes de cada tipo de Produto.
- Cada jogador recebe 1 Tabuleiro de Jogador, 3 Moedas e 1 Ficha de Propriedade (o jogador inicial ganha uma Ficha de Propriedade de Fruta; o segundo ganha uma Ficha de Propriedade de Milho).

O JOGO

O Governador inicia escolhendo uma Ficha de Função e a partida segue o fluxo do jogo base. Na partida entre 2 jogadores, cada jogador escolhe 3 Funções por rodada. O primeiro jogador escolhe uma Função, faz suas ações e aproveita sua Vantagem, depois o outro jogador faz a ação da Função escolhida. Depois disso, o segundo jogador escolhe uma Função, faz suas ações e aproveita sua Vantagem, seguido pelo primeiro jogador que faz a ação da Função escolhida. Depois que cada jogador tiver escolhido e jogado 3 Funções, a rodada termina. O Governador coloca 1 Moeda da Reserva Geral na Ficha de Função restante e os jogadores devolvem as Fichas de Função para o Tabuleiro Principal. O Governador entrega o Marcador de Governador ao outro jogador e a próxima rodada tem início.



Ganhe 1 PV para cada 3 Trabalhadores que você tiver.



Ganhe 1 PV para cada 4 fichas de PV que você tiver.



Ganhe 1 PV para cada Edifício Comercial que você tiver.

EXPANSÕES

EXPANSÃO I: NOVOS EDIFÍCIOS

As regras continuam as mesmas do jogo base, com as seguintes exceções:

PREPARAÇÃO DO JOGO

Remova todos os Edifícios Comerciais da bandeja de Edifícios mas mantenha todos os Edifícios de Produção (eles são iguais em todas as partidas).

Depois, o jogador inicial escolhe 1 Edifício Comercial entre os disponíveis (Edifícios Comerciais Comuns e Expandidos do jogo base e de qualquer expansão escolhida) e o posiciona em um espaço vazio na bandeja de Edifícios com o custo correspondente ao número impresso na parte inferior desse espaço. Coloque ambas as fichas do Edifício Comercial Comum correspondente no mesmo espaço.

Depois, o próximo jogador escolhe um Edifício Comercial e o posiciona no espaço apropriado. Isto continua até que todos os espaços estejam cheios de Edifícios Comerciais. Guarde os Edifícios restantes na caixa do jogo.

Observação: isto significa que alguns Edifícios excluem outros. Você não jogará uma partida que tenha tanto um Armazém Grande quanto um Cais Pequeno (os dois custam 6 Moedas).

EDIFÍCIOS COMERCIAIS COMUNS

CANAL

Na fase do Produtor, se o proprietário de um *Canal* ocupado produzir pelo menos 1 Caixote de Fruta graças a um *Estoque Grande de Fruta*, ele pega 1 Caixote de Fruta extra. O mesmo acontece se ele produzir pelo menos 1 Caixote de Açúcar graças a uma *Usina Grande de Açúcar*, fazendo com que ele pegue 1 Caixote de Açúcar extra.

O *Canal* não tem efeito nenhum com o *Estoque Pequeno de Fruta* e a *Usina Pequena de Açúcar*.

MADEIREIRA

Se o proprietário de uma *Madeireira* ocupada ganhar uma Propriedade, ele pode optar por posicioná-la virada para baixo como uma Floresta em um espaço do seu Campo. As Florestas não podem ser ocupadas e apenas fornecem um bônus para o benefício da *Madeireira*.

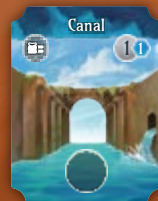
Na fase do Construtor, o proprietário de uma *Madeireira* paga 1 Moeda a menos para cada 2 Florestas que possua em seu Campo. Este desconto pode ser somado com o desconto pela Vantagem do Construtor e das Pedreiras. Não há limite para a quantidade de Florestas que os jogadores possam utilizar.

Depois de posicionadas, as Fichas de Propriedade não podem ser convertidas em Florestas ou vice-versa.

Exemplo: um jogador possui uma Madeireira ocupada, 4 Florestas, 2 Pedreiras ocupadas e também é o Construtor. Ele quer construir um Armazém Grande (Edifício de 3 PV que custa 6 Moedas). Ele pagará apenas 1 Moeda (6 -2 pelas Florestas, -2 pelas Pedreiras e -1 pela Vantagem do Construtor). Se o proprietário de uma Madeireira ocupada também tiver:

- Uma Fazenda ocupada: ele pode olhar a ficha comprada da Bolsa de Propriedades antes de decidir se deseja posicioná-la como uma Floresta.
- Uma Fazenda ocupada e/ou Centro de Imprensa: ele decide individualmente se deseja transformar cada uma das Propriedades ganhas em Florestas.
- Um Hospital ocupado: se ele apenas adquiriu uma Floresta na fase do Cultivador, ele coloca o Trabalhador recebido pelo Hospital em seu retrato. Se além disso ele adquiriu uma Ficha de Campo diferente de uma Floresta, o Trabalhador deve ser alocado lá.

Todos os Edifícios da Expansão I: Novos Edifícios possuem um  no canto inferior direito de suas fichas.



Produza 1 Caixote adicional pelo *Estoque Grande de Fruta* e pela *Usina Grande de Açúcar*.



: ganhe uma Propriedade virada para baixo como uma Floresta.

: pague 1 Moeda a menos para cada 2 Florestas que você tiver.

Mercado Oculto

Na fase do Construtor, o proprietário de um *Mercado Oculto* ocupado pode reduzir o custo de um Edifício em até 3 Moedas se devolver 1 Trabalhador, 1 Caixote qualquer e/ou 1 PV para a Reserva Geral. Cada recurso devolvido vale 1 Moeda. O jogador só pode usar um *Mercado Oculto* se ele não tiver Moedas suficientes para comprar a ficha (após aplicar qualquer outro desconto), o que significa que ele não pode ter nenhuma Moeda sobrando após a ação.

Observação: o Trabalhador ocupando o Mercado Oculto não pode ser retornado para ativar o benefício da Construção.

Depósito

Ao final da fase do Capitão, quando for guardar os Produtos, o proprietário de um *Depósito* ocupado pode guardar até 3 Caixotes adicionais de qualquer tipo de Produto. O proprietário do *Depósito* ainda é obrigado a carregar todos os Caixotes de Produtos possíveis durante a fase do Capitão.

Choupana

Os Trabalhadores alocados em uma *Choupana* podem ser movidos para qualquer outro espaço de Trabalhador em qualquer Ficha de Campo ou de Edifício a qualquer momento. O benefício desse novo Edifício pode ser utilizado imediatamente, se for o caso. O Trabalhador deve ficar na nova ficha até a próxima fase do Recrutador.

Se o jogador tiver 2 Trabalhadores em sua *Choupana*, ele não precisa mover os dois ao mesmo tempo.

Exemplo: ao final da fase do Capitão, o jogador move 1 Trabalhador da Choupana para o Armazém Pequeno e imediatamente o utiliza para guardar seus Produtos adicionais. Depois disso o jogador escolhe a Função do Negociante em seu turno e move o segundo Trabalhador da Choupana para o Centro de Imprensa, recebendo a Vantagem do Negociante duas vezes.

Posto dos Mercadores

Na fase do Negociante, o proprietário de um *Posto dos Mercadores* ocupado pode optar por devolver 1 Caixote qualquer para a Reserva Geral em vez de vendê-lo para a Casa de Comércio, a fim de ganhar seu valor em Moedas. O Caixote escolhido pode ser de um Produto que já exista na Casa de Comércio. O Negociante também ganha a Moeda adicional se ele devolver um Caixote com este efeito.

Observação: como devolver o Caixote para a Reserva Geral é diferente de vender, você não recebe o benefício do Mercado Grande nem do Pequeno

Igreja

O proprietário de uma *Igreja* ocupada ganha 1 PV adicional por construir um Edifício Comum que vale 2 ou 3 PV, e ganha 2 PV adicionais por construir um Edifício Expandido. O jogador não recebe este benefício ao construir a *Igreja* em si.

Cais Pequeno

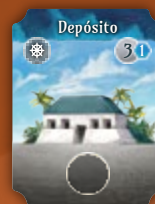
Após construir um *Cais Pequeno*, seu proprietário ganha uma ficha de Navio Particular. A qualquer momento na fase do Capitão, o proprietário de um *Cais Pequeno* ocupado pode optar por carregar quantos Caixotes quiser (inclusive de Produtos diferentes) em seu Navio Particular em vez de um Navio Cargueiro. Ele ganha 1 PV para cada 2 Caixotes carregados.

O jogador pode escolher o momento da fase do Capitão em que deseja usar seu Navio Particular, mas ele só poder utilizado uma vez por fase do Capitão. Ele pode colocar quantos caixotes quiser de qualquer Produto em seu Navio Particular, incluindo vários Produtos que já estejam em Navios Cargueiros. Todos os Caixotes carregados no Navio Particular são devolvidos para a Reserva Geral ao final da fase do Capitão.

Observação: o proprietário de um Cais Pequeno ocupado e de um Cais ocupado pode usar os dois na mesma fase do Capitão.



Se você não puder pagar por um Edifício, devolva 1 Trabalhador, 1 Caixote e/ou 1 PV para ter 1 Moeda de desconto a cada item devolvido.



Guarde 3 Caixotes quaisquer.

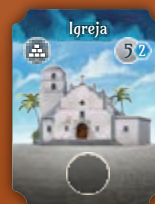


Você pode alocar Trabalhadores de uma *Choupana* nos outros espaços a qualquer momento.



Em vez de vender, devolva 1 Caixote para ganhar seu valor em Moedas.

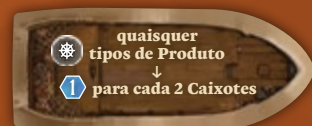
Vantagem: se devolver um Caixote, ganhe 1 Moeda.



Ganhe 1 PV sempre que você construir Edifícios de 2 ou 3 PV e ganhe 2 PV pelos Edifícios de 4 PV.



Ganhe uma ficha de Navio Particular que lhe permite carregar quantos Caixotes quiser de quantos Produtos quiser (uma vez por fase).





Farol

Na fase do Capitão, o proprietário de um *Farol* ocupado ganha 1 Moeda sempre que carregar algum Produto em algum Navio (independente da quantidade de Caixotes carregados). O Capitão ganha 1 Moeda adicional no começo da fase, quer ele carregue um Produto em um Navio ou não.



