

Puerto Rico

Poszukiwacz złota, kapitan, burmistrz, handlarz, osadnik, rzemieślnik czy budowniczy? W kogo wcielisz się w Nowym Świecie? Czy będziesz właścicielem najlepiej prosperujących plantacji? Czy wybudujesz najbardziej wartościowe budynki? Masz tylko jeden cel: osiągnąć największy sukces i zdobyć najwyższy respekt! Przepadnie on w udziale graczowi, który zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa.

CEL GRY

Rozgrywka trwa kilka rund. W każdej z rund każdy gracz wybiera jedną z siedmiu różnych postaci, przez co pozwala wszystkim graczom (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara) wykonać akcję związaną z tą postacią.

Tak więc, przykładowo, przy pomocy osadnika gracze mogą umieścić na planszach nowe plantacje, z których, za pomocą rzemieślnika, mogą produkować towary. Następnie towary te można sprzedać w faktorii przy pomocy handlarza lub, z pomocą kapitana, wysłać je statkiem do Starego Świata. Wykorzystując pieniądze pochodzące ze sprzedaży gracze, używając budowniczego, mogą budować w swoim mieście budynki - itd.

Gracz, który będzie najbardziej umiejętnie wybierał postacie oraz korzystał z ich specjalnych przywilejów osiągnie największy sukces oraz najwyższy respekt, co równoznaczne jest z wygraną rozgrywki.

Zwycięzcą jest gracz, który uzbiera najwięcej punktów zwycięstwa.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

5 plansz graczy	Każda plansza z 12 polami na plantacje i 12 polami na miasto, a także z podsumowaniem 7 postaci
1 karta gubernatora	Wyznaczająca gracza, który rozpoczyna kolejną rundę
8 kart postaci	Po jednym: osadniku, burmistrzu, budowniczym, rzemieślniku, handlarzu i kapitanie oraz 2 poszukiwaczy złota
1 plansza główna	Na różne budynki i pieniądze
49 budynków	5 dużych fioletowych budynków (zajmujących 2 pola), po 2 z 12 małych fioletowych budynków oraz 20 niefioletowych budynków produkcyjnych
54 dublony	46 po 1 dublonie i 8 po 5 dublonów
58 znaczników wysp	8 znaczników kamieniołomu oraz 50 znaczników plantacji: 8 kawy, 9 tytoniu, 10 kukurydzy, 11 cukru oraz 12 indygo
1 statek kolonistów	Dla kolonistów
100 kolonistów	Brązowe okrągłe drewniane znaczniki
1 faktoria	Do sprzedaży towarów
50 towarów	Drewniane beczki: 9 kawy (ciemny brąz), 9 tytoniu (jasny brąz), 10 kukurydzy (żółte), 11 cukru (białe), 11 indygo (niebieskie)
5 statków towarowych	Do wysyłania towarów do starego świata
50 znaczników PZ	Sześciokątne znaczniki: 32 po 1 PZ i 18 po 5 PZ

CEL

Gracze wybierają podczas każdej rundy postać i inicjują akcję związaną z daną postacią.

Gracze zakładają plantacje i budują budynki. Produkują oni towary i je sprzedają lub przewożą.

Gracz z największą ilością punktów zwycięstwa pod koniec gry wygrywa!

Tekst w bocznych ramkach podsumowuje zasady oraz informuje o specyficznych sytuacjach, które mieć miejsce podczas gry. Zalecamy, abyś przeczytał najpierw główne zasady, a dopiero potem informacje w ramce.

ROZGRYWKA

Rozgrywka trwa przez kilkanaście rund (około 15). Każda runda rozgrywana jest w ten sam sposób. Rozpoczyna gracz z kartą gubernatora. Wybiera on jedną z kart postaci, kładzie ją odkrytą koło swojej planszy i wykonuje akcję, która jest przypisana do tej postaci. Następnie kolejne osoby, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, wykonują akcję przypisaną do tej postaci, aż każdy z graczy wykona tę akcję *jeden raz*.

Następnie gracz po lewej stronie gubernatora rozpoczyna swoją rundę: wybiera jedną z *pozostałych* postaci, umieszcza ją odkrytą koło swojej planszy i wykonuje akcję przypisaną do tej postaci. Następnie kolejni gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, wykonują akcję przypisaną do tej postaci do momentu, aż każdy z graczy wykona tę akcję *jeden raz*. Wtedy gracz po jego lewej stronie wybiera postać – i tak dalej, dopóki wszyscy gracze nie wybiorą postaci i wszyscy gracze nie wykonają akcji z daną postacią związanej.

Następnie na postaciach, które nie zostały wybrane podczas tej rundy, umieszcza się po jednym dublonie. Wszystkie postacie odkładane są na stół koło kart, które nie zostały wykorzystane. Gracz siedzący na lewo od gubernatora otrzymuje kartę gubernatora, piastując tę funkcję przez następną rundę. Gubernator rozpoczyna rundę i rozgrywka toczy się w dalej w ten sam sposób, jak runda poprzednia.

POSTACI

Każda postać daje graczowi, który ją wybrał, specjalny przywilej, a także pewną akcję, która może być wykonana przez *każdego* z graczy, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od gracza, który wybrał daną postać (wyjątek: poszukiwacz złota).

Podstawowe zasady dla wszystkich kart postaci:

- Jeżeli na karcie postaci znajduje się jeden lub więcej dublonów, to gracz, który wybrał taką postać otrzymuje dublony dodatkowo wraz z przywilejem i akcją związaną z postacią.
- Akcja związana z postacią zawsze wykonywana jest najpierw przez gracza, który daną postać wybrał, a następnie przez kolejnych graczy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.
- Gracz zawsze musi wybrać kartę postaci kiedy nadejdzie jego kolej, ale może zdecydować, że nie chce użyć przywileju lub akcji wybranej przez siebie postaci. Oczywiście pozostali gracze mogą wykonać akcję związaną z tą postacią, nawet jeżeli gracz, który ją wybrał, z niej nie skorzystał.
- Akcja na karcie postaci jest opcjonalna (wyjątek: kapitan). Każdy z graczy może zdecydować, że jej nie wykorzysta, lub może nie być w stanie jej wykonać w danej rundzie.
- Karta postaci pozostaje przy gracz, który ją wybrał, do końca rundy. Nie może ona zostać wybrana w tej rundzie przez innego gracza.

OSADNIK (faza osadnika → umieść nową plantację na swojej wyspie)

Gracz, który wybrał osadnika, jako przywilej może wziąć kamieniołom zamiast plantacji z odkrytej puli. Wybrany znacznik od razu umieszcza na dowolnym pustym miejscu na swojej wyspie. Po nim kolejni gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, biorą jedną plantację z odkrytej puli plantacji (ale nie kamieniołom! – wyjątek: *dom budowniczego*) i położyć ją na dowolnym pustym polu na swojej wyspie.

