

ANDREAS SEYFARTH

# San Juan

Goldsucher oder Gouverneur - Ratsherr oder Baumeister? Welche Rolle ihr auch in der Neuen Welt spielt, ihr habt nur ein Ziel: möglichst viel Wohlstand und Ansehen zu erlangen! Wer besitzt die einträglichsten Produktionsstätten? Wer errichtet die bedeutendsten Gebäude? Wer erringt die meisten Siegpunkte...!

## SPIELZIEL

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Pro Runde wählt jeder Spieler eine der fünf verschiedenen Rollen und setzt damit eine bestimmte Aktion für *alle* Spieler in Gang. So werden beispielsweise mit Hilfe des Aufsehers Waren hergestellt, die dann anschließend per Händler ans Handelshaus verkauft werden. Mit dem verdienten Geld wiederum können, mittels des Baumeisters, Gebäude in San Juan errichtet werden usw.

Wer hierbei die immer wieder wechselnde Reihenfolge der einzelnen Aktionen und ihrer besonderen Privilegien am besten nutzt, wird den größten Erfolg haben und das Spiel gewinnen.

**Sieger ist, wer am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte besitzt.**

*Das Besondere an SAN JUAN ist, dass jede Spielkarte mehrere Funktionen hat: mal ist sie ein Gebäude (offen ausliegend), mal stellt sie Geld dar (auf der Hand) und mal gilt sie als Ware (verdeckt auf einem Produktionsgebäude).*

## SPIELMATERIAL

- 110 Spielkarten (42 Produktions- und 68 violette Gebäude)
- 1 Gouverneur-Karte (zeigt den Startspieler einer Runde an)
- 5 Rollenkarten (Baumeister, Aufseher, Händler, Ratsherr, Goldsucher)
- 5 Handelshaus-Kärtchen (mit verschiedenen Verkaufspreisen)
- 1 Block + 1 Bleistift (zum Notieren der Siegpunkte)

Autor und Verlag danken besonders Richard Borg und Tom Lehmann für ihre Anregungen, sowie allen Testspielern für ihr großes Engagement.

**Die Spieler wählen von Runde zu Runde verschiedene Rollen und lösen damit bestimmte Aktionen aus, um so möglichst wertvolle Gebäude bauen zu können**

**Wer am Ende die meisten Siegpunkte besitzt, ist Sieger**



*Sollten Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, empfehlen wir, zunächst weder die kursiv geschriebenen Hinweise noch die fett geschriebenen Texte im Randbalken zu beachten. Die Hinweise klären vorwiegend Regelfinheiten und spezielle Spielsituationen. Die Texte im Randbalken dienen als Kurzspielregel, mit deren Hilfe man - auch nach einer längeren Spielabstinenz - wieder schnell ins Spiel findet.*

## SPIELVORBEREITUNG

- Ein **Startspieler** wird ausgelost. Er erhält die **Gouverneur-Karte**.
- Die **5 Rollenkarten** werden nebeneinander in der Tischmitte ausgelegt.
- Die **5 Handelshaus-Kärtchen** werden gemischt und als ein *verdeckter* Stapel oberhalb der Rollenkarten bereitgelegt.
- **Jeder Spieler erhält**
  - eine **Indigoküperei** (aus den Spielkarten heraussuchen), die er offen vor sich auf den Tisch legt sowie
  - **4 verdeckte Karten** vom gut gemischten Kartensapel, die er so auf die Hand nimmt, dass sie von den anderen Spielern nicht eingesehen werden können.
- Die **restlichen Spielkarten** werden als verdeckter Stapel links neben den Rollenkarten bereitgelegt.
- Der **Block** und der **Bleistift** werden zur Seite gelegt; sie werden erst bei Spielende zum Notieren der Siegpunkte benötigt.



### Rollenkarten, Handelshaus-Kärtchen und Spielkarten in der Tischmitte bereitlegen



Aufnahme-  
stapel

Ablage-  
stapel

### Jeder Spieler erhält eine Indigoküperei und 4 Handkarten

## SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden (zumeist zwischen 11 und 14). Jede einzelne Runde verläuft folgendermaßen: Der Spieler, der die Gouverneur-Karte besitzt (= der „Gouverneur“), beginnt. Er nimmt eine der Rollenkarten aus der Tischmitte, legt sie vor sich und führt direkt anschließend als Erster die Aktion dieser Rolle aus. Danach führt sein linker Nachbar die Aktion dieser Rolle aus usw., bis reihum *jeder* diese Aktion *einmal* ausgeführt hat.