Destilaria

Na fase do Produtor, o proprietário de uma *Destilaria* ocupada recebe Moedas de acordo com a quantidade de Caixotes produzidos de um Produto. Ele conta quantos Caixotes foram produzidos do Produto que ele mais produziu (exceto Milho) (incluindo o Caixote adicional pela Vantagem do Produtor) e ganha uma quantidade de Moedas igual a esse valor -1.

Exemplo: o proprietário de uma Destilaria ocupada na fase do Produtor produz 6 Caixotes de Açúcar. Ele ganha 5 Moedas da Reserva Geral.

(Todas) Centro de Imprensa

Quando o proprietário de um *Centro de Imprensa* ocupado escolhe uma Função, ele dobra a Vantagem recebida por essa Função com a seguinte restrição:

Se o jogador escolher a Função de Cultivador, ele pode pegar uma Propriedade ou uma Pedreira no começo do seu turno. Após todos os outros jogadores pegarem suas Propriedades, ele pode escolher uma Propriedade (não uma Pedreira) entre as fichas restantes no Tabuleiro Principal.

Se o jogador escolher a Função de Produtor, ele pode pegar 2 Caixotes de um mesmo Produto ou 1 de 2 Produtos diferentes que ele tenha produzido.

Observações: o Cultivador com um Centro de Imprensa e um Hospital pode colocar o Trabalhador em qualquer uma das duas fichas que foram colocadas. Ele não ganha um segundo Trabalhador.

O Cultivador com um Centro de Imprensa e um Pátio de Construção pode pegar uma Pedreira como sua segunda ficha.



Assembleia

No começo da fase do Capitão, antes de carregar quaisquer Produtos o proprietário de uma *Assembleia* ocupada ganha PV adicionais de acordo com a quantidade de Caixotes que ele tiver. Para cada Produto, ele ganha 1 PV a cada 2 Caixotes em sua posse.

Exemplo 1: um jogador tem 3 Caixotes de Milho, 2 de Fruta e 1 de Café.

Ele ganha 2 PV, sendo 1 pelos Milhos e 1 pelas Frutas.

Exemplo 2: um jogador tem 4 Caixotes de Milho e 2 de Café. Ele ganha 3 PV, sendo 2 pelos Milhos e 1 pelo Café.

EDIFÍCIOS COMERCIAIS EXPANDIDOS

Monumento

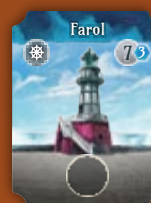
Ao final da partida, um *Monumento* vale 8 PV em vez de 4, mas não tem nenhum outro benefício.

Observação: não apenas o Monumento vale 8 PV, mas como ele é um Edifício Expandido ele também fornece 2 PV pelo efeito da Igreja.

Catedral

Ao final da partida, o proprietário de uma *Catedral* ocupada ganha PV adicionais para cada 3 Fichas de Campo iguais. Se tiver um conjunto de 3, ele ganha 1 PV; se tiver 2 conjuntos de 3, ele ganha 3 PV; por 3 conjuntos de 3 ele ganha 6 PV e por 4 conjuntos de 3 ele ganha 10 PV.

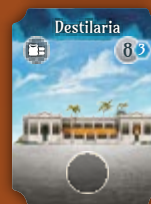
Exemplo: ao final da partida, o proprietário da Catedral tem 6 Florestas, 3 Pedreiras, 2 Milhos, e 1 Café. Como ele tem 3 conjuntos de 3, ele ganha 6 PV adicionais.



Ganhe 1 Moeda sempre que carregar Produtos em um Navio.

Vantagem:

ganhe 1 Moeda.



Ganhe X-1 Moedas por produzir X Caixotes de um Produto escolhido que não seja Milho.



Dobre a **Vantagem** da sua Função escolhida.

: ganhe 1 Propriedade adicional em vez de dobrar.



No início da fase do Capitão: para cada Produto, ganhe 1 PV a cada 2 Caixotes que você tiver desse Produto.



Este Edifício não fornece um benefício mas vale mais PV ao final da partida.



Ganhe 1/3/6/10 PV se você tiver 1/2/3/4 conjuntos de 3 Fichas de Campo iguais.

EXPANSÃO II: CIDADÃOS

As regras continuam as mesmas do jogo base, com as seguintes exceções:

PREPARAÇÃO DO JOGO

Remova todos os Edifícios Comerciais da bandeja de Edifícios mas mantenha todos os Edifícios de Produção (eles são iguais em todas as partidas).

Depois, o jogador inicial escolhe uma *Alfaiataria Grande* ou 1 Edifício Comercial entre os disponíveis (Edifícios Comerciais Comuns e Expandidos do jogo base e de qualquer expansão escolhida) e o posiciona em um espaço vazio na bandeja de Edifícios com o custo correspondente ao número impresso na parte inferior desse espaço. Coloque ambas as fichas do Edifício escolhido no mesmo espaço.

Depois, o próximo jogador escolhe uma *Alfaiataria Grande* (se ainda estiver disponível) ou 1 Edifício Comercial e o posiciona no espaço apropriado. Isto continua até que todos os espaços estejam cheios de Edifícios. Guarde os Edifícios restantes na caixa do jogo.



Alfaiataria Grande
(não produz Produtos mas conta como um Edifício de Produção).

Ainda que a Alfaiataria Grande seja considerada um Edifício de Produção, ela pode ser escolhida e colocada no espaço apropriado como se fosse um Edifício Comercial Comum.

Observação: alguns Edifícios acabam excluindo outros. Por exemplo, você não jogará uma partida que tenha tanto um Armazém Grande quanto um Cais Pequeno (os dois custam 6 Moedas).

Cidadãos

Deixe a bandeja de PV e Trabalhadores perto do Tabuleiro Principal com 20 Cidadãos. No começo da partida e ao final de cada fase do Recrutador, coloque Trabalhadores na Agência de Empregos seguindo as regras básicas do jogo, mas troque 1 Trabalhador por 1 Cidadão da Reserva Geral se tiver algum Cidadão lá.

Os Cidadãos possuem 2 funcionalidades:

- Ao final da partida, cada Cidadão vale 1 PV.
- Os jogadores podem usar os Cidadãos como se fossem Trabalhadores, mas alguns dos novos Edifícios dão um benefício diferente se tiver um Cidadão alocado neles, como explicaremos a seguir.

Tirando os Edifícios específicos desta expansão, qualquer regra que se aplique a um Trabalhador também se aplica a um Cidadão.

ALTERAÇÃO NA CONDIÇÃO DE FIM DE JOGO

Ficar sem Trabalhadores não é mais uma condição de fim de jogo.

Com esta expansão, a partida só termina quando um jogador preencher seus espaços de Edifício ou pegar a última ficha de PV.

EDIFÍCIOS COMERCIAIS COMUNS



Escritório de Zoneamento

: na fase do Negociante, o proprietário de um *Escritório de Zoneamento* ocupado por um Trabalhador pode pagar 1 Moeda para ganhar 1 Ficha de Propriedade aleatória da Bolsa de Propriedades e colocá-la em seu Tabuleiro de Jogador.

: na fase do Negociante, o proprietário de um *Escritório de Zoneamento* ocupado por um Cidadão pode descartar uma Ficha de Propriedade do seu Tabuleiro de Jogador para ganhar 1 Moeda. Se houver um Trabalhador ou um Cidadão em uma Ficha de Propriedade descartada, ele é colocado no retrato do jogador.

Observação: se o proprietário de um Escritório de Zoneamento também tiver uma Madeireira, olhe para a ficha comprada da Bolsa de Propriedades antes de decidir se deseja posicioná-la como uma Floresta.

Todos os Edifícios da Expansão II:

Cidadãos possuem um no canto inferior direito de suas fichas.

No começo da partida e ao final de cada fase do Recrutador, substitua 1 Trabalhador por 1 Cidadão na Agência de Empregos.

Ser incapaz de preencher a Agência de Empregos não é uma condição de fim de jogo.



Cada Cidadão vale 1 PV.



: pague 1 Moeda para ganhar 1 Propriedade da bolsa.

: descarte 1 Propriedade para ganhar 1 Moeda.

Capela

 : no começo da fase do Produtor, o proprietário de uma *Capela* ocupada por um Trabalhador ganha 1 Moeda.

 : no começo da fase do Produtor, o proprietário de uma *Capela* ocupada por um Cidadão ganha 1 PV.

Administração do Parque

 : ao final da fase do Cultivador, o proprietário de uma *Administração do Parque* ocupada por um Trabalhador pode descartar 1 ficha de Propriedade ou de Floresta do seu Tabuleiro de Jogador.

 : ao final da fase do Cultivador, o proprietário de uma *Administração do Parque* ocupada por um Cidadão ganha 2 PV se ele tiver menos Fichas de Campo do que todos os outros jogadores.

Tabelião

 : na fase do Construtor, o proprietário de um *Tabelião* ocupado por um Trabalhador paga 1 Moeda a menos pelos Edifícios Comuns.

 : na fase do Construtor, o proprietário de um *Tabelião* ocupado por um Cidadão paga 2 Moedas a menos pelos Edifícios Expandidos.

Posto de Resgate

No começo da fase do Capitão, o proprietário de um *Posto de Resgate* ocupado (seja por um Trabalhador ou por um Cidadão) pode devolver 1 Caixote para a Reserva Geral por 1 PV. Isto pode ser feito uma vez para cada Cidadão sob seu controle, mas cada Caixote devolvido deve ser de um Produto diferente.

Casa de Campo

No começo da fase do Recrutador, o proprietário de uma *Casa de Campo* ocupada (seja por um Trabalhador ou por um Cidadão) pode ganhar 1 Cidadão da Reserva Geral. Se não houver um Cidadão sobrando na Reserva Geral, ele ganha 1 Trabalhador da Reserva Geral. Se não houver nem Trabalhadores nem Cidadãos na Reserva Geral, ele não pode ativar o benefício da *Casa de Campo*. Ele não pode ganhar Cidadãos ou Trabalhadores da Agência de Empregos.

EDIFÍCIOS DE PRODUÇÃO COMUNS

Alfaiataria Grande

Na fase do Produtor, o proprietário de uma *Alfaiataria Grande* ocupada (seja por um Trabalhador ou por um Cidadão) ganha 1 Moeda para cada Cidadão sob seu controle.

