

Természetesen ki-ki kitalálhat újabb, neki jobban tetsző szabályokat, és játszhat azok alapján.

Például ilyen szabály lehet az, hogy az összes, 31-féle épület egyidejűleg bekerül a játékba.

## Előkészületek

Az **előkészületek**, az alábbi kivételektől eltekintve, megegyeznek az alapjátékkal:

Az **összes lila épületet** a banktábla mellé kell tenni. Ez mindösszesen **55** épületet (2x12 kicsi és 1x5 nagy eredeti épület, valamint 2x12 kicsi és 1x2 nagy épületet jelent).

A **kezdőjátékos** választ egy épületet ezek közül, és felrakja a banktábla egy üres épülethelyére (a banktáblán és az épületen feltüntetett építési költségnek ugyanannyinak kell lennie!) Amennyiben kis épületet választott, a másik, ugyanilyen épületet az első tetejére rakja: a kis épületekből mindig kettő van a játékban. Öt bal oldali szomszédja követi, és így tovább, minaddig, amíg fel nem töltik a 12 kis és 5 nagy épülethelyet. A megmaradt 26 lila épületet (2x12 kicsi és 1x2 nagy épület) visszakerül a dobozba, ennél a játéknál nincs rájuk szükség

*Megjegyzés: A 2 dublonba kerülő épületeknek két helye van a banktáblán, tehát két pár ilyen épület kerülhet fel ide; mivel négy pár ilyen épület van, ez hatféle kombinációt jelenthet. Ugyanez igaz az 5 és a 8 dublonba kerülő épületekre is. Az 1 dublonba kerülő épületeknek csak egy épülethelye van a játéktáblán, így oda csak egy pár épület kerülhet fel; ez a két épület-pár miatt kétféle kombinációt jelent. Ugyanez igaz a 3, 4, 6, 7 és 9 dublonba kerülő épületekre is.*

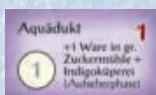
<b>Világtórony</b> 3 1 dublon behajózásóként és a kapitánysággért (kapitányfázis)	<b>Feketeptiac</b> 1 -1 dublon 1 áruért, 1 telepesért vagy 1 győzelmi pontért (építésfázis)	<b>Kereskedelmi állomás</b> 2 saját kereskedőház (kereskedőfázis)
<b>Könyvtár</b> 3 minden privilégium duplán (minden fázis)	<b>Tárház</b> 1 3 tetszőleges áru (hordó) megtartása (kapitányfázis)	<b>Kis rakpart</b> 2 saját hajó; +1 győzelmi pont minden 2 áruért (kapitányfázis)
<b>Speciális gyár</b> 3 egy áruból ahány hordó előállítva, annyi-1 dublon (iparosfázis)	<b>Templom</b> 2 +0/1/1/2 győzelmi pont építkezésnél (építésfázis)	<b>Vízvezeték</b> 1 +1 áru nagy indigófeldolgozó vagy nagy cukormalom esetén (iparosf.)
<b>Egyleti székház</b> 3 behajózás előtt 1 behajózás előtt 1 azonos hordónként (kapitányfázis)	<b>Vendégház</b> 2 vendégek mozgattása	<b>Erdészház</b> 1 erdő ültetvényként építkezésnél 2 erdőkét -1 dublon (ültetv./építésf.)
<b>Világtórony</b> 3 1 dublon behajózásóként és a kapitánysággért (kapitányfázis)	<b>Feketeptiac</b> 1 -1 dublon 1 áruért, 1 telepesért vagy 1 győzelmi pontért (építésfázis)	<b>Kereskedelmi állomás</b> 2 saját kereskedőház (kereskedőfázis)
<b>Könyvtár</b> 3 minden privilégium duplán (minden fázis)	<b>Tárház</b> 1 3 tetszőleges áru (hordó) megtartása (kapitányfázis)	<b>Kis rakpart</b> 2 saját hajó; +1 győzelmi pont minden 2 áruért (kapitányfázis)
<b>Speciális gyár</b> 3 egy áruból ahány hordó előállítva, annyi-1 dublon (iparosfázis)	<b>Templom</b> 2 +0/1/1/2 győzelmi pont építkezésnél (építésfázis)	<b>Vízvezeték</b> 1 +1 áru nagy indigófeldolgozó vagy nagy cukormalom esetén (iparosf.)
<b>Egyleti székház</b> 3 behajózás előtt 1 behajózás előtt 1 azonos hordónként (kapitányfázis)	<b>Vendégház</b> 2 vendégek mozgattása	<b>Erdészház</b> 1 erdő ültetvényként építkezésnél 2 erdőkét -1 dublon (ültetv./építésf.)