Nun kommt der linke Nachbar des Gouverneurs an die Reihe: Er nimmt eine der *restlichen* Rollenkarten aus der Tischmitte und legt sie vor sich. Beginnend mit *ihm* führt reihum wieder jeder diese Aktion aus. Dann kommt sein linker Nachbar mit dem Nehmen und Durchführen einer Rolle an die Reihe usw. Haben alle eine Rolle genommen und durchgeführt, endet eine Runde. Alle benutzten Rollenkarten werden wieder zurück in die Tischmitte neben die nicht benutzte/n Karte/n gelegt, und die Gouverneur-Karte wandert zum im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weiter. Eine neue Runde beginnt. Der neue Gouverneur nimmt sich als Erster eine beliebige Rolle usw.

**Achtung:** Spielen nur 2 Spieler, darf der Gouverneur, nachdem der zweite Spieler seine Rolle gewählt hat, noch eine weitere Rolle wählen. Erst danach endet die Runde und der Gouverneur wechselt. Zu zweit werden also pro Runde 3 der 5 Rollen ausgewählt, in der Reihenfolge: Gouverneur - Mitspieler - Gouverneur.

### Gouverneur beginnt und wählt eine Rolle aus; entsprechende Aktion wird reihum ausgeführt

### Anschließend wählt der nächste Spieler eine Rolle aus usw.

### Am Ende einer Runde wechselt die Gouverneur-Karte zum nächsten Spieler: eine neue Runde beginnt usw.

### Spielen nur 2 Spieler: Gouverneur wählt nach dem anderen Spieler eine weitere Rolle

## Die Rollen

Jede Rolle beinhaltet einerseits ein besonderes Privileg *nur* für den Spieler, der sie genommen hat, und andererseits auch eine allgemeine Aktion, die reihum *jeder* Spieler ausführen kann (*Ausnahme: Goldsucher*).

Grundsätzlich gilt:

- Mit dem Ausführen der Aktion einer Rolle beginnt immer der Spieler, der sie genommen hat, dann kommt dessen linker Nachbar an die Reihe usw.
- Ein Spieler *muss* eine Rolle wählen, wenn er an die Reihe kommt. Er darf anschließend aber darauf verzichten, die Aktion bzw. das Privileg dieser Rolle auszuführen. Auch jeder weitere Spieler kann anschließend auf das Ausführen der Aktion verzichten; in diesem Fall wird er einfach übersprungen.
- Eine Rollenkarte bleibt bis zum Ende einer Runde vor dem betreffenden Spieler liegen und kann so lange von keinem anderen Spieler genommen werden.



### Baumeister (Baumeisterphase → alle bauen Gebäude)

Der Spieler, der diese Rolle wählt (= der Baumeister), kann anschließend *ein* beliebiges Gebäude bauen, indem er die entsprechende Karte aus seiner Hand offen vor sich auf den Tisch legt, wo sie für den Rest des Spiels verbleibt. Die auf der Karte angegebenen Baukosten (Zahl oben links bzw. rechts) muss er nun zahlen, indem er die entsprechende Anzahl an weiteren Handkarten auf den Ablagestapel legt (*siehe rechts*). Aufgrund seines Privilegs legt er dabei eine Karte weniger ab als angegeben (*siehe Beispiel unten im Hinweis*).

Anschließend dürfen auch die anderen Spieler reihum je ein Gebäude bauen, wenn sie möchten.

**Achtung:** Ein Spieler darf im Spielverlauf *beliebig viele* Produktionsgebäude derselben Art bauen, aber jedes *violette* Gebäude nur maximal *einmal*!

#### Hinweise:

- Die *gerade* beschriebenen Regeln werden durch die Schmiede, den Kran, das Armenhaus, den Schwarzmarkt, die Schreinerei, den Steinbruch und die Bibliothek verändert bzw. erweitert.
- Verfügt ein Spieler über mehr Vergünstigungen als das von ihm gebaute Gebäude kostet, erhält er die überzähligen Karten *nicht* ausbezahlt! (Beispiel: Der Spieler ist Baumeister, besitzt die Schmiede und die Bibliothek und baut eine Zuckermühle: die überzählige Karte erhält er nicht ausbezahlt.)
- Auch erhält er sein Privileg (= 1 Karte weniger) nicht ausbezahlt, sollte er als Baumeister nichts bauen!

