

# San Juan

*¿Buscador de oro o gobernador, alcalde o constructor?*

*¿Qué papeles desempeñarás en el Nuevo Mundo?*

*Sólo tienes un objetivo: conseguir la mayor cantidad de riqueza y fama.*

*¿Quién tendrá las instalaciones de producción más fructíferas?*

*¿Quién construirá los edificios más importantes?*

*Quién consiga más puntos de victoria... ¡será el ganador!*

## RESUMEN DEL JUEGO

El juego se juega a lo largo de varias rondas. En cada ronda cada jugador elige uno de los cinco personajes diferentes y *todos* los jugadores hacen la acción correspondiente en el sentido de las agujas del reloj.

Así, por ejemplo, las mercancías se producen con el capataz y se pueden vender en la casa de comercio con el mercader.

Con el dinero conseguido mediante estas ventas, los jugadores pueden construir edificios en San Juan con el constructor.

El jugador que mejor elija los personajes y haga el mejor uso de sus privilegios y de las elecciones de personajes de sus oponentes conseguirá ser quien tenga más éxito y ganar la partida.

**Al final de la partida, el ganador será el jugador que tenga más puntos de victoria.**

*La característica especial de SAN JUAN es que cada carta se puede usar de varios modos: como dinero cuando está en la mano del jugador, como edificio cuando se juega boca arriba en la zona de juego del jugador y como mercancía cuando se juega boca abajo sobre un edificio de producción.*

## COMPONENTES

- **110 cartas** (42 edificios de producción y 68 violetas)
- **1 loseta de gobernador** (indica el jugador inicial)
- **5 losetas de personaje** (constructor, capataz, mercader, alcalde y buscador de oro)
- **5 losetas de casa de comercio** (con diferentes precios de mercancías)
- **1 bloc de puntuación y 1 lápiz** (para anotar los puntos de victoria)

El autor y el editor quieren dar las gracias a Richard Borg y Tom Lehmann por sus sugerencias. También queremos dar las gracias a todos los jugadores que probaron el juego por su ayuda y sus comentarios.

Ronda tras ronda, los jugadores eligen personajes diferentes y hacen las acciones correspondientes para construir los edificios más valiosos.

El jugador que tenga más puntos de victoria al final de la partida es el ganador.



*Este reglamento está dividido en dos partes: el cuerpo principal de las reglas y el resumen de reglas, que se encuentra en los cuadros laterales de las páginas. Te recomendamos que en primer lugar leas el cuerpo principal de las reglas. El cuerpo principal también incluye partes en cursiva, que contienen ejemplos y situaciones especiales que se pueden producir durante la partida. Cuando ya te sientas cómodo con las reglas, puedes utilizar el resumen de reglas para recordar cómo se juega sin necesidad de volver a leer las reglas completas.*

## PREPARATIVOS

- Los jugadores eligen un **jugador inicial** mediante el método que prefieran. Este jugador toma la loseta de **gobernador**.
- Se colocan las **5 losetas de personaje** una al lado de la otra en el centro de la mesa.
- Se mezclan las **5 losetas de casa de comercio boca abajo** y se colocan en una pila boca abajo al lado de la loseta del mercader.
- **Cada jugador toma**
  - **una carta de añilería** (separada de todas las cartas), y la coloca boca arriba en su zona de juego (el área delante de él en la mesa) como su primer edificio.
  - **4 cartas boca abajo** de la pila de cartas (después de haberla mezclado) que toma en su mano, manteniéndolas ocultas del resto de jugadores.
- Coloca **las cartas restantes** en una pila boca abajo al lado de las losetas de personaje. En el lado contrario se formará la pila de descartes.
- Deja a un lado durante la partida **el bloc de puntuación y el lápiz**. Se usarán al final de la partida para anotar los puntos de victoria (PV) de los jugadores.



Coloca las losetas de personaje, losetas de casa de comercio y pila de cartas en el centro de la mesa.

*Pila de cartas*



*Pila de descartes*

Cada jugador toma una carta de añilería y 4 cartas que forman su mano inicial.

## DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se juega a lo largo de varias rondas (normalmente entre 11 y 14 rondas). Cada ronda se hace como se describe a continuación. Empieza el gobernador (el jugador inicial). Toma una de las losetas de personaje del centro de la mesa de la mesa, la coloca boca arriba en su zona de juego y lleva a cabo la acción asociada con este personaje.

