

Puerto Rico

Spilareglur

Gullgrafari, skipstjóri, borgarstjóri, kaupmaður, landnemi, handverksmaður eða byggingameistari? Hvaða hlutverki munt þú gegna í Nýja heiminum? Verður þú velmegandi plantekrueigandi? Byggir þú verðmætustu byggingarnar? Markmiðið er aðeins eitt: að öðlast sem mesta vegsemd og virðingu! Sá sem hlýtur flest vinningsstig sigrar.

MARKMIÐ:

Spilið er spilað í nokkrum umferðum. Í hverri umferð velur hver þátttakandi sér eitt af sjö mismunandi hlutverkum og fá þá **allir** leikmenn að framkvæma aðgerðina sem fylgir því hlutverki, og er röðin farin réttisælis í kringum borðið.

Með landnemanum stofna leikmenn t.d. nýjar plantekrur þar sem þeir svo framleiða vörur með handverksmanninum. Leikmenn geta síðan selt þessar vörur í verslunina með kaupmanninum eða flutt þær með skipi heim til gamla heimsins með skipstjóranum. Með fénu, sem fæst fyrir söluna, geta þátttakendur reist sér byggingar í borginni með byggingameistararnum o.s.frv.

Sá, sem best ræður við hin síbreytilegu hlutverk og aðgerðirnar og fríðindin sem þeim fylgja, öðlast mesta vegsemd og virðingu og vinnur þannig spilið.

Sá leikmaður sem fær flest vinningsstig sigrar!

INNIHALD:

5 leikmannsborð	á hverju borði eru 12 eyjarreitir og 12 borgarreitir ásamt samantekt á hlutverkunum sjö
1 landstjóraspjald (<i>governor</i>)	sem sýnir hvaða leikmaður hóf umferðina
8 hlutverkaspjöld	1 fyrir landnemann (<i>settler</i>), borgarstjóran (<i>mayor</i>), byggingameistarann (<i>builder</i>), handverksmanninn (<i>craftsman</i>), kaupmanninn (<i>trader</i>) og skipstjóran (<i>captain</i>) og 2 fyrir gullgrafarana (<i>prospector</i>)
1 spilaborð	til að geyma á byggingarnar og peninga
49 byggingar	5 stórar fjólubláar byggingar (tveggja reita), 12 litlar fjólubláar byggingar (tvær af hverri) og 20 framleiðslustöðvar í öðrum litum
54 doblúnur (spænsk gullmynt á fyrri öldum)	46 @ 1, 8 @ 5
58 eyjaflísar	8 grjótnámuflísar og 50 plantekruflísar: 8 kaffiplantekrur (<i>coffee</i>), 9 tóbakspantekkrur (<i>tobacco</i>), 10 máspantekkrur (<i>corn</i>), 11 sykurlantekkrur (<i>sugar</i>) og 12 indigóplantekkrur (<i>indigo</i>)
1 nýlenduskip (<i>colonist ship</i>)	fyrir nýlendubúana
100 nýlendubúar	brúnir kringlóttir viðarkubbar
1 verslun (<i>trading house</i>)	þar sem selja má vörur
50 vörutunnur	9 með kaffi (dökkbrúnar), 9 með tóbaki (ljósbrúnar), 10 með mási (gular), 11 með sykri (hvítar) og 11 með Indíalít (bláar)
5 vöruflutningaskip	til að senda með vörur til gamla heimsins
50 vinningsstigaskildir	sexhyrndar skífur: 32 @ 1 og 18 @ 5

Í römmunum er að finna samantekt á spilareglunum ásamt dæmum um sérstakar aðstæður sem komið geta upp. Mælt er með því að lesa fyrst leikreglurnar til enda áður en byrjað er að fara eftir upplýsingunum í römmunum.

MARKMÍÐ:

Leikmenn spila eina umferð af annarri í mismunandi hlutverkum og framkvæma aðgerðirnar sem þeim fylgja.

Leikmenn stofna plantekruur og reisa byggingar. Þeir framleiða vörur sem þeir svo selja eða losa um borð í vöruflutningaskip.

Sá leikmaður sem hlotið hefur flest stig í leiklok sigrar!

UPPRÖÐUN:

Setjið **spilaborðið** á mitt borðið. Raðið **öllum byggingum** á til þess ætlaða reiti á spilaborðinu.

Flokkjið **doblúnurnar** (peningana) eftir verðgildi og leggið þær á bankareitinn á spilaborðinu.

Hver leikmaður fær:

- **1 leikmannsborð** (sem hann setur fyrir framan sig á borðið)
 - **peninga**
 - ef 3 leikmenn spila: 2 doblúnur – ef 4 leikmenn spila: 3 doblúnur – ef 5 leikmenn spila: 4 doblúnur
- Leikmenn geyma doblúnurnar sínar á vindrósinni á leikmannsborði sínu, í allra augsýn.
- **1 plantekruflís:** Þátttakendur byrja á að ákveða hver hefur leikinn. Sá sem byrjar tekur **landstjóraskjöldið** (*governor*) og bláa indígóplantekruflís (sem hann leggur á einvern af reitunum 12 á eyjunninni með framhliðina upp). Því næst gengur röðin réttisælis og hinir leikmennirnir taka eftirfarandi:
 - ef 3 leikmenn spila: fær 2. leikmaður indígóplantekru og 3. leikmaður máisplantekru
 - ef 4 leikmenn spila: fær 2. leikmaður indígóplantekru og 3. og 4. leikmaður máisplantekru
 - ef 5 leikmenn spila: fá 2. og 3. leikmaður indígóplantekru og 4. og 5. leikmaður máisplantekru

Raðið hlutunum, sem eftir eru, eins og sést á skýringarmyndinni fyrir neðan
(ath. skýringarmyndin miðast við 4 leikmenn)

Myndskýringar:

- **vinningsstigaskildir** (í 2 stöflum):
 - ef 3 leikmenn spila: eru 75 stig í pottinum
 - ef 4 leikmenn spila: eru 100 stig í pottinum
 - ef 5 leikmenn spila: eru öll 122 stigin í pottinum
 - **allar grjótnámuflísarnar 8 (quarry)**, með framhliðina upp
 - **allar plantekruflísarnar sem eftir eru** (stokkið *vel* og raðið í 5 stafla á hvolfi)
 - **4, 5 eða 6 plantekruflís** (einni fleiri en fjöldi þátttakenda) er flett upp úr stöflunum á hvolfi og raðað við hlið staflans með grjótnámuflísunum.
 - **hlutverkaspjöldin:**
 - ef 3 leikmenn spila: eru öll spjöldin notuð nema gullgrafararnir tveir (*prospectors*) = 6 spjöld
 - ef 4 leikmenn spila: eru öll spjöldin notuð nema annað gullgrafaraspjaldið = 7 spjöld
 - ef 5 leikmenn spila: eru öll 8 spjöldin notuð
 - **þrjú vöruflutningaskip**
 - ef 3 leikmenn spila: eru notuð skipin með 4, 5 og 6 farmrýmum
 - ef 4 leikmenn spila: eru notuð skipin með 5, 6 og 7 farmrýmum
 - ef 5 leikmenn spila: eru notuð skipin með 6, 7 og 8 farmrýmum
- allar vörutunnurnar**

- (í 5 stöflum eftir litum)
- **verslunin (*trading house*)**
- **nýlenduskipið (*colonist ship*)**
með 3, 4 eða 5 nýlendubúum, sama fjölda og leikmenn eru margir.
- **brúnu nýlendubúapeðin (í bankanum)**
 - ef 3 leikmenn spila: eru notaðir 55 nýlendubúar
 - ef 4 leikmenn spila: eru notaðir 75 nýlendubúar
 - ef 5 leikmenn spila: eru notaðir 95 nýlendubúar

Setjið þá hluti, sem ekki eru notaðir, aftur í kassann.