Ausführliche Angaben zu den Gebäuden und ihren Funktionen finden sich unter „Die Gebäude“ am Ende der Regel.

## Jede Rolle

- **löst eine Aktion für alle Spieler aus** (*Ausnahme Goldsucher*)
- **bietet ein Privileg nur für den, der sie nimmt**

### Baumeisterphase: Jeder kann ein Gebäude bauen; der Baumeister zahlt 1 Karte weniger

Der Ablagestapel wird rechts neben den Rollenkarten gebildet. Die Karten werden immer *verdeckt* darauf gelegt - *absichtlich ein wenig „unordentlich“*, um so den Ablagestapel besser vom Aufnahme-stapel unterscheidbar zu machen (s. Abb auf Seite 2). Ist der Aufnahmestapel aufgebraucht, werden alle Karten des Ablagestapels gemischt und als neuer Aufnahmestapel bereitgelegt.

**Aufseher (Aufseherphase → alle produzierten Waren)**

Der Spieler, der diese Rolle wählt (= der Aufseher), beginnt mit der Warenproduktion. Er nimmt eine Karte vom Aufnahmestapel und legt sie - ohne sie sich anzusehen! - mit der Rückseite nach oben leicht versetzt (s. Abb. rechts) auf eines seiner leeren Produktionsgebäude, also auf eines, auf dem noch keine Karte liegt.

Aufgrund seines Privilegs darf er dies nun bei einem anderen leeren Produktionsgebäude wiederholen.

Anschließend legen reihum die anderen Spieler auch je eine Karte vom Stapel auf eines ihrer leeren Produktionsgebäude. Besitzt ein Spieler kein leeres Produktionsgebäude, hat er Pech und kann in dieser Aufseherphase nichts produzieren. Solchermaßen abgelegte Karten stellen Waren dar (s. Abb. rechts), die später in einer Händlerphase verkauft werden können.

**Merke:** Auf einem Produktionsgebäude kann zu keinem Zeitpunkt des Spiels mehr als 1 Ware liegen!

**Hinweise:**

- Die gerade beschriebenen Regeln werden durch den Brunnen, das Aquädukt und die Bibliothek verändert bzw. erweitert.
- Diese Phase kann gleichzeitig gespielt werden; das Einhalten einer Reihenfolge ist hier von keiner Bedeutung.

**Händler (Händlerphase → alle verkaufen Waren)**

Der Spieler, der diese Rolle wählt (= der Händler), deckt zunächst das oberste Handelshaus-Kärtchen auf. Dann sagt er an, welche seiner Waren er verkaufen möchte. Er kann grundsätzlich eine Ware (= 1 Karte) verkaufen (als Aktion) sowie eine zweite Ware (als sein Privileg).

Er nimmt die entsprechenden Waren(karten) von den gewünschten Produktionsgebäuden und legt sie - erneut ohne sie sich anzusehen! - auf den Ablagestapel. Dafür erhält er vom Aufnahmestapel so viele Karten auf die Hand wie auf dem offen liegenden Handelshaus-Kärtchen für die von ihm abgelegten Waren angegeben ist (s. Beispiel auf der nächsten Seite).

Anschließend kann reihum auch jeder andere Spieler eine beliebige seiner Waren zum angegebenen Preis verkaufen. Als letzte Aktion legt der Händler das Handelshaus-Kärtchen wieder verdeckt unter den Stapel zurück. (Die Reihenfolge der fünf Handelshaus-Kärtchen verändert sich also während des gesamten Spiels nicht.)

**Aufseherphase:**

**Jeder kann eine Ware produzieren; der Aufseher zwei**



(Der Spieler besitzt 1 Ware Zucker und 1 Ware Tabak)

**Händlerphase:**

**Jeder kann eine Ware verkaufen; der Händler zwei**

1	1	1	1	1
1	1	1	2	2
1	2	2	2	2
2	2	2	2	3
2	2	3	3	3

**Hinweise:**

- Die gerade beschriebenen Regeln werden durch den Marktstand, die Handelsstation, die Markthalle und die Bibliothek verändert bzw. erweitert.
- Diese Phase kann gleichzeitig gespielt werden; das Einhalten einer Reihenfolge ist hier (zumeist) von keiner Bedeutung.