A continuación, el jugador de su izquierda lleva a cabo la acción asociada con el personaje y así sucesivamente, en el sentido de las agujas del reloj, hasta que *cada* jugador haya hecho la acción *una vez*.

Ahora, el jugador a la izquierda del gobernador hace su turno. Elige una de las losetas de personaje que quedan en el centro de la mesa, la coloca boca arriba en su zona de juego y lleva a cabo la acción asociada con este personaje. A continuación, el jugador de su izquierda lleva a cabo la acción asociada con el personaje y así sucesivamente, en el sentido de las agujas del reloj, hasta que *cada* jugador haya hecho la acción *una vez*.

Cuando todos los jugadores hayan elegido un personaje y los jugadores hayan hecho las acciones asociadas con estos personajes, la ronda termina.

Los jugadores devuelven las losetas de personaje usadas al centro de la mesa y el jugador a la izquierda del gobernador toma la loseta de gobernador, convirtiéndose así en el nuevo jugador inicial. La nueva ronda empieza con el nuevo gobernador eligiendo una loseta de personaje, y así sucesivamente como antes.

***Nota:** Cuando juegan sólo 2 jugadores, el gobernador elige un segundo personaje (y los dos jugadores llevan a cabo la acción asociada) después de que su oponente haya elegido un personaje y los dos hayan hecho las acciones asociadas. A continuación la ronda termina y el gobernador cambia. Así pues, con dos jugadores, 3 de los 5 personajes se eligen: gobernador - oponente - gobernador.*

Empieza el gobernador y elige un personaje; a continuación todos los jugadores hacen la acción asociada.

A continuación el siguiente jugador elige un personaje, todos los jugadores hacen la acción asociada y así sucesivamente.

Al final de la ronda, el jugador a la izquierda del gobernador toma la loseta de gobernador y empieza una nueva ronda.

**Partida de 2 jugadores:** El gobernador elige un segundo personaje después de su oponente.

## LOS PERSONAJES

Cada personaje tiene una acción asociada (también conocida como fase) para *todos* los jugadores, que se lleva a cabo en el sentido de las agujas del reloj, y un privilegio especial *sólo* para el jugador que ha elegido el personaje (*excepción: buscador de oro*). Básicamente:

- El jugador que elige el personaje es el primero en llevar a cabo la acción asociada. Los otros jugadores le siguen en el sentido de las agujas del reloj (*para ir más rápido algunas acciones se pueden hacer a la vez*).
- Un jugador *debe* elegir un personaje en su turno. Puede, sin embargo, abstenerse de llevar a cabo la acción asociada. A continuación los demás jugadores pueden hacer la acción asociada o abstenerse de hacerla porque cada uno puede elegir.
- Una loseta de personaje, una vez elegida, permanece en la zona de juego del jugador que la eligió hasta el final de la ronda. Ningún otro jugador puede elegir ese personaje durante esta ronda.



**CONSTRUCTOR** (fase del constructor ➔ todos construyen un edificio)

El jugador que haya elegido este personaje (es decir, el constructor), *puede* construir un edificio cualquiera colocando la carta que representa el edificio de su mano boca arriba en su zona de la partida. A continuación debe pagar el coste de construcción (indicado en las esquinas

superiores izquierda y derecha) descartando tantas cartas de su mano (*véase a la derecha*) como el coste de construcción (no se tiene en cuenta el valor de las cartas descartadas, sólo la cantidad de cartas en sí). El privilegio especial del constructor permite al jugador constructor reducir en el coste de construcción en 1 carta, pero nunca por debajo de 0 (*véase el ejemplo más adelante*).

A continuación, los demás jugadores, en el sentido de las agujas del reloj, *pueden* cada uno construir un edificio como se ha explicado antes, pero sin el privilegio.

Un jugador puede construir *cualquier cantidad* del mismo tipo de edificio de producción, pero sólo *uno* de cada edificio *violeta*.