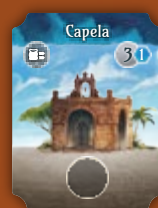
Como indicado pela faixa vermelha na ficha, a *Alfaiataria Grande* conta como um Edifício de Produção Grande para a pontuação de fim de jogo do *Corpo de Bombeiros*, por exemplo.

Observação: moedas ganhas pela Alfaiataria Grande NÃO são Produtos. Você não ganha uma Moeda adicional pela Vantagem do Produtor.

EDIFÍCIOS COMERCIAIS EXPANDIDOS

Praça da Cidade

Ao final da partida, o proprietário de uma *Praça da Cidade* ocupada ganha 1 PV para cada Cidadão sob seu controle, ganhando assim 2 PV para cada Cidadão, independente se ele estiver em um Edifício, Ficha de Campo ou no retrato.



 : ganhe 1 Moeda.

 : ganhe 1 PV.



Após a fase do Cultivador:

 : descarte 1 Propriedade/ Floresta.

 : se você tiver menos Fichas de Campo, ganhe 2 PV.



 : pague 1 Moeda a menos pelos Edifícios Comuns.

 : pague 2 Moedas a menos pelos Edifícios Expandidos.



No início da fase do Capitão:

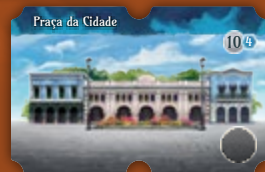
para cada Cidadão que tiver, você pode devolver 1 Caixote de um Produto diferente para ganhar 1 PV.



Ganhe 1 Cidadão da Reserva Geral.



Ganhe 1 Moeda para cada Cidadão que você tiver.



Ganhe 1 PV para cada Cidadão que você tiver.

EXPANSÃO III: O CONTRABANDISTA

As regras continuam as mesmas do jogo base, com as seguintes exceções:

Na Preparação do Jogo, coloque a Ficha de Função de Contrabandista e a Ficha de Contrabandista no Tabuleiro Principal.

Quando um jogador escolher a Função de Contrabandista, ele também pega a Ficha de Contrabandista (que o impede de escolher a Função de Contrabandista novamente antes que outro jogador o faça). Depois, o Contrabandista (apenas o Contrabandista) escolhe 1 das 4 ações abaixo.

Assaltar um Navio:

Pegue até 3 Caixotes de Produtos de 1 Navio Cargueiro. Devolva quaisquer Caixotes nesse Navio para a Reserva Geral.

Saquear a Casa de Comércio:

Devolva todos os Caixotes da Casa de Comércio para a Reserva Geral. Ganhe 1 PV para cada Caixote devolvido.

Aliciar Trabalhadores:

Remova uma quantidade de Trabalhadores da Agência de Empregos para que fique com uma quantidade igual à quantidade de jogadores. Receba até 3 dos Trabalhadores removidos e coloque-os imediatamente em espaços vazios de Trabalhador em Fichas de Campo ou de Edifício em seu Tabuleiro de Jogador. Esses Trabalhadores não podem ser posicionados em seu retrato. Descarte quaisquer Trabalhadores removidos que sobram.

Sequestrar a Função:

Sequestre qualquer Ficha de Função disponível, colocando-a em sua frente. Receba todas as Moedas desta ficha, caso tenha alguma.

Outros jogadores ainda podem escolher a Função sequestrada, mas para fazer isso é necessário pagar 3 Moedas ao Contrabandista. Se a Função sequestrada não for escolhida até o final da rodada, jogue-a normalmente, fazendo sua ação e aproveitando sua Vantagem. Em sentido horário, cada outro jogador também pode fazer a ação desse Papel.

Se a Função de Contrabandista não for escolhida, não coloque uma Moeda nela ao final da rodada.



Na Preparação, coloque a Ficha de Função do Contrabandista e a Ficha de Contrabandista no Tabuleiro Principal.

Quando um jogador escolher a Função do Contrabandista, ele escolhe uma das 4 ações para fazer.

Ele também pega a Ficha de Contrabandista. O jogador com a Ficha de Contrabandista não pode escolher a Função do Contrabandista.

Não coloque uma Moeda na Ficha de Função do Contrabandista ao final da rodada.



EXPANSÃO IV: O FESTIVAL

Um Festival Anual está chegando em Porto Rico! Os preparativos já começaram, então não se atrase e prepare-se para muita competição nos jogos de verão. Leve os melhores ingredientes para a culinária festiva e não se esqueça de usar sua fantasia de Vejigante.

PREPARAÇÃO:

Antes de preparar a partida, deixe o Tabuleiro do Festival perto do Tabuleiro Principal como exibido abaixo (dependendo de você estar jogando com o tabuleiro horizontal ou vertical).



Cada partida com a expansão do Festival terá um conjunto diferente de objetivos a ser alcançado. Na Preparação, determine quais Produtos e qual Propriedade e Edifício serão necessários na partida. Faça o seguinte para realizar este passo da Preparação:

Propriedades: pegue 1 de cada Propriedade (Milho, Fruta, Açúcar, Tabaco e Café) e compre aleatoriamente 1 Propriedade para colocar virada para cima no espaço designado no Tabuleiro do Festival. Devolva as fichas restantes para a Bolsa de Propriedades.

Produtos: pegue 3 Caixotes de cada Produto (Milho, Fruta, Açúcar, Tabaco e Café) e compre aleatoriamente 3 para colocar nos espaços designados no Tabuleiro do Festival (pode ter mais de um Caixote do mesmo Produto). Devolva os Caixotes restantes para a Reserva Geral.

Edifício: pegue 1 ficha de cada um dos Edifícios que valem 3 PV presentes na partida atual (Fábrica, Escola, Porto, e Cais no jogo base) e compre aleatoriamente 1 Edifício para colocar no espaço designado no Tabuleiro do Festival. Devolva as fichas restantes para a bandeja de Edifícios.

Observação: ao jogar com a Expansão I e/ou a II, primeiro decida quais Edifícios serão utilizados na partida e depois determine o objetivo do Festival.

CUMPRINDO OS OBJETIVOS

Cada objetivo só pode ser cumprido pelo primeiro jogador a concluí-lo. Os objetivos podem ser cumpridos em qualquer ordem.

O Objetivo da Propriedade é cumprido quando um jogador tiver 3 Propriedades do tipo exibido no Tabuleiro do Festival. O jogador ganha 3 Trabalhadores da Reserva Geral, se possível, que podem ser alocados imediatamente em quaisquer espaços em seu Tabuleiro de Jogador ou no seu retrato. Quando o objetivo for cumprido, devolva a Ficha de Propriedade do Tabuleiro do Festival para a Bolsa de Propriedades.

O Objetivos dos Produtos é cumprido quando um jogador produzir Caixotes de todos os Produtos do Tabuleiro do Festival na mesma fase (NÃO devolva os Produtos produzidos para a Reserva Geral). Esse jogador ganha 3 Moedas. Devolva os Caixotes do Tabuleiro do Festival para a Reserva Geral.

O Objetivo do Edifício é cumprido quando um jogador construir o Edifício do Tabuleiro do Festival. Ele ganha 3 PV. Devolva o Edifício do Tabuleiro do Festival para a bandeja de Edifícios.

EXPANSÃO V: CARTAS DO FESTIVAL

Para jogar esta expansão é necessário utilizar o Tabuleiro do Festival da Expansão IV: O Festival

Esta expansão apresenta Cartas do Festival, representando novas e variadas tarefas opcionais para os jogadores que jogarem com a Expansão IV: O Festival.



PREPARAÇÃO

Na Preparação, compre três Cartas do Festival aleatórias e coloque-as nos espaços designados no Tabuleiro do Festival. Elas representam novas tarefas que podem ser realizadas pelos jogadores.



As Cartas do Festival possuem espaços para Propriedades, Produtos e/ou Edifícios. Compre os elementos correspondentes para cada carta exatamente como feito na expansão do Festival e coloque-os em seus espaços apropriados.

REGRAS

O primeiro jogador a realizar uma tarefa recebe a recompensa indicada na carta e devolve os Caixotes da carta para a Reserva Geral, as Propriedades para a Bolsa de Propriedades e os Edifícios para a bandeja de Edifícios. Depois disso ele vira a Carta de Tarefa do Festival concluída, indicando que ela não está mais disponível aos outros jogadores.

Despachar: esta expansão apresenta um novo conceito chamado “Despachar”. Ele se refere a colocar o último Caixote em um Navio Cargueiro e, portanto, carregando-o completamente.

Observação: como os Navios Particulares não possuem um limite de Caixotes, eles não podem ser carregados completamente para cumprir a condição de “Despachar”.

LISTA DAS CARTAS DE ATIVIDADES DO FESTIVAL:

Pesagem Anual da Colheita: produza pelo menos 3 caixotes de um Produto específico (em uma única fase) para ganhar 1 Trabalhador, 1 Moeda e 1 PV.

Coquetel de Carnaval: produza pelo menos 1 Caixote de três Produtos específicos (em uma única fase) para ganhar 3 Moedas.

Encerrando os Trabalhos: venda o Produto desejado como último Produto da Casa de Comércio (completando-a desta maneira) para ganhar 2 Trabalhadores.

Prêmio do Especialista: tenha pelo menos 3 Fichas da Propriedade em questão para ganhar 3 Trabalhadores.

Festival de Agricultura: tenha pelo menos 1 Ficha de Propriedade de dois tipos específicos e produza 1 Caixote de dois Produtos específicos (em uma única fase) para ganhar 3 Moedas.

Entrega de Produtos para o Festival: na fase do Capitão, carregue pelo menos 1 Caixote de um Produto específico e 2 Caixotes de outro Produto específico (em uma única fase) para ganhar 2 Trabalhadores e 2 PV.

Jogo dos Fazendeiros Gêmeos: tenha pelo menos 2 Fichas de Propriedade de um tipo específico e 2 Fichas de Propriedade de outro tipo específico para ganhar 3 PV.

Jogo das Duas Cestas: produza 2 Caixotes de um Produto específico e 2 Caixotes de outro Produto específico para ganhar 3 Moedas.

Cerimônia de Envio Solene: despache o maior Navio Cargueiro com um Produto específico para ganhar 3 Trabalhadores.

Um Brinde ao Pioneiro: construa o Edifício Comum desejado que vale 3 PV (*Fábrica, Escola, Porto e Cais* no jogo base) para ganhar 3 PV.