**Beispiel:** Andreas ist Händler; er besitzt zudem noch den Marktstand und die Handelsstation. Er deckt das oberste Handelshaus-Kärtchen auf (s. Abb. rechts). Dann kündigt er an, dass er 3 seiner Waren verkaufen möchte (was er aufgrund der Handelsstation darf). Er nimmt je eine Ware(nkarte) von seiner Indigoküperei, seinem Tabakspeicher und seiner Silberschmelze und legt sie alle - unbeschen - auf den Ablagestapel. Anschließend nimmt er sich vom Aufnahmestapel den Erlös dieses Verkaufs auf die Hand: 1 Karte für das Indigo, 2 für den Tabak und 3 für das Silber sowie 1 für den Marktstand. Anschließend ist der reihum nächste Spieler mit Verkaufen an der Reihe usw.

**Ratsherr (Ratsherrenphase → eine neue Karte für alle)**

Der Spieler, der diese Rolle wählt (= der Ratsherr), nimmt 5 Karten vom Aufnahmestapel (2 Karten als Aktion und 3 weitere Karten als Privileg), schaut sie sich an und behält eine davon, indem er sie auf die Hand nimmt. Die übrigen 4 Karten legt er auf den Ablagestapel.

Anschließend nehmen reihum alle anderen Spieler 2 Karten vom Aufnahmestapel, von denen sie nach dem Anschauen eine auf die Hand nehmen und die andere auf den Ablagestapel legen.

**Hinweise:**

- Die gerade beschriebenen Regeln werden durch das Archiv, die Präfektur und die Bibliothek verändert bzw. erweitert.
- Diese Phase kann gleichzeitig gespielt werden; das Einhalten einer Reihenfolge ist hier von keiner Bedeutung.

**Goldsucher (Goldsucherphase → keine Aktion!)**

Der Spieler, der den Goldsucher wählt (= der Goldsucher), leitet damit keine Aktion für alle ein, sondern erhält - als sein Privileg - 1 Karte vom Aufnahmestapel auf die Hand.

**Hinweise:**

- Die gerade beschriebenen Regeln werden durch die Goldgrube und die Bibliothek verändert bzw. erweitert.



- 1 ← Erlös für Indigo
- 1 ← Erlös für Zucker
- 2 ← Erlös für Tabak
- 2 ← Erlös für Kaffee
- 3 ← Erlös für Silber

**Ratsherrenphase:**

**Jeder erhält 1 von 2 neuen Karten; der Ratsherr 1 von 5**

**Goldsucherphase:**  
**Nur der Goldsucher erhält 1 Karte**

## Eine neue Runde

Nachdem *jeder* Spieler eine Rolle gewählt hat und die entsprechende Aktion von allen ausgeführt wurde, endet eine Runde. Die benutzten Rollenkarten werden wieder zurück in die Tischmitte gelegt. Die Gouverneur-Karte wird an den linken Nachbarn des bisherigen Gouverneurs weitergegeben. Der neue Gouverneur erinnert zunächst die Besitzer einer Kapelle daran, dass sie eine ihrer Handkarten unter ihre Kapelle schieben dürfen, wenn sie möchten. *Danach* überprüft der Gouverneur, dass kein Spieler (inkl. ihm selbst!) *mehr als 7 Karten* auf der Hand hält\*. Alle Spieler, die mehr als 7 Karten haben, müssen nun so viele beliebige Karten von ihrer Hand auf den Ablagestapel legen, bis sie 7 erreicht haben. *Ausnahme:* Besitzer eines Turms dürfen bis zu 12 Karten halten.

Anschließend beginnt der Gouverneur die nächste Runde, indem er eine der Rollenkarten auswählt usw.  
**Zur Verdeutlichung:** Während einer Runde dürfen die Spieler durchaus auch *mehr als 7 Karten* auf der Hand halten. Das Überprüfen des Kartenlimits findet immer nur zu *Beginn* einer neuen Runde statt!

## SPIELENDE

Das Spiel endet *direkt nach der Baumeisterphase*, in der mindestens ein Spieler sein *zwölftes Gebäude* vor sich liegen hat; die Runde wird *nicht* zu Ende gespielt.