### Notas:

- *Las funciones especiales de varios edificios pueden permitir a un jugador alterar estas reglas de construcción si tiene el edificio en juego cuando vaya a construir. Estos edificios son la herrería, la grúa, el hospicio, el mercado negro, la carpintería, la cantera y la biblioteca.*
- *Un jugador nunca puede reducir el coste de construcción de un edificio por debajo de 0, de forma que tuviera que robar cartas en lugar de descartarlas.*

**Ejemplo:** Fran es el constructor (-1 al coste de construcción) y tiene la herrería (-1 al coste de construcción de edificios de producción) y una biblioteca (dobla el privilegio = otro -1 al coste de construcción) en su zona de juego. Decide construir un molino de azúcar (su coste normal es 2) y no paga nada. Normalmente hubiera tenido una reducción de 3, pero sólo consigue una reducción de 2 porque no puede reducir el coste de construcción por debajo de 0.

### Cada personaje

- Ofrece a cada jugador una acción (*excepción: buscador oro*)
- Da un privilegio especial al jugador que ha elegido el personaje

### Fase del constructor:

Cada jugador puede construir un edificio; el constructor paga 1 carta menos.

*Durante la partida los jugadores descartan las cartas boca abajo a la pila de descartes. Como tanto la pila de cartas como la pila de descartes están boca abajo, para evitar confusiones los jugadores deberían separar la pila de descartes de la pila de cartas mediante las losetas de personaje de la forma que se indica en la ilustración de la página 2.*

*Cuando la pila de cartas se agote, se mezcla la pila de descartes y se pone boca abajo para formar una nueva pila de cartas.*

**En el apartado «Los edificios» se dan detalles de todos los edificios así como de sus funciones.**



**CAPATAZ** (fase del capataz → todos producen mercancías)

El jugador que haya elegido este personaje (es decir, el capataz) inicia la producción de mercancías. Toma una carta de la pila de cartas y la coloca boca abajo *sin mirar su anverso* en *uno cualquiera* de sus edificios de producción que esté *vacío* (es decir, que *no* tenga una carta encima, véase la ilustración de la derecha). A

continuación puede usar su privilegio para colocar otra carta de la pila de cartas en *uno cualquiera* de sus *otros* edificios de producción vacíos, como se explica antes.

A continuación, los demás jugadores, en el sentido de las agujas del reloj, colocan una carta de la pila de cartas en *uno cualquiera* de sus edificios de producción vacíos, como se explica antes. Si un jugador no tiene ningún edificio de producción vacío, entonces *no* produce *ninguna* mercancía esta ronda.

Estas cartas representan mercancías producidas que más adelante se podrán vender en la fase del mercader. Los jugadores colocan las cartas boca abajo sobre los edificios de producción (véase la ilustración de la derecha).

**Nota:** En ningún momento durante la partida un jugador puede tener más de 1 carta de «mercancías» sobre un edificio de producción.

**Notas:**

- Las funciones especiales de varios edificios pueden permitir a un jugador alterar estas reglas de producción si tiene el edificio en su zona de juego cuando vaya a producir. Estos edificios son el pozo, el acueducto y la biblioteca.
- Los jugadores **pueden** decidir hacer sus acciones a la vez porque no hay ninguna necesidad de que las acciones se hagan en el sentido de las agujas del reloj.



**MERCADER** (fase del mercader → todos venden mercancías)

El jugador que haya elegido este personaje (es decir, el mercader) le da la vuelta a la loseta de casa de comercio superior de la pila. Esto determina el precio que los jugadores conseguirán al vender sus mercancías. A continuación anuncia cuáles de sus mercancías va a vender. Puede vender una mercancía (carta)

como su acción básica y otra mercancía más como su privilegio.

Toma las mercancías (cartas) que ha anunciado de sus edificios de producción correspondientes y las coloca boca abajo en la pila de descartes *sin mirar sus aversos*. A continuación roba tantas cartas de la pila de cartas como los precios de las mercancías que ha vendido y las añade a su mano (véase el ejemplo de la página siguiente).

A continuación, los demás jugadores, en el sentido de las agujas del reloj, pueden vender *una cualquiera* de sus mercancías al precio indicado en la loseta de casa de comercio que está boca arriba, como se explica antes.

Como su última acción, el mercader coloca la loseta de casa de comercio boca arriba debajo de la pila de losetas de casa de comercio boca abajo. Por tanto el orden de las 5 losetas de casa de comercio no cambia durante la partida, lo que da a los jugadores con buena memoria un posible conocimiento sobre las próximas losetas de casa de comercio.