SPILIÐ:

Spilið er spilað í nokkrum umferðum (u.þ.b. 15). Umferðirnar eru alltaf spilaðar eins. Sá sem er með landstjóraspilið (*governor*) byrjar. Hann velur sér eitt af hlutverkaspjöldunum og leggur það við hlið borðsins síns með framhliðina upp og framkvæmir aðgerðina sem stendur á hlutverkaspjaldinu. Síðan gerir sá, sem situr honum á vinstri hönd, það sem stendur á spjaldinu og þannig gengur röðin í kringum borðið, réttisælis, uns *allir* leikmennirnir hafa framkvæmt þessa aðgerð *einu sinni*.

Þá er komið að þeim sem situr landstjóranum á vinstri hönd. Hann tekur eitt af hlutverkaspjöldunum *sem eftir eru*, leggur það við hlið borðsins síns með framhliðina upp og gerir það sem stendur á því. Því næst gerir *sá sem situr honum á vinstri hönd* það sem stendur á því hlutverkaspjaldi og þannig gengur röðin í kringum borðið réttisælis uns *allir* leikmenn hafa framkvæmt þessa aðgerð *einu sinni*. Þá velur næsti leikmaður til vinstri sér hlutverkaspjald og þannig gengur röðin uns *allir* leikmenn hafa tekið hlutverkaspjald og *allir* leikmenn gert það sem stendur á þeim.

Þá er 1 doblúna lögð ofan á hvert hlutverkaspjaldanna þriggja sem ekki voru valin í þessari umferð og síðan er notuðu hlutverkaspjöldunum skilað aftur á borðið við hlið ónotuðu spjaldanna. Sá sem situr vinstra megin við þann, sem er með landstjóraspjaldið, tekur nú við því og er landstjóri í næstu umferð. Hann hefur umferðina og spilið heldur áfram á sama hátt og áður.

HLUTVERKIN:

Hverju hlutverki fylgja ákveðin fríðindi fyrir þann sem velur spjaldið, auk tiltekinnar aðgerðar sem *allir* leikmenn mega framkvæma, í réttisælis röð, og byrjar sá sem valdi hlutverkaspjaldið (*undantekning: gullgrafarinn (prospector)*).

Grunnreglur fyrir öll hlutverkaspjöld:

- Ef ein eða fleiri doblúnur liggja á hlutverkaspjaldi fær sá, sem velur spjaldið, peningana til viðbótar við fríðindin og aðgerðina sem fylgir spjaldinu.
- Sá, sem velur hlutverkaspjaldið, framkvæmir *alltaf* fyrstur aðgerðina sem tengist hlutverkaspjaldinu og því næst hver af öðrum réttisælis.
- Leikmaður verður *alltaf* að velja hlutverkaspjald þegar röðin kemur að honum, en hann getur kosið að framkvæma ekki aðgerðina eða nýta sér ekki fríðindi spjaldsins sem hann velur. Hinir leikmennirnir fá þó auðvitað að framkvæma aðgerðina á spjaldinu.
- Aðgerðirnar, sem tengjast hlutverkaspjöldunum, eru valfrjálsar (*undantekning: skipstjórinn (captain)*). Leikmaður getur kosið að framkvæma ekki aðgerð eða verið ófær um það.
- Hlutverkaspjaldið er látið liggja fyrir framan þann, sem valdi það, þar til umferðinni lýkur. Annar leikmaður má ekki velja það í sömu umferð.

LANDNEMINN (*Settler*) (landnemalota → stofnun nýrra plantekra á eyjunni)

Fríðindi þess, sem velur þetta hlutverk, felast í að fá að taka *annað hvort* eina grjótnámuflís eða eina af plantekruflísunum, sem snúa upp og leggja hana á *einhvern* tóman eyjarreit á borðinu sínu. Því næst má hver og einn af hinum leikmönnum, í réttisælis röð, velja sér *eina* af plantekruflísunum sem snúa upp (ekki grjótnámuflís! – *undantekning: smiðjan (construction hut)*) og leggja á *einhvern* tóman eyjarreit á sínu borði.

Að lokum kastar leikmaðurinn, sem valdi landnemahlutverkið, ónotuðu plantekruflísunum í kastbunka með framhliðina upp og flettir upp nýjum plantekruflísunum úr stöflunum sem snúa á hvolf, og raðar þeim við hlið grjótnámustaflans. Hann flettir upp *einni flís fleiri* en fjöldi leikmanna segir til um.

Ath.

- *Munið sérvirkni búgarðsins (hacienda), smiðjunnar (construction hut) og gistihússins (hospice).*
- *Ef ekki eru nægilega margar plantekruflísarnar eftir í stöflunum á hvolfi byrjar leikmaðurinn á að fletta upp þeim sem eftir eru. Því næst stokkar hann plantekruflísarnar í kastbunkanum og snýr þeim á hvolf í nýjan stafla og fyllir á röðina af flísunum sem snúa upp í loft. Ef ekki eru nægilega margar flísar eftir til að fletta upp, gætu þátttakendur þurft að vera án flísa í síðari umferðum.*
- *Það skiptir engu hvar leikmaður leggur niður grjótnámu- og plantekruflísar á eyjuna sína. Ekki má fjarlægja flísar af eyjunni.*

SPILIÐ

Landstjórinn (*governor*) byrjar og velur sér hlutverkaspjald. Allir leikmenn framkvæma aðgerðina sem stendur á spjaldinu og fer röðin réttisælis í kringum borðið.

Þá velur næsti leikmaður sér hlutverkaspjald og allir leikmennirnir framkvæma aðgerðina sem fylgir því, líkt og áður.

Í lok umferðar er ein doblúna lögð ofan á ónotuð hlutverkaspjöld.

Landstjóraspjaldið fer nú til næsta leikmanns til vinstri við borðið og spilið heldur áfram.

HLUTVERKIN:

- Allir leikmenn mega framkvæma aðgerð sem fylgir hlutverki (*undantekning: gullgrafari (prospector)*).
- Aðeins sá, sem velur hlutverkaspjald, má nýta sér fríðindin, sem fylgja því.

Landneminn (Settler)

aðgerð:

hver leikmaður velur sér plantekruflís og leggur hana niður.

fríðindi:

landneminn má taka grjótnámuflís (*quarry*) í staðinn og leggja niður.

Í lok landnemalotu er nýjum plantekruflísunum flett upp.

- *Ef leikmaður hefur lagt niður flísar á alla 12 eyjarreitina á leikmannsborðinu sínu má hann ekki leggja niður plantekruflísar eða grjótnámuflísar í síðari landnemalotum.*
- *Ef ekki eru fleiri grjótnámuflísar eftir í grjótnámuflísastaflanum fær landneminn ekki að nýta sér fríðindi sín og eigendur smiðju (construction hut) mega ekki nýta sér sérvirkni hennar.*

BORGARSTJÓRINN (Mayor) (borgarstjóralota → koma nýrra nýlendubúa)

Á flísunum (sem tákna plantekjur, grjótnámur og byggingar) eru 1-3 hringir. Leikmaður má setja *einn* nýlendubúa á hvern hring á flísunum á borðinu sínu. Ef búið er að setja niður a.m.k. einn nýlendubúa á flís er litið svo á að hún sé „mönnuð“. Aðeins mannaðar flísar eru virkar, ómönnuð flís er alltaf óvirk!