Die Siegpunkte der Spieler werden nun auf dem beiliegenden Block notiert. Jeder Spieler addiert:

- + die Siegpunkte seiner Gebäude (*Zahl am unteren Rand seiner Karten*)
- + die Siegpunkte (= *Kartenanzahl*) unter seiner Kapelle
- + die Siegpunkte von Triumphbogen, Zunfthalle und Rathaus
- + die Siegpunkte vom Palast (*ganz am Ende!*)

Sieger-Zählblock				
Person	Anzahl	Gebäude	Kapelle	Summe
Indigo	14	22	19	23
Wald	7	7	7	11
Indigo	7 + 8	8	10	23
Wald	11	10	20	26
Indigo	11	10	20	26
Wald	11	10	20	26

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der noch mehr Handkarten und Waren besitzt (1 Ware = 1 Handkarte).

## Die Gebäude

### Die (farbigen) Produktionsgebäude

Es gibt 5 verschiedene Produktionsgebäude: Indigoküpeereien (10x), Zuckermöhlen, Tabakspeicher, Kaffeeröstereien und Silberschmelzen (je 8x).

Ein Spieler darf mehrere Produktionsgebäude einer Art besitzen.

### alle weiteren Runden:

- Rollenkarten zurück in die Tischmitte
- Gouverneur wechselt - und erinnert an die Kapelle
- überprüft das Kartenlimit (7 bzw. 12)
- beginnt die neue Runde

\* *Übrigens:* Die Anzahl der eigenen Handkarten ist den Mitspielern während des gesamten Spiels offen zu legen.

**Sobald ein Spieler 12 Gebäude vor sich liegen hat, endet das Spiel**

**Die Siegpunkte werden notiert: Gebäude-Siegpunkte + Karten unter der Kapelle + 6-er-Gebäude + Palast**

**Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Sieger**



### Die violetten Gebäude

Es gibt 24 verschiedene violette Gebäude. Jedes Gebäude gibt es 3-mal; mit Ausnahme der vier 6-er-Gebäude, die es nur je 2-mal gibt.

Für *jedes* violette Gebäude gilt:

- es darf von jedem Spieler höchstens *einmal* gebaut werden;
- es entfaltet seine Wirkung frühestens *nach* der Baumeisterphase, in der es gebaut wurde, durchaus aber noch in derselben Runde;
- es muss von seinem Besitzer nicht benutzt werden.

### Schmiede

Baut der Besitzer einer Schmiede ein *Produktionsgebäude*, zahlt er eine Karte weniger als angegeben. Beim Bau von *violetten* Gebäuden nützt ihm die Schmiede nichts.

### Goldgrube

Der Besitzer einer Goldgrube deckt, nachdem er oder ein Mitspieler den Goldsucher gewählt und eine Karte aufgenommen hat, die obersten 4 Karten vom Aufnahme- und Ablagestapel auf:

- zeigen sie alle *verschiedene* Baukosten, nimmt er eine beliebige davon auf die Hand und legt die anderen 3 auf den Ablagestapel;
- zeigen mindestens 2 der Karten gleiche Baukosten, hat er Pech: er erhält nichts und muss alle 4 Karten auf den Ablagestapel legen.

*Beispiele:* Der Spieler deckt auf:

- Bibliothek (5), Präfektur (3), Schmiede (1) und Tabakspeicher (3): er muss alle 4 Karten auf den Ablagestapel legen.
- Steinbruch (4), Schmiede (1), Tabakspeicher (3) und Bibliothek (5): er nimmt eine der Karten auf die Hand und legt die anderen drei ab.

### Archiv

Der Besitzer eines Archivs nimmt alle Karten, die er in der Ratsherrenphase erhält, auf die Hand - und wirft dann von allen seinen Handkarten so viele ab wie vorgeschrieben. Mit anderen Worten: die abgeworfenen Karten können auch Karten sein, die er schon vorher auf der Hand hatte.

*Beispiel:* Der Spieler ist Ratsherr, besitzt die Präfektur und das Archiv: er zieht 5 Karten vom Stapel, nimmt sie alle auf die Hand und wirft anschließend 3 beliebige Handkarten auf den Ablagestapel.

### Armenhaus

Hat der Besitzer eines Armenhauses, nachdem er gebaut hat, keine oder nur noch 1 Karte auf der Hand, darf er 1 Karte vom Stapel aufnehmen.

### Hinweise:

- Besitzt er auch die Schreinerei, erhält er zunächst diese Karte, und erst danach evtl. noch eine Karte aufgrund des Armenhauses.
- Baut der Spieler nichts, erhält er durch das Armenhaus keine Karte.