Na końcu gracz, który wybrał osadnika, odrzuca pozostałe niewybrane odkryte plantacje na osobne miejsce, ciągnie nowe plantacje ze stosu zakrytych plantacji i układa je odkryte obok znaczników kamieniołomów. Ilość odsłoniętych plantacji jest większa o 1 od liczby graczy.

Uwagi:

- *Pamiętaj o specjalnych funkcjach hacjendy, domu budowniczego oraz tawerna.*
- *Jeżeli ilość plantacji w stosie zakrytych plantacji jest niewystarczająca, gracz najpierw odsłania te, które pozostały w stosie zakrytych znaczników, a następnie tasuje odrzucone wcześniej plantacje i tworzy z nich nowy stos plantacji zakrytych. Jeżeli liczba plantacji w stosie plantacji odrzuconych i tak jest niewystarczająca, by wyłożyć odpowiednią liczbę plantacji, gracze będą musieli obejść się bez nich w następnych rundach.*
- *Nie ma znaczenia, na którym polu gracz położy plantacje i kamieniołom na swojej planszy. Znaczniki plantacji i kamieniołomu nie mogą zostać usunięte z wyspy gdy już*

ROZGRYWKA

Gubernator rozpoczyna wybieranie postaci; wszyscy gracze wykonują akcję związaną z wybraną postacią (w kierunku ruchu wskazówek zegara).

Następny gracz wybiera postać i wszyscy gracze wykonują akcję związaną z tą postacią tak jak w poprzedniej turze.

Pod koniec rundy należy umieścić jeden dublon na wszystkich postaciach, które nie zostały użyte podczas tej rundy.

Karta gubernatora wędruje do gracza siedzącego po lewej obecnego gubernatora i runda rozpoczyna się od początku.

POSTACIE

- *każdy gracz może wykonać akcję związaną z postacią (wyjątek: poszukiwacz złota)*
- *przywilej związany z postacią może być użyty tylko przez gracza, który daną postać wybrał.*



Akcja:

Każdy gracz bierze i zakłada na swojej planszy plantację.

Przywilej:

Osadnik może zamiast plantacji wybrać kamieniołom

Pod koniec fazy osadnika: ciągnie się nowe plantacje

zostały na niej położone.

- Jeżeli gracz zappełnił już wszystkie 12 pól dostępnych na swojej wyspie, nie może kłaść nowych plantacji i kamieniołomów w przyszłych fazach osadnika.
- Jeżeli skończą się kamieniołomy, osadnik nie może już korzystać ze swojego przywileju, a właściciele domów budowniczego nie mogą korzystać z ich specjalnej funkcji.

BURMISTRZ (faza burmistrza → przybycie nowych kolonistów)

Znaczniki (plantacji, kamieniołomu i budynków) mają od 1 do 3 kółek. Gracz może umieścić jednego kolonistę w każdym z nich. Jeżeli na znaczniku jest co najmniej jeden kolonista, uważa się znacznik za zajęty. Można korzystać tylko z funkcji zajętych znaczników, *niezajęte znaczniki nigdy nie działają!*

Gracz, który wybrał burmistrza, jako przywilej może najpierw wziąć jednego kolonistę ze stosu kolonistów (nie ze statku kolonistów!). Następnie gracze biorą kolonistów ze statku po jednym na raz, rozpoczynając burmistrza (w ten sposób burmistrz otrzymuje dwóch kolonistów w pierwszym ruchu). Gracze kontynuują branie kolonistów w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara do momentu, aż zabraknie kolonistów na statku.

Gracz może umieścić swojego nowego kolonistę (czy też kolonistów) razem z innymi kolonistami, których zdobył w poprzednich rundach, na dowolnym pustym kółku na znaczniku na swojej planszy. Co za tym idzie, może przemieścić kolonistę, którego umieścił w kółku lub w San Juan we wcześniejszych rundach. Jeżeli gracz nie ma możliwości rozmieszczenia wszystkich kolonistów, może „przechować” ich w małym miasteczku San Juan na swojej planszy. Koloniści pozostają tam do kolejnej fazy burmistrza, kiedy to mogą zostać przemieszczeni na wolne kółka na znacznikach.



Ostatnim obowiązkiem burmistrza jest umieszczenie nowych kolonistów na statku, by można było ich użyć podczas kolejnej fazy burmistrza. Burmistrz bierze ze stosu i umieszcza na statku tylu kolonistów, ile jest pustych kółek na znacznikach budynków na planszach wszystkich graczy (puste kółka na plantacjach oraz kamieniołomach się nie liczą!). Jednakże minimalna liczba kolonistów, których burmistrz musi umieścić na statku, odpowiada liczbie graczy.

Uwagi:

- Zazwyczaj wszyscy gracze umieszczają/przesuwają swoich kolonistów w tym samym czasie. Jeżeli jednak gracze uważają, że ich decyzje co do umieszczenia kolonistów zależą od decyzji innych graczy, to układanie kolonistów na znacznikach powinno przebiegać w następującej kolejności: najpierw burmistrz, a potem pozostali gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.
- Jeżeli burmistrz zapomni (inni gracze mogą mu o tym przypomnieć) umieścić kolonistów na statku pod koniec swojej fazy, gracze umieszczają na statku minimalną liczbę kolonistów.
- Jeżeli zabraknie kolonistów, burmistrz nie może korzystać ze swojego przywileju i siłą rzeczy nie uzupełnia liczby kolonistów na statku.
- Gracze nie mogą umieszczać swoich kolonistów w San Juan jeżeli na swojej planszy mają wolne kółka, na których mogliby ich postawić. W miarę możliwości wszystkie kółka powinny być zajęte kolonistami. Kolonistów nie można umieszczać na znacznikach w fazach innych niż faza burmistrza.

BUDOWNICZY (faza budowniczego → budowa budynków)

Gracz, który wybrał budowniczego, w ramach swojego przywileju może natychmiast wybudować jeden budynek zmniejszając jego koszt o jeden dublon. Pieniądze odkłada do banku, budynek zaś bierze ze stosu nieużywanych budynków i umieszcza go na jakimkolwiek pustym miejscu w mieście na swojej planszy gracza.

Jeżeli gracz chce zbudować duży budynek to potrzebuje dwóch sąsiadujących wolnych pól. Kolejni gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara poczynając od budowniczego, mogą wybudować po jednym budynku (po normalnym koszcie).

Uwaga: Żaden gracz nie może wybudować więcej niż jeden budynek na rundę.

Więcej informacji o budynkach znajduje się z poniżej.