Leikmaðurinn sem velur borgarstjórahlutverkið má byrja á að taka sér einn nýlendubúa úr *bankanum* (ekki af nýlenduskipinu!). Það eru hans fríðindi. Því næst taka leikmenn hver af öðrum einn nýlendubúa af nýlenduskipinu (*colonist ship*), borgarstjórinn fyrstur. Leikmennirnir halda áfram að taka sér einn nýlendubúa í einu, í réttisælis röð, uns enginn nýlendubúi er eftir í skipinu.

Leikmaður má leggja nýja nýlendubúann sinn eða -búana, ásamt öllum nýlendubúum sem honum hafa áskotnast í fyrri umferðum, á *hvaða tóma hring sem er* á flísunum á leikmannsborðinu sínu. Hann má einnig færa til nýlendubúa, sem lagðir hafa verið á hringi eða geymdir í San Juan í fyrri umferðum. Geti leikmaður ekki lagt niður alla nýlendubúana sína má hann „geyma“ þá í litlu borginni San Juan á borðinu sínu. Þar bíða nýlendubúarnir næstu borgarstjóralotu, en þá má leikmaðurinn færa þá á tóma reiti á flísunum sínum.

Lokaverk borgarstjórans er að fylla á nýlenduskipið með nýlendubúum til að nota í næstu borgarstjóralotu. Hann tekur úr *bankanum* einn nýlendubúa fyrir hvern tóman reit á byggingum á leikmannsborðum *allra* leikmannanna (tómir hringir á plantekjum og grjótnámum teljast *ekki* með!) og setur á skipið. Borgarstjórinn verður þó alltaf að lágmarki að setja jafnmarga nýlendubúa á skipið og leikmenn eru margir.

Ath.

- *Yfirleitt leggja (eða færa) allir leikmenn nýlendubúana sína í einu. Finnist leikmönnum hins vegar að ákvarðanir þeirra um staðsetningu velti á því hvernig aðrir leikmenn staðsetja sína nýlendubúa, ættu þeir að leggja niður nýlendubúana sína í eftirfarandi röð: fyrst borgarstjórinn og síðan aðrir leikmenn, hver af öðrum, í réttisælis röð.*
- *Gleymi borgarstjórinn að setja nýja nýlendubúa á nýlenduskipið (leikmenn mega minna hann á) setja leikmenn seinna lágmarksfjölda (sama og fjölda leikmanna) á skipið.*
- *Ef nýlendubúarnir klárast í *bankanum* fær borgarstjórinn ekki að nýta sér fríðindi sín og fyllir að sjálfsögðu ekki aftur á nýlenduskipið.*
- *Leikmenn eiga ekki val um að setja niður nýlendubúa í San Juan ef þeir eiga tóma hringi á borðinu sínu. Alla tóma hringi þarf að fylla, ef kostur er. Ekki má setja nýlendubúa á hringina nema meðan á borgarstjóralotu stendur.*

BYGGINGAMEISTARINN (Builder) (byggingameistaralota → smíði bygginga)

Sá, sem velur sér byggingameistarahlutverkið, má þegar í stað reisa eina byggingu sem kostar einni doblúnu minna en uppsett verð. Í því felast fríðindi hans. Hann greiðir *bankanum* peningana, tekur bygginguna af spilaborðinu og leggur hana á *hvaða tóma borgarreit sem er* á leikmannsborðinu sínu. Undir stóra byggingu þarf tvo samliggjandi, tóma reiti. Síðan mega hinir leikmennirnir, hver af öðrum, reisa á sama hátt eina byggingu (á venjulegu verði), og gengur röðin réttisælis.

Ath: Enginn leikmaður má reisa fleiri en eina byggingu í sömu umferð.

Nánari upplýsingar um hverja byggingu fyrir sig er að finna aftast í reglunum.

Borgarstjórinn (*Mayor*):

aðgerð:

hver leikmaður tekur nýlendubúa og setur þá niður

fríðindi:

borgarstjórinn má taka einn nýlendubúa aukalega.

dæmi fyrir 4 leikmenn (*myndskýring*):

Nýlenduskip:

1. → borgarstjórinn
2. → annar leikmaður
3. → þriðji leikmaður
4. → fjórði leikmaður
5. → borgarstjórinn
6. → annar leikmaður

Borgarstjórinn fær 3 nýlendubúa, annar leikmaður fær 2 og þriðji og fjórði leikmaður fá 1 hvor.

Hver leikmaður má setja *alla* nýlendubúana sína á nýja tóma hringi.

Í lok borgarstjórilotu fyllir borgarstjórinn á nýlenduskipið (*colonist ship*) með nýjum nýlendubúum.

Byggingameistarinn (*Builder*):

aðgerð:

sérhver leikmaður má reisa byggingu.

fríðindi:

byggingameistarinn greiðir einni doblúnu minna.

Grjótnáma (*Quarry*)

Hver grjótnáma í eigu leikmanns, sem er *mönnuð* (þ.e. með nýlendubúa á), getur lækkað kostnað hans við að reisa byggingu um 1 doblúnu. Takmarkanir á slíkum lækkunum má sjá á spilaborðinu: leikmenn sem reisa byggingarnar í fyrsta dálki geta lækkað kostnað sinn mest um 1 doblúnu (ef þeir eiga 1 mannaða grjótnámu), í öðrum dálki um mest 2 doblúnur (ef þeir eiga 2 mannaðar grjótnámur), í þriðja dálki um mest 3 doblúnur (ef þeir eiga 3 mannaðar grjótnámur) og í fjórða dálki um mest 4 doblúnur (ef þeir eiga 4 mannaðar grjótnámur). Verðlækkunin, sem byggingameistarinn fær sem fríðindi kemur til viðbótar lækkunum sem hann kann að fá fyrir grjótnámur en kostnaður við smíði byggingar má þó ekki verða lægri en 0 doblúnur. Leikmaður sem á 3 mannaðar grjótnámur greiðir eftirfarandi kostnað: fyrir smíðju (*construction hut*): 1 doblúnu; fyrir skrifstofu (*office*): 3 doblúnur; fyrir höfn (*harbour*): 5 doblúnur; fyrir ráðhús (*city hall*): 7 doblúnur.

Ath.

- *Munið sérvirkni háskólans (university).*
- *Ef byggingameistarinn kýs að reisa ekki byggingu fær hann ekki 1 doblúnu í stað fríðindanna!*
- *Það er ekki mögulegt að reisa byggingar utan borgarreitanna 12. Leikmaður sem á enga auða borgarreiti má ekki reisa fleiri byggingar.*

HANDVERKSMADURINN (*Craftsman*) (handverksmannalota → framleiðsla á vörum)

Leikmaður sem velur sér handverksmannahlutverkið tekur vörutunnur úr bankanum í samræmi við framleiðslugetu sína og setur þær á vindrósina á leikmannsborðinu sínu. Á vindrósinni geyma

leikmenn því bæði peninga og vörur. Næst taka aðrir leikmenn, hver af öðrum réttisælis, vörutunnur úr bankanum í samræmi við framleiðslugetu sína.

Sjá nánari skýringar á framleiðslugetu undir fyrirsögninni „Framleiðslustöðvarnar“.

Lokaverk handverksmannsins er að taka sér eina vörutunnu aukalega (af þeim sem hann getur framleitt) úr bankanum. Það eru fríðindi hans.

Ath.