### Schwarzmarkt

Baut der Besitzer eines Schwarzmarktes ein beliebiges Gebäude, darf er bis zu zwei seiner Waren abgeben, also von beliebigen eigenen Produktionsgebäuden nehmen und auf den Ablagestapel legen. Für jede dieser abgelegten Waren verbilligt sich sein neues Gebäude um genau 1 Karte.

**Beispiel:** Der Spieler baut die Bibliothek (5): er legt je 1 Warenkarte von seiner Indigoküperei und seinem Tabakspeicher und noch 3 Handkarten auf den Ablagestapel.

### Handelsstation

Der Besitzer einer Handelsstation darf in der Händlerphase 1 Ware mehr als ursprünglich möglich verkaufen.

**Beispiele:** Der Besitzer einer Handelsstation verkauft ...

- als Nicht-Händler bis zu 2 Waren
- als Händler bis zu 3 Waren
- als Händler mit Bibliothek bis zu 4 Waren

### Brunnen

Produziert der Besitzer eines Brunnens in einer Aufseherphase mindestens 2 Waren, erhält er eine Karte vom Aufnahmestapel auf die Hand. Dabei spielt es keine Rolle, ob er Aufseher ist oder nicht.

### Marktstand

Verkauft der Besitzer eines Marktstandes in einer Händlerphase mindestens 2 Waren, erhält er eine Karte vom Aufnahmestapel auf die Hand. Dabei spielt es keine Rolle, ob er Händler ist oder nicht.

### Kran

Der Besitzer eines Kranes darf beim Bauen ein eigenes Gebäude überbauen, d.h. er legt das neue Gebäude einfach auf das zu überbauende Gebäude, welches damit aus dem Spiel ist. Dafür reduziert er die Baukosten des neuen Gebäudes um die des überbauten.

**Hinweise:** - Ein überbautes Gebäude verliert *umgehend* seine Funktion, d.h. es kann bereits für den Bau des neuen Gebäudes nicht mehr genutzt werden. Hieraus ergibt sich auch, dass ein Spieler nie seinen Kran überbauen kann.

- Wird ein Produktionsgebäude mit einer Ware darauf überbaut (gleichgültig, ob mit einem Produktions- oder violetten Gebäude), ist die Ware verloren und wird auf den Ablagestapel gelegt. Wird die Kapelle überbaut, bleiben die Karten darunter als Siegpunkte erhalten.
- Ein Spieler darf überbaute violette Gebäude später erneut bauen.
- Ein Spieler darf ein Gebäude nicht mit dem gleichen Gebäude überbauen.

**Beispiele:** - Der Spieler überbaut seine Kapelle (3) mit einem Palast (6) und zahlt statt 6 nur 3 Karten.

- Der Spieler überbaut seine Kaffeerösterei (4) mit einer Statue (3) und zahlt nichts; er erhält die 1 Karte Differenz nicht ausbezahlt!



### Kapelle

Der Besitzer einer Kapelle darf zu Beginn jeder Runde, bevor der Gouverneur das Handkartenlimit von 7 (bzw. 12) Karten überprüft, eine beliebige seiner Handkarten, mit der Rückseite nach oben, unter die Kapelle schieben. Am Spielende ist jede dieser Karten einen Siegpunkt wert (der Text bzw. die Siegpunkte auf diesen Karten sind ohne Belang!).

### Hinweise:

- Der Spieler muss seinen Mitspielern nicht mitteilen, welche und wie viele Karten er unter seiner Kapelle liegen hat.
- Hat er mit seiner Kapelle ein anderes Gebäude überbaut (mittels des Krans), zählt dieses überbaute Gebäude am Spielende selbstverständlich nicht zur Anzahl der gesammelten Karten dazu (liegt ja auch offen statt verdeckt).

**Beispiel:** Der Spieler hat am Ende 7 Karten unter seiner Kapelle liegen; die Kapelle bringt ihm 9 Siegpunkte ein (2 fürs Gebäude + 7 für die gesammelten Karten).

### Turm

Jeweils zu Beginn einer Runde wird vom Gouverneur überprüft, dass jeder Spieler nur maximal 7 Karten auf der Hand hält. Der Besitzer eines Turms darf bis zu 5 Karten mehr halten, also maximal 12 Karten. Besitzt er am Rundenanfang mehr als 12 Karten, muss er diese auf 12 Karten reduzieren, indem er die überzähligen auf den Ablagestapel legt.