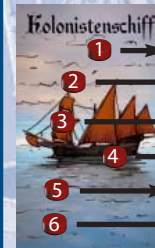


Akcja:

Każdy gracz bierze i umieszcza na swojej planszy kolonistę

Przywilej:

Burmistrz może zabrać dodatkowego kolonistę



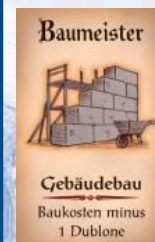
Przykład dla 4 graczy

- 1 → Burmistrz
- 2 → Drugi gracz
- 3 → Trzeci gracz
- 4 → Czwarty gracz
- 5 → Burmistrz
- 6 → Drugi gracz

(W przykładzie Burmistrz bierze 3 kolonistów, drugi gracz 2, a 3 i 4 po jednym.)

Każdy gracz może umieścić wszystkich swoich kolonistów na nowych pustych kółkach.

Pod koniec fazy burmistrz umieszcza nowych kolonistów na statku.



Akcja:

każdy gracz może wybudować budynek

Przywilej:

Budowniczy płaci za budowę 1 dublone mniej

Kamieniołom

Każdy zajęty kamieniołom pozwala kontrolującemu go graczowi zmniejszyć koszt wystawiania budynków o 1 dublon. Limit takiej redukcji przedstawiony jest na głównej planszy: gracze budujący budynki z pierwszej kolumny mogą zmniejszyć koszt najwyżej o 1 dublon (1 zajęty kamieniołom), z drugiej kolumny najwyżej o 2 dublony (2 zajęte kamieniołomy), z trzeciej kolumny o 3 dublony (3 zajęte kamieniołomy), a z czwartej kolumny o 4 (4 zajęte kamieniołomy). Przywilej budowniczego obniża koszt budynków dodatkowo, przy czym koszt budynku nie może być niższy niż 0 dublonów. (Przykładowo, gracz z 3 kamieniołomami płaci następujące koszty: dom budowniczego: 1 dublon; biuro: 3 dublony; port: 5 dublonów; ratusz: 7 dublonów.)

Uwagi:

- Pamiętaj o specjalnej funkcji uniwersytetu.
- Jeżeli budowniczy nie wykorzystuje swojego przywileju to nie otrzymuje 1 dublonu!
- Budowanie możliwe jest tylko na 12 polach miasta. Gracz, który zajęte ma wszystkie pola, nie może budować nowych budynków.

RZEMIEŚLNIK (faza rzemieślnika → produkcja towarów)

Gracz, który wybrał rzemieślnika, bierze towary ze stosu zgodnie ze swoimi możliwościami produkcyjnymi i kładzie je na róży wiatrów na swojej planszy. Róża wiatrów jest miejscem, w którym każdy gracz składa swoje pieniądze i towary. Następnie kolejni gracze biorą towary zgodnie ze swoimi możliwościami produkcyjnymi poczynając od rzemieślnika i idąc w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Więcej szczegółów dotyczących produkcji znajduje się w dziale „Budynki produkcyjne”.

Gdy wszyscy gracze zbiórą swoje towary, rzemieślnik w ramach swojego przywileju bierze jeszcze jeden towar (spośród tych, które potrafi wyprodukować) ze stosu.

Uwagi:

- Pamiętaj o specjalnej funkcji fabryki.
- Jeżeli wyczerpał się jakiś typ towarów to gracze, którzy je produkują, muszą się bez nich obejść
- Jeżeli rzemieślnik nie produkuje towarów to nie może skorzystać z dodatkowego towaru (w ramach swojego przywileju).

HANDLARZ (faza handlarza → sprzedaż towarów)

Gracz, który wybrał handlarza, może natychmiast sprzedać jeden towar w faktorii. Bierze z banku kwotę odpowiadającą towarowi, które sprzedał (od 0 do 4 dublonów) plus 1 dublon w ramach swojego przywileju. Następnie, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy może sprzedać jeden towar w faktorii za ustaloną cenę tak długo, dopóki w faktorii jest miejsce na towary. Faza handlarza kończy się, gdy wszyscy gracze mieli szansę sprzedać jedną sztukę jakiegoś towaru, bądź też kiedy faktoria jest pełna.

Podczas sprzedaży używaj poniższych reguł:

- Faktoria mieści tylko na 4 towary. Kiedy zostanie zapelniona, żaden gracz nie może już sprzedać swojego towaru w tej fazie handlarza.
- Faktoria przyjmuje tylko różne rodzaje towarów (wyjątek: biuro!)

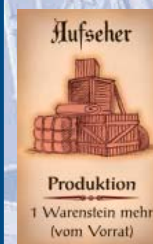
Ostatnią rzeczą, jaką musi zrobić handlarz w swojej fazie, jest opróżnienie faktorii - jeżeli tylko umieszczono w niej cztery towary, które gracz odkłada na poszczególne stosy. Jeżeli towarów w faktorii jest mniej niż cztery towary, to handlarz ich nie zdejmuję. W następnej fazie handlarza będzie trudniej sprzedać towary z powodu mniejszej ilości miejsca oraz rodzaju towarów, które już się w faktorii znajdują.

Uwagi:

- Pamiętaj o specjalnych funkcjach małego i dużego rynku oraz biura.
- Jeżeli handlarz nie sprzedaje towarów to nie może skorzystać ze swojego przywileju.
- Gracz może sprzedać w faktorii kukurydzę, choć nie otrzymuje za to dublonów.

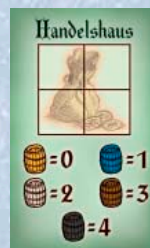
1 H. Bräuhaus = 1 Dublon zwei Weizen (Kornbrot)	2 Bräuhaus = 1 Dublon zwei Weizen (Kornbrot)	3 Tabakshaus = 5 Dublonen zwei Pfeffer (Kornbrot)	4 Zoothalle = 10 Dublonen zwei Pfeffer zwei Pfeffer zwei Pfeffer zwei Pfeffer
5 H. Zuckerbrot = 1 Dublon zwei Weizen (Kornbrot)	6 Zuckerbrot = 4 Dublonen zwei Pfeffer (Kornbrot)	7 Kaffeehaus = 6 Dublonen zwei Pfeffer (Kornbrot)	8 Hof = 10 Dublonen zwei Pfeffer zwei Pfeffer zwei Pfeffer zwei Pfeffer
9 H. Markt = 1 Dublon zwei Weizen (Kornbrot)	10 Markt = 1 Dublon zwei Weizen (Kornbrot)	11 Markt = 1 Dublon zwei Weizen (Kornbrot)	12 Markt = 1 Dublon zwei Weizen (Kornbrot)
13 H. Markt = 1 Dublon zwei Weizen (Kornbrot)	14 Markt = 1 Dublon zwei Weizen (Kornbrot)	15 Markt = 1 Dublon zwei Weizen (Kornbrot)	16 Markt = 1 Dublon zwei Weizen (Kornbrot)

Kosz budynków może być zmniejszony przez zajęte kamieniołomy.



