

# Puerto-faq

## Chiarimenti, interpretazioni e divinazioni sul regolamento di Puerto Rico<sup>1</sup>

A. Preparazione .....	3
A1***. In funzione del numero di giocatori, quanta 'roba' va posizionata sul tavolo?.....	3
A2*. Come ci si dispone intorno al tavolo, chi inizia, in che senso si gira? .....	3
B. Ruoli.....	3
B1. Settler (coltivazione).....	3
B1.1** Cosa succede alle piantagioni 'a faccia in su' che non vengono scelte da alcun giocatore?.....	3
B1.2** Cosa succede, al termine di una fase di Settler, se una delle pile di piantagioni è esaurita? .....	3
B1.3** Cosa succede, al termine di una fase di Settler, se una delle pile di piantagioni è esaurita e non esistono pile con almeno due tessere? .....	3
B1.4** Cosa succede, al termine di una fase di Settler, se una delle pile di piantagioni è esaurita, non esistono pile con almeno due tessere e non ci sono abbastanza tessere 'da riciclare' per effettuare l'operazione descritta al punto precedente? .....	3
B2. Major (immigrazione).....	4
B2.1** Durante la fase di Major, è possibile risistemare i propri coloni sull'isola? .....	4
B2.2*** Ciascun giocatore procede 'in contemporanea' o 'in sequenza' alla allocazione e redistribuzione dei coloni?.....	4
B2.3**** Come va interpretata l'ambigua regola secondo cui, alla fine della fase, < se il Major si dimentica di piazzare i nuovi coloni sulla nave dei coloni, i giocatori piazzeranno il minimo dei coloni (corrispondente al numero di giocatori) sulla nave >?.....	4
B3. Builder (costruzione).....	4
B3.1*** Qual è il prezzo minimo della manifattura di indigo (costo standard = 1)? .....	4
B3.2** Gli edifici possono essere demoliti? .....	4
B3.3*** Gli edifici possono essere spostati (allo scopo di ricavare due spazi adiacenti atti ad ospitare un edificio 'grande', per esempio)?.....	4
B3.4** Avendo un solo spazio edificabile libero, è possibile costruire un edificio viola 'grande'? .....	4
B3.5* È lecito che un solo giocatore costruisca i cinque edifici viola grandi, visto che occuperebbero solo 10 dei 12 spazi a disposizione?.....	4
B4. Craftsman (produzione) .....	4
B4.1** Cosa succede se un giocatore può produrre cilindretti di prodotto (avendo coltivazioni attive e, se serve, il corrispondente edificio di produzione attivo), ma i corrispondenti cilindretti sono esauriti? .....	4
B5. Trader (commercio) .....	5
B5.1** Qual è il prezzo massimo a cui può essere venduto un cilindretto di mais al mercato? .....	5
B5.2** Può un giocatore vendere più di un cilindretto in un turno?.....	5
B5.3** Cosa succede se, alla fine della fase, ci si dimentica di svuotare il mercato (se pieno)?.....	5
B6. Captain (spedizione) .....	5
B6.1*** Il Captain, all'inizio della fase, in una partita a 4 giocatori (navi da 5, 6 e 7), ha sei indigo e un mais; non ha un Molo attivo e le navi cargo sono tutte vuote; quante e quali opzioni ha? .....	5
B6.2*** Può un giocatore spedire lo stesso tipo di prodotto in due giri distinti della stessa fase? .....	5
B6.3* La fase di spedizione è l'unica fase giocata su più giri; come va interpretata, in presenza di giocatori con un Molo attivo che abbiano cilindretti spedibili solo tramite Molo, la regola secondo cui la parte di spedizione della fase termina quando nessun giocatore può più effettuare spedizioni? .....	5
B6.4* Nel caso in cui più giocatori, al termine della fase, debbano scartare dei cilindretti di prodotto, in che ordine vengono effettuati gli scarti?.....	5
B6.5** Cosa succede se, alla fine della fase, ci si dimentica di svuotare le navi cargo piene? .....	5
B7. Prospector (un doblone).....	5
B7.1* Se, in una partita a 5 giocatori, un Prospector è 'nudo', mentre l'altro è coperto da un doblone, è lecito, volendo scegliere un Prospector, scegliere quello 'nudo'?.....	5
C. Edifici .....	5

