



# Puerto Rico

Un juego de Andreas Seyfarth

**Buscador de oro, capitán, alcalde, mercader, colonizador, capataz o constructor. ¿Cuál será tu papel en el Nuevo Mundo? ¿Tendrás las plantaciones más fértiles? ¿Construirás los edificios más lujosos? El objetivo en Puerto Rico es llegar a ser el más próspero y respetado. Y ése será el jugador que consiga más puntos de victoria.**

## OBJETIVO

La **partida** se desarrolla a lo largo de varias rondas. En cada ronda, cada jugador elige uno de los siete personajes que hay disponibles y, a continuación, ofrece a **todos** los jugadores, en sentido horario, la acción que ese personaje tiene asociada.

Así, por ejemplo, el colonizador permite a los jugadores poner nuevas plantaciones a partir de las cuales, con la ayuda del capataz, pueden producir mercancías. Estas mercancías se pueden vender en la casa de comercio gracias al mercader o, mediante el capitán, ser enviadas por barco al Viejo Mundo. Con el dinero ganado en dichas transacciones, los jugadores pueden usar al constructor para construir edificios en la ciudad, y así sucesivamente.

El jugador que haga el mejor uso de los personajes, y de sus acciones y privilegios, conseguirá la mayor prosperidad y respeto, ganando por tanto la partida.

**El ganador será el jugador que consiga más puntos de victoria.**

## Objetivo

Los jugadores eligen entre los diferentes personajes, ronda tras ronda, y usan sus acciones.

Los jugadores hacen plantaciones y construyen edificios. También producen mercancías que venden o envían por barco. El ganador es el jugador que tenga más puntos de victoria al acabar la partida.

## Número de jugadores

Normalmente, una partida de Puerto Rico se juega con 3 a 5 jugadores, ya que se trata de un juego de intercambio comercial que funciona mejor con ese número de participantes. Sin embargo, Puerto Rico también puede jugarse con sólo 2 jugadores. Las reglas especiales para 2 jugadores se incluyen en la última página de este reglamento.

## COMPONENTES

- **5 tableros de jugador** cada tablero contiene 12 casillas de isla y 12 casillas de ciudad, así como un resumen de los 7 personajes disponibles
- **1 carta de gobernador** indica cuál es el jugador inicial de la ronda
- **8 cartas de personaje** 1 de colonizador, alcalde, constructor, capataz, mercader, capitán, y 2 de buscador de oro
- **1 tablero de juego** en el que se ponen los edificios y el dinero
- **49 edificios** 5 edificios grandes violetas (2 casillas), 24 edificios pequeños violetas (2 de cada) y 20 edificios de producción
- **54 doblones** 46 de valor 1 y 8 de valor 5
- **58 fichas de isla** 8 canteras y 50 plantaciones: 8 de café, 9 de tabaco, 10 de maíz, 11 de azúcar y 12 de añil
- **1 barco de los colonos** los colonos se ponen en él
- **100 colonos** fichas redondas de madera de color marrón
- **1 casa de comercio** para vender las mercancías
- **50 mercancías** cilindros de madera que representan 9 barriles de café (marrón oscuro), 9 barriles de tabaco (marrón claro), 10 de maíz (amarillo), 11 de azúcar (blanco) y 11 de añil (azul)
- **5 barcos cargueros** para enviar las mercancías al Viejo Mundo
- **50 fichas de puntos de victoria** fichas hexagonales: 32 de valor 1 y 18 de valor 5

En los cuadros laterales se resumen las reglas, y se dan apuntes sobre algunas circunstancias específicas que pueden tener lugar en el juego. Te recomendamos que leas bien todo el reglamento, antes de leer los comentarios de los cuadros laterales.

# PREPARATIVOS

Pon el **tablero de juego** en el centro de la mesa. Pon **todos los edificios** en las casillas asignadas del tablero de juego como se indica en el gráfico inferior, con la descripción larga boca arriba (para nuevos jugadores) o con la ilustración boca arriba (para jugadores experimentados). Ordena los **doblones** según su valor, y ponlos en el banco en el tablero de juego (también como se indica en la ilustración inferior). A continuación, **cada jugador toma:**

- **1 tablero de jugador** (y lo pone frente a él en la mesa)
- **dinero:**  
Los jugadores guardan sus doblones en la rosa de los vientos de sus tableros de jugador, de manera que todos puedan ver cuánto dinero tiene cada uno.
- **1 plantación.**  
Primero, los jugadores eligen el jugador inicial usando cualquier método que acuerden (por ejemplo, al azar). Este jugador toma la **carta de gobernador** y una plantación de **añil** (que pone descubierta en *cualquiera* de las 12 casillas de su isla). Entonces, el resto de jugadores, en sentido horario, toman la plantación indicada en el cuadro lateral.

Pon el **resto de componentes** tal y como se muestra en la ilustración inferior:



- **con 3 jugadores:** 2 doblones
- **con 4 jugadores:** 3 doblones
- **con 5 jugadores:** 4 doblones



- **con 3 jugadores:**  
2º jugador: añil  
3º jugador: maíz
- **con 4 jugadores:**  
2º jugador: añil  
3º y 4º jugador: maíz
- **con 5 jugadores:**  
2º y 3º jugador: añil  
4º y 5º jugador: maíz

- las fichas de **puntos de victoria** (en dos pilas separadas según valor):
  - **con 3 jugadores:** 75 puntos
  - **con 4 jugadores:** 100 puntos
  - **con 5 jugadores:** todos (los 122 puntos)
- **todas las plantaciones** (bien mezcladas en 5 pilas boca abajo)
- **4, 5 ó 6 plantaciones** (una más que la cantidad de jugadores) se roban al azar de las pilas y se ponen descubiertas al lado de la pila de fichas de cantera



- **tres barcos cargueros**
  - **con 3 jugadores:** los barcos con 4, 5 y 6 casillas
  - **con 4 jugadores:** los barcos con 5, 6 y 7 casillas
  - **con 5 jugadores:** los barcos con 6, 7 y 8 casillas

- **las 8 canteras** (descubiertas)

- **los personajes**
  - **con 3 jugadores:** todos excepto los dos buscadores de oro (6 cartas en total)
  - **con 4 jugadores:** todos excepto un buscador de oro (7 cartas en total)
  - **con 5 jugadores:** todos (las 8 cartas)

- **los colonos** (en una pila de reserva)
  - **con 3 jugadores:** 55 colonos
  - **con 4 jugadores:** 75 colonos
  - **con 5 jugadores:** 95 colonos

- **todas las mercancías** (en 5 pilas separadas según su tipo)

- **la casa de comercio**

- **el barco de los colonos** con 3, 4 ó 5 colonos, dependiendo de la cantidad de jugadores

## Notas:

- La ilustración corresponde a una partida de 4 jugadores
- Guarda en la caja todos los componentes que no se vayan a usar.