Akcja:
Każdy gracz bierze towary ze stosu
Przywilej:
Rzemieślnik bierze dodatkowy towar

Uwaga: Rzemieślnik to postać związana z największym ryzykiem. Gracze muszą uważać, żeby nie pomóc innym graczom bardziej niż sobie jeżeli decydują się na tą postać!



Akcja:
Każdy gracz może sprzedać 1 towar do faktorii
Przywilej:
handlarz podczas sprzedaży zarabia 1 dublon więcej

Faktoria kupuje tylko różne towary (wyjątek: biuro!)

Pod koniec fazy handlarz opróżnia faktorię z towarów, jeżeli tylko jest ona pełna.

KAPITAN (faza kapitana → wysyłanie towarów)

Kapitan zajmuje się wysyłaniem towarów do starego świata. Oznacza to, że on pierwszy ma szansę załadować swoje towary na pokład statku towarowego. Następnie mogą to zrobić także pozostali gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Uwaga: w niektórych przypadkach w fazie kapitana każdy gracz będzie mógł kilkakrotnie załadować swoje towary na statek towarowy. Gracz ma obowiązek załadować towary na statek jeżeli tylko jest w stanie to zrobić i akurat przypada jego kolej. Jednakże gracz może w jednorazowo załadować tylko jeden rodzaj towarów.

Dopóki chociażby jeden z graczy ciągle ma towary do załadowania, faza kapitana trwa nadal.

Ładowanie/wysyłka towarów

Podczas wysyłki towarów gracze muszą przestrzegać następujących reguł:

- Każdy statek towarowy zabiera tylko jeden rodzaj towarów
- Gracze nie mogą załadować danego rodzaju towarów na statek jeżeli ten rodzaj towarów jest już na innym statku.
- Gracze nie mogą załadować towarów na pełen statek.
- Kiedy przypada kolej danego gracza, musi on załadować towary jeżeli jest w stanie. Jednakże może załadować tylko jeden rodzaj towarów na raz.
- Kiedy gracz ładuje towary na statek, musi ich załadować tyle, ile tylko może najwięcej. Gracz nie może zatrzymać towarów jeżeli jest jeszcze miejsce na statku przewożącym dany rodzaj towaru. Jeżeli gracz posiada taki rodzaj towarów, który może zostać załadowany na kilka pustych statków, to musi on wybrać statek, na który może załadować najwięcej towarów, w miarę możliwości nie zatrzymując ich.
- Jeżeli gracz posiada kilka rodzajów towarów, które mógłby załadować na statki, to może dowolnie wybrać, które towary załadować. Nie musi wybierać towarów, których załadowałby najwięcej.

Punkty zwycięstwa

Za każdy towar (za każdą beczkę, a nie za każdy rodzaj towarów), jakie gracz załaduje, dostaje on jeden punkt zwycięstwa (1 PZ) w postaci jednego żetonu PZ. *Podczas załadunku na statki wszystkie towary mają taką samą wartość – 1 PZ za beczkę!* Wartość beczek podana podczas fazy handlarza tutaj nie ma znaczenia. Podczas ładowania pierwszego rodzaju towarów kapitan otrzymuje jeden dodatkowy punkt zwycięstwa w ramach swojego przywileju. Nie dostaje on dodatkowych PZ za każdy następny rodzaj towarów jakie załaduje.

Punkty zwycięstwa, w przeciwieństwie do pieniędzy i towarów, trzymane są w sekrecie przed innymi graczami. Każdy z graczy umieszcza je na różny wiatrów zakryte. Do czasu do czasu gracz powinien wymienić pięć żetonów o wartości 1PZ na jeden żeton o wartości 5 PZ.

Magazynowanie towarów

Kiedy nie ma już miejsca na statkach, pozostałe towary magazynowane są na różny wiatrów. Każdy gracz może umieścić tam jeden towar (jedną beczkę).

Dla pozostałych towarów gracze muszą znaleźć miejsce w swoich magazynach (małych lub dużych). Jeżeli gracz nie posiada wystarczającej ilości magazynów, musi odłożyć wszystkie towary, które przekraczają limit (*więcej szczegółów przy opisie „małego magazynu”*).

Ostatnim zadaniem kapitana jest rozładowanie wszystkich pełnych statków i odłożenie znajdujących się na statkach towarów na odpowiednie stopy. Częściowo pełne lub puste statki pozostają w grze do następnej fazy kapitana. W kolejnej fazie kapitana trudniej będzie załadować towary na statki, ponieważ będzie na nich mniej miejsca, zaś rodzaje towarów do załadowania będą już określone.

Uwagi:

- Pamiętaj o specjalnych funkcjach małego i dużego magazynu, portu oraz nabrzeża.
- Jeżeli gracz nie może zmagazynować wszystkich swoich towarów, to może wybrać, które magazynuje, a który odrzuca z powrotem na stopy.



Akcja:

Każdy z graczy musi załadować towary na statek towarowy

Przywilej:

Kapitan bierze dodatkowy punkt zwycięstwa

Każdy statek towarowy może brać tylko jeden rodzaj towarów, ale nie taki sam jak inny statek.

Kiedy żaden gracz nie może załadować już towarów kończy się faza kapitana, który opróżnia wszystkie ładowanie wszystkich pełnych statków.

Zachowanie towarów!

Każdy gracz może zachować tylko jeden towar (wyjątek: magazyny!)

Przykład fazy kapitana (na 4 graczy):

Anna wybiera kapitana i rozpoczyna załadunek. Posiada 2 kukurydzy i 6 cukru. Statki z 5 i 7 miejscami są puste, a na 6 miejscowym statku są już 3 beczki kukurydzy. Anna musi załadować albo 2 kukurydzy albo 6 cukru. Wybiera cukier i wstawia swoje beczki cukru na statek z 7 miejscami (nie może ich załadować na statek z 5 miejscami, bo ma 6 beczek). Anna zgarnia 7 PZ (6 + 1 z przywileju).

Bob jest kolejny. Ma 2 cukru i 3 tytoniu. Wybiera cukier i ładuje 1 beczkę na pozostałe pole na statku 7 miejscowym. Mógłby załadować tytoń na pusty statek 5 miejscowy, ale liczy, że będzie mógł sprzedać tytoń w faktorii. Zgarnia 1 PZ. Teraz tura **Chrisa**. Ma on 2 kukurydzy i 1 tytoniu. Wybiera tytoń i ładuje go na statek z 5 miejscami. Zgarnia 1 PZ.