<b>Kolostor</b> 4 +1/3/6/10 győzelmi pont 1/2/3/4 azonos három ültetvényért (a játék végén)	<b>Szobor</b> 8 nincs semmi képessége (a játék végén)
---	---



*Példa: Az egyik játékos kiválasztja a feketeptiacot, és mindkét feketeptiacot felrakja a banktáblára, a haciendák helyére. Utóbb egy másik játékos kiválasztja a haciendákat, és felrakja azokat az építőműhelyek helyére. Az építőműhelyek és az erdészházak, mivel már nincs hely, ahová felkerülhetnének a banktáblára, kikerülnek a játékból.*

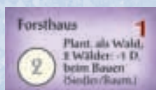
# Az új épületek részletesen kifejtve



Ha a működő **VÍZVEZETÉK** tulajdonosa **legalább egy** indigót előállít nagy indigófeldolgozója segítségével, kap **plusz egy** indigót; ha **legalább egy** cukrot előállít nagy cukormalma révén, kap **plusz egy** cukrot.

**1. példa:** A játékos indigófeldolgozójában 0 indigót állít elő, kis cukormalmában pedig 1 cukrot. Összesen 0 indigót és 1 cukrot kap.

**2. példa:** A játékos nagy indigófeldolgozója segítségével 1 indigót, nagy cukormalma segítségével pedig 3 cukrot állít elő; összesen 2 indigót és 4 cukrot kap.



A működő **ERDÉSZHÁZ**zal rendelkező játékos, amikor az ültetvényes-fázis során rákerül a sor, megteheti, hogy nem ültetvényt választ (vagy, ha amúgy megteheti, nem kőbányát vesz el), hanem **erdőt** vesz el és rak le egy üres ültetvényhelyére. Ilyenkor a kirakott ültetvények közül egyet (nem lehet kőbánya) el kell távolítania a játékból. Az erdőre **nem** kell, és nem is lehet telepest rakni.

Amikor a játékos megvásárol egy épületet, annak költségét **minden két erdeje után 1 dublonnal** csökkentheti (ehhez nem kell az erdészháznak működnie). Ez a csökkenés nem befolyásolja az építész privilégiumát, sem a kőbányák hatását. Az erdőkből eredő csökkentés nincs úgy korlátozva, mint a kőbányáké.

**Példa:** A játékosnak 6 erdeje, 2 működő kőbányája van és ő az építész. Nagy raktárat épít, és ez nem kerül neki semmibe: az épület költsége 6 dublon, ezt eggyel csökken az építész privilégiuma, kettővel a kőbányák és hárommal az erdők.



Ha a működő **FEKETEPIAC**cal rendelkező játékos épületet vásárol, az épület költségét **legfeljebb 3 dublonnal csökkentheti**: 1-1 dublonnyi csökkentéshez vissza kell tennie a készletbe **egy telepest**, **egy áruját** és **egy győzelmi pontját**.

A feketepiac tulajdonosa dönti el, hogy telepest, árut vagy győzelmi pontot ad vissza, de mindegyikből legfeljebb egyet. A feketepiac **csak úgy** használható, hogy az építkezés után a játékosnak **ne maradjon egy dublonja sem!**

**Példa:** A játékos kikötőt építene 8 dublonért, de csak 6 dublonja van. Visszaad egy indigót és egy telepest, így 2 dublonnal olcsóbban építkezhet. A fentiekén túl nem adhat vissza egy győzelmi pontot, mert úgy már 3 dublonnal csökkenne a költség, és az építkezés után maradna 1 dublonja.



A működő **TÁRHÁZ**zal rendelkező játékos a kapitányfázis végén eltárolhat (amellett az egy hordó mellett, amelyet amúgy is eltárolhat szélrózsáján) **három, tetszőleges árufajtához tartozó árut** (hordót).



A polgármesterfázis során a **VENDÉGHÁZ** tulajdonosa rátehet egy vagy két telepest vendégházára, majd **később elteheti ezeket a telepeseket máshová**. A mozgatásra a **többi fázis kezdetén, illetve végén** kerülhet sor.

A telepések bármelyik ültetvényre, kőbányára, épületre átrakhatók. Ha a vendégházon két telepes van, azokat nem kötelező ugyanoda mozgatni.