### Aquädukt

Der Besitzer eines Aquädukts darf in der Aufseherphase 1 Ware mehr als ursprünglich möglich produzieren.

**Beispiele:** Der Besitzer eines Aquädukts produziert ...

- als Nicht-Aufseher bis zu 2 Waren
- als Aufseher bis zu 3 Waren
- als Aufseher mit Bibliothek bis zu 4 Waren

### Schreinerei

Baut der Besitzer einer Schreinerei in der Baumeisterphase ein violettes Gebäude, nimmt er, nachdem er die Baukosten vollständig gezahlt hat, 1 Karte vom Aufnahmestapel auf die Hand. Baut er ein Produktionsgebäude, nützt ihm die Schreinerei nichts.

**Hinweis:** Eine Schreinerei bringt nicht sofort, bei ihrem eigenen Bau, 1 Karte ein, sondern erst ab dem Bau des nächsten violetten Gebäudes.

### Präfektur

Der Besitzer einer Präfektur behält in der Ratsherrenphase von den aufgenommenen Karten 2 statt 1.

**Beispiele:** Der Besitzer einer Präfektur behält ...

- als Nicht-Ratsherr 2 von 5 Karten
- als Ratsherr 2 von 8 Karten

Besitzt er zudem ein Archiv, darf er alle Karten auf die Hand nehmen, bevor er dann von allen Handkarten die entsprechende Anzahl abwirft.



### Markthalle

Verkauft der Besitzer einer Markthalle in der Händlerphase wenigstens eine Ware, erhält er eine Karte mehr als auf dem Handelshaus-Kärtchen angegeben ist. Verkauft er mehr als eine Ware, erhält er trotzdem nur *eine* Extra-Karte.

**Beispiel:** Der Spieler verkauft 1x Zucker für 1 und 1x Kaffee für 3: er erhält insgesamt 5 Karten auf die Hand.

### Steinbruch

Baut der Besitzer eines Steinbruchs in der Baumeisterphase ein *violettes* Gebäude, zahlt er 1 Karte weniger als angegeben. Baut er ein *Produktionsgebäude*, nützt ihm der Steinbruch nichts.

**Beispiel:** Der Spieler ist selbst Baumeister und besitzt den Steinbruch: er baut einen kostenlosen Kran.

### Bibliothek

Nutzt der Besitzer einer Bibliothek das Privileg seiner Rolle, darf er dieses verdoppeln. In Verbindung mit den Aktionen der einzelnen Rollen bedeutet dies konkret:

- **Ratsherr:** er erhält eine Auswahl von 8 Karten;
- **Baumeister:** er zahlt beim Bauen 2 Karten weniger;
- **Aufseher:** er produziert bis zu 3 Waren;
- **Händler:** er verkauft bis zu 3 Waren;
- **Goldsucher:** er erhält 2 Karten vom Stapel.

### Beispiele:

- *Besitzt der Spieler neben der Bibliothek auch das Archiv und die Präfektur, nimmt er als Ratsherr alle 8 Karten auf die Hand und legt anschließend 6 beliebige Handkarten wieder ab.*
- *Besitzt der Spieler als Baumeister neben der Bibliothek auch noch den Steinbruch, zahlt er beim Bau eines violetten Gebäudes 3 Karten weniger.*

**Achtung:** Im 2-Personen-Spiel darf eine Bibliothek von ihrem Besitzer nur einmal pro Runde benutzt werden! Nutzt der Gouverneur die Bibliothek in seinem ersten Zug, darf er sie dementsprechend in seinem zweiten Zug dieser Runde nicht mehr nutzen!

Die folgenden sieben violetten Gebäude haben keine besonderen, die Spielregeln verändernden Wirkungen, sondern bringen am Spielende besonders viele Siegpunkte ein:

### Die drei Denkmäler (je 3 x)

- Statue (3 SP)      - Siegestsäule (4 SP)      - Reiter (5 SP)

**Zur Verdeutlichung:** Ein Spieler darf z.B. eine Statue und eine Siegestsäule bauen, aber keine zwei Statuen!



### Die vier „6-er“ Gebäude (je 2 x)

#### Zunftthalle

Der Besitzer einer Zunftthalle erhält am Spielende für jedes Produktionsgebäude, das er besitzt, 2 zusätzliche Siegpunkte.

**Beispiel:** Der Spieler besitzt am Spielende 2 Indigoküperereien, 1 Zuckermühle und 1 Tabakspeicher: er erhält 8 zusätzliche SP.

