

PUERTO RICO

波多黎各

特別典藏版

1897

規則書



目錄

波多黎各1897特別典藏版	3
特別典藏版遊戲配件	3
遊戲目標	5
遊戲設置（基礎遊戲：3到5位玩家）	6
遊戲流程	9
回合與角色	9
概念	9
種植者（發展鄉村）	10
招募官（招募工人）	10
建築師（發展建築）	11
製造商（生產商品）	12
貿易商（販售商品）	13
船長（出口商品）	14
探險家（獲得錢幣）	17
新的一輪	17
遊戲結束	17
建築	18
2人遊戲	22
擴充與可選遊戲規則	23
擴充I：新建築	23
擴充II：公民	26
擴充III：走私者	28
擴充IV：節慶	29
擴充V：節慶卡	30
擴充VI：成就	32
可選遊戲規則	32
波多馬	33
遊戲配件	33
概覽	33
遊戲設置	34
遊戲流程	35
常見注意事項	35
選擇角色	35
跟進角色	36
移動行動紀錄標記	36
角色選擇範例	36
角色行動	37
一輪結束	39
遊戲結束	39
難度等級	39
擴充相容規則	40
波多馬能力板塊	41
桌遊裡的歷史	42
製作人員	43
規則概覽	44

波多黎各 1897 特別典藏版

1897年，大殖民時代已經結束，波多黎各正努力在現代世界中尋找自己的定位。你也希望在這個新時代中爭得一席之地——你已經做好了與其他農夫競爭這個機會的準備。你必須爭奪最優秀的工人，利用波多黎各最珍貴的資源來生產商品。致力以最高的利潤出售商品的同時，推動城市基礎建設的繁榮，並逐步建立起你的名聲。你是否能如願累積聲望，成為全地區最富有的農夫？

在本規則書的最後，你可以找到更多關於波多黎各歷史的介紹。

特別典藏版遊戲配件

主遊戲：



1本規則書



1張雙面主圖板



5張幫助卡



5張雙層玩家圖板



5個雙面玩家肖像板塊

58個鄉村板塊

- ① 10座玉米種植園
- ② 12座水果種植園
- ③ 11座蔗糖種植園
- ④ 9座菸草種植園
- ⑤ 8座咖啡種植園
- ⑥ 8座採石場



8個角色板塊（船長、貿易商、2個探險家、種植者、建築師、招募官、製造商）



1個種植園布袋



44個一般建築板塊



5個擴建建築板塊



4個可選一般建築板塊



4個紙質私人船隻標記
(2種類型)



50個木質勝利分
 ·31個1VP
 ·19個5VP



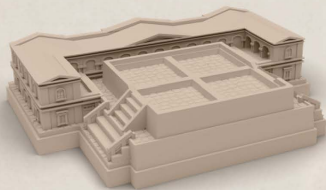
51枚金屬錢幣
 ·43枚銀幣（面值1）
 ·8枚金幣（面值5）



1個總督印璽模型
 （起始玩家標記）



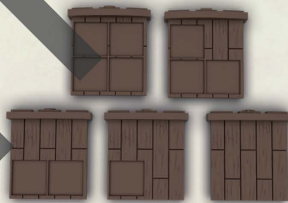
1個就業處模型



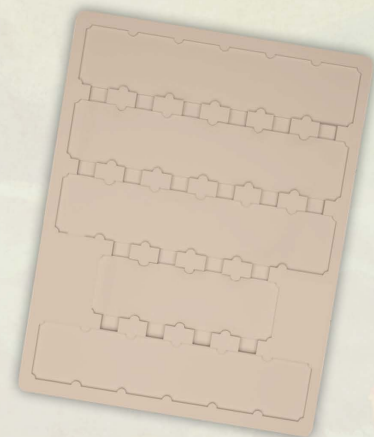
1個交易所模型



3個商船模型



5個塑膠商船甲板，以數字4/5/6/7/8
 標記（有0/1/2/3/4個額外商品箱格）



1個建築收納盤



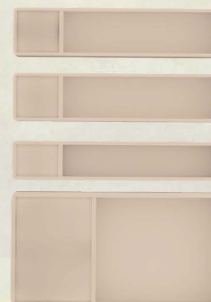
50個商品箱模型
 ·10個玉米商品箱
 ·11個水果商品箱
 ·11個蔗糖商品箱
 ·9個菸草商品箱
 ·9個咖啡商品箱