<sup>1</sup> Puerto Rico di Andreas Seyfarth; il regolamento tenuto a portata di mano è quello in inglese della Rio Grande; queste faq sono a cura di Devan Maggi ([devan@chiocciola.tiscali.it](mailto:devan@chiocciola.tiscali.it)) e sono del tutto non ufficiali; i detentori dei diritti del gioco non ne sanno nulla; si ringrazia per la collaborazione SdP - la Tana dei Goblin. Questo documento è stato preparato in vista del primo torneo LuMi di Puerto Rico ([www.lvmm.org/lumi](http://www.lvmm.org/lumi)). L'interpretazione di alcune regole dubbie (B2.3, B6.3, B6.4, C7.5, D3, E3) è stata chiesta ad Andreas Seyfarth durante la ModCon '04 <http://greyhawk.sincretech.it/modcon>, nel pomeriggio del 25 settembre, durante la partita 'a 6' colà giocata. Questo regolamento è pubblicato su <http://nuke.goblins.net> e su [www.gilda.it/giochidiparole/varie/puerto-faq.rtf](http://www.gilda.it/giochidiparole/varie/puerto-faq.rtf)

## *Puerto-faq: Chiarimenti, interpretazioni e divinazioni sul regolamento di Puerto Rico*

C1. Small e Large Market.....	5
C1.1** È possibile costruire sia uno Small Market, sia un Large Market? .....	5
C2. Azienda .....	6
C2.1** Qualora un giocatore con una Azienda attiva decida, in una fase di Settler, di effettuare la pescata bonus, quando questa viene effettuata? .....	6
C2.2** Può un giocatore effettuare la scelta 'standard' della coltivazione (o della cava, o di non usufruire della scelta) in funzione della pescata bonus dovuta all'uso dell'Azienda? .....	6
C2.3*** Se un giocatore si dimentica di avere un'Azienda attiva, e sceglie la piantagione (o la cava, o di non usufruire della scelta), può effettuare la pescata più tardi? .....	6
C3. Ospizio .....	6
C3.1*** Come interagiscono Azienda e Ospizio, se un giocatore li ha entrambi attivi? .....	6
C4. Magazzini (piccolo e grande).....	6
C4.1** È possibile costruire sia un Magazzino piccolo sia uno grande? .....	6
C5. Fabbrica.....	6
C5.1** Il bonus della Fabbrica dipende dal numero di tipi di prodotto costruibili o di quelli effettivamente costruiti (nel caso in cui vi sia penuria di cilindretti)? .....	6
C5.2* È possibile rinunciare al bonus della Fabbrica? .....	6
C5.3* Cosa succede se il proprietario di una Fabbrica dimentica di scegliere se utilizzare o meno l'abilità speciale associata alla Fabbrica? .....	6
C6. Università.....	6
C6.1** Chi costruisce un'Università riceve immediatamente il colono bonus? .....	6
C7. Harbor (Porto) e Wharf (Molo).....	6
C7.1** Qual è il numero massimo di punti vittoria ottenibili spendendo un solo cilindretto? .....	6
C7.2**** Il bonus dato dal porto si applica anche per spedizioni avvenute non tramite navi cargo, ma tramite Molo? .....	7
C7.3*** Qualora un giocatore in possesso di un Porto attivo spedisca, grazie al Molo, lo stesso tipo di prodotto in due distinti giri, riceve il bonus indotto dal Porto in entrambi i giri? .....	7
C7.4** Qualora un giocatore in possesso di un Molo decida di utilizzarlo, una volta scelto il tipo di prodotto da spedire, deve spedire tutti i cilindretti in suo possesso di quel prodotto? .....	7
C7.5* Un giocatore in possesso di un Molo attivo e non ancora utilizzato nella fase del Captain in corso, possiede alcuni cilindretti di prodotto che non possono essere caricati sulle navi cargo; tocca a lui decidere se spedire tramite Molo o passare; può passare e spedire tramite Molo più tardi nella stessa fase? .....	7
C8. Edifici viola grandi .....	7
C8.1** [Guild hall] Gli edifici di produzione di tabacco e caffè, ai fini del bonus connesso a questo edificio, sono edifici 'grandi' o 'piccoli'? .....	7
C8.2** [Residence] Ai fini dell'attribuzione del bonus, fa differenze se piantagioni e cave sono attive o meno? .....	7
C8.3** [Fortress] Eventuali coloni stipati a San Juan (cioè non impegnati su piantagioni, cave o edifici) contano ai fini del bonus connesso a questo edificio? .....	7
C8.4** [Customs house] Il bonus è legato al numero di punti vittoria posseduti o è legato al numero di gettoncini di punti vittoria posseduti? .....	7
C8.5** [City hall] Il bonus è legato al numero di edifici viola o al numero di spazi di città occupati da edifici viola? .....	7
D Altro.....	7
D1**** È lecito svolgere attività 'diplomatica' (stringere accordi, dare suggerimenti...)? .....	7
D2** È lecito commerciare con gli altri giocatori (scambiarsi piantagioni, edifici...)? .....	7
D3* Cosa succede se finiscono i dobloni? .....	8
D4* Quando finisce un turno? .....	8
D5* Cosa succede in caso di mossa illegale? .....	8
E. Fine della partita .....	8
E1** Quando una delle condizioni di fine partita è raggiunta, la partita termina immediatamente? .....	8
E2*. Se un giocatore ha uno o più edifici viola grandi attivi, può non usufruire del bonus di punti vittoria spettante? .....	8
E3*. Se due o più giocatori chiudono con lo stesso numero di punti vittoria, chi prevale? .....	8