Teraz **David**. Ma 1 kukurydzy i 5 indygo. Musi załadować kukurydżę na statek z 6 miejscami, bo nie ma statku z indygo. Zgarnia 1 PZ.

Tura znów dociera do **Anny**. Ładuje ona swoje 2 kukurydże na statek z 6 miejscami. Zgarnia 2 PZ.

Bob nie ma wyboru – musi załadować swój tytoń na statek z 5 miejscami. Zgarnia 3 PZ.

Chris i **David** mają jeszcze towary, ale nie ma statków, na które mogli by włożyć.

Anna i **Bob** nie mają już towarów. Załadunek się kończy.

Chris i **David** muszą zmagazynować swoje towary. Jako, że mają po więcej niż jednym

- *Kapitan otrzymuje tylko jeden dodatkowy PZ, niezależnie od ilości beczek jakie załaduje. Jeżeli nie załaduje żadnych beczek, nie otrzymuje dodatkowego PZ.*
- *Limit towarów na róży wiatrów obowiązuje dopiero od fazy kapitana. We wcześniejszych turach nie ma limitu co do magazynowania towarów na róży wiatrów.*

POSZUKIWACZ ZŁOTA

Gracz, który wybrał poszukiwacza złota nie ma prawa do własnej akcji, ale w ramach przywileju otrzymuje z banku jeden dublon.

Nowa runda...

Runda się kończy kiedy wszyscy gracze wybiorą już swoje postacie i wszyscy dostaną szansę wykonania swoich akcji. Gubernator bierze trzy dublony z banku i umieszcza po jednym z nich na każdej postaci, która nie została wybrana w tej rundzie. Dublony kładzie się na postaciach niezależnie od tego, ile dublonów już na nich się znajduje. Karty postaci z większą ilością dublonów będą bardziej atrakcyjne dla graczy, ponieważ oprócz przywileju danej postaci otrzymają oni dodatkowo leżące na tej karcie dublony. Przykładowo: gracz wybierający postać poszukiwacza złota, na której leżą dwa dublony, otrzyma razem aż trzy dublony.

Gracze odkładają obok głównej planszy karty postaci, które wybrali w tej rundzie, zaś gubernator oddaje kartę gubernatora osobie siedzącej po lewej. Nowy gubernator rozpoczyna kolejną rundę poprzez wybór karty postaci i w ten sposób rozgrywka trwa dalej

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gra kończy się wraz z końcem rundy, w której zostanie spełniona jedna z poniższych możliwości:

- na końcu fazy burmistrza nie ma wystarczającej liczby kolonistów by zapełnić statek kolonistów;
- podczas fazy budowniczego jeden z graczy zapełni swoje ostatnie, dwunaste miejsce w mieście;
- podczas fazy kapitana zostanie zużyty ostatni punkt zwycięstwa.

(Kiedy wyczerpią się żetony punktów zwycięstwa, gracze, którzy otrzymają nowe punkty zwycięstwa, powinni je zanotować na kartce.)

Każdy gracz podlicza swoją końcową liczbę punktów zwycięstwa. Bierze się pod uwagę:

- żetony PZ (wliczając te zanotowane na kartkach jeżeli podczas fazy kapitana zabrakło żetonów) +
- wartość PZ budynków (*czerwono-brązowa liczba w prawym górnym rogu*) +
- dodatkowe PZ z zajętych dużych budynków.

Uwaga: budynki przynoszą punkty zwycięstwa nawet jeżeli nie są zajęte. Dlatego, przykładowo, niezajęte duże budynki gwarantują po 4 PZ nawet jeżeli nie są zajęte.

Pięć *dużych* budynków daje dodatkowe punkty zwycięstwa tylko jeżeli są one zajęte!

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził największą ilość punktów zwycięstwa! Jeżeli dwóch lub większa ilość graczy ma tą samą ilość PZ, wygrywa ten spośród nich, który jest posiadaczem największej ilości towarów i złota (1 towar = 1 złoto = 1 PZ).

muszą wybrać, który towar zatrzymają. Anna rozładowuje pełne statki, czyli 6 i 7 miejscowe. Na 5 miejscowym jest jeszcze jedno miejsce na tytoń.



Akcja:
Nie ma!

Przywilej:
Poszukiwacz złota bierze z banku 1 dublon

Koniec rundy:

Umieść po 1 dublonie na każdej niewybranej postaci.

Zbierz wszystkie postaci.

Daj kartę gubernatora osobie siedzącej po lewej. Zacznie ona nową rundę....

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gra kończy się, kiedy:

- nie ma wystarczającej liczby kolonistów by zapełnić statek
- przynajmniej jeden gracz zabudować wszystkie 12 miejsc w swoim mieście
- wyczerpały się żetony punktów zwycięstwa

Każdy gracz dodaje:

- jego żetony PZ +
- PZ z budynków +
- dodatkowe PZ z jego dużych budynków (jeżeli tylko są zajęte!)

Zwycięzca gracz z największą ilością punktów zwycięstwa.

BUDYNKI

Uwagi do *wszystkich* budynków:

- Każdy gracz może wybudować dany budynek tylko raz.
- Jeżeli przynajmniej jeden kolonista jest w budynku, uważa się go za zajęty. Tylko zajęte budynki mają jakąś wartość (*wyjątek: punkty zwycięstwa*)
- Nie ma znaczenia, w którym miejscu w mieście zbudowany zostanie budynek. Budynek kładzie się na wolnym miejscu w mieście. Duże budynki wymagają dwóch sąsiadujących wolnych miejsc. Budynek można przesunąć w obrębie miasta by zrobić miejsce dla dużego budynku. Jednakże, podobnie jak w przypadku znaczników plantacji i kamieniołomu na wyspie, gracz nie może przesunąć swojego budynku poza miasto (*by zrobić miejsce na nowy budynek lub by przedłużyć grę*).
- Czerwono-brązowa liczba w prawym górnym rogu wskazuje, ile punktów zwycięstwa jest wart dany pod koniec rozgrywki, niezależnie od tego, czy jest zajęty, czy nie.
- Liczba w pierwszym kółku to koszt wybudowania budynku. Po wybudowaniu budynku nie ma ona dalszego wpływu na grę.