**Fase del capataz:**  
Cada jugador puede producir *una* mercancía; el capataz puede producir *dos*.

(El jugador tiene 1 mercancía de azúcar y 1 mercancía de tabaco)

**Fase del mercader:**  
Cada jugador puede vender *una* mercancía; el mercader puede vender *dos*.

1	1	1	1	1
1	1	1	2	2
1	2	2	2	2
2	2	2	2	3
2	2	3	3	3

## Notas:

- Las funciones especiales de varios edificios pueden permitir a un jugador alterar estas reglas de venta si tiene el edificio en su zona de juego cuando vaya a vender. Estos edificios son el tenderete, el puesto de comercio, el mercado cubierto y la biblioteca.
- Los jugadores **pueden** decidir hacer sus acciones a la vez porque no hay ninguna necesidad de que las acciones se hagan en el sentido de las agujas del reloj.

**Ejemplo:** Alfonso es el mercader y tiene un tenderete y un puesto de comercio en su zona de juego. Le da la vuelta a la loseta de casa de comercio superior de la pila (véase la ilustración a la derecha). Anuncia que va a vender 3 de sus mercancías (1 por la acción del mercader, 1 por el privilegio del mercader y 1 por el puesto de comercio). Toma la mercancía (carta) de su añilería, su secadero de tabaco y su fundición de plata y coloca las tres boca abajo (sin mirar sus anversos) en la pila de descartes. A continuación roba tantas cartas de la pila de cartas como la suma de los precios de las 3 mercancías: 1 carta por el añil, 2 cartas por el tabaco, 3 cartas por la plata y también 1 carta por el tenderete, que añade a su mano.

A continuación, los otros jugadores venden sus mercancías.



← Precio del añil

← Precio del azúcar

← Precio del tabaco

← Precio del café

← Precio de la plata



**ALCALDE** (fase del alcalde ➔ 1 carta nueva para todos)

El jugador que haya elegido este personaje (es decir, el alcalde) toma 5 cartas de la pila de cartas (2 cartas por la acción y 3 cartas más por el privilegio), las mira y añade 1 a su mano, descartando las otras 4 boca abajo en la pila de descartes.

A continuación, los demás jugadores toman 2 cartas de la pila de cartas, las miran, añaden 1 a su mano y descartan la otra boca abajo en la pila de descartes.

## Notas:

- Las funciones especiales de varios edificios pueden permitir a un jugador alterar las reglas del alcalde si tiene el edificio en su zona de juego. Estos edificios son el archivo, la prefectura y la biblioteca.
- Los jugadores **pueden** decidir hacer sus acciones a la vez porque no hay ninguna necesidad de que las acciones se hagan en el sentido de las agujas del reloj.

### Fase del alcalde:

Cada jugador toma 1 de 2 cartas de la pila de cartas; el alcalde toma 1 de 5.



**BUSCADOR DE ORO** (fase del buscador de oro ➔ sin acción)

El jugador que haya elegido este personaje (es decir, el buscador de oro) roba 1 carta que añade a su mano como su privilegio. No hay ninguna acción para los otros jugadores asociada con este personaje.

### Fase del buscador de oro:

Sólo el buscador de oro toma 1 carta.

## Nota:

- Las funciones especiales de varios edificios pueden permitir a un jugador alterar las reglas del buscador de oro si tiene el edificio en su zona de juego. Estos edificios son la mina de oro y la biblioteca.

## UNA NUEVA RONDA

Después de que *cada* jugador haya elegido un personaje y de que los jugadores hayan llevado a cabo las acciones asociadas y los privilegios, la ronda termina.

Los jugadores devuelven las losetas de personaje usadas al centro de la mesa. El jugador a la izquierda del gobernador toma la loseta de gobernador, convirtiéndose en el nuevo gobernador.

El nuevo gobernador recuerda a los propietarios de capillas que cada uno *puede* colocar 1 carta de su mano boca abajo debajo de su capilla. *A continuación*, el gobernador cuenta las cartas en la mano de cada jugador (incluyéndose a él mismo). Si un jugador tiene *más de 7 cartas* en su mano\*, debe colocar las cartas sobrantes boca abajo en la pila de descartes. El jugador puede elegir libremente cuáles de sus cartas quiere descartar. *Excepción:* El propietario de una torre puede tener hasta 12 cartas en su mano.

Por último, el gobernador empieza la siguiente ronda eligiendo una loseta de personaje. La ronda continúa como se explica antes.