Cerimônia de Inauguração: construa o Edifício Expandido desejado para ganhar 3 PV.

Cerimônia de Envio Tradicional: despache o menor Navio Cargueiro com um Produto específico para ganhar 2 Moedas.



EXPANSÃO VI: CONQUISTAS

Esta expansão apresenta as Cartas de Conquista, representando tarefas que os jogadores podem concluir para ganhar PV adicionais ao final da partida.

Elas podem lhe indicar um caminho a seguir durante o jogo, permitindo que jogadores menos experientes sejam introduzidos ao jogo de maneira mais suave e fornecendo uma oportunidade para que os veteranos descubram novas táticas.



PREPARAÇÃO

Distribua 4 Cartas de Conquista viradas para baixo a cada jogador.

Os jogadores podem olhar suas Cartas de Conquista a qualquer momento, mas elas devem ser mantidas ocultas dos outros jogadores.

REGRAS

Todas as Cartas de Conquistas possuem um objetivo a ser alcançado e a quantidade de PV que o jogador ganha ao concluir esse objetivo. Depois que um jogador cumprir um objetivo listado em uma Carta de Conquista, a qualquer momento ele pode anunciar isso a todos, revelar a carta e colocá-la sob seu Tabuleiro de Jogador, deixando o título visível mas mantendo os PV ocultos.

Ao final da partida os jogadores contarão os PV de todas as respectivas Conquistas concluídas e somarão seus PV à sua pontuação. Cartas de Conquista incompletas não fornecem pontos negativos ao final da partida.

Variante: os jogadores mais experientes podem optar por ter uma fase de seleção das Cartas de Conquista. Na Preparação, cada jogador recebe 4 Cartas de Conquista e escolhe uma delas para manter virada para baixo à sua frente. As outras cartas são passadas para o jogador à sua esquerda. Dentre as cartas recém-recebidas, novamente cada jogador escolhe uma para manter virada para baixo à sua frente. Este procedimento se repete até que todas as cartas sejam distribuídas. No final dessa fase, cada jogador terá 4 cartas viradas para baixo à sua frente, representando as Conquistas que ele poderá alcançar na partida.

Despachar: esta expansão apresenta um novo conceito chamado “Despachar.” Ele se refere a colocar o último Caixote em um Navio Cargueiro e, portanto, carregando-o completamente.

Observação: como os Navios Particulares não possuem um limite de Caixotes, eles não podem ser carregados completamente para cumprir a condição de “Despachar”.

REGRAS ALTERNATIVAS

Há anos o Puerto Rico é jogado por milhares de jogadores diariamente. Com o passar do tempo, os jogadores mais apaixonados criaram regras alternativas para dar uma apimentada no jogo. A seguir apresentamos as variantes mais utilizadas e recomendadas pelos jogadores mais veteranos de Puerto Rico.

- **Troca de Custo:** antes de começar a partida, troque as fichas de Edifício da Fábrica e da Escola pela Fábrica e Escola marcadas com uma  e com uma arte alternativa. Na partida, o custo da Escola é reduzido de 8 para 7 Moedas e o custo da Fábrica é aumentado de 7 para 8 Moedas.
- **Início Alternativo:** cada jogador que começar com uma Propriedade de Milho ganha uma Moeda a menos no início da partida.
- **Restrição da Alfaiataria:** o máximo de renda que uma Alfaiataria Grande pode fornecer é de 3 Moedas por fase.
- **Restrições de Pareamento:** você pode aplicar alguma das seguintes restrições:
 1. Na Preparação, se um jogador escolher a Casa de Campo e colocá-la em um espaço de Edifício na bandeja de Edifícios, ninguém mais poderá escolher a Alfaiataria Grande e vice-versa (a Casa de Campo e a Alfaiataria Grande não podem estar na mesma partida).
 2. Na Preparação, se um jogador escolher a Fazenda e colocá-la em um espaço de Edifício na bandeja de Edifícios, ninguém mais poderá escolher a Madeireira e vice-versa (a Fazenda e a Madeireira não podem estar na mesma partida).

PUERTOMA

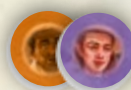
COMPONENTES:



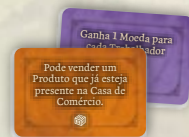
2x Tabuleiros de Jogador do Puertoma



1x Ficha de Marcador de Ação



2x Fichas de Reserva



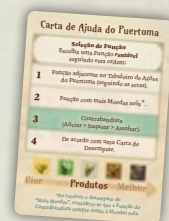
24x Fichas de Habilidade do Puertoma



1x Tabuleiro de Ação do Puertoma



8x Cartas de Desempate



1x Carta de Ajuda do Puertoma

VISÃO GERAL

Este modo permite que um jogador jogue sozinho contra 2 adversários automatizados, fazendo com que ele tenha uma experiência parecida com a partida entre vários jogadores. Sempre que as regras mencionarem a “quantidade de jogadores”, entenda que os Puertomas estão incluídos.

Observação: você pode jogar usando apenas um Puertoma, mas isso impactaria muito no balanceamento e não recomendamos que isso seja feito além da primeira partida de aprendizado. Você também pode usar um Puertoma na partida entre 3 ou 4 jogadores humanos, mas não recomendamos.



PREPARAÇÃO

Siga esses passos em ordem:

- 1 Um dos jogadores humanos sempre será o jogador inicial. Se houver mais de um jogador humano, decida isso aleatoriamente. Quando jogar com mais do que um jogador humano, todos os Puertomas devem jogar depois dos humanos na ordem de turno. O jogador inicial pega o Marcador de Governador.
- 2 Siga a Preparação padrão para sua quantidade de jogadores (incluindo, se for o caso, qualquer Puertoma que esteja em jogo) da página 6 com as seguintes alterações:
 - a) Cada Puertoma tem seu próprio Tabuleiro de Jogador Puertoma, substituindo o Tabuleiros de Jogador utilizados pelos humanos. Coloque os Tabuleiros de Jogador Puertoma na área de jogo como indicado.
 - b) Deixe o Tabuleiro de Ação do Puertoma perto dos Tabuleiros de Jogador Puertoma, e deixe o Marcador de Ação no espaço do Construtor do Tabuleiro de Ação do Puertoma.
 - c) Embaralhe as cartas de Desempate e deixe-as viradas para baixo no Tabuleiro de Ação do Puertoma.
- 3 Realize os seguintes passos para cada Puertoma:
 - a) Cada Puertoma recebe suas Moedas iniciais de acordo com a quantidade de jogadores.
 - b) Também recebe sua Ficha de Propriedade inicial seguindo as regras de Preparação do Jogo base para a quantidade de jogadores em questão. Coloque a Ficha de Propriedade adquirida no espaço mais à esquerda da Propriedade em questão no Tabuleiro de Jogador do Puertoma.
 - c) Coloque a ficha de Reserva perto do Tabuleiro do Puertoma.
 - d) Embaralhe as fichas de habilidade Puertoma de cada Puertoma e pegue uma aleatoriamente de cada Nível (1-4). Coloque as fichas de habilidade viradas para baixo nos espaços respectivos do Tabuleiro do Puertoma.



COMO JOGAR

INFORMAÇÕES GERAIS

Cada Puertoma faz suas ações e seleciona as Funções como um jogador humano, mas seguindo as seguintes regras:

- Quando um Puertoma for escolher ou seguir uma Função, siga as regras abaixo para determinar o que ele fará.
- A menos que citado de outra forma, os Puertomas aproveitam todas as Vantagens das Funções escolhidas normalmente.
- Quando for mencionado o termo “melhor Produto / Propriedade”, a ordem (do pior ao melhor) é: Milho → Fruta → Açúcar → Tabaco → Café.



- Os Puertomas não compram nem usam os Edifícios de Produção. Em vez disso, suas Fichas de Propriedade são consideradas “ativas” para a Função do Produtor assim que todos os espaços de Trabalhador embaixo delas estiverem ocupados.
- Sempre que o baralho de Desempate acabar e você tiver que comprar uma carta, reembalarhe todas as cartas para criar um novo baralho antes da compra.

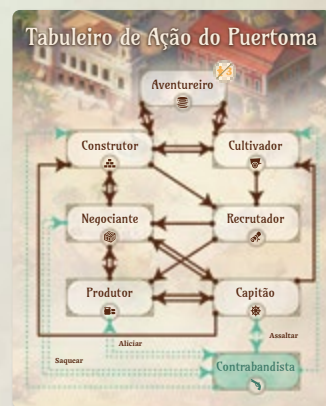
ESCOLHENDO UMA FUNÇÃO

Um Puertoma escolhe uma Função usando o Tabuleiro de Ação do Puertoma, que registra as ações que foram escolhidas ou seguidas pelos jogadores Puertomas.

Um Puertoma escolhe uma Função que cumpra as condições abaixo. Se um Puertoma puder escolher mais do que uma Função após resolver uma condição, siga para a próxima condição considerando apenas as Funções restantes após a seleção anterior.

Se nenhuma Função cumprir a condição, ignore essa condição e siga para a próxima:

1. Uma Função no Tabuleiro de Ação do Puertoma que esteja adjacente ao Marcador de Ação, seguindo a seta (veja que algumas setas vão apenas para um lado).
2. Escolha a Função com a maior quantidade de Moedas.
3. Compre a carta de Desempate e escolha a primeira Função listada na carta que estiver disponível e rentável de cima para baixo.



Quando um Puertoma escolhe sua Função, ele só pode escolher uma Função que esteja **disponível** e seja **rentável**.

Uma Função está **disponível** se nenhum jogador a tiver escolhido anteriormente e ela puder ser escolhida.

Uma Função é **rentável** para um Puertoma de acordo com as restrições abaixo:

CONSTRUTOR	Pode construir um Edifício com as Moedas que tenha (contando a Vantagem do Construtor e possíveis Moedas ganhas por escolher a Função ou habilidade).
CULTIVADOR	Pode encaixar qualquer uma das Propriedades disponíveis em seu Tabuleiro de Jogador Puertoma.
RECRUTADOR	Tem pelo menos um espaço de Trabalhador vazio embaixo de uma Ficha de Propriedade em seu Tabuleiro de Jogador Puertoma.
PRODUTOR	Pode produzir Produtos de um tipo que ele não tenha ainda .
NEGOCIANTE	Pode vender um Produto por pelo menos 1 Moeda (contando a Vantagem do Negociante e possíveis bônus por alguma habilidade).
CAPITÃO	Pode carregar algum Produto.
AVENTUREIRO	Sempre rentável.