Budynki produkcyjne (niebieskie, białe, jasno- i ciemnobrązowe):

Budynki produkcyjne wraz z plantacjami są niezbędne do wytwarzania towarów:

- w przetwórni indygo jest przetwarzane i powstaje z niego niebieski barwnik (niebieskie beczki),
 - w młynach trzcina cukrowa przetwarzana jest na cukier (białe beczki),
 - w składzie tytoniu liście tytoniu są dzielone i suszone (jasnobrązowe beczki),
 - w palarni kawy ziarna kawy są palone i mielone na kawę (ciemnobrązowe beczki).
- Uwaga: do pozyskiwania kukurydzy nie potrzeba budynku produkcyjnego. Pochodzi ona bezpośrednio z plantacji i nie wymaga żadnego przetwarzania. Oznacza to, że w fazie rzemieślnika zajęte plantacje kukurydzy produkują kukurydżę (żółte beczki) bezpośrednio.*

Liczba kółek na karcie budynku produkcyjnego oznacza maksymalną ilość towarów jaką budynek ten jest w stanie przetworzyć, jeżeli tylko wszystkie kółka są zajęte przez kolonistów. Oczywiście gracz musi także posiadać odpowiednio dużą liczbę zajętych plantacji danego typu by wytworzyć półprodukty, które można by przetworzyć w budynkach produkcyjnych

BUDYNKI

Gracz może wybudować tylko po jednym budynku z każdego rodzaju.

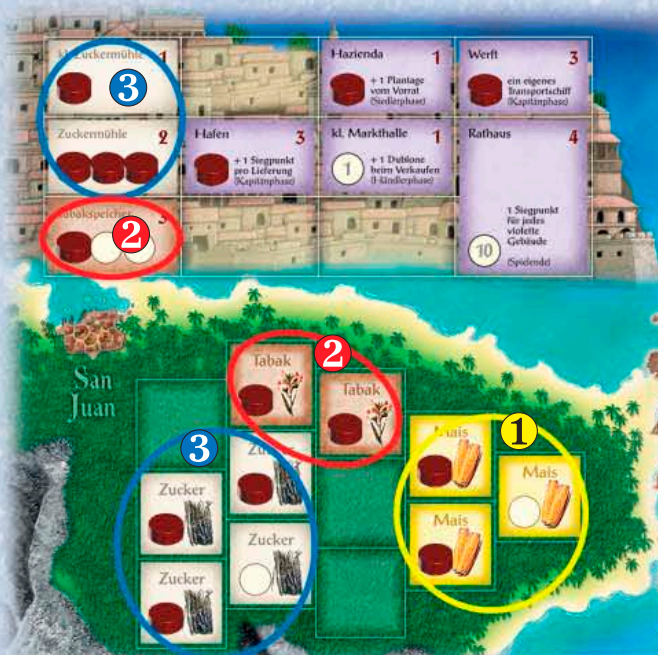
Tylko zajęte budynki mają jakąś wartość.

Budynki produkcyjne:






Nie ma budynku produkcyjnego dla kukurydzy.

Ilość kółek na budynkach produkcyjnych wskazuje maksymalną ilość towaru, jaką ten budynek może wyprodukować.



Przykład:

Gracz ten produkuje następujące towary:

- ① 2 beczki kukurydzy  (jako że trzecia plantacja kukurydzy nie jest zajęta)
- ② 1 beczkę tytoniu  (jako że drugie kółko w składzie tytoniu nie jest zajęte)
- ③ 3 beczki cukru  (jako że czwarta plantacja cukru nie jest zajęta)

Uwagi:

- Półprodukty wykorzystywane podczas produkcji nie istnieją fizycznie w grze. Jak pokazano przykładzie na stronie 11, gracze otrzymują tylko produkty końcowe będące wynikiem przetwarzania. Niewykorzystani koloniści (jak na przykład kolonista na drugiej plantacji tytoniu i czwarty kolonista w młynie cukrowym) nic nie produkują!
- Zgodnie z opisem postaci rzemieślnika, gracz nie otrzymuje niczego gdy wyprodukuje towar, którego zapas już się wyczerpał.

Budynki fioletowe

W grze wykorzystuje się 17 budynków w tym kolorze: 12 małych budynków (po dwa z każdego typu) i 5 dużych (po jednym z każdego typu).

Specjalne zasady fioletowych budynków zazwyczaj pozwalają graczom łamać zasady normalnie funkcjonujące w grze. Przykładowo właściciel zajętego biura może sprzedać w faktorii taki rodzaj towarów, który już tam jest.

Gracz nie musi korzystać ze specjalnej zasady, jaką daje mu budynek, jeżeli nie jest mu to na rękę (co jest istotne w przypadku nabrzeża, patrz niżej).

Mały rynek:

Kiedy właściciel zajętego małego rynku sprzedaje towar w fazie handlarza, dostaje dodatkowy dublon z banku.

Przykład: Anna sprzedaje kukurydzę i otrzymuje 1 dublon.

Hacienda:

Właściciel zajętej haciendy może w swojej turze w fazie osadnika przed pociągnięciem odkrytej plantacji wybrać dotatkową plantację z zakrytego stosu (pierwszą z góry) i umieścić ją na pustym miejscu na swojej wyspie. Następnie działa normalnie w swojej turze.

Uwaga: Jeżeli gracz zdecyduje się pociągnąć zakrytą plantację, musi ją natychmiast umieścić na pustym miejscu na swojej wyspie. Nie może jej odrzucić. Jeżeli gracz ten posiada także zajęty dom budowniczego, nie może wybrać kamieniołomów zamiast zakrytej plantacji. Dzięki temu osadnik, który posiada haciendę, może wziąć tylko jeden kamieniołom na raz.

Dom budowniczego:

W fazie osadnika właściciel zajętego domu budowniczego może umieścić kamieniołom na swojej wyspie zamiast jednej z odkrytych plantacji.

Uwaga: Jeżeli sam osadnik posiada dom budowniczego to i tak może wziąć tylko jeden kamieniołom.

Mały magazyn:

Zgodnie z opisem postaci kapitana, gracze muszą zmagazynować towary, które nie zostały załadowane na statki. Jeżeli gracz nie dysponuje odpowiednią ilością miejsca, nadwyżka towarów zostaje odrzucona.

Pod koniec fazy kapitana właściciel zajętego małego magazynu może oprócz jednego towaru, które zachowuje na różny wiatrów, dodatkowo przechować wybrany przez siebie jeden rodzaj towarów. Mały magazyn zabezpiecza gracza przed koniecznością odrzucenia nadmiaru towarów, nie chroni go jednak przed obowiązkiem załadowania towarów na statki.

Uwaga: wybrany rodzaj towarów nie jest przechowywany na niewielkim znaczniku magazynu, ale na różny wiatrów.

Tawerna:

Kiedy gracz kładzie na swojej wyspie plantację albo kamieniołom podczas fazy osadnika, może natychmiast wziąć kolonistę ze stosu i umieścić go na tej plantacji lub kamieniołomie.