**Aclaración:** *Durante* una ronda un jugador puede tener más de 7 cartas (12 con la torre) en su mano. El límite de cartas en la mano sólo se impone al *principio* de cada nueva ronda.

## FIN DE JUEGO

La partida termina *inmediatamente después de la fase del constructor* si al menos un jugador tiene *doce edificios* en su zona de juego; la ronda no se juega hasta el final de la ronda.

Ahora los jugadores anotan sus puntos de victoria en una hoja del bloc de puntuación con el lápiz. Cada jugador suma:

- los puntos de victoria de sus edificios (*el número en la parte inferior de la carta*)
- los puntos de victoria (*número de cartas*) debajo de su capilla
- los puntos de victoria del arco de triunfo, cofradía y ayuntamiento
- los puntos de victoria del palacio (*sólo al final de todo*)

El jugador que tenga más puntos de victoria gana la partida. Si varios jugadores empatan con la mayor cantidad de puntos de victoria, se desempata a favor del jugador que tenga más cartas en su mano y en sus edificios de producción.

## VARIANTE

Después de una o dos partidas los jugadores pueden querer cambiar la forma en que se **prepara** la partida: cada jugador elige sus cuatro cartas de mano iniciales de entre 5 a 8 cartas, dependiendo de su posición en la mesa. El jugador inicial roba 5 cartas, el segundo jugador 6 cartas, el tercer jugador 7 cartas y el cuarto jugador 8 cartas.

A continuación cada jugador mira las cartas que ha robado, elige 4 para guardarse y descarta las restantes 1 a 4 cartas boca abajo en la pila de descartes.

A continuación, la partida continúa como habitualmente.

### Las rondas siguientes:

- Se devuelven las losetas de personaje al centro de la mesa
- El gobernador cambia
  - Y recuerda a los propietarios de la capilla
  - Comprueba las manos de los jugadores por el límite de cartas (7 ó 12)
  - Empieza la nueva ronda

*\* Importante: La cantidad de cartas en la mano de un jugador es en todo momento información pública para todos los jugadores. El contenido, por supuesto, no.*

En el momento en que un jugador tenga 12 edificios en su zona de juego, la partida termina.

Los jugadores anotan sus puntos de victoria: puntos de victoria de edificios + cartas debajo de la capilla + edificios de coste 6 + palacio

**El jugador con más puntos de victoria es el ganador**

# LOS EDIFICIOS



## Los edificios de producción (de varios colores)

Hay 5 edificios de producción diferentes: añilería (10), molino de azúcar, secadero de tabaco, tostadero de café y fundición de plata (8 de cada).

Un jugador puede tener más de 1 de cada tipo de edificio de producción. Cada edificio puede producir 1 mercancía.



## Los edificios violetas

Hay 24 edificios violetas diferentes. 17 (3 de cada) tienen funciones especiales que los jugadores pueden usar durante la partida y 7 (3 de cada de 3 monumentos y 2 de cada de coste 6) sólo dan puntos de victoria a los jugadores al final de la partida. Para *cada* edificio violeta:

- cada jugador sólo puede tener *uno* de cada edificio;
- el jugador puede usar por primera vez la función especial de un edificio *después* de la fase del constructor en la que lo construya, incluso en una fase posterior de la misma ronda;
- un jugador no está obligado a usar la función especial de un edificio.



## Herrería

Cuando el propietario de una herrería construye un edificio de *producción* puede pagar una carta menos para construirlo. Cuando un jugador construye un edificio *violeta* no recibe ninguna ventaja por la herrería.



## Mina de oro

Después de que un jugador elija el personaje de buscador de oro y tome el privilegio (o no), cada jugador que tenga una mina de oro, en el sentido de las agujas del reloj, *puede* dar la vuelta a las 4 cartas superiores de la pila de cartas, colocándolas boca arriba sobre la mesa:

- si todas las cuatro cartas tienen costes de construcción *diferentes*, el jugador añade una de las cartas a su mano y descarta las otras 3 cartas boca abajo en la pila de descartes;
- si al menos 2 de las cartas tienen el mismo coste de construcción, el jugador no recibe ninguna carta y descarta todas las 4 cartas boca abajo en la pila de descartes.

**Ejemplo:** Miguel tiene una mina de oro y roba:

- biblioteca (5), prefectura (3), herrería (1) y secadero de tabaco (3): *debe* descartar todas las 4 cartas en la pila de descartes.