É possível que um Puertoma escolha uma Função indicada pelo espaço onde o Marcador de Ação já esteja posicionado utilizando a carta de Desempate.

MOEDAS NAS FUNÇÕES

Se a Função escolhida tiver alguma Moeda, o Puertoma a recebe antes de fazer a ação escolhida.

SEGUINDO UMA FUNÇÃO

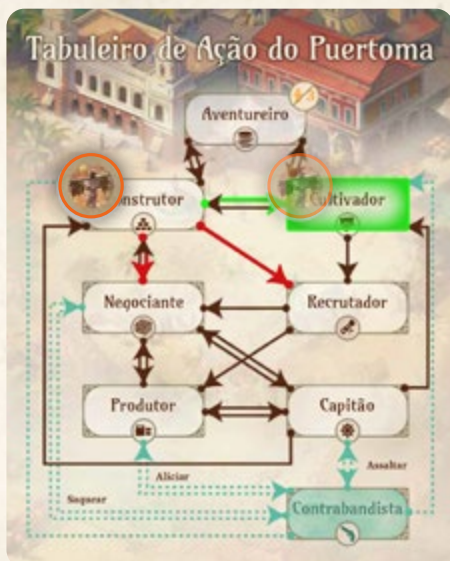
Quando outro jogador ou o outro Puertoma escolhe uma Função, cada um dos Puertomas fazem essa ação (se possível) como nas regras tradicionais.

MOVENDO O MARCADOR DE AÇÃO

Se um Puertoma escolher ou seguir uma Função (e puder fazer a ação) que estiver **adjacente** à posição atual do Marcador de Ação seguindo uma seta (veja que algumas setas só vão para um lado), mova o Marcador de Ação para a Ação escolhida no Tabuleiro de Ação do Puertoma.

Se a ação escolhida não estiver adjacente à posição atual do Marcador de Ação por uma seta ou o Puertoma não puder fazer a ação escolhida, o marcador fica onde está.

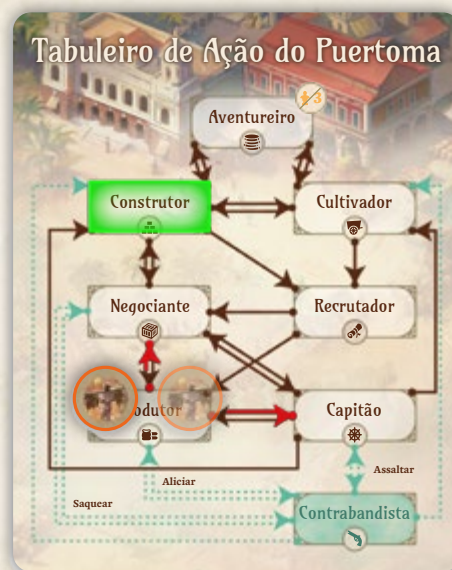
EXEMPLOS DE SELEÇÃO DE FUNÇÃO



Exemplo #1: o Marcador de Ação está no Construtor e o Puertoma precisa escolher uma Função em uma partida para 3 jogadores. Ele pode escolher uma das Funções adjacentes: Cultivador, Recrutador ou Negociante. Ele pode escolher o Recrutador ou o Cultivador (o Negociante precisa que o Puertoma tenha Produtos para vender e este não é o caso). O Cultivador tem 1 Moeda nele e o Recrutador não tem nenhuma, então o Puertoma escolhe o Cultivador e move o Marcador de Ação para o Cultivador.



Exemplo #2: o Marcador de Ação está no Produtor e o Puertoma precisa escolher uma Função. Ele quer escolher uma das Funções adjacentes: Negociante ou Capitão. Ele tem alguns Produtos mas não pode agir como Negociante pois ele não tem um Produto que possa vender para a Casa de Comércio. O Puertoma também não pode escolher a Função de Capitão porque outro jogador já a selecionou anteriormente. Não há nenhuma Função que cumpra a condição de estar adjacente, então o Puertoma ignora essa condição e segue para a próxima. A próxima condição pede para que a Função escolhida seja a que tem mais Moedas, que neste exemplo é a de Construtor. Como o Construtor não está adjacente ao Produtor por nenhuma seta, o Marcador de Ação não se move mas o Puertoma faz a ação do Construtor. Se tivesse mais de uma Função com a maior quantidade de Moedas, ele viraria uma carta do baralho de Desempate e escolheria a primeira Função listada que estivesse disponível e rentável, movendo o Marcador de Ação para essa Função apenas se estivesse adjacente por uma seta.



AÇÕES DA FUNÇÃO

CONSTRUTOR

Um Puertoma só escolherá esta Função se ele puder construir um Edifício *Comercial* após ganhar quaisquer Moedas na Ficha de Função, aproveitar a Vantagem de desconto de 1 Moeda e qualquer outro desconto ou Moedas bônus por algum benefício desbloqueado.

Um Puertoma não tem descontos de Moeda pelas Pedreiras que possui.

Quando um Puertoma agir como um Construtor, ele construirá o Edifício de maior Nível que puder pagar desde que tenha espaço disponível para ele e ainda não o tenha construído.

Se mais do que um Edifício de mesmo custo possa ser construído, escolha um deles aleatoriamente usando as cartas de Desempate.

Para escolher um Edifício aleatório com o baralho de Desempate, compre uma carta de Desempate e conte os Edifícios empatados, da esquerda para a direita, até chegar no número à esquerda da carta de Desempate. O Puertoma escolhe o último Edifício contado.

Nível: este termo se refere aos valores de PV dos Edifícios.

Quando um Puertoma construir um Edifício, ele paga pelo Edifício normalmente e o coloca de lado no espaço apropriado em seu Tabuleiro de Jogador Puertoma. Se este for o 2º Edifício construído de um Nível específico, coloque esse Edifício em cima do 1º desse Nível e desbloqueie a habilidade respectiva (veja abaixo).

O Edifício de Nível 4 é diferente, já que você desbloqueia a habilidade assim que construir o primeiro.

DESBLOQUEANDO HABILIDADES:

Os Puertomas não aproveitam o benefício de seus Edifícios Comerciais construídos.

Em vez disso, eles desbloqueiam suas habilidades especiais quando construírem o 2º Edifício de Nível 1, de Nível 2 e Nível 3, e quando construírem o 1º de Nível 4. Quando isto acontecer, vire a ficha de habilidade correspondente e coloque-a sob a Ficha de Função correspondente no Tabuleiro Principal como um lembrete de que o Puertoma desbloqueou a habilidade associada à Função.

Veja que as Fichas de Habilidade possuem cores correspondentes aos Tabuleiros de Jogador do Puertoma para que seja fácil de lembrar qual Puertoma já desbloqueou a habilidade em questão. Essa habilidade está ativa a partir do próximo turno até o final da partida.

Edifícios de Nível 4 e o Marcador de Reservado:

Quando um Puertoma construir seu primeiro Edifício na partida, ele coloca uma Ficha de Reserva em um Edifício Comercial Expandido aleatório que ainda não tenha uma Ficha. Todos os jogadores ainda podem construir este Edifício e, caso alguém o faça, mova o marcador de Reserva para outro Edifício Comercial Expandido aleatório.

Quando o Puertoma puder construir um edifício de Nível 4, ele constrói o Edifício que tenha sua Ficha de Reserva nela. Se este for seu primeiro Edifício de Nível 4, use uma carta de Desempate para escolher um Edifício Comercial Expandido diferente (se houver algum) e coloque sua Ficha de Reserva nele.

Observação: no raro caso do primeiro Edifício a ser construído na partida for um de Nível 4, o Puertoma constrói um de Nível 3 em vez disso.

Regras adicionais:

- Se um Puertoma não puder construir nada, ele pula a ação.
- Se um Puertoma tiver que escolher uma Função e não puder construir nada, a função de Construtor não é rentável para ele. Portanto, o Puertoma deve escolher uma outra Função.



CULTIVADOR

O Puertoma sempre pega uma Ficha de Propriedade, desde que ele tenha algum espaço sobrando em seu Tabuleiro de Jogador do Puertoma. Ele pode ter no máximo dois de cada tipo e não há limite para a quantidade de Pedreiras (que são colocadas na área de PV). Ele escolhe uma Ficha de Propriedade de acordo com as seguintes regras:

1. Um tipo do qual ele já tenha um.
2. O melhor Produto (do pior ao melhor):
Milho → Fruta → Açúcar → Tabaco → Café.
3. Uma Pedreira (mesmo se ele não tiver escolhido a Função).
Se não houver nenhuma Pedreira sobrando, ele não pega nada.

Coloque as Fichas de Propriedade (não Pedreira) adquiridas no espaço mais à esquerda disponível correspondente ao tipo da Propriedade no Tabuleiro de Jogador do Puertoma.