Ad ogni quesito sono associate da una a quattro \*, col seguente significato:

\*\*\*\* Quesito su un aspetto rilevante del gioco su cui vi è una qualche ambiguità nelle regole [3 quesiti: B2.3, C7.2, D1.1]

\*\*\* Quesito su un aspetto rilevante che ci si aspetta possa essere posto con una qualche frequenza [9 quesiti: A1.1, B2.2, B3.1, B3.3, B6.1, B6.2, C2.3, C3.1, C7.3]

\*\* Quesito su un aspetto rilevante che ci si aspetta possa essere talvolta posto [27 quesiti]

\* Quesito su un aspetto non rilevante su cui vi è una qualche ambiguità nelle regole [13 quesiti]

## **A. Preparazione**

### **A1\*\*\*. In funzione del numero di giocatori, quanta 'roba' va posizionata sul tavolo?**

	3 giocatori	4 giocatori	5 giocatori
Doblioni <sup>2</sup>	2 a testa, il resto a disposizione	3 a testa, il resto a disposizione	4 a testa, il resto a disposizione
Piantagioni <sup>3</sup>	1° e 2° indigo, 3° mais; le restanti 47 sono divise in 4 pile	1° e 2° indigo, 3° e 4° mais; le restanti 46 sono divise in 5 pile	1°, 2° e 3° indigo, 4° e 5° mais; le restanti 45 sono divise in 6 pile
Punti vittoria <sup>4</sup>	75 a disposizione	100 a disposizione	122 a disposizione
Carte-ruolo Prospector	Non si usano	1 carta	2 carte
Coloni	58 (di cui 3 sulla nave dei coloni, 55 a disposizione)	79 (di cui 4 sulla nave dei coloni, 75 a disposizione)	100 (di cui 5 sulla nave dei coloni, 95 a disposizione)
Navi-cargo	3 navi: da 4, 5 e 6 spazi	3 navi: da 5, 6 e 7 spazi	3 navi: da 6, 7 e 8 spazi
Schede del giocatore	3, una a testa	4, una a testa	5, una a testa

Inoltre, indipendentemente dal numero di giocatori, si utilizzano tutti gli edifici, tutte le sei carte-ruolo diverse dal Prospector, le otto cave, i 50 cilindretti di prodotto (11 di indigo e di zucchero, 10 di mais, 9 di tabacco e di caffè), la nave dei coloni, la carta del mercato, la carta governatore, la scheda degli edifici.