- Munið sérvirkni verksmiðjunnar (factory).
- Efsú vörutegund, sem leikmaður getur framleitt, er búin í bankanum, fær hann hana ekki.
- Ef handverksmaðurinn framleiðir ekki vörur fær hann ekki aukavöru (fríðindin).

KAUPMAÐURINN (Trader) (kaupmannslotu → sala á vörum)

Leikmaður sem velur sér kaupmannshlutverkið má þegar í stað selja versluninni (Trading house) eina vörutunnu. Hann tekur verðgildi vörunnar sem hann seldi (0-4 doblúnur) úr bankanum, auk 1 doblúnu, sem eru fríðindi hans. Síðan mega hinir leikmennirnir, hver af öðrum í réttisælis röð, selja versluninni eina vöru fyrir uppgengið verð ef pláss er fyrir hana í versluninni. Kaupmannslotunni lýkur þegar allir leikmenn hafa fengið eitt tækifæri til að selja vörur eða þegar verslunin er orðin full.

Eftirfarandi reglur gilda um sölu á vörum:

- Verslunin rúmar aðeins fjórar vörur. Ef hún fyllist mega ekki fleiri leikmenn selja vörur í þessari kaupmannslotu.
- Verslunin kaupir aðeins mismunandi vörutegundir (undantekning: skrifstofa (office)).

Lokaverk kaupmannsins er að tæma verslunina ef hún fyllist (með fjórum vörum) og setja vörunar í viðeigandi stafla í bankanum. Ef það eru færri en fjórar vörur í versluninni eru þær látnar vera þar. Það verður erfiðara að selja vörur í næstu kaupmannslotu vegna þess að það eru vörur fyrir í versluninni og því færri pláss laus.

Ath.

- munið sérvirkni litlu markaðanna (small market), stóru markaðanna (large market) og skrifstofunnar (office).
- Ef kaupmaðurinn selur ekki vörur fær hann ekki aukadoblúnuna (fríðindin).
- Leikmanni er heimilt að selja versluninni máis þótt hann fái ekkert fyrir hann.

Lækka má byggingarkostnað með mönnum gjótnámum.

Handverksmaður (Craftsman):

Aðgerð:

Allir leikmenn taka sér vörur úr bankanum.

Fríðindi:

Handverksmaðurinn fær aukavörutunnu.

Ath: handverksmannahlutverkið er það áhættusamasta í spilinum. Leikmenn þurfa að gæta vel að því að hjálpa ekki öðrum leikmönnum meira en sjálfum sér með því að velja þetta hlutverk!

Kaupmaður (Trader):

Aðgerð:

Hver leikmaður má, í mesta lagi, selja versluninni 1 vörutunnu.

Fríðindi:

Kaupmaðurinn fær eina aukadöblúna fyrir vöruna sem hann selur.

Verslunin (*trading house*) kaupir einungis mismunandi vörutegundir (*undantekning: skrifstofan (office)!*).

Í lok kaupmannslotu tæmir kaupmaðurinn verslunina ef hún er full.

Skipstjórinn (Captain) (skipstjóratalota → vöruflutningar á skipum)

Skipstjórinn sér um vöruflutninga á skipum til gamla heimsins. Það merkir að skipstjórinn má fyrstur losa vörur um borð í vöruflutningaskip. Síðan gera aðrir leikmenn hver af öðrum réttisælis.

Ath. Í skipstjóratalotu fær hver leikmaður fleiri en einn möguleika á að losa vörur um borð í vöruflutningaskipin. Þegar röðin kemur að leikmanni að losa vörur um borð í skip verður hann að gera það ef hann getur. Þó má leikmaður einungis losa vörur af einni tegund í einu.

Skipstjóratalotan heldur áfram, réttisælis kringum borðið, svo lengi sem einhver leikmanni er með vörur sem hann getur losað um borð í skip.

Reglur um vörulosun og -flutninga

Leikmenn verða að fylgja eftirfarandi reglum um vöruflutninga:

- hvert vöruflutningaskip flytur aðeins vörur af einni tegund.
- leikmenn mega ekki losa vörutegund um borð í vöruflutningaskip ef vörur sömu tegundar er að finna á öðru hinna vöruflutningaskipanna tveggja.
- ekki má losa vörur um borð í skip sem er orðið fullt.
- þegar kemur að leikmanni að gera verður hann að losa vörur í skip ef hann getur. Hann má þó aðeins losa eina tegund af vörum.
- þegar leikmaður losar vörur af einhverri tegund um borð í skip verður hann að losa eins margar vörur af þeirri tegund og hann getur. Hann má ekki halda eftir vörum ef það er laust pláss á skipi sem flytur vörutegund sem hann á. Ef leikmaður á vörutegund sem hægt er að losa í fleiri en eitt tómt skip verður hann að velja það skip sem hann getur losað flestar vörur í og skilja enga eftir, ef kostur er.
- ef leikmaður á fleiri en eina vörutegund sem hann getur losað í skip má hann velja hvaða vörutegund hann setur í skipið. Hann þarf ekki að velja þá vörutegund sem myndi gera honum kleift að losa flestar tonnur í skip.

Vinningsstig

Fyrir hverja vörueiningu (þ.e. hverja tunnu, ekki hverja vörutegund) sem leikmaður losar í skip fær hann eitt vinningsstig í formi stigaskjaldar sem jafngildir 1 stigi. Þegar vörur eru losaðar um borð í vöruflutningaskipin hafa allar vörutegundir sama gildi: 1 vinningsstig fyrir hverja tunnu sem losuð er um borð í skip! Verðgildi varanna, sem á við í kaupmannsloftunni, gildir ekki hér.

Þegar skipstjórinn losar fyrstu vörutegundina sína um borð í skip fær hann eitt vinningsstig aukalega. Það eru fríðindi hans. Hann fær þó ekki vinningsstig aukalega fyrir hverja vörutegund sem hann losar í skip.

Leikmenn halda vinningsstigunum sínum leyndum fyrir hinum, ólíkt peningunum og vörunum. Leikmaður setur vinningsstigaskildina sína á hvolf ofan á vindrósinu. Mælt er með því að leikmenn skipti öðru hvoru fimm 1 stigs skjöldum í einn 5 stiga skjöld.

Vörugeymsla

Þegar leikmenn geta ekki losað fleiri vörur um borð í vöruflutningaskipin verða þeir að koma vörunum á vindrósum sínum í geymslu. Hver leikmaður má geyma eina vörueiningu (eina tunnu) á vindrósinni sinni. Öðrum vörum verða þeir að finna geymslustað í einhverju af vöruhúsunum sínum, stórum eða litlum (*small or large warehouses*). Ef leikmaður á ekki nægilegt

vörugymslurými verður hann að skila öllum aukavörum aftur í bankann (*sjá frekari upplýsingar undir yfirskriftinni „lítið vöruhús“*).

Lokaverk skipstjórans er að tæma öll *fullhlaðin* skip með því að setja vörurnar úr þeim aftur í aðskilda stafla í bankanum. Hálfull eða tóm skip haldast þannig uns næst kemur að skipstjórilotu. *Það verður erfiðara að losa vörur í skip í næstu skipstjórilotu vegna þess að ákveðnar vörutegundir eru þegar um borð í vöruflutningaskipunum og vegna þess að færri rými eru laus.*

Ath.