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla a lo largo de varias rondas (aproximadamente 15). Cada ronda se juega de la misma manera: empieza el jugador que lleva al gobernador. Dicho jugador elige uno de los personajes, lo pone al lado de su tablero de jugador y lleva a cabo la acción del personaje. A continuación el jugador que se encuentra a su izquierda lleva a cabo también la acción del personaje, y así sucesivamente jugador tras jugador, en sentido horario, hasta que *todos* los jugadores han llevado a cabo la acción *una vez*.

Después, el jugador a la izquierda del gobernador juega su turno: elige uno de los personajes *que quedan*, lo pone al lado de su tablero de jugador y lleva a cabo la acción del personaje. A continuación, el jugador de su izquierda lleva a cabo también la acción del personaje, y así sucesivamente jugador tras jugador, en sentido horario, hasta que *todos* los jugadores han llevado a cabo la acción *una vez*. Después el jugador de su izquierda elige otro personaje *de los que quedan*, y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan elegido un personaje y todos hayan llevado a cabo las acciones permitidas por los personajes que se han elegido.

Tras esto, se pone un doblón en cada uno de los personajes que no se han elegido durante la ronda. Después se devuelven los personajes que se han usado, poniéndolos al lado de los que han quedado sin usar. El jugador a la izquierda del gobernador toma la carta de gobernador, convirtiéndose en él para la próxima ronda. El nuevo gobernador empieza la nueva ronda, y la partida sigue de la misma manera.

### LOS PERSONAJES

Cada personaje da un privilegio especial al jugador que lo elige, y también una acción que puede ser llevada a cabo por *todos* los jugadores, en sentido horario, empezando por el jugador que lo eligió (*con la excepción del buscador de oro*).

#### Reglas comunes a todos los personajes:

- Si un personaje tiene uno o más doblones sobre él, el jugador que lo elige también se quedará con esos doblones, además de poder ejecutar su privilegio y su acción.
- Un jugador *siempre* debe elegir un personaje cuando sea su turno, pero puede decidir no usar la acción o el privilegio de dicho personaje. Aunque así lo decida, el resto de jugadores podrán usar igualmente la acción del personaje.
- La acción de un personaje es opcional (*con la excepción de la acción del capitán*). Un jugador puede decidir no llevar a cabo la acción en su turno, e incluso es posible que no pueda llevarla a cabo aunque quiera.
- Los personajes permanecen delante del jugador que los ha elegido, hasta el final de la ronda. Ningún otro jugador los puede elegir durante la misma ronda.



**EL COLONIZADOR** (fase del colonizador ➔ creación de nuevas plantaciones)

El jugador que elija a este personaje puede escoger entre dos opciones: robar una cantera usando el privilegio del colonizador, o robar una de las plantaciones descubiertas y ponerla en *cualquier* casilla vacía de la isla en su tablero de jugador. A continuación cada jugador, en sentido horario, puede robar *una* de las *plantaciones* (no una cantera, a no ser que tenga la *caseta de obra*) y ponerla en *cualquier* casilla vacía de la isla en su tablero de jugador.

Por último, el colonizador pone las plantaciones descubiertas que han quedado sin robar en una pila de descartes, y revela nuevas plantaciones de las pilas, poniéndolas descubiertas al lado de la pila de canteras. Se revelarán tantas plantaciones como la cantidad de jugadores *más uno*.

#### Notas:

- *Se deben recordar las funciones especiales de la hacienda, la caseta de obra y el hospicio.*
- *Si no quedan suficientes plantaciones en las pilas, en primer lugar se revelan y se ponen las que queden. Se barajan las plantaciones descartadas, se crea una nueva pila boca abajo, y se rellena la fila de plantaciones. Si no quedan suficientes para rellenar la fila de plantaciones, en las rondas siguientes es posible que algún jugador se quede sin plantación que robar.*
- *No tiene importancia en qué casilla pone un jugador sus canteras y plantaciones. Sin embargo, una vez puestas en la isla no se pueden retirar.*
- *Si un jugador ha llenado las 12 casillas de isla de su tablero de jugador, ya no puede poner más plantaciones o canteras en las próximas fases del colonizador.*
- *Si ya no quedan canteras, el colonizador no puede usar su privilegio, y los dueños de una caseta de obra no pueden usar su función especial.*

### Desarrollo

El gobernador empieza y elige un personaje; en sentido horario todos los jugadores llevan a cabo la acción asociada.

El siguiente jugador elige un personaje y todos los jugadores llevan a cabo la acción igual que en el caso anterior.

Al final de cada ronda pon 1 doblón en cada personaje que no se haya elegido.

La carta de gobernador va al siguiente jugador en sentido horario, y la partida continúa.

Cada jugador puede llevar a cabo la acción asociada al personaje (*con la excepción del buscador de oro*)

El privilegio asociado con el personaje sólo puede ser usado por el jugador que lo ha elegido.

#### Acción:

Cada jugador roba una plantación y la pone en su isla.

#### Privilegio:

El colonizador puede robar y poner en la isla una cantera *en lugar de la plantación*.

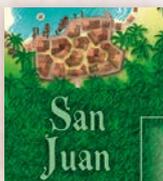
Al final de la fase del colonizador: se revelan nuevas plantaciones.



**EL ALCALDE** (fase del alcalde ➔ llegada de nuevos colonos)  
 Las plantaciones, canteras y edificios tienen de 1 a 3 círculos. Los jugadores *pueden* poner un colono en cada círculo de las fichas de su tablero de jugador. Si una ficha tiene al menos un colono, se considera que está ocupada. Las fichas que están ocupadas pueden usar sus funciones; las que no lo están *no* pueden.

El jugador que ha elegido al alcalde puede, en primer lugar, tomar un colono de la *reserva* de colonos (*no* del barco de los colonos) gracias a su privilegio. A continuación, los jugadores van tomando los colonos del barco de *uno en uno*, empezando por el alcalde. Los jugadores continúan tomando colonos de uno en uno, en sentido horario, hasta que no quede ninguno en el barco.