Uwaga: jeżeli gracz ten posiada także zajęta haciendę, to nie otrzymuje kolejnego kolonisty dla plantacji, która przysługuje mu z haciendy. Jeżeli na stosie nie ma już żadnych kolonistów może wziąć jednego ze statku. Jeżeli nie ma żadnego na statku – gracz nie otrzymuje kolonisty.

Budynki fioletowe:

- specjalne funkcje mogą być używane do łamania zasad
- nie muszą być używane

kl. Markthalle 1
1 + 1 Dublone beim Verkaufen (Händlerphase)

Hacienda 1
2 + 1 Plantage vom Vorrat (Siedlerphase)

Bauhütte 1
2 Steinbruch statt Plantage (Siedlerphase)

kl. Lagerhaus 1
3 1 Warensorte lagern (Kapitänphase)

Hospiz 2
4 + 1 Kolonist beim Siedeln (Siedlerphase)

Biuro:

Kiedy gracz kontrolujący zajęte biuro sprzedaje towar do faktorii, nie musi to być taki rodzaj towaru, którego jeszcze tam nie ma. Jeżeli faktoria jest pełna, gracz nie może sprzedawać towaru!

Przykład: Faktoria ma już na sobie beczkę tytoniu. Bob kontroluje zajęte biuro i może sprzedać kolejną beczkę tytoniu do faktorii. Chris także kontroluje zajęte biuro, więc także może sprzedać beczkę tytoniu do faktorii.

Duży rynek:

Kiedy właściciel zajętego dużego rynku, który sprzedaje towar do faktorii, otrzymuje za nie dodatkowe dwa dublony.

Uwaga: Jeżeli gracz kontroluje i mały i duży rynek, to otrzymuje on 3 dodatkowe dublony podczas sprzedaży towarów.

Duży magazyn:

Pod koniec fazy kapitana właściciel zajętego małego magazynu może oprócz jednego towaru, które zachowuje na róży wiatrów, dodatkowo przechować dwa wybrane przez siebie rodzaje towarów.

Uwaga: Jeżeli gracz kontroluje i mały i duży magazyn, to może on zachować trzy wybrane przez siebie rodzaje towarów.

Fabryka:

Jeżeli właściciel zajętej fabryki produkuje więcej niż jeden rodzaj towarów w fazie rzemieślnika otrzymuje on pieniądze z banku: za dwa rodzaje towarów – 1 dublon; za trzy rodzaje towarów – 2 dublony; za cztery rodzaje towarów – 3 dublony; a za wszystkie pięć rodzajów towarów – 5 dublonów. Liczba beczek wyprodukowanych towarów nie ma tutaj znaczenia.

Przykład: Dawid kontroluje zajętą fabrykę, 3 zajęte plantacje kukurydzy, 3 zajęte plantacje cukru, 1 zajętą plantację tytoniu i odpowiednie budynki przetwórcze z odpowiednią liczbą kolonistów. Produkuje on jednak tylko 2 beczki cukru i 1 beczkę tytoniu, jako że w stosach nie ma już beczek kukurydzy i są tylko 2 beczki cukru. Otrzymuje on 1 dublon z banku za wyprodukowanie 2 rodzajów towarów.

Uniwersytet:

Podczas fazy budowniczego właściciel zajętego uniwersytetu może po wybudowaniu budynku wziąć kolonistę ze stosu i umieścić go na tym budynku.

Uwaga: jeżeli gracz kontrolujący zajęty uniwersytet wybudował budynek z więcej niż jednym kółkiem, to i tak dostaje tylko jednego kolonistę. Jeżeli nie ma już kolonistów w stosie, to otrzymuje jednego ze statku. Jeżeli nie ma już kolonistów na statku – nie otrzymuje żadnego.

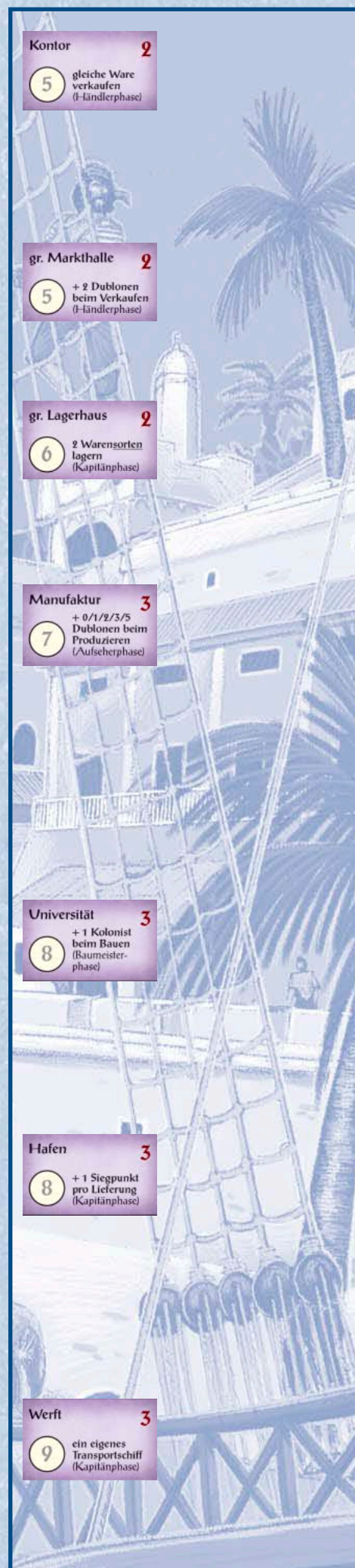
Port:

Za każdym razem kiedy właściciel zajętego portu załaduje swoje towary na statek podczas fazy kapitana, otrzymuje on dodatkowy punkt zwycięstwa.

Przykład: Właściciel zajętego portu (oraz zajętego nabrzeża) może załadować tylko 3 ze swoich 5 beczek tytoniu, bo na statku przewożącym tytoń zostały już tylko trzy miejsca. Otrzymuje on 3+1 PZ. Gdy raz jeszcze przyjdzie jego kolej na załadunek, może umieścić obie beczki cukru na statku przewożącym cukier. Otrzymuje 2+1 PZ. Przy następnej kolejce używa nabrzeża, by odłożyć swoje pozostałe 2 beczki tytoniu na stos – i otrzymuje 2+1 PZ. Tak oto w fazie kapitana gracz ten zarobił dzięki portowi dodatkowe 3 PZ (oraz 2 PZ z nabrzeża).

Nabrzeże:

Podczas fazy kapitana właściciel zajętego nabrzeża, zamiast ładować towary na statek towarowy, może odłożyć wszystkie swoje beczki jednego rodzaju na stos i uzyskać odpowiednią ilość punktów zwycięstwa, tak jakby załadował je na statek. Nabrzeże działa więc tak, jakby gracz miał do własnej dyspozycji osobny statek z nieograniczoną ładownością.