RECRUTADOR

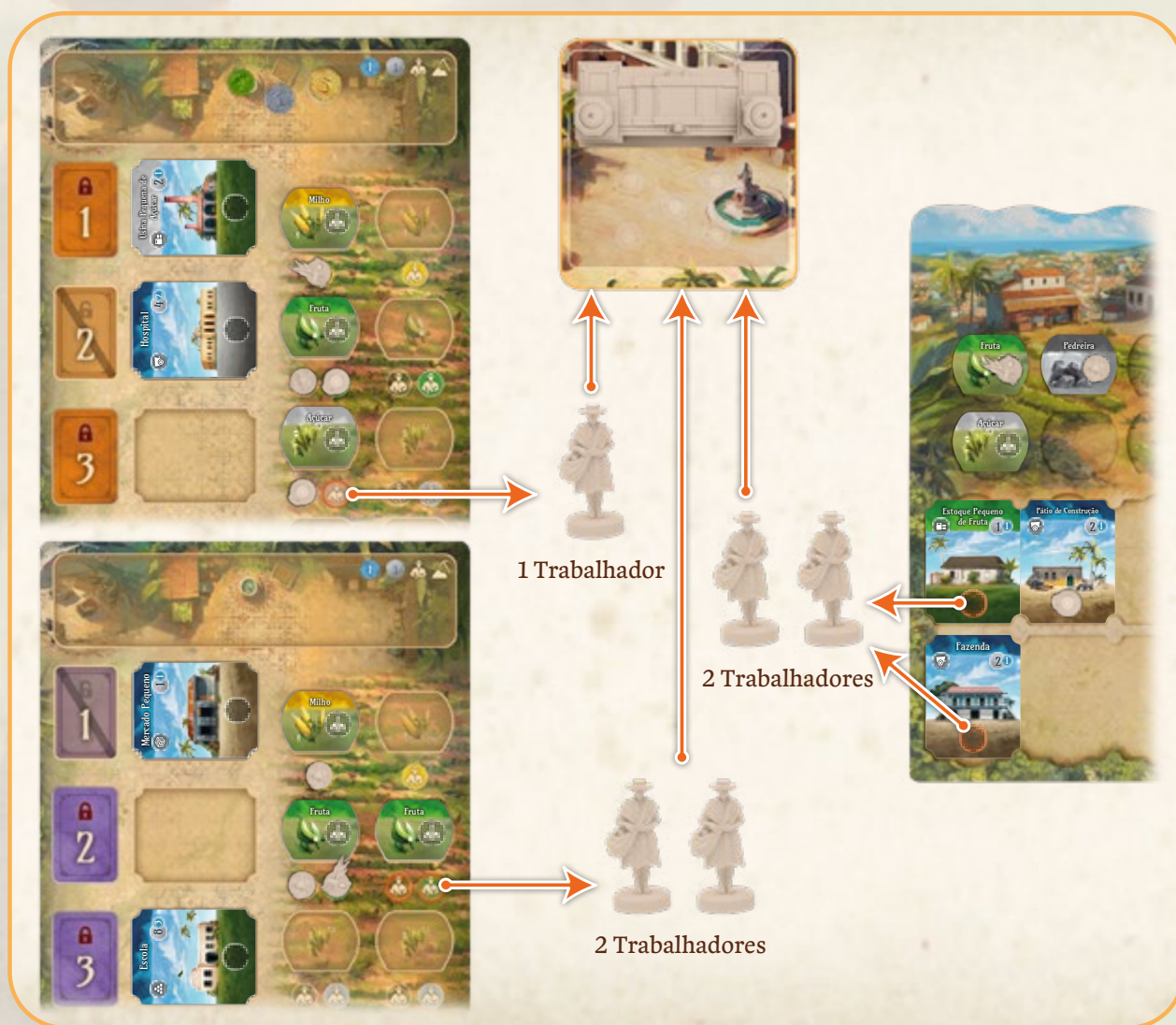
O Puertoma recebe Trabalhadores normalmente (recebendo o Trabalhador adicional da Reserva Geral se ele escolheu a Função). O Puertoma aloca os Trabalhadores de uma maneira especial: eles são alocados nos espaços para Trabalhadores embaixo dos espaços das Propriedades no Tabuleiro de Jogador do Puertoma. Os Puertomas seguem a seguinte sequência para escolher onde alocar um Trabalhador:

1. Coloque os Trabalhadores na Propriedade inativa com a menor quantidade de espaços vazios para Trabalhador. Se houver um empate, escolha a melhor Propriedade entre as empatadas. Aloque os Trabalhadores no espaço para Trabalhador vazio mais à esquerda da Propriedade inativa escolhida.
2. Se todas as Propriedades presentes no tabuleiro do Puertoma estiverem ativas (cheias de Trabalhadores), quaisquer Trabalhadores restantes são colocados na área de PV para a pontuação final (eles **não** são movidos para novas Propriedades nas futuras ações de Recrutador).

Fichas de Propriedade são consideradas “ativas” assim que todos os espaços para Trabalhador sob elas estiverem ocupados.

PREENCHENDO A AGÊNCIA DE EMPREGOS

Ao preencher a Agência de Empregos, calcule a quantidade de Trabalhadores necessária assim: espaços vazios nos Edifícios de cada Tabuleiro de Jogador humano mais cada espaço vazio para Trabalhador que o Puertoma tenha embaixo da Ficha de Propriedade que tiver mais espaços vazios, sendo 0-1 (Milho), 0-2 (Fruta / Açúcar) ou 0-3 (Tabaco / Café).



Exemplo: ao preencher a Agência de Empregos, primeiro veja o total de espaços de Edifício vazios nos Tabuleiros de Jogadores humanos, que neste exemplo é 2. Depois, conte o maior número de espaços vazios para Trabalhador embaixo das Fichas de Propriedade em cada Tabuleiro de Jogador Puertoma. Puertoma A tem 1 espaço vazio embaixo de uma Propriedade de Açúcar e o Puertoma B tem 2 espaços vazios embaixo de uma Propriedade de Fruta, totalizando 3 para a maior quantidade de espaços vazios dos Puertomas. Somando os dois, a Agência de Empregos precisa convocar um total de 5 Trabalhadores da Reserva Geral.

PRODUTOR

O Puertoma recebe todos os Produtos que ele pode produzir de acordo com suas Propriedades **ativas**. Ele **não** precisa de Edifícios de Produção para isto.

Se o Puertoma escolher esta Função, ele ganha 1 Produto adicional do melhor tipo que possa produzir como Vantagem.

Fichas de Propriedade são consideradas “ativas” assim que todos os espaços para Trabalhador sob elas estiverem ocupados.

NEGOCIANTE

O Puertoma vende 1 Caixote do melhor Produto que ele puder, desde que ganhe pelo menos 1 Moeda com esta transação (incluindo a Moeda de Vantagem se tiver escolhido a Função e quaisquer outros bônus por habilidades desbloqueadas).

Se ele vender alguma coisa, ele ganha a quantidade de Moedas apropriada.

CAPITÃO

Sempre que um Puertoma puder carregar Produtos, ele escolhe o Produto que possa carregar a maior quantidade.

- Se houver um empate, ele carrega o pior Produto.
- Se um Puertoma ainda tiver que escolher entre 2 Navios Cargueiros ou mais, ele escolhe aquele com menos espaços disponíveis para Caixotes que lhe permita carregar a maior quantidade do Produto escolhido.

O Puertoma ganha PV normalmente (incluindo o PV adicional pela Vantagem se ele escolher a Função e quaisquer bônus das habilidades desbloqueadas). Depois disso, o Puertoma guarda os Produtos normalmente (ele guarda 1 Caixote do melhor Produto no Tabuleiro de Jogador Puertoma ao final da fase do Capitão. Todos os Caixotes restantes estragam e são devolvidos para a Reserva Geral a menos que uma habilidade desbloqueada diga outra coisa).

AVENTUREIRO

 Não use esta Função em uma partida para 3 jogadores (partidas para 3 jogadores possuem 1 humano e 2 Puertomas ou 2 humanos e 1 Puertoma).

Se um Puertoma escolher esta Função, ele ganha a Moeda pela Função (além das Moedas que possivelmente estiverem na Ficha de Função).

FIM DA RODADA

Realize a manutenção de fim de rodada como sempre: coloque Moedas nas Funções não escolhidas, devolva as Funções escolhidas ao Tabuleiro Principal e passe a ficha do Governador para o próximo jogador (humano ou Puertoma) em sentido horário.

FIM DA PARTIDA

O fim da partida é ativado como sempre, exceto que os Puertomas consideram terem preenchido sua área de Edifícios se tiverem 2 Edifícios Comerciais construídos em cada um dos 4 níveis (6 Edifícios Comuns + 2 Expandidos).

CALCULE AS PONTUAÇÕES FINAIS

Essas pontuações são calculadas quase que normalmente, exceto que os Puertomas não ganham os PV específicos citados nos Edifícios Comerciais Expandidos (veja o cálculo para eles logo abaixo). Depois, some os pontos bônus a seguir para cada Puertoma:

- Cada Edifício Comercial Expandido que tiver construído vale **6 PV** adicionais (independente da condição de pontuação do Edifício).
- Cada Trabalhador não utilizado vale **1 PV**.
- Cada Pedreira vale **3 PV**.
- Cada tipo de Propriedade com as duas Fichas de Propriedade ativas no Tabuleiro de Jogador Puertoma: **2 PV** (por exemplo, se o Puertoma tiver 2 Fichas de Propriedade de Açúcar ativas, ele ganha 2 PV; se ele também tiver 2 Fichas de Propriedade de Café ativas, ele ganha mais 2 PV).
- Some os Produtos e Moedas restantes: ele ganha **1 PV** a cada 2 (arredondado para cima).

Empates na pontuação final são resolvidos como descrito nas regras básicas do jogo.

NÍVEL DE DIFICULDADE

FÁCIL

Após desbloquear duas habilidades, o Puertoma descarta as outras duas do jogo.

DIFÍCIL

Na Preparação:

- Vire para cima a habilidade de Nível 1 dos dois Puertomas; ela já está ativa desde o começo da partida.
- O primeiro Puertoma (o que tiver uma Propriedade de Fruta) ganha um Edifício aleatório de Nível 1, 1 Trabalhador (que vai para a Propriedade de Fruta) e 1 Caixote de Milho.
- O segundo Puertoma (o que tiver uma Propriedade de Milho) ganha um Edifício aleatório de Nível 2, 1 Caixote de Açúcar e reduz suas Moedas iniciais para 1.



ADICIONANDO EXPANSÕES

EXPANSÃO I: NOVOS EDIFÍCIOS

PREPARAÇÃO

Adicione os Novos Edifícios na bandeja de Edifícios assim como nas regras básicas. Quando for a vez de um Puertoma escolher um Edifício para colocar na bandeja de Edifícios, ele pegará o Edifício aleatoriamente usando as cartas de Desempate: ele compra uma carta de Desempate e conta os Edifícios disponíveis, da esquerda para a direita, até chegar no número na esquerda da carta de Desempate. O Puertoma escolhe o último Edifício contado.

EXPANSÃO II: CIDADÃOS

PREPARAÇÃO

Adicione os novos Edifícios na bandeja de Edifícios assim como nas regras básicas. Quando for a vez de um Puertoma escolher um Edifício para colocar na bandeja de Edifícios, ele pegará o Edifício aleatoriamente usando as cartas de Desempate: ele compra uma carta de Desempate e conta os Edifícios disponíveis, da esquerda para a direita, até chegar no número na esquerda da carta de Desempate. O Puertoma escolhe o último Edifício contado.