Los jugadores pueden poner sus nuevos colonos, **junto** con *todos* los que han conseguido en rondas anteriores, en *cualquier* círculo vacío de las fichas de su tablero de jugador. De esta manera, un jugador puede mover un colono que en una ronda anterior hubiera puesto en un círculo, o en San Juan.



Si un jugador no puede poner todos sus colonos en los círculos, puede «almacenar» los colonos sobrantes en la pequeña ciudad de San Juan de su tablero de jugador. Los colonos permanecerán allí hasta una próxima fase del alcalde, momento en el cual se podrán poner en los círculos vacíos de las fichas del jugador.

Como su última tarea, el alcalde pone nuevos colonos en el barco de los colonos, que se usarán en la próxima fase del alcalde. El alcalde toma un colono de la reserva de colonos y lo pone en el barco por cada círculo vacío que haya en los **edificios** de los tableros de jugador de *todos* los jugadores (*no* se tienen en cuenta los círculos vacíos de las plantaciones ni de las canteras). Aún así, y como mínimo, el alcalde debe poner al menos tantos colonos en el barco como jugadores haya en la partida.

**Notas:**

- Normalmente todos los jugadores ponen y mueven a sus colonos simultáneamente. Pero si algún jugador cree que la decisión de dónde poner sus colonos depende de lo que hagan los otros jugadores, entonces los jugadores deberán poner a los colonos siguiendo este orden: primero el alcalde, y después el resto de jugadores en sentido horario desde el alcalde.
- Si un alcalde se olvida de poner nuevos colonos en el barco (los jugadores se lo pueden recordar), deberá poner la cantidad mínima (igual a la cantidad de jugadores) en cuanto los jugadores se den cuenta.
- Cuando la reserva de colonos se agote, el alcalde no podrá usar su privilegio, y por supuesto no se rellenará el barco de los colonos.
- Los jugadores no pueden decidir poner sus colonos en San Juan si aún tienen algún círculo vacío en su tablero de jugador. Si es posible se deben llenar todos los círculos vacíos.
- El único momento en que los colonos se pueden poner en los círculos es durante la fase del alcalde.



**EL CONSTRUCTOR** (fase del constructor ➔ construcción de edificios)  
 El jugador que elija a este personaje podrá usar su privilegio para construir inmediatamente **un** edificio por un doblón menos de su coste normal. Paga el dinero al banco, toma el edificio del tablero de juego y lo pone en *cualquier* casilla vacía en la ciudad de su tablero de jugador. Para construir un edificio grande, se necesita tener dos casillas vacías adyacentes. A continuación el resto de jugadores, en sentido horario desde el constructor, pueden construir cada uno un edificio siguiendo las mismas reglas (pero a su coste normal).

**Notas:**

- Ningún jugador puede construir más de un edificio por ronda.
- Al final del reglamento hay más información sobre cada edificio en particular.

**Acción:**

Cada jugador toma colonos y los pone en las fichas de su tablero de jugador.

**Privilegio:**

El alcalde puede tomar un colono adicional de la reserva.

**Ejemplo para 4 jugadores**



En total el alcalde ha tomado 3 colonos, el segundo jugador ha tomado 2, y los jugadores 3 y 4 han tomado 1 colono cada uno.

Cada jugador puede poner *todos* sus colonos en sus círculos que estén vacíos.

Al final de la fase, el alcalde pone nuevos colonos en el barco.

**Acción:**

Cada jugador puede construir un edificio.

**Privilegio:**

El constructor paga un doblón menos por construir un edificio.



## Cantera

Cada cantera *ocupada* que tenga un jugador le reduce en 1 doblón el coste para construir un edificio. El límite de descuentos se indica en el tablero de juego: los jugadores que construyan edificios que figuren en la 1ª columna pueden reducir el coste como máximo en 1 doblón (1 cantera ocupada), los de la 2ª columna como máximo en 2 doblones (2 canteras ocupadas), los de la 3ª columna como máximo en 3 doblones (3 canteras ocupadas) y los de la 4ª columna como máximo en 4 doblones (4 canteras ocupadas). El descuento por el privilegio del constructor se añade al de la cantera, pero el coste de un edificio no puede reducirse a menos de 0 doblones. Un jugador con 3 canteras ocupadas pagaría estos costes: caseta de obra: 1 doblón; oficina: 3 doblones; puerto: 5 doblones; ayuntamiento: 7 doblones.

### Notas:

- Se debe recordar la función especial de la universidad.
- Si el constructor no construye ningún edificio, no recibe 1 doblón por su privilegio.
- No es posible construir más allá de las 12 casillas de ciudad. Un jugador que ya no tenga casillas de ciudad vacías no puede construir más edificios.



El coste de construcción se puede reducir teniendo canteras ocupadas.



### EL CAPATAZ (fase del capataz → producción de mercancías)

El jugador que elija a este personaje toma mercancías de la reserva de acuerdo a su capacidad de producción, y las pone en la rosa de los vientos en su tablero de jugador. De esta manera, en la rosa de los vientos estarán el dinero y las mercancías del jugador. A continuación, el resto de jugadores toman mercancías de la reserva de acuerdo a su capacidad, en sentido horario desde el capataz.

Como su última obligación, el capataz usa su privilegio para tomar **una** mercancía adicional (entre las que pueda producir) de la reserva.

### Notas:

- Se debe recordar la función especial de la fábrica.
- Si en la reserva no queda ningún barril de alguno de los tipos de mercancía que el jugador produce, se queda sin ella.
- Si el capataz no produce mercancías, no logra ninguna mercancía adicional por su privilegio.
- En «Los edificios de producción» se dan más detalles sobre la capacidad de producción.



### EL MERCADER (fase del mercader → venta de mercancías)

El jugador que elija a este personaje *puede* vender de inmediato **una** mercancía en la casa de comercio. Recibe del banco el precio indicado para la mercancía (de 0 a 4 doblones) *más* 1 doblón por su privilegio. A continuación, en sentido horario desde el mercader, el resto de jugadores *pueden* vender *una* mercancía en la casa de comercio y cobrar el precio indicado, siempre que haya espacio para ella. La fase del mercader acaba cuando todos los jugadores han tenido su turno para vender, o cuando la casa de comercio está llena.