### **A2\*. Come ci si dispone intorno al tavolo, chi inizia, in che senso si gira?**

Benché non sia specificato nelle regole, è opportuno che la disposizione intorno al tavolo sia casuale; si sorteggia chi inizia, si gira in senso orario.

## **B. Ruoli**

### **B1. Settler (coltivazione)**

*B1.1\*\* Cosa succede alle piantagioni 'a faccia in su' che non vengono scelte da alcun giocatore?*

Vengono scartate, e restano visibili; saranno 'riciclate' quando si esauriranno le pile delle piantagioni.

*B1.2\*\* Cosa succede, al termine di una fase di Settler, se una delle pile di piantagioni è esaurita?*

Benché non sia specificato nelle regole, è opportuno che il Settler scelga una pila con almeno due tessere e la divida in due pile, in modo che il numero di pile resti quello dell'inizio della partita.

*B1.3\*\* Cosa succede, al termine di una fase di Settler, se una delle pile di piantagioni è esaurita e non esistono pile con almeno due tessere?*

Vengono scoperte le piantagioni rimaste; quindi si capovolgono e si mischiano le piantagioni in precedenza scartate; con queste tessere prima si completa la serie di piantagioni scoperte, poi vengono ricreate le pile di pescata.

*B1.4\*\* Cosa succede, al termine di una fase di Settler, se una delle pile di piantagioni è esaurita, non esistono pile con almeno due tessere e non ci sono abbastanza tessere 'da riciclare' per effettuare l'operazione descritta al punto precedente?*

I giocatori che non hanno ancora completato la coltivazione dei 12 spazi di isola avranno meno scelta (o, al limite, nessuna scelta).

<sup>2</sup> Sono in gioco 86 dobloni (46 gettoni da uno e 8 da cinque).

<sup>3</sup> Sono in gioco 50 piantagioni: 10 di mais, 12 di indigo, 11 di zucchero, 9 di tabacco, 8 di caffè.

<sup>4</sup> Sono in dotazione (non necessariamente in gioco) 122 punti-vittoria (32 gettoni da uno e 18 da cinque).

## **B2. Major (immigrazione)**

*B2.1\*\* Durante la fase di Major, è possibile risistemare i propri coloni sull'isola?*

Sì, e va fatto assieme al posizionamento dei nuovi coloni; l'unico vincolo al riposizionamento è che non si possono mettere (o lasciare) coloni a San Juan se ci sono spazi vuoti (nella parte di campagna e/o nella parte di città). La fase di Major è l'unica durante la quale è possibile risistemare i propri coloni.

*B2.2\*\*\* Ciascun giocatore procede 'in contemporanea' o 'in sequenza' alla allocazione e redistribuzione dei coloni?*

Dipende: di norma ciascun giocatore alloca e redistribuisce i suoi coloni contemporaneamente agli altri, in segreto; se tuttavia anche un solo giocatore chiede che la procedura venga eseguita 'in sequenza', la procedura va eseguita 'in sequenza': iniziando dal Major, e procedendo nel solito senso orario, ciascun giocatore alloca e redistribuisce, in maniera palese, i propri coloni.

*B2.3\*\*\*\* Come va interpretata l'ambigua regola secondo cui, alla fine della fase, < se il Major si dimentica di piazzare i nuovi coloni sulla nave dei coloni, i giocatori piazzeranno il minimo dei coloni (corrispondente al numero di giocatori) sulla nave >?*

Va così interpretata: alla fine della fase, ciascun giocatore può chiedere al Major di piazzare sulla nave dei coloni il 'giusto' numero di coloni; se anche un solo avversario lo chiede, il Major deve piazzare sulla nave il 'giusto' numero di coloni; se nessuno lo chiede (non importa se per interesse o per dimenticanza), il Major può o lasciare vuota la nave, o mettere il numero 'giusto' di coloni sulla nave; una volta iniziata la fase successiva, se la nave è vuota, va riempita con un numero di coloni pari al numero di giocatori. In nessun caso si ripristina la situazione 'giusta' a posteriori.