- *Munið sérvirkni litlu vöruhúsanna (small warehouse), stóru vöruhúsanna (large warehouse), hafnarinnar (harbor) og bryggjunnar (wharf).*
- *Ef leikmaður getur ekki komið öllum aukavörum sínum í geymslu má hann velja hvaða vörur hann geymir og hverjum hann skilar í bankann.*
- *Skipstjórinn fær aðeins eitt vinningsstig aukalega sem fríðindi, án tillits til þess hversu margar vörutegundir hann losar um borð í skip. Losi hann engar vörur í skip fær hann ekki aukavinningsstig sem fríðindi.*
- *Leikmenn þurfa aðeins að finna vörum sínum geymslustað í lok skipstjórilotu. Vörur, sem þeim áskotnast í öðrum lotum, mega þeir geyma á vindrósinni sinni án takmarkana uns kemur að næstu skipstjórilotu.*

Skipstjóri (Captain)

Aðgerð:

Leikmenn *verða* að losa vörur um borð í vöruflutningaskipin.

Fríðindi:

Skipstjórinn fær 1 vinningsstig aukalega.

Hvert vöruflutningaskip flytur aðeins vörur af einni tegund en ekki sömu vörur og hin skipin.

Þegar enginn leikmanni getur losað fleiri vörur í skip lýkur skipstjórilotunni og skipstjórinn tæmir öll fullhlaðin vöruflutningaskip.

Vörugymsla!

Hver leikmaður má aðeins geyma *eina* vörutunnu (*undantekning: vöruhúsin (warehouses)!*).

Dæmi um skipstjórilotu

(miðast við 4 leikmenn):

Anna er skipstjórinn og er fyrst til að losa vörur í skip. Hún á 2 maístunnur og 6 sykurtunnur. Skipið með 5 farmrýmum og skipið með 7 farmrýmum eru tóm og það eru 3 maístunnur á skipinu með 6 farmrýmum. *Anna* verður að losa annað hvort maístunnurnar sínar 2 eða sykurtunnurnar 6 um borð í skip. Hún velur sykurinn og losar sykurtunnurnar sínar 6 um borð í 7 farmrýma skipið (hún má ekki velja 5 farmrýma skipið því að þá gæti hún ekki losað allar tunnurnar 6). Hún fær 7 vinningsstig (6 + 1 sem eru fríðindi skipstjórans).

Bjarni er næstur. Hann á 2 sykurtunnur og 3 tóbakstunnur. Hann velur sykurinn og losar 1 tunnu um borð í 7 farmrýma skipið og fyllir það (hann getur ekki komið hinni sykurtunnunni sinni á skip því það er ekki pláss). Hann gæti í staðinn kosið að losa tóbakstunnurnar sínar 3 í tóma 5 farmrýma skipið en hann vonast til að geta selt versluninni tóbakið seinna. Hann fær 1 vinningsstig.

Kristjana er næst. Hún á 2 maístunnur og 1 tóbakstunnu. Hún velur tóbakið og losar 1 tóbakstunnu í tóma 5 farmrýma skipið. Hún fær 1 vinningsstig.

Davíð er næstur. Hann á 1 maístunnu og 5 af Indíalít. Hann verður að losa máisinn um borð í 6 farmrýma skipið því það er hvergi pláss fyrir Indíalítinn. Hann fær 1 vinningsstig.

Anna fær nú að gera aftur. Hún verður núna að losa maístunnurnar sínar 2 um borð í 6 farmrýma skipið. Hún fær 2 vinningsstig til viðbótar fyrir það.

Bjarni á nú ekki annarra kosta vól en að losa tóbakstunnurnar sínar 3 um borð í 5 farmrýma skipið. Hann

fær 3 vinningsstig til viðbótar.

Kristjana og **Davíð** eiga fleiri vörur en það er ekki laust pláss fyrir þær á skipunum. **Anna** og **Bjarni** eiga engar vörur eftir. Þá lýkur losuninni.

Nú verða **Kristjana** og **Davíð** að koma vörunum, sem þau eiga eftir, fyrir í geymslu. Þar sem þau eiga bæði fleiri en eina tunnu verða þau að koma aukavörum fyrir í vörugeymslu eða tapa þeim. Í lokin tæmir **Anna** skipin tvö sem voru fullhlaðin: 6 farmrýma skipið og 7 farmrýma skipið. Tóbakstunnurnar 4 eru áfram í 5 farmrýma skipinu.

Gullgrafararnir (Prospector)

Gullgrafarahlutverkinu fylgir engin aðgerð en sá, sem velur það, fær 1 doblúnu úr bankanum sem fríðindi.

Ný umferð...

Eftir að síðasti leikmaður umferðar hefur valið sér hlutverk og allir leikmenn hafa framkvæmt aðgerðina sem því fylgir, ef eitthvert er, lýkur umferðinni. Þá tekur landstjórinn (*governor*) þrjár doblúnur úr bankanum og setur *eina* á hvert hlutverkaspjaldanna þriggja sem *ekki* voru valin í umferðinni. Doblúnurnar eru settar á spjöldin óháð því hvort og hversu margar doblúnur eru þar fyrir. Hlutverkaspjöld með fleiri doblúnum hafa meira aðráttarafl fyrir leikmenn því þeir fá doblúnurnar *til viðbótar* við fríðindin sem fylgja spjaldinu. *Til dæmis fær leikmaður, sem velur gullgrafaraspjald með 2 doblúnum á, alls 3 doblúnur.*

Að lokum skila leikmenn hlutverkaspjöldunum, sem þeir völdu, á svæðið við hliðina á spilaborðinu og landstjórinn afhendir þeim, sem situr honum á vinstri hönd, landstjóraspjaldið. Nýi landstjórinn byrjar nýja umferð með því að velja sér hlutverkaspjald og þannig heldur spilið áfram.

LEIKSLOK

Spilinu lýkur *í lok þeirrar umferðar* þegar a.m.k. einu af eftirfarandi skilyrðum er fullnægt:

- í lok borgarstjóralotu (*Mayor*) ef ekki eru nógu margir nýlendubúar eftir til að fylla á nýlenduskipið á tilskilinn hátt,
- í byggingameistaralotu (*Builder*), ef a.m.k. einn leikmaður reisir byggingu á 12. borgarreitnum sínum,
- í skipstjóralotu (*Captain*) ef vinningsstigaskildirnir klárast. *Ef það gerist skrifa leikmenn niður þau vinningsstig sem þeir vinna sér inn eftir það.*

Nú eru vinningsstig leikmanna talin saman og skrifuð niður. Hver leikmaður leggur saman:

- stigin á vinningsstigaskjöldunum sínum (einnig þau sem skrifuð voru niður) +
- vinningsstigin sem fást fyrir byggingarnar hans (*rauðbrúnu tölurnar eftir í hægra horni*) +
- aukavinningsstig fyrir stórar byggingar ef þær eru mannaðar.

Ath.: vinningsstig fást fyrir byggingar jafnvel þótt þær séu ekki mannaðar. Þannig fást t.d. 4 vinningsstig fyrir stóru byggingarnar fimm þótt þær séu ómannaðar.

Aukavinningsstigin fyrir stóru byggingarnar fimm fást aðeins ef þær eru mannaðar!

Sá leikmaður sem hlýtur flest vinningsstig sigrar! Ef tveir eða fleiri leikmenn eru hæstir með jafnmörg vinningsstig vinnur sá þeirra sem á flestar doblúnur og vörutunnur samanlagt (1 vörutunna = 1 doblúna).

Gullgrafari (Prospector):

Aðgerð:

Engin!

Fríðindi:

Gullgrafarinn fær 1 doblúnu frá bankanum.

Lok umferðar:

Setjið 1 doblúnu ofan á hvert af ónotuðu hlutverkaspjöldunum þremur.