Al vender mercancías se deben cumplir las siguientes reglas:

- La casa de comercio tiene espacio para tan sólo cuatro mercancías. En el momento en que se llena, ningún otro jugador puede vender más mercancías durante esa fase del mercader.
- La casa de comercio sólo compra mercancías *diferentes entre sí* (excepto si el jugador en cuestión tiene la oficina; ver más adelante).

Como última obligación, el mercader debe vaciar la casa de comercio si ha quedado llena con *cuatro* mercancías, poniéndolas en sus pilas correspondientes de la reserva. Si en la casa de comercio hay menos de cuatro mercancías, se dejan allí. *En la próxima fase del mercader será más difícil vender mercancías, porque las que ya hay en la casa de comercio no se pueden repetir, y porque quedan menos espacios disponibles.*

### Notas:

- Se deben recordar las funciones especiales del mercado pequeño y grande, y de la oficina.
- Si el mercader no vende nada, **no** consigue el doblón adicional por su privilegio.
- Un jugador puede vender maíz en la casa de comercio aunque no gane dinero al hacerlo.

### Acción:

Todos los jugadores toman mercancías de la reserva.

### Privilegio:

El capataz toma un barril adicional de mercancía de la reserva.

**Nota:** El capataz es el personaje del juego que entraña más riesgos. Los jugadores deben tener cuidado de no ayudar más a sus oponentes que a sí mismos al elegirlo.

### Acción:

Cada jugador puede vender 1 mercancía en la casa de comercio.

### Privilegio:

El mercader gana 1 doblón adicional cuando vende.

La casa de comercio sólo compra mercancías diferentes (excepto si el jugador que vende la mercancía tiene la oficina).

Al final de la fase, el mercader debe vaciar la casa de comercio si ésta ha quedado llena.



**EL CAPITÁN** (fase del capitán ➔ envío de mercancías)  
El capitán está al cargo de los envíos de mercancías al Viejo Mundo. Esto significa que será el primero en cargar mercancías en los barcos cargueros. A continuación le siguen el resto de jugadores, en sentido horario desde el capitán.

**Nota:**

• *En la fase del capitán cada jugador puede tener varios turnos para cargar mercancías en los barcos. Cuando sea el turno de cargar mercancías de un jugador, debe hacerlo (si puede). Durante su turno, un jugador sólo puede cargar mercancías de un solo tipo.*

La fase del capitán continúa, en sentido horario y jugador tras jugador, mientras haya al menos un jugador al que le queden mercancías que pueda cargar.

**Reglas de carga y envío**

Al hacer los envíos, los jugadores deben cumplir las siguientes reglas:

- Cada barco sólo puede llevar mercancías de *un* tipo.
- No se pueden cargar mercancías en un barco si en cualquiera de los otros dos barcos hay ya mercancías de ese tipo.
- No se pueden cargar mercancías en un barco que ya esté lleno.
- Cuando sea el turno de un jugador, si puede cargar mercancías en algún barco *debe* hacerlo. Sin embargo, tan sólo podrá cargar mercancías de *un* tipo.
- Cuando un jugador cargue mercancías, *deberá* cargar todas las que pueda de ese tipo. No se podrá guardar mercancías si en el barco que las lleva aún queda espacio disponible. Si hay varios barcos vacíos en los que el jugador podría cargar su mercancía, deberá elegir el barco en el que pueda cargar la mayor cantidad de barriles (sin dejar ninguno fuera, si es posible).
- Si un jugador tiene varios tipos de mercancías que puede cargar, puede elegir libremente cuál cargar. *El jugador no tiene por qué elegir las mercancías que le permitirían cargar la mayor cantidad de barriles.*

**Puntos de victoria**

Por *cada* barril que un jugador carga (no por cada tipo de mercancía), gana un punto de victoria (1 PV) en la forma de fichas de puntos de victoria de valor 1. *Al cargar mercancías en los barcos, todos los tipos de mercancía tienen el mismo valor: 1 PV por cada barril cargado. Los valores de las mercancías que se utilizan en la fase del mercader no se utilizan ahora.* Al cargar el primer tipo de mercancías, el capitán toma un punto de victoria adicional, gracias a su privilegio. El capitán no obtiene PV adicionales por cada tipo posterior de mercancías que cargue.

A diferencia del dinero y de las mercancías, los puntos de victoria se mantienen ocultos a los otros jugadores. Las fichas de puntos de victoria se guardan, boca abajo, en la rosa de los vientos del tablero de jugador. De vez en cuando se deben cambiar 5 fichas de valor 1 por una ficha de valor 5.

**Almacenamiento de mercancías**

Cuando ya no se puedan cargar más mercancías en los barcos, los jugadores deben almacenar las mercancías sobrantes en la rosa de los vientos. Cada jugador puede almacenar *una* mercancía (**un barril**) en su rosa de los vientos. Para el resto de mercancías que aún le sobren, cada jugador debe encontrar espacio en uno de sus almacenes (pequeño o grande). Si un jugador no tiene suficiente espacio de almacenamiento, debe devolver a la reserva todas las mercancías que no ha podido almacenar (*en «almacén pequeño» encontrarás más información*).

Como última obligación, el capitán vacía todos los barcos *llenos*, poniendo las mercancías que haya en ellos en sus pilas correspondientes de la reserva. Los barcos que estén parcialmente llenos o vacíos se quedan como están hasta la próxima fase del capitán. *En la próxima fase del capitán será más difícil cargar mercancías, por los tipos de mercancía que ya están cargados y porque quedan menos espacios disponibles.*

**Notas:**

- *Se deben recordar las funciones especiales de los almacenes pequeño y grande, el puerto y el muelle.*

**Acción:**

Los jugadores *deben* cargar mercancías en los barcos cargueros.

**Privilegio:**

El capitán gana 1 PV adicional.

Cada carguero sólo puede llevar mercancías de un tipo, y tiene que ser diferente del que llevan los otros barcos.

La fase del capitán acaba cuando nadie puede cargar más mercancías; entonces, el capitán vacía los barcos que están llenos.

**Almacenar mercancías**

Cada jugador solo puede almacenar *una* mercancía (*a no ser que tenga almacenes*).