## **B3. Builder (costruzione)**

*B3.1\*\*\* Qual è il prezzo minimo della manifattura di indigo (costo standard = 1)?*

Zero; ciò capita se l'acquisto è fatto dal Builder e/o da un giocatore con una cava attiva; si noti che se l'acquisto è effettuato dal Builder che ha anche una cava attiva, il prezzo è zero (non -1).

*B3.2\*\* Gli edifici possono essere demoliti?*

No.

*B3.3\*\*\* Gli edifici possono essere spostati (allo scopo di ricavare due spazi adiacenti atti ad ospitare un edificio 'grande', per esempio)?*

Sì.

*B3.4\*\* Avendo un solo spazio edificabile libero, è possibile costruire un edificio viola 'grande'?*

No; quindi se dovesse capitare che si giochi in quattro e i 44 edifici 'di grandezza uno' fossero spartiti 11 a testa, la partita non potrà finire per il completamento di una città.

*B3.5\* È lecito che un solo giocatore costruisca i cinque edifici viola grandi, visto che occuperebbero solo 10 dei 12 spazi a disposizione?*

No, il numero massimo di edifici viola costruibili da un solo giocatore è quattro, viste le dimensioni 'fisiche' degli edifici e delle aree edificabili.

## **B4. Craftsman (produzione)**

*B4.1\*\* Cosa succede se un giocatore può produrre cilindretti di prodotto (avendo coltivazioni attive e, se serve, il corrispondente edificio di produzione attivo), ma i corrispondenti cilindretti sono esauriti?*

Il giocatore non prende i cilindretti; si noti che l'attribuzione dei cilindretti è fatta in sequenza, partendo dal Craftsman, e che il cilindretto di bonus per il Craftsman è attribuito alla fine.

## **B5. Trader (commercio)**

*B5.1\*\* Qual è il prezzo massimo a cui può essere venduto un cilindretto di mais al mercato?*

4: nel caso sia il Trader a vendere, e il Trader abbia attivi sia lo small market, sia il large market.

*B5.2\*\* Può un giocatore vendere più di un cilindretto in un turno?*

No.

*B5.3\*\* Cosa succede se, alla fine della fase, ci si dimentica di svuotare il mercato (se pieno)?*

Non appena qualcuno se ne accorge, viene svuotato.

## **B6. Captain (spedizione)**

*B6.1\*\*\* Il Captain, all'inizio della fase, in una partita a 4 giocatori (navi da 5, 6 e 7), ha sei indigo e un mais; non ha un Molo attivo e le navi cargo sono tutte vuote; quante e quali opzioni ha?*

Ha 5 opzioni: caricare i sei indigo sulla nave da 6 o su quella da 7, oppure caricare il mais su una qualsiasi delle tre navi; può infatti scegliere liberamente quale tipo di prodotto caricare; quindi può scegliere di caricare quel tipo di prodotto su una qualsiasi nave che gli consenta di caricarne il massimo possibile.

*B6.2\*\*\* Può un giocatore spedire lo stesso tipo di prodotto in due giri distinti della stessa fase?*

Eccezionalmente sì (nel caso un giocatore abbia un Molo attivo e riesca a spedire prima una parte del proprio stock di un prodotto su una delle navi cargo, e quindi decida di usare il Molo per spedire il resto del proprio stock).

*B6.3\* La fase di spedizione è l'unica fase giocata su più giri; come va interpretata, in presenza di giocatori con un Molo attivo che abbiano cilindretti spedibili solo tramite Molo, la regola secondo cui la parte di spedizione della fase termina quando nessun giocatore può più effettuare spedizioni?*

Non alla lettera: la parte di spedizione della fase termina poco dopo che i giocatori non in possesso del Molo non possono più caricare; a questo punto, i giocatori in possesso del Molo e che non l'hanno ancora utilizzato nella fase, iniziando dal Captain, possono utilizzarlo. Terminata la fase di carico, si buttano via i cilindretti in eccesso.