Skilið öllum notuðum hlutverkaspjöldum.

Afhendið næsta leikmanni á vinstri hönd landstjóraspjaldið (Governor) og hann byrjar næstu umferð...

LEIKSLOK

Spilinu lýkur þegar

- ekki eru nógu margir nýlendubúar til að fylla á nýlenduskipið
- a.m.k. einn leikmaður hefur reist byggingar á öllum borgarreitunum sínum 12
- vinningsstigaskildirnir klárast

Hver leikmaður leggur saman:

- stigin á vinningsstigaskjöldunum sínum +
- vinningsstigin sem fást fyrir byggingarnar hans +
- aukavinningsstig fyrir stórar byggingar (*ef þær eru mannaðar!*)

Sá leikmaður sem hlýtur flest vinningsstig sigrar.

BYGGINGARNAR

Eftirfarandi á við um *allar* byggingar:

- hver leikmaður má aðeins reisa hverja byggingu *einu sinni*.
- þegar búið er að setja a.m.k. einn nýlendubúa á byggingu telst hún *mönnuð*.
- aðeins mannaðar byggingar eru einhvers virði (*undantekning: vinningsstig*).
- það skiptir ekki máli hvar bygging er staðsett í borginni. Bygging er sett niður á tóman borgarreit. Undir stóra byggingu þarf tvo samliggjandi borgarreiði. *Færa* má byggingu til innan borgarinnar til að rýma fyrir stórra byggingu. Byggingar má þó aldrei *fjarlægja* úr borginni frekar en plantekru- og grjótnámuflísar af eyjunni (*s.s. til að rýma fyrir annarri byggingu eða til að lengja spilið*).
- rauðbrúna talan í efra hægra horni á hverri byggingu sýnir hversu mörg vinningsstig fást fyrir bygginguna (hvort sem hún er mönnuð eða ekki) í lok spilsins.
- talan í fyrsta hringnum táknar kostnaðinn við að reisa bygginguna. Eftir að bygging hefur verið reist gegnir byggingarkostnaðurinn engu hlutverki í spilinu.

Framleiðslustöðvarnar (Production buildings) (bláar, hvítar, ljósbrúnar og dökkbrúnar)

Framleiðslustöðvar þarf, ásamt plantekrunum, til að framleiða tiltekna vörur:

- í indígóplöntuvinnslunni (*indigo plant*) er unninn indíalitur úr indígóplöntunni (bláar tunnur),
- í sykurvinnslunni (*sugar mill*) er unninn sykur úr sykurreyr (hvítar tunnur)
- í tóbaksgeymslunni (*tobacco storage*) eru tóbakslauf tætt niður í tóbak (ljósbrúnar tunnur).
- í kaffibrennslunni (*coffee roaster*) eru kaffibaunir brenndar í kaffi (dökkbrúnar tunnur).
- *Ath. Enga framleiðslustöð þarf fyrir máis. Máis (gular tunnur) kemur beint frá plantekrunni án þess að þurfi að vinna hann. Það merkir að í handverksmannalotum framleiða mannaðar máisplantekrur máis beint (gular tunnur).*

Fjöldi hringja á framleiðslustöð sýnir hámarksfjölda vörueininga sem hún getur framleitt þegar búið er að setja niður nýlendubúa á þá. Auðvitað þarf leikmaður einnig að eiga *nægilega* margar mannaðar plantekrur af sömu tegund til að framleiða hráefnið sem þarf til að framleiða vörur í framleiðslustöðvunum.

Myndskýring:

Dæmi:

Leikmaður framleiðir eftirtaldar vörur:

- 1) 2 maístunnur (því að þriðja plantekran er ómönnuð)
- 2) 1 tóbakstunnu (því það er enginn nýlendubúi á öðrum hringnum í tóbaksgeymslunni)
- 3) 3 sykurtunnur (því fjórða sykurplantekran er ómönnuð)

BYGGINGARNAR

Leikmaður má einungis reisa eina byggingu af hverri tegund. Aðeins *mannaðar* byggingar eru einhvers virði.

Framleiðslustöðvarnar (myndir)

Indígóplöntuvinnsla (*indigo plant*)
Lítill indígóplöntuvinnsla (*small indigo plant*)
Sykurvinnsla (*sugar mill*)
Lítill sykurvinnsla (*small sugar mill*)
Tóbaksgeymsla (*tobacco storage*)
Kaffibrennsla (*coffee roaster*)

Enga framleiðslustöð þarf fyrir máis.
Hringirnir á framleiðslustöð gefa til kynna hámarksfjölda vörueininga sem hún getur framleitt.

Ath:

- *hráefni til framleiðslunnar er ekki til í þessu spili. Í dæminu á bls. 8 fá leikmenn eingöngu lokaafurð framleiðslunnar. Ónotaðir nýlendubúar (s.s. nýlendubúinn á annarri tóbaksplantekrunni og fjórði nýlendubúinn í sykurvinnslustöðvunum) framleiða ekkert!*
- *Eins og fram kemur í útskýringum um handverksmanninn (craftsman) fær leikmaður ekkert ef hann framleiðir vöru sem er búin í bankanum.*

Fjólubláu byggingarnar

Það eru 17 mismunandi fjólubláar byggingar: 12 litlar (tvær af hverri) og 5 stórar (ein af hverri). Sérvirgni fjólubláu bygginganna er oft sú að leyfa leikmönnum að brjóta hefðbundnar reglur spilsins. *T.d. má sá, sem á mannaða skrifstofu, selja versluninni vöru sem þegar er til þar.* Leikmaður er ekki skyldugur til að nýta sér sérvirgni mannaðrar, fjólublárrar byggingar ef hann vill það ekki (*skiptir máli varðandi bryggjuna (wharf), sjá hér á eftir*).

Lítill markaður (small market)

Þegar eigandi lítils, mannaðs markaðar selur vöru í kaupmannslotu (*Trader*) fær hann eina doblúnu aukalega frá bankanum fyrir hana.

Dæmi: Anna selur maístunnu og fær 1 doblúnu fyrir.

Búgarður (hacienda)

Sá sem á mannaðan búgarð má, þegar kemur að honum í landnemalotu (*Settler*) og áður en hann velur sér eina af plantekruflísunum sem snúa upp, draga *viðbótarflís* úr einum af stöflunum á hvolfi (þá efstu) og setja hana á tóman reit á eyjunni sinni. Hann má því næst gera eins og venjulega í þessari lotu.

Ath: ef leikmaður kys að draga flís á hvolfi verður hann þegar í stað að leggja hana á tóman reit á eyjunni sinni. Hann má ekki kasta henni. Eigi leikmaðurinn einnig mannaða smiðju (construction hut), má hann ekki taka grjótnámu (quarry) í stað flísar á hvolfi. Því má landneminn aðeins taka eina grjótnámu ef hann á búgarð (hacienda).

Smiðja (construction hut)

Í landnemalotu (Settler) má eigandi mannaðrar smiðju setja niður grjótnámu á eyjuna sína í stað einnar af plantekruflísunum sem snúa upp.

Ath. Ef landneminn á smiðju má hann bara taka eina grjótnámu.

Lítið vöruhús (small warehouse)

Eins og fram kemur í kaflanum um skipstjórnann (Captain) verða leikmenn að koma vörum, sem ekki voru losaðar í skip, í geymslu í lok skipstjórslotu. Ef leikmaður á ekki nægilegt geymslurými verður hann að skila vörum í bankann.