**Ejemplo de fase del capitán (con 4 jugadores):**

**Ana** es el capitán y empieza a cargar. Tiene 2 de maíz y 6 de azúcar. Los barcos de 5 y 7 casillas están vacíos, y hay 3 de maíz en el barco de 6 casillas. **Ana** debe cargar sus 2 de maíz o sus 6 de azúcar. Elige el azúcar y carga sus 6 barriles de azúcar en el barco de 7 casillas (no puede elegir el de 5 casillas porque no podría cargar todo el azúcar). Gana 7 PV (6 + 1 por el privilegio del capitán).

**Roberto** es el siguiente. Tiene 2 de azúcar y 3 de tabaco. Elige el azúcar y carga 1 barril en el barco de 7 casillas, llenándolo (no puede cargar el otro barril de azúcar porque no queda espacio). Podría haber elegido cargar sus 3 de tabaco en el barco de 5 casillas que está vacío, pero espera poder venderlo más adelante en la casa de comercio. Gana 1 PV.

**Cristina** es la próxima. Tiene 2 de maíz y 1 de tabaco. Elige el tabaco y carga 1 barril en el barco vacío de 5 casillas. Gana 1 PV.

**David** va a continuación. Tiene 1 de maíz y 5 de añil. Debe cargar el maíz en el barco de 6 casillas porque no hay lugar donde cargar el añil. Gana 1 PV.

**Ana** tiene otro turno. Ahora debe cargar sus 2 de maíz en el barco de 6 casillas. Gana 2 PV más.

**Roberto** no tiene otra opción que cargar sus 3 de tabaco en el barco de 5 casillas. Gana otros 3 PV.

**Cristina** y **David** aún tienen mercancías, pero no pueden cargarlas en ningún barco. **Ana** y **Roberto** ya no tienen mercancías. Por lo tanto, la fase acaba. Ahora, **Cristina** y **David** almacenan las mercancías que les han sobrado. Como ambos tienen más de 1 barril, deberán guardar los barriles adicionales en almacenes, o perderlos. Por último, **Ana** vacía los dos barcos que se han llenado: el de 6 casillas y el de 7. Los 4 barriles de tabaco se quedan en el barco de 5 casillas.

- Si un jugador no puede almacenar todas las mercancías que le han sobrado, puede elegir cuáles almacenará y cuáles devolverá a la reserva.
- El capitán sólo gana **un** PV adicional por su privilegio, independientemente de cuántos tipos diferentes de mercancías cargue. Si no carga ninguna mercancía, **no** ganará el PV adicional por su privilegio.
- Los jugadores sólo tienen que comprobar su capacidad de almacenamiento de mercancías al final de la fase del capitán. Las mercancías que se adquieran durante otras fases se almacenarán en la rosa de los vientos (sin límite) hasta la próxima fase del capitán.



### LOS BUSCADORES DE ORO

El jugador que elige a este personaje no lleva a cabo ninguna acción, ni se la ofrece a los otros jugadores, pero toma 1 doblón del banco gracias a su privilegio.

### Final de la ronda

Una vez que el último jugador de la ronda haya elegido un personaje y todos los jugadores hayan completado la acción de dicho personaje (si la tiene) la ronda acabará. El gobernador tomará tres doblones del banco, y pondrá *uno* sobre cada uno de los personajes que *no* se han elegido durante la ronda. Estos

doblones se añadirán con independencia de la cantidad de doblones que ya tengan los personajes. Los personajes se irán haciendo más atractivos para los jugadores a medida que acumulen más doblones, *además* de seguir teniendo su privilegio. *Por ejemplo, un jugador que elija a un buscador de oro con 2 doblones conseguirá, en total, 3 doblones por su elección.* Por último, los jugadores devuelven los personajes que habían elegido, y el gobernador entrega la carta de gobernador al jugador de su izquierda. El nuevo gobernador empieza la siguiente ronda eligiendo un personaje, y de esta manera la partida continúa.

### Acción:

Ninguna.

### Privilegio:

El buscador de oro toma 1 doblón del banco.

### Final de la ronda:

Se pone 1 doblón en cada uno de los personajes que no se han elegido.

Se devuelven todos los personajes elegidos.

Se entrega la carta de gobernador al siguiente jugador en sentido horario, el cual empieza una nueva ronda.

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida acabará **al final** de la ronda en la cual se cumpla al menos una de las siguientes condiciones:

- que al final de la fase del alcalde no queden suficientes colonos para rellenar el barco de los colonos;
- que durante la fase del constructor, al menos un jugador construya en su duodécima casilla de ciudad;
- que durante la fase del capitán se use la última ficha de puntos de victoria.

*Si se acaban las fichas de puntos de victoria, los jugadores que ganen más PV a partir de ese momento deberán anotarlos usando lápiz y papel.*

Seguidamente se cuentan los puntos de victoria de los jugadores usando lápiz y papel. Cada jugador debe sumar:

- el valor total de sus fichas de PV (incluyendo los que haya anotado en papel) +
- el valor de PV de sus edificios (*el número de color marrón rojizo que figura en la esquina superior derecha del edificio*) +
- los PV *adicionales* por sus edificios grandes que estén ocupados.

### Notas:

- *Un edificio vale sus puntos de victoria normales incluso aunque no esté ocupado. Así pues, por ejemplo, los cinco edificios grandes darán 4 PV cada uno tanto si están ocupados como si no lo están.*
- *Sin embargo, los cinco edificios grandes sólo dan sus puntos de victoria **adicionales** (ver más adelante) cuando están ocupados.*

El jugador con más puntos de victoria es el ganador. Si dos o más jugadores empatan a puntos de victoria, el ganador será el jugador que tenga más dinero entre doblones y mercancías (cada barril de mercancía vale por 1 doblón).

### Final de la partida

La partida acabará cuando:

- no queden suficientes colonos para rellenar el barco de los colonos.
- al menos un jugador haya construido en sus 12 casillas de ciudad.
- se acaben las fichas de puntos de victoria.

### Cada jugador sumará:

- sus fichas de PV +
- los PV de sus edificios +
- los PV adicionales de sus edificios grandes (*pero sólo si están ocupados*).

El jugador con más puntos de victoria será el ganador.