*B6.4\* Nel caso in cui più giocatori, al termine della fase, debbano scartare dei cilindretti di prodotto, in che ordine vengono effettuati gli scarti?*

Gli scarti vengono effettuati una volta terminata la parte di carico delle merci. Di norma, la sequenza di scarti è libera; tuttavia, se almeno un giocatore lo richiede, va fatta 'in sequenza': iniziando dal Captain, ciascun giocatore scarta tutti i cilindretti in eccesso.

*B6.5\*\* Cosa succede se, alla fine della fase, ci si dimentica di svuotare le navi cargo piene?*

Non appena qualcuno se ne accorge, vengono svuotate.

## **B7. Prospector (un doblone)**

*B7.1\* Se, in una partita a 5 giocatori, un Prospector è 'nudo', mentre l'altro è coperto da un doblone, è lecito, volendo scegliere un Prospector, scegliere quello 'nudo'?*

È lecito, benché sia scorretto fare una tale scelta allo scopo di avvantaggiare un altro giocatore.

## **C. Edifici**

### **C1. Small e Large Market**

*C1.1\*\* È possibile costruire sia uno Small Market, sia un Large Market?*

Sì; se sono entrambi attivi, in caso di commercio, danno un bonus di +3.

## **C2. Azienda**

*C2.1\*\* Qualora un giocatore con una Azienda attiva decida, in una fase di Settler, di effettuare la pescata bonus, quando questa viene effettuata?*

Prima della scelta della coltivazione (o della cava, o di non usufruire della scelta).

*C2.2\*\* Può un giocatore effettuare la scelta 'standard' della coltivazione (o della cava, o di non usufruire della scelta) in funzione della pescata bonus dovuta all'uso dell'Azienda?*

Sì.

*C2.3\*\*\* Se un giocatore si dimentica di avere un'Azienda attiva, e sceglie la piantagione (o la cava, o di non usufruire della scelta), può effettuare la pescata più tardi?*

No: la scelta della piantagione (o della cava, o di non usufruire della scelta) implica la rinuncia all'utilizzo dell'azienda.

## **C3. Ospizio**

*C3.1\*\*\* Come interagiscono Azienda e Ospizio, se un giocatore li ha entrambi attivi?*

Non interagiscono in alcun modo: il colono bonus dell'Ospizio è ottenuto solo se viene effettuata la scelta della coltivazione (o della cava), su cui viene posizionato tale colono; in particolare, il colono bonus non può essere messo sulla piantagione pescata grazie all'Azienda, neppure nel caso in cui questa piantagione sia l'unica ottenuta nella fase.

## **C4. Magazzini (piccolo e grande)**

*C4.1\*\* È possibile costruire sia un Magazzino piccolo sia uno grande?*

Sì; se sono entrambi attivi, possono ospitare fino a 33 cilindretti di tre diversi tipi di prodotto.

## **C5. Fabbrica**

*C5.1\*\* Il bonus della Fabbrica dipende dal numero di tipi di prodotto costruibili o di quelli effettivamente costruiti (nel caso in cui vi sia penuria di cilindretti)?*

Dipende dal numero di tipi di prodotto effettivamente costruiti.

*C5.2\* È possibile rinunciare al bonus della Fabbrica?*

Sì: le regole affermano, per ogni edificio viola (quindi anche per la Fabbrica), che non è obbligatorio usufruire dell'abilità speciale associata.

*C5.3\* Cosa succede se il proprietario di una Fabbrica dimentica di scegliere se utilizzare o meno l'abilità speciale associata alla Fabbrica?*

Non riceve alcun doblone; il proprietario può reclamare i dobloni fino alla fine della fase; una volta che il giocatore successivo abbia scelto il ruolo (o, qualora la fase di produzione fosse l'ultima del turno, una volta che il giocatore stesso abbia riconsegnato la propria carta ruolo), nessuna richiesta inerente al bonus della Fabbrica può essere accolto.

## **C6. Università**

*C6.1\*\* Chi costruisce un'Università riceve immediatamente il colono bonus?*

Ovviamente no; l'abilità speciale dell'Università si attiva, al pari che per gli altri edifici, solo quando un colono ci viene piazzato sopra.

