

プエルトリコ ルールサマリー

■手番

※総督タイルを持つPLから順に手番を行う。

1) 役割カードを取る

- ・手番PLは役割カードを1枚取る。
- ・この際、手番PLは役割カードの上に置かれているコインを獲得できる。
- ・同じラウンド中に他のPLが選択した役割カードを取ることはできない。

2) アクションを行う。

- ・手番PLから順番に、選択された役割のアクションを実行する。
- ・**アクションを行いたくない場合はパスを宣言できる。**
- ・全員がアクションを実行orパスしたら、1に戻る。

3) ラウンドの終了

- ・全員に手番が回ったらラウンド終了。
- ・このラウンドに選ばれなかった3枚の役割カードの上に金貨を1枚ずつ置く。
- ・使用したカードを全て集めて、選ばれなかったカードの横に置く
- ・総督タイルを次のプレイヤーに移し、次のラウンドを開始する。

■ゲームの終了

終了条件

- ・以下の条件のうち少なくとも1つを満たした場合、ラウンド終了時にゲーム終了。
 - a)市長フェイズ終了時に必要なだけの入植者を配置することができなかった場合。
 - b)建築家フェイズの間に、誰かが都市マスすべてに建物を建てたとき。
 - c)船長フェイズの間にすべての勝利ポイントチップが分配されたとき。

勝利判定

- ・[VPチップ+建物のVP+大きな建物のボーナスVP]が最も大きいPLが勝利する。
- ・全PLが船長フェイズの得点を獲得する前にVPチップがなくなってしまった場合、そのPLのVPは記録しておくこと。
- ・大きな建物のボーナスVPは、入植者が配備がされている場合のみ獲得できることに注意。
- ・同点の場合、ダブロンと商品の数が多いPLの勝利。

■出荷ルール

- ・手番PLから順に出荷を1回ずつ行い、全員が出荷を行えなくなるまで続ける。
- ・出荷できる場合、必ず出荷できるだけの商品を出荷しなければならない。
- ・1回の出荷では1種類の商品しか出荷できない。
- ・1つの貨物船には同じ種類の商品しか置くことができない。
- ・他の貨物船にすでに置かれている種類の商品を置くことはできない。
- ・出荷できる商品が複数ある場合は、どれを売却するかは自由に選ぶことができる。
- ・出荷する船を複数から選ぶ場合、商品をより多く出荷できる船を選ばなければならない。

■商品の生産ルール

- ・同じ種類のプランテーションと生産施設を所持している場合、対応する商品を生産できる。
- ・商品は「配備されたプランテーションの数」か「生産施設に配備された入植者の数」のどちらか少ない方の数だけ生産される。
- ・トウモロコシのみ生産施設が存在せず、プランテーションのみで商品を産出する。

■建設のルール

- ・建物の効果の適用は任意。適用しなくても構わない。
- ・建物は除去できず、**同じ建物を複数立てることはできない。**

■その他のルール

- ・各タイルの丸印の上に入植者が置かれていれば、「配備されている」と見なす。
- ・配備されているタイルのみがその効果を発揮することができる。
- ・所持金と商品の数は公開情報。
- ・勝利ポイントは非公開情報。

●サマリーでの略称

PL：プレイヤー

VP：勝利ポイント

■アクション

	開拓者	
	ア	・プランテーションを1枚取る。
	特	・プランテーションの代わりに採石場を取ることができる。
	市長	
	ア	・入植船の入植者を、全てのPLに1つずつ、船が空になるまで配る。 ・全ての入植者を、自分のタイルの上に自由に配置する。
	特	・市長フェイズの最初に、ストックから入植者チップを1つ受け取る。
	建築家	
	ア	・建物を1つ建設する。
	特	・建築コスト-1。
	監督	
	ア	・商品を生産する。
	特	・このフェイズに生産した種類の商品を1つ、ストックから取る。
	商人	
	ア	・商品1つを商店に置き、売却価格を受け取る。 ・ すでに商店に置かれている商品は売却できない。 ・商店に商品が4つ置かれた場合、即座にこのフェイズを終了する。
	特	・売却価格+1。
	船長	
	ア	・全員が出荷を行い、出荷商品の数×1VPを得る。
	特	・最初の出荷時+1VP。
	金鉱掘り	
	ア	・なし
	特	・1ダブロンを得る。
	金鉱掘り	
	ア	・なし
	特	・1ダブロンを得る。
	金鉱掘り	
	ア	・なし
	特	・1ダブロンを得る。

ア：アクション 特：特権 終：フェイズ終了時に行う処理

■採掘場の効果

<ul style="list-style-type: none"> ・配備された採石場1つにつき、建物の建設コストが-1される。 ・ただし、下がるコストは最大で以下のようになる。
1列目：最大-1、2列目：最大-2、3列目：-3、4列目：-4。