# LOS EDIFICIOS

## Reglas comunes a todos los edificios:

- Cada jugador puede construir cada edificio sólo *una vez*.
- Cuando hay al menos un colono en un edificio, se considera que el edificio está *ocupado*. Sólo los edificios ocupados tienen valor (*excepto para contar su valor en puntos de victoria*).
- Un edificio se pone en una casilla de ciudad vacía. Un edificio grande necesita dos casillas vacías adyacentes. No tiene importancia la casilla o casillas concretas de ciudad en las que se ponga el edificio. Un edificio se puede *mover* de una casilla a otra de la ciudad, a fin de dejar espacio suficiente para poner un edificio grande. No obstante, igual que ocurre en la isla con las plantaciones y las canteras, un jugador no puede *retirar* un edificio de la ciudad (*por ejemplo, para dejar espacio para otro edificio o para prolongar la partida*).
- El número de color marrón rojizo que figura en la esquina superior derecha del edificio indica cuántos puntos de victoria valdrá al final de la partida (tanto si está ocupado, como si está sin ocupar).
- El número en el primer círculo del edificio es el coste de construcción. Una vez construido, el coste del edificio no tiene ningún otro efecto en la partida.

## LOS EDIFICIOS DE PRODUCCIÓN

(azul, blanco, marrón claro y marrón oscuro)

Los edificios de producción son necesarios, junto con las plantaciones, para la producción de algunas mercancías:

- En las añilerías se procesan las plantas de añil para producir tinte (barriles azules).
- En las azucareras se procesan las cañas de azúcar para extraer el azúcar (barriles blancos).
- En el secadero de tabaco se trocean las hojas de tabaco (barriles marrones claros).
- En el tostadero de café se tuestan los granos de café (barriles marrones oscuros).

### Nota:

- *No hay edificio de producción para el maíz. El maíz (barriles amarillos) se obtiene directamente en la plantación si necesidad de procesarlo. Esto significa que, en la fase del capataz, las plantaciones de maíz ocupadas producirán maíz (barriles amarillos) directamente.*

El número de círculos en los edificios de producción indica la máxima cantidad de mercancías que dichos edificios pueden producir cuando los círculos tienen colonos. Por supuesto, el jugador debe tener también las *suficientes* plantaciones ocupadas del tipo apropiado, a fin de poder producir las materias primas que necesitará para elaborar las mercancías en los edificios de producción.

## Los edificios

Cada jugador puede construir cada edificio sólo una vez.

Sólo los edificios ocupados tienen valor.

## Los edificios de producción



Los círculos en los edificios de producción indican el máximo número de mercancías que el edificio puede producir.



## Ejemplo

El jugador produce las mercancías siguientes:

- 1 **2 barriles de maíz** (porque la 3ª plantación de maíz no está ocupada).



- 2 **1 barril de tabaco** (porque en el 2º círculo del secadero no hay ningún colono).



- 3 **3 barriles de azúcar** (porque la 4ª plantación de azúcar no está ocupada).



## Notas:

- Las materias primas que se usan en la elaboración de mercancías no existen en el juego. En el ejemplo de la página 8, los jugadores sólo reciben los productos finales de su producción. Los colonos que queden sin usar (como el colono en la segunda plantación de tabaco, y el cuarto colono en la azucarera) no producirán nada.
- Tal y como se describe en el capataz, si un jugador produce una mercancía pero en la reserva no queda ningún barril de dicha mercancía, entonces no recibirá nada.

## LOS EDIFICIOS VIOLETAS

Hay 17 edificios violetas diferentes: dos de cada uno de los 12 edificios pequeños, y uno de cada uno de los 5 edificios grandes. Las funciones especiales de los edificios violetas permiten a los jugadores romper algunas de las reglas normales del juego. Así, por ejemplo, el dueño de una oficina ocupada puede vender a la casa de comercio un tipo de mercancías que ya haya allí. Un jugador nunca está obligado a usar la función especial de un edificio violeta ocupado si no quiere (esto es especialmente importante con el muelle; ver más adelante).

### Los edificios violetas

- Las funciones especiales permiten romper algunas de las reglas del juego.
- No es obligatorio usarlos.



### Mercado pequeño

El dueño de un mercado pequeño ocupado consigue un doblón adicional del banco cuando vende una mercancía durante la fase del mercader.

*Ejemplo:* Ana vende un barril de maíz y recibe 1 doblón.



### Hacienda

El dueño de una hacienda ocupada puede, durante su turno en la fase del colonizador, **antes** de robar una de las plantaciones descubiertas, robar una plantación *adicional* de una de las pilas boca abajo (siempre debe ser la plantación superior de la pila elegida) y ponerla en cualquier casilla vacía de su isla. A continuación, resolverá de manera normal su turno en la fase del colonizador.

*Nota:* si un jugador elige robar una plantación boca abajo, debe ponerla inmediatamente en una casilla vacía de su isla. No puede descartarla. Si el jugador también tiene una caseta de obra ocupada, no puede robar una cantera en lugar de la plantación. De esta manera, si el colonizador tiene una hacienda, sólo podrá robar una cantera.



### Caseta de obra

El dueño de una caseta de obra ocupada puede, en su turno durante la fase del colonizador, poner una cantera en su isla **en lugar de** una de las plantaciones descubiertas.

*Nota:* aunque el colonizador tenga una caseta de obra, sólo podrá robar una cantera en total (es decir, no podrá robar una segunda cantera gracias a su privilegio).



### Almacén pequeño

Tal y como se describe en la fase del capitán, al final de dicha fase cada jugador debe almacenar las mercancías que no ha podido cargar. Si un jugador no tiene suficiente espacio de almacenamiento, debe devolver las mercancías a la reserva.

Al final de la fase del capitán, el dueño de un almacén pequeño ocupado puede almacenar en su rosa de los vientos, **además** del único barril que se le permite normalmente, todos los barriles de un tipo de mercancías que elija. El almacén evita al jugador devolver dichas mercancías a la reserva (aunque seguirá estando obligado a cargar mercancías en los barcos según las reglas normales).

*Nota:* las mercancías elegidas no se guardan en la ficha de almacén pequeño, sino en la rosa de los vientos del jugador.



### Hospicio

Durante la fase del colonizador, cuando el dueño de un hospicio ocupado pone una plantación o una cantera en su isla, puede robar un colono de la **reserva de colonos** y ponerlo en **esa ficha**.

*Notas:* si el jugador también tiene una hacienda ocupada y elige robar la plantación adicional, **no** recibirá un colono adicional para ella. Si no quedan colonos en la reserva, el jugador puede robarlo del barco de los colonos. Si allí tampoco queda ninguno, el jugador se queda sin el colono.



### Oficina

Cuando el dueño de una oficina ocupada vende una mercancía a la casa de comercio durante la fase del mercader, no es necesario que dicha mercancía sea diferente a las que ya hay en la casa de comercio. Si la casa de comercio está llena, el jugador no puede vender mercancías en ella.