Podczas fazy kapitana gracz musi załadować towary na statek jeżeli tylko ma taką możliwość, chyba że zdecyduje się użyć swojego nabrzeża – wtedy może załadować towary na swój „prywatny statek”.

Właściciel nabrzeża może go użyć tylko raz w ciągu danej fazy kapitana, przy czym sam decyduje, czy i kiedy podczas tej fazy go użyć. „Prywatny statek” może zabrać każdy rodzaj towarów, także taki, który już jest na jednym z trzech statków towarowych albo na innym „prywatnym statku”.

Uwaga: kiedy gracz używa nabrzeża, musi załadować na swój „prywatny statek” wszystkie posiadane beczki danego rodzaju. Niekoniecznie jednak musi on wybrać beczki tego rodzaju, którego ma najwięcej.

„Prywatny statek” ma ładowność 11 beczek.

Duże budynki

W grze wykorzystuje się tylko po jednej sztuce każdego dużego budynku. Do wybudowania każdy wymaga dwóch sąsiadujących pól w mieście, ale liczy się jako jeden budynek.

Uwaga: za każdym razem, gdy w te instrukcji mowa jest o „dużym budynku”, odnosi się to do opisanych poniżej pięciu budynków.

Budynek gildii:

Właściciel zajętego budynku gildii otrzymuje pod koniec gry dodatkowo 1 PZ za każdy mały budynek produkcyjny (zajęty lub nie) w swoim mieście (= małą przetwórnę indygo oraz mały młyn cukrowy) oraz 2 dodatkowe PZ za każdy duży budynek produkcyjny (zajęty lub nie) w swoim mieście (= przetwórnę indygo, młyn cukrowy, skład tytoniu oraz palarnię kawy).

Przykład: pod koniec gry właściciel zajętego budynku gildii posiada także mały i duży młyn cukrowy, małą przetwórnę indygo oraz palarnię kawy: otrzymuje on 6 dodatkowych PZ.

Rezydencja:

Właściciel zajętej rezydencji otrzymuje pod koniec gry dodatkowe punkty zwycięstwa za plantacje i kamieniołomy znajdujące się na jego wyspie. Jeżeli gracz ten posiada od 1 do 9 zajętych pól plantacji - otrzymuje 4 dodatkowe PZ, przy 10 zajętych polach – 5 PZ, przy 11 – 6 PZ, a przy wszystkich zajętych polach – 7 PZ.

Przykład: pod koniec gry właściciel zajętej rezydencji zappełnił plantacjami i kamieniołomami 10 z 12 pól na swojej wyspie – otrzymuje od 5 dodatkowych PZ.

Forteca:

Właściciel zajętej fortecy otrzymuje pod koniec gry dodatkowy punkt zwycięstwa za każdego trzech kolonistów na swojej planszy.

Przykład: pod koniec gry właściciel zajętej fortecy ma w sumie 20 kolonistów na swoich plantacjach, kamieniołomach, budynkach i w San Juan - otrzymuje on 6 dodatkowych PZ.

Urząd celny:

Właściciel urzędu celnego otrzymuje pod koniec gry jeden punkt zwycięstwa za każde 4 punkty zwycięstwa, które otrzymał w czasie gry. Gracz powinien zliczyć tylko żetony z punktami zwycięstwa (oraz jakiegokolwiek punkty zwycięstwa zapisane na kartce po tym, jak skończyły się żetony, ale przed końcem gry). Punkty zwycięstwa otrzymane z budynków po zakończeniu rozgrywki nie wliczają się do tej puli.

Przykład: pod koniec gry właściciel zajętego urzędu celnego zgromadził 23 punkty zwycięstwa w żetonach – otrzymuje on 5 dodatkowych PZ.

Ratusz:

Właściciel zajętego ratusza otrzymuje pod koniec gry dodatkowy punkt zwycięstwa za każdy fioletowy budynek (zajęty lub nie) znajdujący się w jego mieście (wliczając w to sam ratusz!).

Przykład: pod koniec gry właściciel zajętego ratusza posiada także: hacjendę, port, biuro, dom budowniczego, duży magazyn i rezydencję – otrzymuje on 7 dodatkowych PZ.

Przykład: załóżmy, że w poprzednim przykładzie z portem, gracz użył swojego „prywatnego statku” by załadować 5 beczek tytoniu. W tym przypadku statek z tytoniem nie byłby pełny pod koniec fazy kapitana i nie mógłby zostać rozładowany, jak to się stało w poprzednim przykładzie.

Zunfthalle 4
2 Siegpunkte für jedes große Produktionsgebäude
1 Siegpunkt für jedes kleine Produktionsgebäude
10 (Spielende)

Residenz 4
4 SP für ≤ 9
5 SP für 10
6 SP für 11
7 SP für 12 belegte Inselfelder
10 (Spielende)

Festung 4
1 Siegpunkt für je drei Kolonisten
10 (Spielende)

Zollhaus 4
1 Siegpunkt für je vier Siegpunkte (Chips)
10 (Spielende)

Rathaus 4
1 Siegpunkt für jedes violette Gebäude
10 (Spielende)



Zalecamy, aby każdy z graczy mógł sięgnąć po tę stronę podczas gry, gdyż może w ten sposób szybko sprawdzić funkcje poszczególnych budynków. Jest to szczególnie przydatne dla graczy, którzy siedzą tak, że plansza jest dla nich ułożona „do góry nogami”. [Od tłumacza - na powyższej ilustracji znajdują się niemieckie i angielskie nazwy budynków oraz polskie tłumaczenie ich zasad.]

Autor i wydawcy gry pragną podziękować licznym graczom za wkład w powstanie gry i liczne uwagi. Na podziękowania zasługują szczególnie:

Beate Bachl, Sibylle Bergmann, Christine i Peter Dürdoth, Walburga Freudenstein, Holger Frieberg, Markus Huber, Andreas Maszuhn, Michael Meier-Bachl, Karen Seyfarth, Dominik Wagner oraz Wiener Spiele Akademie oraz grupy z Berlina, Getyngi i Rosenheim.

Uwagi, spostrzeżenia oraz pytania dotyczące gry prosimy kierować do:

alea, Postfach 1150, D-83233 Bernau am Chiemsee, Fon: 08051 - 970721, Fax: 08051 - 970722, E-Mail: info@aleaspiele.de

Tłumaczenie dla sklepu REBEL: Szymon 'neishin' Szweida
Skład: Tomasz Z. Majkowski

REBEL.pl – największy sklep z grami. Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

**REBEL Centrum gier, ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk, tel. (058) 347 02 04
Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 352 454**

© 2001 Andreas Seyfarth
© 2002 Ravensburger Spieleverlag
Polish translation © 2006 Rebel.pl