■建物

コスト	建物/使用フェイズ	
1	小さい市場 / kl. Markthalle	商人
	商品売却時、+1ダブロン。	
2	農地 / Hazienda	開拓者
	表向きのプランテーションを取る前に、裏向きの山から1枚引いても良い。	
3	建設小屋 / Bauhutte	開拓者
	プランテーションを取る代わりに、採石場を引いてもよい。	
4	小さい倉庫 / kl. Lagerhaus	船長
	商品1種類を保管できる。	
5	宿屋 / Hospiz	開拓者
	島タイルを取ったとき、そのタイルに入植者を1つ置く。	
6	商館 / Kontor	商人
	すでに商店に置かれているのと同じ商品を売却できる。	
7	大きい市場 / gr. Markthalle	商人
	商品売却時、売却価格+2ダブロン。	
8	大きい倉庫 / gr. Lagerhaus	船長
	2種類の商品を保管できる。	
9	工場 / Manufaktur	監督
	生産した商品の種類の数によりダブロンを得る：0 / 1 / 2 / 3 / 5	
10	大学 / Universitat	建設
	建設を建設したら、そのタイルに入植者を1つ置く。	
11	港 / Hafen	船長
	商品を出荷するたびに+1勝利ポイント得る。	
12	造船所 / Werft	船長
	出荷の代わりに1種類の商品全てをストックに戻し、VPを得る。1手番1回。	
13	ギルドホール / Zunfthalle	終了時
	[小さい生産設備数×1 + 大きい生産設備×2]VPを得る。	
14	公邸 / Residenz	終了時
	島チップの数によりVPを得る。 9以下：4VP / 10：5VP / 11：6VP / 12：7VP	
15	砦 / Festung	終了時
	入植者チップ3個につき1VP得る。	
16	税関 / Zollhaus	終了時
	勝利ポイントチップ4枚につき1VP得る。	
17	市役所 / Rathaus	終了時
	紫の建物1つ（市役所も含む）につき1VP得る。	

※島タイル=プランテーションと採石場を指す。

※「タイルの上に入植者を置く」とある場合、特記がなければストックから取る。ストックに入植者がいない場合、入植船から受け取ることができる。

■拡張セット1

コスト	建物/使用フェイズ	
1	水路 監督 大きいインディゴ染料工場&大きい砂糖精製所の生産+1。	
2	木こり小屋 開拓/監督 開拓時：獲得したプランテーションを森として裏向きに置く。 建設時：森2つにつき、建設コスト-1。	
	闇市 建設 入植者1人、商品1個、SP1点をそれぞれ建設コスト1金の代わりに支払える。	
3	保管所 船長 任意の商品を3つ保管できる。	
4	旅館 市長/全フェイズ 市長フェイズ：このタイルの上に2人まで入植者を置ける。 いつでも：このタイルの上の入植者を別のタイルに移動する。	
5	交易所 商人 通常の商店ではなく、自分専用の商店に任意の商品を通常価格で1つ売却できる。	
	教会 建設 2~3列目の建物を建設=1SP、4列目の建物を建設=2SPを得る。	
6	小さい造船所 船長 任意の商品2個出荷につき1SP獲得。それ以外は造船所と同じルールを適用する。	
7	灯台 船長 船長を選択した時&商品を出荷するたびに1ダブロンを得る。	
8	専用工場 監督 生産した商品1種類の[生産数-1]ダブロンを得る(トウモロコシは数えない)。	
	図書館 役職の特権が2倍になる。	
9	集会所 船長 最初の出荷の前に、同じ種類の商品2つにつき1SPを得る。	
10	修道院 終了時 同じ種類の島タイル3枚組の数によってSPを得る。 1組：1SP / 2組：3SP / 3組：6SP / 4組：10SP	
	彫像 特殊効果なし。	

■拡張セット2

コスト	建物/使用フェイズ	
2	登記所 商人 入植者：裏向きのプランテーションを1枚、1ダブロンで購入できる。 貴族：自分のプランテーション1枚を除去し、1ダブロンを得る。	
3	礼拝堂 監督 入植者：1ダブロンを得る。 貴族：1SPを得る。	
4	狩猟用別荘 開発者 入植者：プランテーションか森を1枚捨てる。 貴族：島の空白マスが単独で一番多い場合、2SPを得る。	
5	建設局 建設 入植者：小さい建物のコスト-1。 貴族：大きい建物のコスト-2。	
6	御用達商人 船長 最初に出荷するとき、貴族1つにつき任意の商品1つを1SPに変換する。 商品は全て異なる種類でなければならない。	
7	別荘 市長 市長フェイズの最初の手番で、追加でストックから貴族を1つ得る。 ストックに貴族がない場合、ストックから入植者を1つ得る。	
8	宝石商 監督 貴族1つにつき1ダブロンを得る。 この建物は「大きな生産施設」として扱う。	
10	庭園 終了時 貴族1つにつき、追加で1SPを得る。	

※プランテーションタイルを捨てる場合、その上に配置されていた入植者はサンファンに移動する。

■拡張2：貴族のルール

- ・入植者は全て使用し、ストックがなくなってもゲームは終了しない。
- ・ゲーム開始時と市長フェイズ終了時に貴族1つを入植者1つの代わりに入植船に乗せる。
- ・市長フェイズでは、入植船から入植者を取る代わりに貴族をとることができる。
- ・ゲーム終了時、貴族は1つにつき1SPとなる。