*Ejemplo:* en la casa de comercio ya hay un barril de tabaco. Roberto tiene una oficina ocupada, y en su turno vende tabaco a la casa de comercio. Cristina tiene la otra oficina y también la tiene ocupada, así que ella también puede vender tabaco a la casa de comercio.



### Mercado grande

El dueño de un mercado grande ocupado consigue 2 doblones adicionales del banco cuando vende una mercancía durante la fase del mercader.

*Ejemplo:* si un jugador tiene el mercado pequeño y el grande, consigue 3 doblones adicionales cuando venda una mercancía a la casa de comercio.



### Almacén grande

Al final de la fase del capitán, el dueño de un almacén grande ocupado puede almacenar en su rosa de los vientos, **además** del único barril que se le permite normalmente, todos los barriles de dos tipos de mercancías que elija.

*Nota:* si un jugador tiene el almacén pequeño y el grande, en total podrá almacenar en su rosa de los vientos todos los barriles de tres tipos de mercancías que elija.



### Fábrica

Si el dueño de una fábrica ocupada produce mercancías de más de un *tipo* durante la fase del capataz, ganará dinero del banco: por producir dos *tipos* de mercancías gana 1 doblón; por tres *tipos* de mercancías gana 2 doblones; por cuatro *tipos* de mercancías gana 3 doblones; y por los cinco *tipos* de mercancías gana 5 doblones. El número de barriles producidos no tiene importancia.

*Ejemplo:* David tiene una fábrica ocupada, 3 plantaciones de maíz ocupadas, 3 plantaciones de azúcar ocupadas, 1 plantación de tabaco ocupada y los edificios de producción correspondientes con la cantidad necesaria de colonos. Produce sólo 2 barriles de azúcar y 1 barril de tabaco, porque en la reserva no queda maíz y hay sólo 2 barriles de azúcar. Gana 1 doblón del banco por haber producido 2 tipos de mercancías.



### Universidad

Durante la fase del constructor, cuando el dueño de una universidad ocupada construya un edificio en su ciudad, puede robar un colono de la **reserva de colonos** y ponerlo en ese **edificio**.

*Nota:* aunque el jugador construya un edificio de producción que tenga más de un círculo, sólo podrá robar un colono gracias a la universidad. Si no quedan colonos en la reserva, puede robarlo del barco de los colonos. Si allí tampoco queda ninguno, el jugador se queda sin el colono.



### Puerto

Durante la fase del capitán, cada vez que el dueño de un puerto ocupado cargue mercancías en un barco, ganará un punto de victoria adicional.

*Ejemplo:* el dueño de un puerto ocupado (y también de un muelle ocupado) sólo puede cargar 3 de sus 5 barriles de tabaco en el «barco del tabaco» porque esos 3 barriles llenan el barco: el jugador gana 3 + 1 PV. Cuando le vuelve a tocar, carga 2 barriles de azúcar en el «barco del azúcar»: gana 2 + 1 PV. En su próximo turno de carga, usa su muelle para poner los 2 barriles de tabaco que le quedan en la reserva: gana 2 + 1 PV. Así pues, durante su fase del capitán el jugador ha ganado 3 PV adicionales usando su puerto (y 2 PV adicionales con su muelle).



### Muelle

Durante la fase del capitán, cuando un jugador con un muelle ocupado deba cargar mercancías, en **lugar** de cargarlas en un barco carguero puede poner **todas** las mercancías de **un** tipo en la reserva, y conseguir la cantidad correspondiente de puntos de victoria como si las hubiera cargado en un barco. Es como si el jugador tuviera a su disposición un barco imaginario con una capacidad de carga ilimitada.

Cada jugador, durante su turno de la fase del capitán, debe cargar mercancías en los barcos siempre que pueda hacerlo, excepto cuando elija usar su muelle para «cargar» las mercancías en su barco imaginario. El muelle sólo se puede usar **una vez** durante la fase del capitán, pero su dueño puede decidir exactamente cuándo usarlo (en caso de que quiera hacerlo). El barco imaginario puede admitir cualquier mercancía, incluso una del mismo tipo que las que ya estén en los tres barcos cargueros o en el otro barco imaginario del muelle.

*Nota:* cuando un jugador use su muelle, debe cargar en el barco imaginario **todos** los barriles que tenga del tipo de mercancía elegido (el jugador no está obligado a elegir la mercancía de la cual tenga más barriles). Un barco imaginario tiene una capacidad de 11 barriles.

*Ejemplo:* en el ejemplo anterior del puerto supongamos que el jugador usó su muelle para poner sus 5 barriles de tabaco en la reserva. En este caso, el «barco del tabaco» no quedaría lleno al final de la fase del capitán, y por lo tanto no se debería vaciar como en el ejemplo anterior.

# LOS EDIFICIOS GRANDES

Sólo hay una ficha de cada uno de los cinco edificios grandes, lo cual quiere decir que sólo un jugador podrá construir cada uno de ellos. Cada edificio grande necesita dos casillas de ciudad adyacentes para ser construido, pero a todos los demás efectos de juego cuenta como un único edificio.

## Nota:

Cuando se mencione «edificio grande» a lo largo de este reglamento, se referirá siempre a uno de los cinco edificios que se describen a continuación.



## Cofradía

El dueño de una cofradía *ocupada* gana, al final de la partida, 1 PV adicional por cada edificio de producción *pequeño* (esto es, la añilería pequeña y la azucarera pequeña) que tenga en su ciudad, y 2 PV adicionales por cada edificio de producción *normal* que tenga en su ciudad (esto es, la añilería, la azucarera, el secadero de tabaco y el tostadero de café). En ambos casos, el jugador recibirá los PV independientemente de si el edificio en cuestión está ocupado o sin ocupar.

**Ejemplo:** al final de la partida, el dueño de una cofradía *ocupada* tiene también una azucarera pequeña y normal, una añilería pequeña y un tostadero de café: gana 6 PV adicionales.



## Residencia

El dueño de una residencia *ocupada* gana, al final de la partida, puntos de victoria adicionales por las plantaciones y canteras que tenga en su isla. Por tener hasta nueve casillas de isla llenas gana 4 PV, por tener diez casillas llenas gana 5 PV, por tener once casillas llenas gana 6 PV y por tener las doce casillas llenas gana 7 PV.