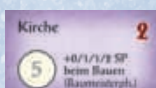
**Példa:** A kapitányfázis végén a játékos vendégházáról egyik vendégét tárházára mozgatja, és az így már működő tárház révén elraktároz még három hordót szélrózsáján. Utóbb, amikor épp rajta van a sor, a kereskedőt választja, és másik vendégét átrakja a könyvtárra, így duplán élvezheti a kereskedő privilégiumát. A két volt vendég a következő polgármesterfázisig ezeken az épületeken marad.



A kereskedőfázis során a működő **KERESKEDELMI ÁLLOMÁS**sal rendelkező játékos dönthet úgy, hogy nem a kereskedőházban ad el **egy árut**, hanem saját kereskedelmi állomásán. Ez utóbbi esetben ez az egy áru

**bármilyen** árufajtához tartozhat, olyanhoz is, amiből már van a kereskedőházban. Az áruért a rendes árat kapja, ehhez hozzájárulhat a kereskedő privilégiuma. Az eladott áru azonnal visszakerül a készletbe. (Lényegében saját kereskedőház, melyben csak egy árunak van hely.) A játékos akkor is eladhat árut saját kereskedelmi állomásán, ha a kereskedőházban már az összes hely betelt.

Ha a játékos saját kereskedelmi állomásán ad el árut, ha van is kis vagy nagy piaca, azok hatása **nem** érvényesül, azok csak a kereskedőházban eladott áru értékét növelik!



A működő **TEMPLOM**mal rendelkező játékos, amikor felépít egy épületet a 2. vagy a 3. oszlopból, kap 1 győzelmi pontot; ha a 4. oszlopból épít fel egy épületet, 2 győzelmi pontot kap.

A **vízvezeték**hez nagy indigófeldolgozó, illetve nagy cukormalom kell; ha a játékosnak csak kis indigófeldolgozója, cukormalma van, nem tudja kihasználni a vízvezeték képességét.

Ha a játékosnak van működő erdészháza és...

...működő haciendája, a másodjára felhúzott ültetvényt kicserélheti erdőre (az ültetvényt eltávolítva a játékból)...

...működő könyvtára, ültetvényei helyett erdőket is választhat (0-t, 1-et vagy 2-öt)...

...működő menhelye, és ültetvény helyett erdőt választ, a telepest San Juanra kell tennie...

Ha már elfogytak a győzelmi pontok vagy kevés telepes került a hajóra, hiába tesz vissza a játékos a készletbe győzelmi pontot vagy telepest, a játék a kör végével véget ér.

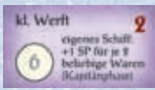
Feketepiac használata során magát a feketepiacot működtető telepes nem rakható vissza a készletbe.

Ha például a működő tárházzal rendelkező játékosnak van egy működő nagy raktára is, eltárolhatja két árufajtából az összes hordóját, valamint még eltárolhat 4 tetszőleges hordót.

A vendégházról elmozgatott telepések a következő polgármesterfázisig ott maradnak, ahová át lettek mozgatva.

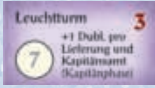
Nem ajánljuk, hogy egyszerre legyen játékban a kereskedelmi állomás és a hivatal.

A játékos nem kap pontot a templom megépítéséért, akkor sem, ha van működő egyeteme vagy vendégháza.



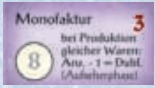
A **KIS RAKPART** hasonlít a rakparthoz, de akadnak bizonyos – és lényeges – különbségek. A működő kis rakparttal rendelkező játékos a kapitányfázis során a kis rakparttal **több** áruajtához tartozó árut is behajózhat, viszont csak **minden két hordó után kap 1 győzelmi pontot**. A játékos annyi árut hajóz be kis rakpartjával, amennyit akar – ha gondolja, csak egyet, vagy akár egyet sem.

**Példa:** A működő kis rakpart tulajdonosa ennek segítségével behajóz 3 kukoricát, 1 cukrot és 2 dohányt, amelyekért összesen 3 győzelmi pontot kap. Még maradt 1-1 cukra és dohánya, de ezeket megtartja, hátha most eltárolhatja és utóbb jó áron eladhatja őket.



A **VILÁGÍTÓTORONY** hasonlít a kikötőre, de a játékos nem plusz 1 győzelmi pontot, hanem **plusz 1 dublont kap behajózásenként**. Ha a működő világítótoronyral rendelkező játékos egyben a kapitány, **még egy dublont kap**.