Sá sem á lítið, mannað vöruhús má geyma, í lok skipstjórslotu, til viðbótar við vörutunnuna einu, sem hann má geyma á vindrósinni sinni, allar tonnir af einni vörutegund að eigin vali. Vöruhúsið verndar leikmanninn gegn því að þurfa að skila vörum í bankann. Það kemur þó ekki í veg fyrir að hann þurfi að losa vörur um borð í vöruflutningaskipin.

Ath: vörurnar, sem leikmaðurinn velur, eru ekki raunverulega geymdar á flísinni sem táknar vöruhúsið, heldur á vindrósinni hans.

Gistihús (hospice)

Þegar eigandi mannaðs gistihúss leggur niður plantekru- eða grjótnámuflís á eyjunni sinni í landnemalotu (Settler) má hann taka sér nýlendubúa úr bankanum og setja á þá flís.

Ath: ef leikmaðurinn á einnig mannaðan búgarð (hacienda) og kys að draga aukafllís á hvolfi, fær hann ekki nýlendubúa á aukafllísina. Ef ekki eru fleiri nýlendubúar í bankanum má hann taka einn af nýlenduskipinu. Ef engir eru eftir þar fær hann engan.

Fjólbláu byggingarnar

- nýta má sérvirkni þeirra til að brjóta reglurnar
- það er ekki skylda að nota þær

lítill markaður (small market)

búgarður (hacienda)

smiðja (construction hut)

lítið vöruhús (small warehouse)

gistihús (hospice)

Skrifstofa (office)

Þegar eigandi mannaðrar skrifstofu selur versluninni vöru í kaupmannslootu (Trader) þarf hún ekki að vera af annarri tegund en þær sem eru fyrir í versluninni. Sé verslunin full má hann þó ekki selja henni vöruna!

Dæmi: Í versluninni er tóbakstunna. Bjarni á mannaða skrifstofu og þegar kemur að honum selur hann versluninni tóbak. Kristjana á hina skrifstofuna. Þegar kemur að henni að gera er hún búin að manna hana svo að hún má einnig selja versluninni tóbak.

Stór markaður (large market)

Þegar sá sem á stóran, mannaðan markað selur vöru í kaupmannslootu (Trader) fær hann 2 doblúnur aukalega fyrir hana.

Ath. ef leikmaður á bæði stóran og lítinn markað fær hann 3 doblúnur aukalega þegar hann selur versluninni vöru.

Stórt vöruhús (large warehouse)

Sá sem á stórt, mannað vöruhús má geyma, í lok skipstjoralotu (*Captain*), til viðbótar við vörutunnuna einu sem hann má geyma á vindrósinni sinni, allar tunnur af tveimur vörutegundum að eigin vali.

Ath. Ef leikmaður á bæði lítið og stórt vöruhús má hann geyma allar tunnur með 3 vörutegundum að eigin vali.

Verksmiðja (factory)

Ef eigandi mannaðrar verksmiðju framleiðir vörur af fleiri en einni tegund í handverksmannalotu (*Craftsman*) fær hann peninga úr bankanum: fyrir tvær vörutegundir fær hann 1 doblúnu, fyrir þrjár vörutegundir fær hann 2 doblúnur, fyrir fjórar vörutegundir fær hann 3 doblúnur og fyrir allar fimm vörutegundirnar fær hann 5 doblúnur. Fjöldi tunna, sem framleiddar eru, skiptir ekki máli.

Dæmi: Davíð á mannaða verksmiðju, 3 mannaðar maísplantekrur, 3 mannaðar sykurplantekrur, 1 mannaða tóbaksplantekru og samsvarandi framleiðslustöðvar með tilskildum fjölda nýlendubúa á. Hann framleiðir aðeins 2 sykurtunnur og 1 tóbakstunnu þar sem ekki eru neinar maístunnur og aðeins 2 sykurtunnur eftir í bankanum. Hann fær 1 doblúnu frá bankanum fyrir að framleiða 2 vörutegundir.

Háskóli (university)

Þegar eigandi mannaðs háskóla reisir byggingu í borginni sinni í byggingameistaralotu (*Builder*) má hann taka nýlendubúa úr bankanum og setja á þá flís.

Ath. Þótt hann byggi framleiðslustöð með fleiri en einum hring fær hann aðeins einn nýlendubúa. Ef ekki eru fleiri nýlendubúar í bankanum má hann taka einn af nýlenduskipinu. Ef engir eru eftir þar fær hann engan.

Höfn (harbor)

Í hvert skipti sem eigandi mannaðrar hafnar losar vörur um borð í vöruflutningaskip í skipstjoralotu (*Captain*) fær hann eitt vinningsstig aukalega.

Dæmi: sá sem á mannaða höfn (og mannaða bryggju (*wharf*)) má aðeins losa 3 af 5 tóbakstunnum sínum um borð í „tóbaksskipið“ vegna þess að þar eru aðeins 3 pláss eftir: hann fær því 3 + 1 vinningsstig. Næst þegar kemur að honum að losa vörur losar hann sykurtunnurnar sínar tvær um borð í „sykurskipið“: hann fær þá 2 + 1 vinningsstig. Næst þegar kemur að honum að losa vörur notar hann bryggjuna sína (*wharf*) til að skila tóbakstunnum tveimur, sem hann átti eftir, í bankann: hann fær 2 + 1 vinningsstig. Í þessari skipstjoralotu hefur hann því fengið 3 vinningsstig aukalega fyrir að nota höfnina sína (og 2 vinningsstig aukalega fyrir að nota bryggjuna (*wharf*)).

Bryggja (wharf)

Þegar kemur að leikmanni, sem á mannaða bryggju, að losa vörur um borð í skip í skipstjoralotu (*Captain*) má hann, í stað þess að losa þær um borð í vöruflutningaskip, skila öllum vörum sem hann á, af einni tegund, í bankann og fá fyrir það þau vinningsstig sem hann hefði fengið hefði hann losað þau um borð í vöruflutningaskip. Það er eins og leikmaðurinn hafði imyndað skip með ótakmarkað farmrými til eigin afnota.

skrifstofa (office)

selja má sömu vörutegund
(í kaupmannslootu (*Trader*))

stór markaður (large market)

+ 2 doblúnur fyrir sölu
(í kaupmannslootu (*Trader*))

stórt vöruhús (large warehouse)

geyma má 2 vörutegundir
(í skipstjoralotu (*Captain*))

verksmiðja (factory)

+ 0/1/2/3/5 doblúnur fyrir framleiðslu
(í handverksmannalotu (*Craftsman*))

háskóli (university)

+ 1 nýlendubúi fyrir hverja byggingu
(í byggingameistaralotu (*Builder*))

höfn (harbor)

+ 1 vinningsstig fyrir hverja vörulosun
(í skipstjoralotu (*Captain*))

bryggja (wharf)

þitt eigið skip
(í skipstjoralotu (*Captain*))

Ef leikmaður getur losað vörur um borð í vöruflutningaskip, þegar kemur að honum á skipstjórastiginu, verður hann að gera það, nema hann kjósi að nota bryggjuna sína og „losa“ þær um borð í ímyndaða skipið sitt.

Eigandi bryggju má aðeins nota hana einu sinni í hverri skipstjoralotu en hann ræður hvenær og hvort hann notar hana. Ímyndaða skipið getur borið hvaða einu vörutegund sem er og það má vera sama tegund og er um borð í einhverju af vöruflutningaskipunum þremur eða hinu ímyndaða bryggjuskipinu.

Ath.: þegar leikmaður notar bryggjuna sína verður hann að losa allar vörutunnurnar sínar af þeirri tegund, sem hann kys, um borð í skipið. Honum er þó ekki skylt að velja þá vörutegund sem hann á flestar tunnur af.

