

PUERTO RICO – HELPSHEET

Landbouwfase	
<p>De landbouwer legt een steengroeve of een open plantage op een vrij eilandveld. De andere spelers leggen in volgorde 1 open plantage op een vrij eilandveld. De landbouwer legt ten slotte de niet gekozen plantages af en legt (aantal spelers + 1) open plantages klaar voor de volgende landbouwfase.</p>	<p>Hacienda: je mag voordat je een open plantage kiest één extra plantage van een gedekte stapel nemen. Hospitium: neem één kolonist uit de voorraad en leg deze op de zojuist gebouwde plantage of steengroeve. Bouwhut: je mag een steengroeve nemen in plaats van een openliggende plantage.</p>
Burgemeesterfase	
<p>De burgemeester krijgt 1 kolonist uit de algemene voorraad. De burgemeester verdeelt de kolonisten van het kolonistenschip. Begin bij jezelf en geef iedere speler om de beurt steeds één kolonist.</p> <p>Daarna mogen de spelers alle kolonisten (ook 'oude') opnieuw inzetten (overtollige kolonisten stal je op het stadsplaatje tot een volgende burgemeesterfase).</p> <p>Ten slotte plaatst de burgemeester nieuwe kolonisten op het schip (aantal = de vrije cirkels op de gebouwen van alle spelers; minimaal zoveel als het aantal spelers).</p>	<p>Plantages, steengroeven en gebouwen hebben 1-3 cirkels. Op elke cirkel is plaats voor één kolonist.</p> <p>Onbezette tegels hebben in het spel geen enkel effect (uitzondering: de standaardwinstpunten aan het einde van het spel). Om een gebouw, steengroeve of plantage te kunnen gebruiken, moet je deze bezetten met minimaal één kolonist.</p>
Bouwmeesterfase	
<p>De bouwmeester mag één gebouw bouwen voor de kostprijs +/- 1 dubloen. Daarna mogen de andere spelers in volgorde één gebouw bouwen voor de volledige kostprijs.</p> <p>Kostprijs = het cijfer in de eerste cirkel.</p> <p>Je mag elk gebouw maar één keer bouwen.</p>	<p>Steengroeve: kan de kostprijs met 1-4 verlagen. De maximale korting is afhankelijk van de kolom waar je het gebouw koopt (bijv. als je een gebouw uit de eerste kolom koopt, kun je max. 1 dubloen korting krijgen, ook al bezit je meer dan één steengroeve).</p> <p>Universiteit: neem 1 kolonist uit de algemene voorraad en leg deze op het zojuist gebouwde gebouw.</p>
Opzichterfase	
<p>Beginnend met de opzichter produceren alle spelers goederen. De spelers nemen de door hun plantages/gebouwen geproduceerde goederen uit de algemene voorraad en bewaren deze op de windroos.</p> <p><u>Nadat</u> iedereen heeft geproduceerd, krijgt de opzichter één van de door hem geproduceerde goederen als bonus (indien voorradig).</p>	<p>Je produceert alleen als je een bezette plantage <u>en</u> een bezette cirkel in een productiegebouw van de desbetreffende soort bezit. Uitzondering: maïs vereist uitsluitend een bezette plantage.</p> <p>Fabriek: je krijgt dubloenen als je meerdere soorten goederen produceert (1 bij 2 goederen, 2 bij 3, 3 bij 4 en 5 bij 5 goederen).</p>
Handelaarfase	
<p>De handelaar begint en mag één goed aan het handelshuis verkopen voor de afgebeelde prijs + 1. De andere spelers mogen daarna ook één goed verkopen voor de afgebeelde prijs.</p> <p>Als het handelshuis 4 goederen bevat, wordt het aan het <u>einde</u> van de fase geleegd.</p>	<p>Let op: het handelshuis mag uitsluitend verschillende goederen bevatten.</p> <p>Magazijn: verkoop een soort die reeds aanwezig is. Kl. Markthal: opbrengst + 1 dubloen Gr. Markthal: opbrengst + 2 dubloenen</p>
Kapiteinfase	
<p>Beginnend met de Kapitein <u>moeten</u> de spelers om de beurt <u>alle goederen</u> van <u>één soort</u> leveren. Leg de goederen op de schepen. Elk geleverd goed levert 1 winstpunt op. De kapitein krijgt +1 winstpunt voor zijn eerste complete levering.</p> <p>Deze fase eindigt wanneer niemand meer kan leveren. Controleer of je overgebleven goederen kunt bewaren (één pion kun je altijd bewaren, met een pakhuis bewaar je meer). Het restant gaat terug naar de voorraad. De kapitein leegt ten slotte alle volle schepen; ook deze pionnen gaan terug naar de voorraad.</p>	<p>Elk schip accepteert maar één soort goederen. Een schip accepteert geen goederensoort die reeds op een ander schip is geladen. Vol = vol.</p> <p>Haven: +1 winstpunt voor elke complete levering. Werf: lever één keer per fase aan een virtueel schip (één soort goederen, verder geen beperking). Kl. pakhuis: bewaart alle pionnen van 1 extra soort. Gr. pakhuis: bewaart alle pionnen van 2 extra soorten.</p>
Goudzoekerfase	
<p>De goudzoeker krijgt 1 dubloen.</p>	