Alfonso también tiene una mina de oro y roba:

- cantera (4), herrería (1), secadero de tabaco (3) y biblioteca (5): *añade* la cantera a su mano y descarta las otras 3 cartas.



## Archivo

Cuando un jugador elige el personaje de alcalde, el propietario de un archivo añade todas las cartas que roba a su mano y a continuación elige las cartas a descartar entre todas las de su mano. En otras palabras, el jugador puede descartar cartas que ha robado o cartas que ya tenía en su mano en lugar de sólo cartas que ha robado.

**Ejemplo:** Jaime es el alcalde y tiene una prefectura y un archivo: *roba* 5 cartas de la pila de cartas, *las añade* a su mano y *elige* 3 cartas de su mano para descartar en la pila de descartes.



## Hospicio

Después de que el propietario de un hospicio haya construido un edificio, puede robar 1 carta de la pila de cartas, añadiéndola a su mano, si tiene sólo 0 ó 1 carta en su mano.

### Notas:

- Si un jugador también tiene una carpintería, primero roba por esta carta. A continuación, si tiene menos de 2 cartas, roba 1 carta por el hospicio.
- Si un jugador no construye, no puede robar una carta por el hospicio.



## Mercado negro

Cuando el propietario de un mercado negro construye cualquier edificio, puede usar hasta 2 de sus mercancías (de sus edificios de producción) en lugar de cartas de su mano, colocándolas boca abajo en la pila de descartes como si fueran cartas de su mano.

**Ejemplo:** Fran tiene un mercado negro y construye una biblioteca (5): descarta la carta de mercancías de su añilería, la carta de mercancías de su secadero de tabaco y 3 cartas de su mano para pagar el coste de 5.



## Puesto de comercio

Durante la fase del mercader, el propietario de un puesto de comercio puede vender 1 mercancía adicional de sus edificios de producción.

**Ejemplo:** Xavi tiene un puesto de comercio y vende

- Si no es el mercader, hasta 2 mercancías.
- Si es el mercader, hasta 3 mercancías.
- Si es el mercader y tiene una biblioteca, hasta 4 mercancías.



## Pozo

Durante la fase del capataz, si el propietario de un pozo produce al menos 2 mercancías, roba una carta adicional de la pila de cartas, añadiéndola a su mano. No se tiene en cuenta si es el capataz o no.



## Tenderete

Durante la fase del mercader, si el propietario de una tenderete vende al menos 2 mercancías, roba una carta adicional de la pila de cartas, añadiéndola a su mano. No se tiene en cuenta si es el mercader o no.



## Grúa

El propietario de una grúa puede construir encima de cualquiera de sus edificios ya existentes, colocando la nueva carta de edificio de forma que cubra por completa la carta antigua. Al hacer esto, reduce el coste del nuevo edificio en tanto como el coste del antiguo edificio.

### Notas:

- El edificio ampliado deja de existir y, por tanto, pierde inmediatamente su función especial. Un jugador puede construir encima de cualquiera de sus edificios excepto de la grúa.
- Si un jugador construye encima de un edificio de construcción que tenga una mercancía, la mercancía se pierde (se coloca boca abajo en la pila de descartes). Esto sucede tanto si el nuevo edificio es un edificio de producción como si es un edificio violeta. Si un jugador construye encima de una capilla, las cartas debajo de ella se mantienen y aún se seguirán contando como puntos de victoria al final de la partida.

*Un edificio cubierto ya no cuenta como edificio. Por tanto, sólo el edificio ampliado que ha cubierto el edificio cuenta para los 12 edificios que marcan el final de la partida.*

*Un edificio ampliado puede ser ampliado de nuevo, tantas veces como el jugador con la grúa quiera, pero sólo el edificio superior de la pila cuenta como edificio.*

- Un jugador puede construir más adelante un edificio violeta sobre el que haya construido encima como nuevo edificio, porque no incumpliría la regla de tener dos veces el mismo edificio violeta (ya no es propietario del edificio sobre el cual ha construido).
- Un jugador no puede construir un edificio encima del mismo edificio.

**Ejemplo:** Fran construye encima de su capilla (3) un palacio (6) y paga 3 cartas en lugar de 6 cartas.

- Alfonso construye encima de su tostadero de café (4) una estatua (3) y no paga nada; no recibe la carta de diferencia de la pila de cartas.