## **C7. Harbor (Porto) e Wharf (Molo)**

*C7.1\*\* Qual è il numero massimo di punti vittoria ottenibili spedendo un solo cilindretto?*

Tre, nel caso in cui a spedire un singolo cilindretto sia un Captain dotato di Porto attivo.

*Puerto-faq: Chiarimenti, interpretazioni e divinazioni sul regolamento di Puerto Rico*

*C7.2\*\*\*\* Il bonus dato dal porto si applica anche per spedizioni avvenute non tramite navi cargo, ma tramite Molo?*

Sì; il regolamento in inglese stabilisce, forse per un errore di traduzione, che il bonus sia legato al caricamento di prodotti sulle navi cargo (e quindi parrebbe di no, in prima battuta), ma un esempio indica chiaramente che il bonus è legato anche alla spedizione tramite Molo.

*C7.3\*\*\* Qualora un giocatore in possesso di un Porto attivo spedisca, grazie al Molo, lo stesso tipo di prodotto in due distinti giri, riceve il bonus indotto dal Porto in entrambi i giri?*

Sì.

*C7.4\*\* Qualora un giocatore in possesso di un Molo decida di utilizzarlo, una volta scelto il tipo di prodotto da spedire, deve spedire tutti i cilindretti in suo possesso di quel prodotto?*

Sì.

*C7.5\* Un giocatore in possesso di un Molo attivo e non ancora utilizzato nella fase del Captain in corso, possiede alcuni cilindretti di prodotto che non possono essere caricati sulle navi cargo; tocca a lui decidere se spedire tramite Molo o passare; può passare e spedire tramite Molo più tardi nella stessa fase?*

Sì, può scegliere se spedire o meno una volta che tutte le spedizioni 'normali' (via nave cargo) siano state effettuate; se due giocatori hanno il Molo attivo, ed entrambi vogliono scegliere alla fine se utilizzare o meno il Molo, a scegliere per primo tra i due è il Captain (o il giocatore -in senso orario- più vicino al Captain); si veda anche la faq B6.3).

## **C8. Edifici viola grandi**

*C8.1\*\* [Guild hall] Gli edifici di produzione di tabacco e caffè, ai fini del bonus connesso a questo edificio, sono edifici 'grandi' o 'piccoli'?*

Grandi

*C8.2\*\* [Residence] Ai fini dell'attribuzione del bonus, fa differenze se piantagioni e cave sono attive o meno?*

No

*C8.3\*\* [Fortress] Eventuali coloni stipati a San Juan (cioè non impegnati su piantagioni, cave o edifici) contano ai fini del bonus connesso a questo edificio?*

Sì

*C8.4\*\* [Customs house] Il bonus è legato al numero di punti vittoria posseduti o è legato al numero di gettoncini di punti vittoria posseduti?*

È legato al numero di punti vittoria posseduti sotto forma di gettoncini (un gettoncino da 5 equivale a 5 gettoncini da 1) o segnati su carta nell'ultimo turno, ma non a quelli 'incorporati' negli edifici.

*C8.5\*\* [City hall] Il bonus è legato al numero di edifici viola o al numero di spazi di città occupati da edifici viola?*

Al numero di edifici viola (un edificio viola grande, per esempio la city hall stessa, pur occupando due spazi, dà diritto a un punto di bonus)

## **D Altro**

**D1\*\*\*\* È lecito svolgere attività 'diplomatica' (stringere accordi, dare suggerimenti...)?**

Come spesso accade, questo pur rilevante aspetto non è regolamentato in alcun modo; nello spirito dei giochi tedeschi, si ritiene che non sia possibile svolgere attività diplomatica.

**D2\*\* È lecito commerciare con gli altri giocatori (scambiarsi piantagioni, edifici...)?**

No.

**D3\* Cosa succede se finiscono i dobloni?**

Che conviene cercare quelli che si sono persi; se ci sono tutti, vuol dire che probabilmente state giocando ad altro pur utilizzando la componentistica di Puerto Rico; se state davvero giocando a Puerto Rico, allora siete dei giocatori assurdi; se accade ciò, coniate pure degli ulteriori dobloni.