Ímyndað bryggjuskip getur rúmað 11 tunnur.

Stóru byggingarnar

Í spilinu er bara ein af hverri af stóru byggingunum fimm, sem hér fara á eftir. Undir þær þarf tvo samliggjandi borgarreiti en þær teljast þó bara ein bygging.

Ath. þegar talað er um „stórar byggingar“ í spilareglunum er átt við eftirfarandi fimm byggingar!

Gildissalurinn (guild hall)

Eigandi *mannaðs* gildissalar fær í leikslök 1 vinningsstig aukalega fyrir hverja litla framleiðslustöð (mannaða eða ómannaða) í borginni sinni (þ.e. litla indígóplöntuvinnslu og litla sykurvinnslu), og 2 vinningsstig aukalega fyrir hverja stóra framleiðslustöð (mannaða eða ómannaða) í borginni sinni (þ.e. indígóplöntuvinnslu, sykurvinnslu, tóbaksgeymslu og kaffibrennslu).

Dæmi: í lok spilsins á eigandi *mannaðs* gildissalar einnig litla og stóra sykurvinnslu, litla indígóplöntuvinnslu og kaffibrennslu í borginni sinni: hann fær því 6 vinningsstig aukalega.

Heimili (residence)

Eigandi *mannaðs* heimilis fær í leikslok vinningsstig aukalega fyrir þær plantekrur og grjótnámur sem hann hefur sett niður á eyjunni sinni. Fyrir níu eða færri eyjarreiti með flísu á fær hann 4 vinningsstig, fyrir tíu eyjarreiti fær hann 5 vinningsstig, fyrir ellefu eyjarreiti fær hann 6 vinningsstig og fyrir alla tólf reitina fær hann 7 vinningsstig.

Dæmi: í lok spilsins hefur eigandi mannaðs heimilis sett niður plantekru- og grjótnámuflisar á 10 af 12 eyjarreitunum sínum: hann fær 5 vinningsstig aukalega.

Virki (fortress)

Eigandi *mannaðs* virkis fær í leikslok eitt vinningsstig aukalega fyrir hverja þrjá nýlendubúa á leikmannsborðinu sínu.

Dæmi: í lok spilsins á eigandi mannaðs virkis alls 20 nýlendubúa á plantekrum sínum, grjótnámum, byggingum og í San Juan.: hann fær 6 vinningsstig aukalega.

Tollhús (customs house)

Eigandi *mannaðs* tollhúss fær í leikslok eitt vinningsstig aukalega fyrir hver fjögur vinningsstig sem hann fékk í spilinu. Aðeins skal telja stigin á vinningsstigaskjöldum (og aukavinningsstig sem skrifuð voru niður eftir að skildirnir kláruðust, en fyrir lok spilsins), ekki vinningsstigin sem hann fær fyrir byggingar í lok spilsins.

Dæmi: í lok spilsins hefur eigandi mannaðs tollhúss safnað 23 stigum á vinningsstigaskjöldum: hann fær 5 vinningsstig aukalega.

Ráðhús (City hall)

Eigandi *mannaðs* ráðhúss fær í leikslok eitt vinningsstig aukalega fyrir hverja fjólubláa byggingu (mannaða eða ómannaða) í borginni sinni (*ráðhúsið er talið með!*)

Dæmi: í lok spilsins á eigandi mannaðs ráðhúss einnig búgarð (hacienda), höfn (harbor), skrifstofu (office), smíðju (construction hut), stórt vöruhús (large warehouse) og heimili (residence): hann fær 7 vinningsstig aukalega.

Dæmi: gerum ráð fyrir því, í áðurgreindu dæmi með höfninni (harbor), að leikmaðurinn noti bryggjuskipið sitt til að skila öllum tóbakstunnunum sínum fimm í bankann. Í því tilviki er líklegt að „tóbaksskipið“ verði ekki fullhlaðið í lok skipstjóratalunnar og verði því ekki tæmt eins og í fyrrnefndu dæmi.

gildissalur (guild hall)

2 vinningsstig fyrir hverja stóra framleiðslustöð

1 vinningsstig fyrir hverja litla framleiðslustöð

(í leikslok)

heimili (residence)

4 vinningsstig fyrir ≤ 9

5 vinningsstig fyrir 10

6 vinningsstig fyrir 11

7 vinningsstig fyrir 12

mannaða eyjarreiti

(í leikslok)

virki (fortress)

1 vinningsstig fyrir hverja 3 nýlendubúa

(í leikslok)

tollhús (customs house)

1 vinningsstig fyrir hver 4 stig á vinningsstigaskjöldum

(í leikslok)

ráðhús (city hall)

1 vinningsstig fyrir hverja fjólubláa byggingu
(í leikslok)

Yfirlitsmynd yfir byggingar á baksíðu

lítill indígóplöntuvinnsla (small indigo plant)

lítill sykurvinnsla (small sugar mill)

lítill markaður (small market)

+ 1 doblúna við sölu

(í kaupmannslotu (*Trader*))

búgarður (hacienda)

+ 1 plantekra úr bankanum

(í landnemalotu (*Settler*))

smiðja (construction hut)

grjótnáma (*quarry*) í stað plantekru

(í landnemalotu (*Settler*))

lítið vöruhús (small warehouse)

geyma má 1 vörutegund

(í skipstjoralotu (*Captain*))

indígóplöntuvinnsla (indigo plant)

sykurvinnsla (sugar mill)

gistihús (hospice)

+ 1 nýlendubúi fyrir landnám

(í landnemalotu (*Settler*))

skrifstofa (office)

selja má sömu vörutegund

(í kaupmannslotu (*Trader*))

stór markaður (large market)

+ 2 doblúnur fyrir sölu

(í kaupmannslotu (*Trader*))

stórt vöruhús (large warehouse)

geyma má 2 vörutegundir

(í skipstjoralotu (*Captain*))

tóbaksgeymsla (tobacco storage)

kaffibrennsla (coffee roaster)

verksmiðja (factory)

+ 0/1/2/3/5 doblúnur fyrir framleiðslu

(í handverksmannalotu (*Craftsman*))

háskóli (university)

+ 1 nýlendubúi fyrir hverja byggingu

(í byggingameistaralotu (*Builder*))

höfn (harbor)

+ 1 vinningsstig fyrir hverja vörulosun

(í skipstjoralotu (*Captain*))

bryggja (wharf)

þitt eigið skip

(í skipstjoralotu (*Captain*))

gildissalur (guild hall)

2 vinningsstig fyrir hverja stóra framleiðslustöð

1 vinningsstig fyrir hverja litla framleiðslustöð

(í leikslök)

heimili (residence)

4 vinningsstig fyrir ≤ 9

5 vinningsstig fyrir 10

6 vinningsstig fyrir 11

7 vinningsstig fyrir 12

mannaða eyjarreiti

(í leikslök)

virki (fortress)

1 vinningsstig fyrir hverja 3 nýlendubúa

(í leikslök)

tollhús (customs house)

1 vinningsstig fyrir hver 4 stig á vinningsstigaskjöldum

(í leikslök)

ráðhús (city hall)

1 vinningsstig fyrir hverja fjólubláa byggingu

(í leikslök)

Mælt er með því að hafa þessa síðu við höndina svo að leikmenn hafi gott yfirlit yfir byggingarnar. Það er sérstaklega þægilegt fyrir þá sem sitja þannig að spilaborðið snýr öfugt við þeim.