## Capilla

Al principio de cada ronda, antes de que el gobernador compruebe el límite de mano de los jugadores (de 7 ó 12), el propietario de una capilla puede colocar una carta cualquiera de su mano boca abajo debajo de la capilla. Al final de la partida, el jugador conseguirá 1 punto de victoria por cada carta debajo de su capilla (el texto y los puntos de victoria de estas cartas no tienen ningún efecto).

### Notas:

- El jugador no debe compartir con sus oponentes qué cartas o cuántas cartas ha colocado debajo de su capilla.
- Si un jugador construye encima de una capilla, al final de la partida sigue contando los puntos de victoria por las cartas que haya debajo de ella. El nuevo edificio vale sus puntos de victoria habituales, pero no vale un punto adicional de «capilla» porque no está debajo de la capilla.

**Ejemplo:** Al final de la partida Fran tiene 7 cartas debajo de su capilla; Fran consigue 9 puntos de victoria por la capilla (2 por el edificio + 7 por las cartas que hay debajo de ella).



## Torre

Al principio de una ronda, cuando el gobernador comprueba las manos de los jugadores para el límite de cartas de 7, un jugador que tenga una torre tiene un límite de mano de 12 en lugar de 7. Por supuesto, si el propietario de una torre tiene más de 12 cartas al principio de una ronda, debe descartar todas las cartas por encima de 12 en la pila de descartes.



## Acueducto

En la fase del capataz, el propietario de un acueducto puede producir 1 mercancía más de lo que sería posible de otra forma.

**Ejemplo:** Miguel tiene un acueducto y produce

- Si no es el capataz, hasta 2 mercancías
- Si es el capataz, hasta 3 mercancías
- Si es el capataz y tiene una biblioteca, hasta 4 mercancías.



## Carpintería

Después de que el propietario de una carpintería construya un edificio violeta y pague el coste de construcción, puede robar 1 carta de la pila de cartas y añadirla a su mano.

El carpintero no tiene ninguna función especial cuando el jugador construye un edificio de producción.

**Nota:** Un jugador no roba una carta inmediatamente después de construir la carpintería, sino que lo hace después de construir su siguiente edificio violeta.



## Prefectura

En la fase del alcalde, el propietario de una prefectura puede guardarse 2 cartas en lugar de 1.

**Ejemplo:** Alfonso tiene una prefectura

- Si no es el alcalde, se guarda 2 de 2 cartas.
- Si es el alcalde, se guarda 2 de 5 cartas.
- Si es el alcalde y tiene una biblioteca, se guarda 2 de 8 cartas.

Si Alfonso también tiene un archivo, añade las cartas que roba (2, 5 u 8) a su mano y luego descarta 0, 3 ó 6 cartas de su mano.



## Mercado cubierto

Cuando el propietario de un mercado cubierto vende al menos una mercancía, roba 1 carta más que el precio de la mercancía vendida de la pila de cartas. Si vende más de 1 mercancía, roba sólo una carta adicional, no 1 carta adicional por cada mercancía vendida.

**Ejemplo:** Fran vende 1 azúcar por 1 y 1 café por 3: roba un total de 5 cartas de la pila de cartas, añadiéndolas a su mano.



## Cantera

Cuando el propietario de una cantera construye un edificio violeta, paga 1 carta menos para construir el edificio.

La cantera no tiene ninguna función especial cuando el jugador construye un edificio de producción.

**Ejemplo:** Pedro es el constructor y tiene una cantera en su zona de juego: construye una grúa (2) sin coste.



## Biblioteca

El propietario de una biblioteca puede doblar el privilegio del personaje que elija. Los privilegios doblados en concreto de los 5 personajes son:

- **Alcalde:** guarda una carta de 8 que roba.
- **Constructor:** paga 2 cartas menos para construir un edificio.
- **Capataz:** produce hasta 3 mercancías.
- **Mercader:** vende hasta 3 mercancías.
- **Buscador de oro:** roba 2 cartas de la pila de cartas.

### Ejemplos:

- Fran es el alcalde y tiene una biblioteca, un archivo y una prefectura. Roba 8 cartas, las añade a su mano y descarta 6 cartas de su mano boca abajo en la pila de descartes.

- Alfonso es el constructor y tiene una biblioteca y una cantera. Paga 3 cartas menos para construir un edificio violeta.