#### Rathaus

Der Besitzer eines Rathauses erhält am Spielende für jedes *violette* Gebäude, das er besitzt, 1 zusätzlichen Siegpunkt (*Rathaus zählt mit!*).

**Beispiel:** Der Spieler besitzt am Spielende Armenhaus, Aquädukt, Schreinerei, Kapelle, Steinbruch, Bibliothek, Statue, Zunftthalle und Rathaus: er erhält 9 zusätzliche Siegpunkte.

#### Triumphbogen

Der Besitzer eines Triumphbogens erhält am Spielende für seine Denkmäler zusätzliche Siegpunkte: für 1 Denkmal erhält er 4, für 2 Denkmäler 6 und für alle 3 Denkmäler erhält er 8 zusätzliche Siegpunkte.

**Beispiel:** Der Spieler besitzt am Spielende eine Statue und einen Reiter: er erhält 6 zusätzliche Siegpunkte.

**Hinweis:** Besitzt ein Spieler ein Rathaus und einen Triumphbogen, bringen seine Denkmäler für beide Gebäude zusätzliche Siegpunkte ein.

#### Palast

Der Besitzer eines Palastes erhält am Spielende für je vier Siegpunkte 1 zusätzlichen Siegpunkt. Mit anderen Worten: er teilt alle seine Siegpunkte durch 4 - und erhält so die zusätzlichen Siegpunkte für seinen Palast (evtl. abrunden!). Die Siegpunkte für den Palast werden ganz am Ende ausgerechnet, nachdem *alle anderen* Siegpunkte ermittelt wurden.

**Beispiel:** Der Spieler kommt ohne seinen Palast auf 34 Siegpunkte. Für den Palast erhält er nun noch zusätzliche 8 Siegpunkte hinzu; ergibt insgesamt 42 Siegpunkte.

### Variante

Nach ein, zwei Partien sollte mit folgender **Spielvorbereitung** gespielt werden: Jeder Spieler erhält zu den 4 Karten noch so viele hinzu, wie es seiner Sitzposition entspricht; d.h. der Startspieler erhält insgesamt 5 Karten, der Zweite erhält 6, der Dritte 7 und der Vierte 8 Karten.

Jeder Spieler schaut sich alle seine Karten an, entscheidet sich dann für die 4 Karten, die er behalten möchte, und legt die restlichen (1 - 4) Karten auf den Ablagestapel.

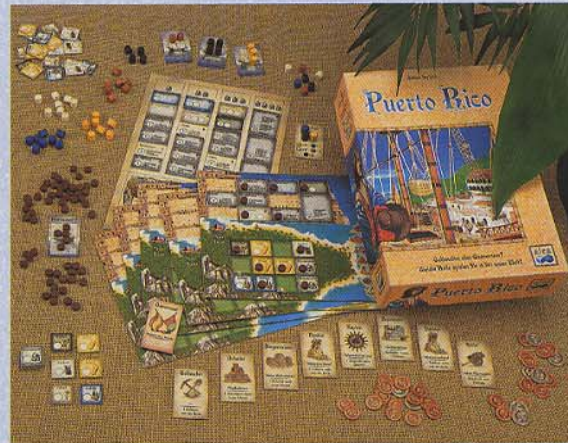
Danach verläuft das Spiel wie gehabt.



alea | Postfach 1150 |  
83233 Bernau/Chiemsee  
Fon: 08051 - 970720  
Fax: 08051 - 970722  
E-Mail: [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de)

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

Die Hauptstadt kennen Sie nun.  
Warum jetzt nicht mal die  
restliche Insel erkunden?



**Puerto Rico** das national wie international  
mehrfach preisgekrönte\* Brettspiel, erwartet Sie.  
Schlüpfen Sie erneut in die Rolle von Aufseher,  
Händler oder Baumeister. Doch diesmal gilt es,  
weit größere strategische Aufgaben zu lösen.  
Wer stellt sich der intelligenten Herausforderung?  
Wer führt die Insel zu ihrer vollen Blüte?  
Wer ist der cleverste Gouverneur?  
Spielen Sie **Puerto Rico** - und finden Sie es heraus!

*\* U.a. zum besten Strategiespiel gewählt in  
\*Deutschland \*Schweiz \*Österreich \*Niederlande \*USA  
und Gewinner der „Goldenen Feder“ für die beste Spielregel*