**D4\* Quando finisce un turno?**

Quando passa di mano il governatore; peraltro, un giocatore non può cedere il governatore se prima non sono state spontaneamente riconsegnate da ciascuno le carte ruolo scelte nel corso del turno.

**D5\* Cosa succede in caso di mossa illegale?**

In generale valgono i due seguenti criteri: 1) ogni giocatore ha il dovere di segnalare mosse illegali, sia che vadano contro il proprio interesse (es. un avversario che vende al mercato un cilindretto di prodotto a un valore superiore al consentito), sia che vadano a proprio favore (es. un avversario che si dimentica di prendere i punti vittoria dopo aver caricato una nave cargo). 2) La fine della fase, ovvero la scelta del personaggio da parte del giocatore successivo, sana eventuali illegalità di cui i giocatori non si siano accorti. Fanno eccezione il caricamento della nave dei coloni (aspetto che è coperto dal regolamento: vedi faq B2.3), e lo svuotamento di mercato e navi cargo piene, che possono essere svuotate, nel caso non lo siano state alla fine della fase, non appena ci si accorge della cosa (vedi faq B5.3, B6.5). Si noti infine che esistono varie mosse apparentemente illegali, legate al mancato utilizzo dei privilegi connessi al proprio ruolo o ai propri edifici viola attivi, che in realtà sono perfettamente legali, visto che le regole affermano che l'utilizzo di tali privilegi è facoltativo. Quindi, per esempio, è perfettamente legale per un Trader in possesso di uno Small Market attivo vendere un cilindretto di zucchero al mercato per 2, 3 o 4 dobloni, e, quindi, non è obbligatorio segnalare l'anomalia di una vendita per 2 o 3 dobloni (a rigore, anzi, sarebbe illecito segnalare l'anomalia, essendo non consentite - vedi faq D1.1 - le attività diplomatiche; tuttavia, in casi del genere, sarebbe opportuno esclamare "Ah!" o dare un colpo di tosse).

**E. Fine della partita**

**E1\*\* Quando una delle condizioni di fine partita è raggiunta, la partita termina immediatamente?**

No; la partita termina alla fine del turno; quindi, se una delle condizioni di fine partita è raggiunta nella prima fase del turno, vanno giocate tutte le altre fasi del turno.

**E2\*. Se un giocatore ha uno o più edifici viola grandi attivi, può non usufruire del bonus di punti vittoria spettante?**

Sì: le regole affermano, per ogni edificio viola (quindi anche per gli edifici viola grandi), che non è obbligatorio usufruire dell'abilità speciale associata. I punti vittoria vengono contati assumendo che ogni giocatore utilizzi il bonus dato dagli edifici viola attivi; se un giocatore decide di non usufruire del bonus, il punteggio corrispondente viene detratto; qualora sia richiesta, da almeno un giocatore in possesso di almeno un edificio viola grande attivo, una procedura più rigorosa, ciascun giocatore, a cominciare dal governatore, dichiara se e su quali edifici intende rinunciare al bonus spettante.

**E3\*. Se due o più giocatori chiudono con lo stesso numero di punti vittoria, chi prevale?**

Il regolamento su questo punto è reticente, visto che copre solo il caso di più giocatori che arrivino in testa alla pari, attribuendo la vittoria al giocatore (si suppone tra quelli in testa alla pari) con la maggiore quantità di dobloni + cilindretti di prodotto; non copre quindi né il caso di ulteriore parità, né il caso in cui l'arrivo alla pari si abbia tra giocatori non in testa; anzi, non è citato alcun criterio per discriminare l'ordine di classifica tra i non vincenti. Tuttavia, è plausibile il seguente criterio: la classifica è stilata in base ai punti vittoria ottenuti; a parità di punti vittoria si utilizza il criterio 'dobloni + cilindretti' (per 'rompere' ogni parità che si presenti); quindi si assegna il pari merito. Supponiamo che, in una partita a 4, i punteggi, punti vittoria e ['dobloni + cilindretti'] siano: A=50[5], B=50[4], C=49[7], D=49[7]: A vince, B è secondo, C e D sono terzi/quarti a pari merito.