**Nota:** En una partida de 2 jugadores, el propietario de una biblioteca sólo puede usarla una vez por ronda. Es decir, si el gobernador usa su biblioteca durante su primer turno de la ronda, no puede volverla a usar en su segundo turno de la ronda. Por supuesto, si no usa la biblioteca durante su primer turno de la ronda, la puede usar durante su segundo turno.

Los siguientes siete edificios violetas no ofrecen a sus propietarios funciones especiales durante la partida, sino que proporcionan a sus propietarios puntos de victoria (PV) al final de la partida:

### Los tres monumentos (3 de cada)



Estatua (3 PV)



Columna de la victoria (4 PV)



Héroe (5 PV)

**Recuerda:** Un jugador puede, por ejemplo, construir una estatua y una columna de la victoria, pero no dos estatuas.

# Los cuatro edificios de coste 6 (2 de cada)



## Cofradía

Al final de la partida, el propietario de una cofradía consigue 2 puntos de victoria por cada edificio de producción en su zona de juego.

**Ejemplo:** Al final de la partida Juan tiene una cofradía, 2 añilerías, 1 molino de azúcar y 1 secadero de tabaco: consigue 8 PV por la cofradía.



## Ayuntamiento

Al final de la partida, el propietario de un ayuntamiento consigue 1 punto de victoria por cada edificio violeta en su zona de juego (*el ayuntamiento es un edificio violeta también*).

**Ejemplo:** Al final de la partida Fran tiene un hospicio, acueducto, carpintería, capilla, cantera, biblioteca, estatua, columna de la victoria y ayuntamiento: consigue 9 PV por el ayuntamiento.



## Arco de triunfo

Al final de la partida, el propietario de un arco de triunfo consigue puntos por los monumentos de su zona de juego: por 1 monumento consigue 4 PV, por 2 monumentos consigue 6 PV y por 3 monumentos consigue 8 PV.

**Ejemplo:** Al final de la partida, Miguel tiene el arco de triunfo, la estatua y el héroe: consigue 6 PV por el arco de triunfo.

**Nota:** Si el propietario de uno o más monumentos también tiene un ayuntamiento y un arco del triunfo, consigue los puntos de victoria por el ayuntamiento y por el arco del triunfo.



## Palacio

Al final de la partida, el propietario de un palacio consigue 1 punto de victoria por cada cuatro otros puntos de victoria que haya conseguido. Para determinar estos puntos de victoria adicionales, cuenta *todos* sus *otros* puntos de victoria (excepto los conseguidos por el palacio), divide el total entre 4 (redondeando hacia abajo) y el resultado son los puntos de victoria adicionales que consigue por el palacio.

**Ejemplo:** Al final de la partida, Alfonso tiene un palacio. Consigue un total de 34 puntos de victoria (sin incluir el palacio). A continuación consigue 8 puntos de victoria adicionales por el palacio, para un total de 42 puntos de victoria.



DEVIR IBERIA  
Roselló 184, 6º 1ª  
08008 Barcelona  
www.devir.es

Créditos de la edición en español  
Producción editorial: Xavi Garriga  
Traducción: Francisco Franco Garea  
Adaptación gráfica: Antonio Catalán y Bascu



© 2004 Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60  
D - 38194 Ravensburg  
Made in Germany

Autor: Andreas Seyfarth  
Ilustraciones: Franz Vohwinkel  
Diseño: Franz Vohwinkel  
Editor: Stefan Brück

Ahora ya conoces la capital.  
¿Por qué no descubres lo que tiene para  
ofrecer el resto de la isla?



### **Puerto Rico**

Ha sido galardonado con varios premios de juegos de mesa  
nacionales e internacionales.

Toma el papel del capataz, alcalde, mercader, colonizador, capitán o constructor. El  
juego de mesa ofrece más posibilidades tácticas y estratégicas que conforman una  
experiencia de juego aún más rica.

*¿Quién será capaz de elegir las mejores estrategias?  
¿Quién llevará a Puerto Rico a su edad de oro?  
¿Quién será el gobernador más astuto?  
Juega a Puerto Rico y averigua la respuesta.*

*Elegido como mejor juego de estrategia en  
♦ Alemania ♦ Suiza ♦ Austria ♦ Holanda ♦ EEUU ♦ Japón ♦  
y ganador de la «Pluma Dorada» por el mejor reglamento*