AÇÕES DA FUNÇÃO DO PUERTOMA DURANTE O JOGO

Recrutador

Ao pegar novos Trabalhadores, os Puertomas pegarão Cidadãos se houver algum disponível na Agência de Empregos. Os Cidadãos agem exatamente da mesma maneira que os Trabalhadores padrão para os Puertomas, mas fornecem PV adicionais ao final da partida.

EXPANSÃO III: O CONTRABANDISTA

AÇÕES DA FUNÇÃO DO PUERTOMA DURANTE O JOGO

Contrabandista

A ação Sequestrar a Função não pode ser utilizada pelos jogadores e nunca é utilizada pelos Puertomas.

O Puertoma escolherá uma Função utilizando as prioridades como sempre, exceto que a Função de **Contrabandista** é considerada como sempre tendo **2 Moedas** nela (para o desempate pelas Moedas). O Contrabandista também é preferencialmente escolhido antes de ir para as cartas de Desempate, se houver um empate pela maior quantidade de Moedas. Contudo, assim como um jogador humano, o Puertoma não pode escolher a Função de Contrabandista se esse Puertoma tiver a Ficha de Contrabandista em sua frente.

O Puertoma utiliza a habilidade do Contrabandista que lhe dê o maior ganho (mínimo 1), seguindo a seguinte lista de prioridade em caso de empate:

- **Contrabandista: Aliciar Trabalhadores:** age como nas regras básicas
- **Contrabandista: Saquear a Casa de Comércio:** age como nas regras básicas
- **Contrabandista: Assaltar um Navio:** opta por Assaltar um Navio Cargueiro para pegar Produtos de um tipo que ele *não* produz atualmente → o Navio Cargueiro com mais Produtos → o melhor Produto. Ele fica com quantos Caixotes puder (máx. 3).

Ele só considera que o Contrabandista é rentável se realmente houver algo para ser Aliciado/Saqueado/Assaltado.

Se o Puertoma escolher a Função de Contrabandista ele também pega a Ficha de Contrabandista como um lembrete de que ele não pode escolher a Função de Contrabandista novamente, até que alguém escolha essa Função.

EXPANSÃO IV E V: O FESTIVAL E ATIVIDADES DO FESTIVAL

PREPARAÇÃO

Não inclua a Atividade **Entrega de Produtos para o Festival** nas Atividades do Festival selecionadas aleatoriamente, já que ela não pode ser jogada pelos Puertomas.

RECOMPENSAS DO FESTIVAL

Os Puertoma reivindicarão as recompensas da Atividade a qualquer momento que eles as cumprirem, ganhando os bônus respectivos (ao ganhar Trabalhadores bônus, leve em consideração a alteração da função Recrutador a seguir antes de aplicar as prioridades de alocação tradicionais).

AÇÕES DA FUNÇÃO DO PUERTOMA DURANTE O JOGO

Construtor

Ao escolher um **Edifício** para construir, se alguma Atividade que precise de Edifícios específicos ainda estiver disponível, os Puertomas escolherão o Edifício mais barato que seja desejado por alguma Atividades do Festival, mesmo se esse Edifício estiver **abaixo** de um Nível de Edifício que eles possam construir. Eles colocam o Edifício no espaço de menor Nível disponível que seja pelo menos do mesmo Nível que o Edifício. Se a única opção for colocar em um espaço de um Nível maior do que ele possa pagar, ele decide não construir esse Edifício.

Cultivador

Ao escolher uma Propriedade, se alguma Atividade que precise de **Propriedades** específicas ainda esteja disponível, os Puertomas escolherão preferencialmente uma Propriedade desse tipo (escolhida aleatoriamente pelas cartas de Desempate se houver um empate, comprando uma carta de Desempate e contando as Propriedades empatadas até o número na esquerda da carta de Desempate. O Puertoma escolhe a última Propriedade contada), antes de suas escolhas normais de prioridade. Se para isso o Puertoma tiver que pegar uma 3ª Propriedade de um tipo (coisa que ele normalmente não pode fazer), ele pega essa Propriedade mas a coloca na área de PV como se fosse uma Pedreira (ela valerá como uma Pedreira ao final da partida).

Se esta não for uma opção disponível, os Puertomas preferem escolher uma Propriedade que seja do mesmo tipo que um **Produto** no Tabuleiro do Festival que eles ainda não tenham antes de suas escolhas normais de prioridade.

Recrutador

Ao alocar Trabalhadores, se alguma Atividade do Festival que precise de **Produtos** específicos ainda estiver disponível, os Puertomas preferem alocar os Trabalhadores em espaços de Propriedade que gerarão os Produtos dos tipos desejados nas Atividades em questão (escolha aleatoriamente com as cartas de Desempate se houver mais de uma opção), antes de aplicar as escolhas normais de prioridade.

Negociante

Se a Atividade **Encerrando os Trabalhos** ainda estiver disponível nesta partida, um Puertoma que estiver Negociando e tiver a opção de colocar o último Produto na Casa de Comércio tentará colocar o Produto desejado pela Atividade, caso o tenha e seja uma colocação permitida, antes de considerar suas escolhas normais de prioridade.

Capitão

Se alguma das Atividades de **Cerimônia de Envio** ainda estiverem disponíveis nesta partida, ao realizar a Função de Capitão o Puertoma escolherá o Navio Cargueiro do tipo desejado para fazer o envio, caso ele possa Despachar completamente com esse Produto (mesmo se isso fizer com que ele fique com Produtos sobrando na reserva dele).

EXPANSÃO VI: CONQUISTAS

Preparação: cada jogador humano compra 6 Cartas de Conquista, escolhendo 4 para manter e descartando as outras.

Como Jogar: os jogadores devem tentar alcançar o máximo que conseguir de suas Conquistas escolhidas.

Fim de Jogo: os jogadores humanos não pontuam pelas Cartas de Conquista que eles concluíram; em vez disso, as cartas que eles não concluíram são pontuadas por **todos** os Puertomas como ponto positivo para eles

FICHAS DE HABILIDADE DO PUERTOMA

Nível da Ficha	Ativada pela Ação	Efeito
1	 Negociante	Pode vender um Produto que já esteja presente na Casa de Comércio.
1	 Negociante	Ganha 1 Moeda sempre que vender alguma coisa.
1	 Construtor	Ganha 1 Trabalhador da Reserva Geral sempre que construir. O Trabalhador é alocado da mesma maneira de quando é ganho na fase do Recrutador.
2	 Capitão	Guarda todos os Caixotes de 1 Produto (o melhor possível) quando Guardar Produtos, além do 1 Caixote de sempre.
2	 Construtor	Ganha 1 Moeda antes de Construir (levando em consideração quando decidir se escolhe a Função do Construtor, além da Vantagem da Função, se o Puertoma escolher a Função), mesmo se não for possível construir.
2	 Produtor	Ao final da fase, ganha 1 Caixote de um dos Produtos produzidos (o melhor) que ainda esteja disponível na Reserva Geral (além do já ganho pela Vantagem da Função se o Puertoma escolher a Função).
3	 Produtor	Ganha 1 Moeda para cada Produto diferente produzido.
3	 Recrutador	Ao final da fase, ganha 1 Trabalhador da Reserva Geral (além do já ganho pela Vantagem da Função se o Puertoma escolher a Função).
3	 Cultivador	Sempre que ganhar uma Ficha de Propriedade, ele ganha 1 Caixote do Produto respectivo.
4	 Capitão	Ganha 1 PV para cada Produto que ele tenha ao final da fase (antes de Guardar os Produtos).
4	 Capitão	Ao final da fase (antes de Guardar os Produtos) descarta até 2 Caixotes de 1 Produto (do pior ao melhor) ganhando 1 PV a cada descarte.
4	 Recrutador	Ganha 1 Moeda para cada Trabalhador ganho nesta fase.

CONTEXTO HISTÓRICO EM UM JOGO DE TABULEIRO

Puerto Rico 1897 foi inspirado por um momento crucial na história da ilha, quando os debates sobre reforma política, justiça econômica e a autonomia do império espanhol alcançavam o ápice. No jogo, os jogadores assumem o papel de fazendeiros e produtores locais navegando em um mundo complexo moldado pela tradição, em amplo desenvolvimento e cheio de pessoas sonhando com um futuro melhor.

Ainda que o jogo se inspire em temas históricos, ele não tem a pretensão de recriar toda a complexidade da vida naquela época. *Puerto Rico 1897* reflete os aspectos do dia a dia e as dinâmicas sociais do fim do século 19, mas é impossível capturar todas as experiências daqueles que viveram naqueles tempos. Porém, o jogo ainda tenta cobrir a criatividade, resiliência e imaginação que definiram este período, representando as várias formas que as comunidades trabalharam ao redor da ilha para criar prosperidade, solidariedade e um futuro um pouco mais estável.

Nesta página lhe oferecemos uma breve visão do contexto histórico no qual *Puerto Rico 1897* acontece. Esperamos que isso atice sua curiosidade e lhe encoraje a explorar o passado da ilha além do tabuleiro.

CONTEXTO HISTÓRICO

Quando os espanhóis chegaram durante a segunda vinda de Colombo em 1493, a ilha que hoje chamamos de Porto Rico e que seus povos originários chamavam de Borikén era o lar de várias sociedades que falavam aruaque, com ricas tradições espirituais e artísticas, agricultura avançada e um complexo sistema de governo. Ainda que chamados de “Taínos” pelos europeus, essas comunidades tinham seus próprios nomes e suas identidades.

Os primeiros encontros incluíram uma rápida troca cultural e comercial, mas a colonização rapidamente trouxe o trabalho forçado, apropriação de terras e um rápido colapso populacional devido às doenças, guerras e a migração forçada. Ainda assim, algumas famílias Taínos sobreviveram em regiões montanhosas, além do controle colonial e seus legados que continuam a moldar a sociedade porto-riquenha até hoje.

Para cumprir as demandas laborais, a Espanha confiava cada vez mais nos africanos escravizados, trazidos até a ilha para trabalharem nas cidades, casas e plantações. Essas plantações produziam artigos para exportação como açúcar, café e tabaco, algo que se tornou primordial para a economia colonial da ilha. Durante gerações, muitos daqueles trazidos para Porto Rico e seus descendentes nascidos na ilha, conquistaram a liberdade legal e se tornaram parte de uma população crescente que se assentava no interior, com sobreviventes indígenas e os colonizadores espanhóis pobres.