**Ejemplo:** al final de la partida, el dueño de una residencia *ocupada* ha llenado 10 de sus 12 casillas de isla con plantaciones y canteras: gana 5 PV adicionales.



## Fortaleza

El dueño de una fortaleza *ocupada* gana, al final de la partida, 1 PV adicional por cada tres colonos que tenga en su tablero de jugador.

**Ejemplo:** al final de la partida, el dueño de una fortaleza *ocupada* tiene en total 20 colonos repartidos entre sus plantaciones, canteras, edificios y en San Juan: gana 6 PV adicionales.



## Aduana

El dueño de una aduana *ocupada* gana, al final de la partida, 1 PV adicional por cada 4 PV que haya conseguido durante la partida. El jugador sólo debe contar sus fichas de puntos de victoria (y cualquier punto de victoria adicional que se haya anotado en papel, después de que se agotasen las fichas pero antes del final de la partida). A efectos de la aduana, no se tienen en cuenta los puntos de victoria que el jugador ha ganado al final de la partida por los edificios que ha construido.

**Ejemplo:** al final de la partida, el dueño de una aduana *ocupada* tiene en total 23 puntos de victoria en fichas de PV: gana 5 PV adicionales.



## Ayuntamiento

El dueño de un ayuntamiento *ocupado* gana, al final de la partida, 1 PV adicional por cada edificio violeta (ocupado o sin ocupar) que tenga en su ciudad (*incluido el ayuntamiento*).

**Ejemplo:** al final de la partida, el dueño de un ayuntamiento *ocupado* también tiene hacienda, puerto, oficina, caseta de obra, almacén grande y residencia: gana 7 PV adicionales.

<b>Añilería pequeña</b> 1 1	<b>Añilería</b> 2 3	<b>Secadero de tabaco</b> 3 5	<b>Cofradía</b> 4 2 PV por cada edificio de producción normal (ocupado o no) 1 PV por cada edificio de producción pequeño (ocupado o no) 10 (Fin del juego)	<b>Aduana</b> 4 1 PV por cada 4 PV conseguidos durante la partida 10 (Fin del juego)
<b>Azucarera pequeña</b> 1 2	<b>Azucarera</b> 2 4	<b>Tostadero de café</b> 3 6		
<b>Mercado pequeño</b> 1 1 + 1 doblón por venta (Fase del mercader)	<b>Hospicio</b> 2 4 + 1 colono para plantación o cantera (Fase del colonizador)	<b>Fábrica</b> 3 7 + 0/1/2/3/5 doblones por tipo de mercancía (Fase del capataz)	<b>Residencia</b> 4 PV por casillas llenas en la isla (plantaciones y canteras, ocupadas o no): 4 PV por 9 ó menos 5 PV por 10 6 PV por 11 7 PV por 12 10 (Fin del juego)	<b>Ayuntamiento</b> 4 1 PV por cada edificio violeta 10 (Fin del juego)
<b>Hacienda</b> 1 2 + 1 plantación de la reserva (Fase del colonizador)	<b>Oficina</b> 2 5 Vende un tipo de mercancía repetido (Fase del mercader)	<b>Universidad</b> 3 8 + 1 colono para edificio (Fase del constructor)		
<b>Caseta de obra</b> 1 2 Cantera en vez de plantación (Fase del colonizador)	<b>Mercado grande</b> 2 5 + 2 doblones por venta (Fase del mercader)	<b>Puerto</b> 3 8 + 1 PV por embarcar mercancías (Fase del capitán)	<b>Fortaleza</b> 4 1 PV por cada tres colonos 10 (Fin del juego)	
<b>Almacén pequeño</b> 1 3 Almacena 1 tipo de mercancías (Fase del capitán)	<b>Almacén grande</b> 2 6 Almacena 2 tipos de mercancías (Fase del capitán)	<b>Muelle</b> 3 9 Embarcadero con barco propio (Fase del capitán)		

Recomendamos que los jugadores tengan esta página a la vista durante la partida, para poder consultar las funciones especiales de los edificios. Esto es especialmente útil para los jugadores que están sentados de tal modo que el tablero de juego les queda al revés.

## REGLAS PARA 2 JUGADORES

Se aplican todas las reglas del juego básico con las siguientes excepciones:

### PREPARATIVOS

- **Cada jugador toma 1 tablero de jugador, 3 doblones y 1 plantación**  
Jugador inicial: plantación de añil (+ carta de gobernador);  
2º jugador: plantación de maíz
- **Retira 3 plantaciones de cada tipo** (maíz, añil, azúcar, tabaco, café) del juego y devuélvelas a la caja. **Retira 3 canteras** (sólo se usan 5 canteras).  
Pon en una pila las canteras restantes. Mezcla y pon en pilas las plantaciones restantes. Descubre 3 plantaciones y colócalas al lado de las canteras (*siempre una más que jugadores*).
- **Edificios:** coloca *uno* de cada edificio violeta y *dos* de cada edificio de producción en el tablero de juego.
- **Puntos de victoria:** se usan 65 puntos de victoria.
- **Colonos:** coloca 40 colonos en la reserva **y además** 2 colonos en el barco de los colonos (*como en las reglas básicas: mínimo = número de jugadores*).
- **Barcos cargueros:** Coloca sólo los barcos de 4 y 6 casillas al lado del tablero.
- **Mercancías:** Retira 2 barriles de cada tipo de mercancía del juego y devuélvelos a la caja. Coloca el resto al lado del tablero de juego.
- **Coloca la casa de comercio y siete personajes** (*todos excepto un buscador de oro*) al lado del tablero de juego.

### Desarrollo de la partida

Empieza el gobernador eligiendo un personaje y ambos jugadores lo utilizan como en el juego básico. Los jugadores van alternándose para elegir personajes hasta que hayan escogido **tres** personajes cada uno y seis personajes en total se hayan resuelto como en el juego básico. El gobernador pone un doblón sobre la carta de personaje que ha quedado sin elegir (el séptimo personaje), los jugadores devuelven los personajes que han elegido, el gobernador entrega la carta de gobernador a su oponente y la partida continúa como en el juego básico.

### FIN DE JUEGO

La partida termina de la misma forma que en el juego básico: al final de la ronda en la cual no queden suficientes colonos para rellenar el barco de los colonos, cuando se use la última ficha de puntos de victoria o cuando un jugador construya en su duodécima casilla de ciudad.