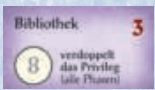
**Példa:** A működő világítótorony tulajdonosa a kapitány, és a kapitányfázisban először 2 kukoricát hajóz be, amiért 3 győzelmi pontot és 2 dublont kap (egyed ad a világítótorony a behajózásért, egyet pedig azért, mert ő a kapitány). Amikor újra rajta a sor, működő rakpartjával behajóz 3 indigót, és ezért 3 győzelmi pontot és 1 dublont kap.



A **SPECIÁLIS GYÁR** hasonlít a gyárra, de ez azt jutalmazza, ha a játékos **egy áruajtából többet állít elő**. Ha a játékosnak van működő speciális gyára, az iparosfázisban megnézi, melyik áruajtából állította elő a **legtöbb**

**hordót** (leszámítva a **kukoricát**), és a játékos annyi mínusz 1 dublont kap, ahány hordót előállított ebből az áruajtából.

**Példa:** A működő speciális gyárral rendelkező játékos 4 kukoricát, 3 cukrot és 2 kávé állít elő. Cukorból állította elő a legtöbb hordót (a kukorica nem számít), 3-at, és ezért 3-1, azaz 2 dublont kap.



A működő **KÖNYVTÁR**al rendelkező játékos, amikor szerepkártyát választ, **duplán** élvezi a szerep privilégiumát.

Ha ez az **ültetvényes**, elsőként elvehet kőbányát, vagy elvehet egyet a kirakott ültetvények közül; miután már mindenki választott magának ültetvényt, megint ő jön, és elvehet egy ültetvényt a kirakottak közül (ekkor már nem választhat kőbányát). Ha ez az **iparos**, privilégiumát használva kérhet két ugyanolyan vagy két eltérő árut.



A működő **EGYLETI SZÉKHÁZ**al rendelkező játékos, amikor először rá kerül a sor a kapitányfázisban, de **még mielőtt behajózna, 1 győzemi pontot kap minden 2, azonos áruajtához tartozó, a szélrózsáján lévő hordó után**. Miután ez megtörtént, a behajózás a szabályok szerint folytatódik.

**1. példa:** 3 kukoricáért, 2 indigóért és 1 kávéért 2 győzelmi pontot ad a működő egyleti székház.

**2. példa:** 4 kukoricáért és 2 kávéért 3 győzelmi pontot ad a működő egyleti székház.



A **SZOBOR**ra nem kell, és nem is lehet telepést rakni.

A szobor a játék végén 8 győzelmi pontot ér.



A működő **KOLOSTOR**al rendelkező játékos a játék végén **minden három azonos fajtájú ültetvényéért plusz győzelmi pontokat** kap. Három egyforma ültetvényért 1 győzelmi pont, két hármásért 3 győzelmi pont, három hármásért 6 győzelmi pont, négy hármásért (ez a maximum) 10 győzelmi pont jár.

**Példa:** A működő kolostorral rendelkező játékosnak a játék végén 6 erdeje, 3 kőbányája, 2 kukorica- és 1 kávéültetvénye van. 6 plusz győzelmi pontot kap. Amennyiben a kávéültetvénye helyett egy harmadik kukoricaültetvénye lett volna, nem hat, hanem 10 győzelmi pontot kapott volna pluszban.

Ha a játékosnak egyaránt van működő rakpartja és kis rakpartja, mindkettőt használhatja ugyanabban a kapitányfázisban, de nem egyszerre; amikor a kapitányfázisban rákerül a játékosra a sor, vagy az egyik hajóra rak árut, vagy egy rakpartját használja.

Ahhoz, hogy a játékos behajózsonként 1 dublont kapjon, nem kell kapitánynak lennie.

A kapitány akkor is megkapja a plusz egy dublonját, ha egyáltalán nem hajóz be semmit a kapitányfázis során.

A speciális gyárnál mindig egyetlen áruajtát kell figyelembe venni, és az soha nem lehet kukorica.

A legtöbb dublon indigóval vagy cukorral szereshető: kis feldolgozóüzem + nagy feldolgozóüzem + vízvezeték + iparos privilégiuma + könyvtár = 7 hordó áru = 6 dublon.

Ha a működő könyvtárral rendelkező játékosnak van működő építőműhelye, második ültetvénye elvételekor is elvehet kőbányát.

Ha a működő könyvtárral rendelkező játékosnak működő menhelye van, úgy csak az elsőként választott ültetvényre (vagy kőbányára) rakhat rá telepést a telepések kupacából.