Nos anos 1600 e 1700, Porto Rico se tornou um ponto de encontro entre impérios e povos. Além do povo escravizado que escapava das colônias britânicas e holandesas para encontrar a liberdade no interior de Porto Rico, outros colonizadores vinham do Sul e do Norte da Espanha, das Ilhas Canárias, de Córsega, da Irlanda e de vários outros lugares. Alguns vinham por espontânea vontade, já outros chegavam devido às políticas espanholas que ofereciam terras e incentivos fiscais aos católicos europeus.

Dessa convergência de povos e tradições surgiu uma cultura única e em constante evolução. Os ritmos do oeste africano se misturaram com as melodias espanholas; as práticas da agricultura indígena se mesclaram com a agricultura de pequenos lotes das Canárias; e os elementos da espiritualidade africana e dos Taínos resistiram ao lado dos rituais católicos. Essas fusões ajudaram a criar um senso de comunidade, originado na resiliência, reinvenção e nos desafios diários da vida sob um regime colonial.

Em meados dos anos 1800, Porto Rico se tornou um local de tumultos constantes. O povo escravizado organizava revoltas e fugas; abolicionistas exigiam liberdade; e os reformistas imploravam para que pudessem se autogovernar. Em 1868, o Grito de Lares declarou a independência da república de Porto Rico. Ainda que tenha durado pouco, essa insurreição se tornou um símbolo eterno da aspiração nacional.

Nas décadas que se seguiram, muitos continuaram forçando essa mudança. Durante os anos 1880 e 1890, líderes pró autonomia lançaram boicotes, concorreram aos cargos de administração e negociaram com as autoridades espanholas em Madrid. Embora muitas vezes tenham sido rebatidas com muita repressão, algumas reformas ainda foram alcançadas. Em março de 1897, uma insurreição fracassada em Yauco tentou reviver o espírito de Lares.

Mais tarde naquele ano, a Coroa espanhola concedeu a Porto Rico um autogoverno limitado através da Carta Autonómica (Carta de Autonomia), permitindo que fosse eleito um parlamento local e que tivessem sua autoridade interna expandida. Mas essa experiência durou pouco: em Julho de 1898, o Estados Unidos invadiu a ilha durante a Guerra Hispano-Americana. O Tratado de Paris transferiu Porto Rico para o controle dos Estados Unidos, iniciando um novo capítulo em sua história colonial.

Puerto Rico 1897 busca inspiração deste limiar histórico, quando a promessa do autogoverno surgiu brevemente e a vida cotidiana era moldada pela incerteza, ambição e transformação.



CRÉDITOS

Criado por: Andreas Seyfarth

Baseado em: Puerto Rico 1897

Design do Modo Solo: John Albertson, Xavi Bordes, David Digby, Nick Shaw e Dávid Turczy

Auxílio nos Testes: Janine Viglietti

Autores das Expansões Conquistas e Atividades do Festival: Andreas Seyfarth e Tomasz Zawadzki

Desenvolvedor Líder: Tomasz Zawadzki

Testes e Desenvolvimento: Ernest Kiedrowicz, Aneta Koperkiewicz, Filip Tomaszewski e Paulina Włodarczyk

Testes Internos: Błażej Bernaś, Andrzej Betkiewicz, Kamil Cieśla, Wojciech Frelich, Kinga Janik, Rafał Janiszewski, Aleksandra Kleśta, Michał Lach, Patrycja Marzec, Anna Lis-Wilkosz, Michał Stachowiak, Konrad Sulżycki, Wiktoria Ślusarczyk, Katarzyna Toporowska e Jan Truchanowicz

Livro de Regras: Stefan Brück, Tomasz Zawadzki, Konrad Sulżycki, Michał Lach e Andrzej Betkiewicz

Redação: José I. Fusté e Aleksandra Kleśta

Revisão e Edição: Daniel Morley e Wiktoria Ślusarczyk

Direção de Arte: Patryk Jędraszek e Jakub Dzikowski

Design Gráfico: Michał Lechowski e Michał Stachowiak, Aneta Koperkiewicz, Aleksandra Fajlert e Bartosz Fąfrowicz

Ilustrações: Jakub Dzikowski, Marta Rysiecka, Ewa Labak, Pamela Luniewska e Gabriel Ramos

Modelagem 3D: Piotr Gacek, Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Mateusz Wajda e Jędrzej Chomicki

Editoração Eletrônica: Aneta Koperkiewicz

Produção: Witold Chudy, Adrianna Kocięcka, Olga Baraniak, Jacek Szczypiński, Zofia Jerzyńska, Mateusz Wolski e Anna Czajka

Logística: Katarzyna Grdeń, Magdalena Kazuń, Michał Kot, Sebastian Nowakowski, Łukasz Puła e Szymon Sobczak

Comunicação e Assessoria: Dominika Maksymiak, Marta Siennicka, Jacek Wala e Maciej Guzik-Pałys

Consultor do Jogo: José I. Fusté

Agradecimentos Especiais: Tymoteusz Muller, André Maack, Stefan Brück, Sam Dawson, Maciej Misiński, Marzena Tusińska, Anna-Lis Wilkosz e todos que nos apoiaram durante a criação e desenvolvimento do jogo!

Versão brasileira: MeepleBR

Edição: Renato J. Lopes

Tradução: João José Gois

Revisão: Michelle Goulart e Gustavo Lopes

Diagramação: Rodrigo Suemitsu

Glyp Games LTDA.

CNPJ: 53.273.552/0001-30.

Rua Manoel Pires de Moraes, 18.

Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP.

SAC: atendimento@meeplebr.com

meeplebr.com

Imagens das Moedas utilizadas na página 4:

*“File:1 peso = 5 pesetas” por Francisco S. Mas, fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1_peso_%3D_5_pesetas.jpg, licenciado sob CC BY-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en>).

Alterações: fundo branco foi removido. Este trabalho derivado é licenciado sob a mesma licença (CC BY-SA 4.0).

**“Obverse 1896 5 CENTAVOS ISLA DE PUERTO RICO” por coindatabase, fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Obverse_1896_5_CENTAVOS_ISLA_DE_PUERTO_RICO.jpg, licenciado sob CC BY-SA 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/us/deed.en>). Alterações: fundo branco foi removido. Este trabalho derivado é licenciado sob a mesma licença (CC BY-SA 3.0).



RESUMO DAS REGRAS

FUNÇÕES

Cultivador

Ação: pegue 1 das Fichas de Propriedade viradas para cima e coloque-a em um dos espaços de Campo no seu Tabuleiro de Jogador.

Vantagem: você pode pegar uma Ficha de Pedreira em vez de uma Ficha de Propriedade.

Recrutador

Ação: cada jogador ganha 1 Trabalhador da Agência de Empregos a partir do Recrutador e seguindo em sentido horário até que acabem os Trabalhadores. Depois, alocue ou mova todos os seus Trabalhadores.

Vantagem: pegue 1 Trabalhador adicional da Reserva Geral no início da fase.

Construtor

Ação: construir 1 Edifício.

Vantagem: pague 1 Moeda a menos pelo Edifício.

Produtor

Ação: ganhe Produtos da Reserva Geral.

Vantagem: ganhe ao final da fase, 1 Caixa adicional de um Produto que você tenha produzido.

Negociante

Ação: venda 1 Caixa de Produtos para a Casa de Comércio.

Vantagem: ganhe 1 Moeda adicional pela venda.

Capitão

Ação: os jogadores carregam todos os Caixotes (se possível) de 1 Produto a partir do Capitão e seguindo em sentido horário até que não seja possível carregar mais algum Produto.

Vantagem: ganhe 1 PV se você carregou alguma coisa.

Aventureiro

Ação: nenhuma.

Vantagem: ganhe 1 Moeda.

CONCEITOS

Campo: a seção superior do Tabuleiro de Jogador, onde você coloca a Ficha de Campo, que pode ser uma das Fichas de Propriedade, de Pedreira ou de Floresta.

Descarte: remova um componente do seu Tabuleiro de Jogador e coloque-o no descarte perto do Tabuleiro Principal. Ele não será mais utilizado na partida a não ser que seja explicitamente dito de outra forma.

Propriedade: um tipo de Ficha de Campo, incluindo Propriedades de Milho, de Fruta, de Açúcar, de Tabaco e de Café.

Edifício Expandido: um Edifício que ocupa dois espaços de Edifício.

Carregue: mova um Caixa de Produtos do seu Tabuleiro de Jogador e coloque-o em um espaço vazio em qualquer Navio Cargueiro ou no Navio Particular.

Edifício Comum: um Edifício que ocupa um espaço de Edifício.

Convocar: coloque uma quantidade de Trabalhadores na Agência de Empregos, de acordo com a quantidade total de espaços vazios nos Edifícios nos Tabuleiros de todos os Jogadores.

Devolva: remova um componente do seu Tabuleiro de Jogador e coloque-o de volta na Reserva Geral.

Venda: mova um Caixa de Produtos do seu Tabuleiro de Jogador e coloque-o em um espaço vazio em uma Casa de Comércio para receber a quantidade indicada de Moedas.

Guarde: mantenha uma quantidade específica de Caixotes de Produtos no seu Tabuleiro de Jogador após a fase do Capitão. Você pode utilizá-los no futuro.

Reserva Geral: uma área designada para armazenar os elementos do jogo, composta da Bandeja de Recursos para as Moedas e Produtos, além das bandejas para os Trabalhadores e as Fichas de PV.

PV (Pontos de Vitória): ao final da partida, quem tiver mais PV é declarado vencedor.

PREÇOS DOS PRODUTOS PARA CASA DE COMÉRCIO

Milho	Fruta	Açúcar	Tabaco	Café
				
0	1	2	3	4

RESUMO DO JOGO

No começo de cada rodada o Governador faz seu turno escolhendo uma Ficha de Função, fazendo sua Ação e aproveitando sua Vantagem. Em sentido horário, todos os outros jogadores seguem essa ação (sem a Vantagem).

Depois, o jogador à esquerda de quem escolheu a Função seleciona uma das Funções restantes e faz a ação associada (e aproveita a Vantagem). Em sentido horário, todos os outros jogadores farão as ações relacionadas a essa Função.

Após cada jogador escolher uma Ficha de Função e todos os jogadores fizerem as ações das Funções, a rodada termina.

Fim da Rodada: coloque 1 Moeda em cada uma das Fichas de Função não escolhidas nesta rodada. Devolva todas as Fichas de Função para o Tabuleiro Principal. Passe o Marcador de Governador para a esquerda.