100個工人模型
 （4種類型）



1個資源收納盤



4個VP&工人收納盤



專為波多黎各鑄造的錢幣，1895到1896年由馬德里皇家鑄幣廠所鑄造。



受歷史啟發，《波多黎各1897》的紙質錢幣



《波多黎各1897》的金屬錢幣

錢幣設計：

波多黎各從未擁有自己的鑄幣廠，而到了19世紀末，西班牙貨幣已難以運送至該島。從1870年代到1890年代期間，波多黎各主要使用墨西哥、委內瑞拉以及美國的銀幣。某個時期開始，有一群人開始囤積這些外國銀幣，導致它們逐漸退出流通市場。因此，西班牙政府授權馬德里的皇家鑄幣廠專為波多黎各鑄幣，這些錢幣僅於1895至1896年間製造。這也就是為什麼遊戲中的錢幣標示為1896年，而不是1897年的原因。

擴充I：新建築



24個一般建築板塊



2個擴建建築板塊



14個一般建築板塊



1個擴建建築板塊



20個公民模型
(2種類型)

擴充III：走私者



1個角色板塊
(走私者)



1個走私者
標記



1張節慶圖板

擴充V：節慶卡



12張節慶卡

擴充VI：成就



30張成就卡

標準版遊戲配件

(這些配件將替換特別典藏版中對應的配件)。



1個紙質總督印璽



100個木質工人



20個木質公民



1個塑膠底座



51枚紙質錢幣



50個木質商品箱



3個紙質雙面船隻

遊戲目標

遊戲的目標是透過策略治理風光明媚的波多黎各島，以此獲得最多的勝利分 (VP)。玩家将輪流扮演種植者、建築師、招募官、製造商、貿易商、船長或探險家等角色。雖然每位玩家都可以執行該回合所選角色的行動，但只有選擇該角色的玩家能享有其專屬的特權。然而，要小心你的對手：有時候你選擇的角色對其他玩家的幫助可能比對你自己更大。在多輪遊戲中，玩家必須不斷適應局勢的變化，才能在與其他玩家的競爭中保持優勢。

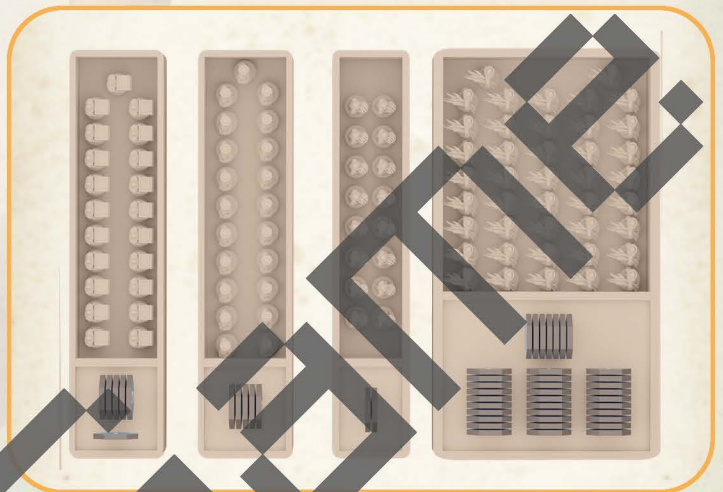
遊戲目標：

遊戲目標是藉由發展你在島上的產業，以此獲得最多的勝利分。

遊戲結束時擁有最多勝利分的玩家獲勝。

遊戲設置 (基礎遊戲：3到5位玩家)

- ① 將主圖板放置在桌子中央。
- ② 將建築收納盤放置在主圖板旁。
- ③ 將資源收納盤放置在主圖板旁。
- ④ 將就業處與交易所模型放置在主圖板上對應的空格。
- ⑤ 將VP&工人收納盤放置在主圖板旁。確認使用對應遊戲人數的收納盤。
 - 3人遊戲：標示有2♣和3♣的收納盤，總計75VP和58名工人。
 - 4人遊戲：標示有2♣、3♣和4♣的收納盤，總計100VP和79名工人。
 - 5人遊戲：標示有2♣、3♣、4♣和5♣的收納盤，總計126VP和100名工人。
- ⑥ 從VP&工人收納盤拿取3、4或5名工人（等同於玩家人數），並將它們放置在就業處格上。
- ⑦ 將種植園布袋放置在主圖板旁並將所有種植園板塊放進種植園布袋。



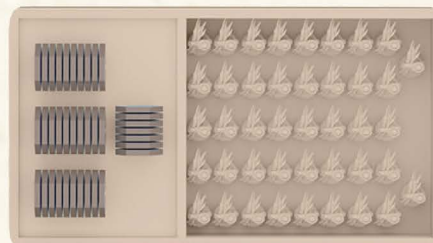
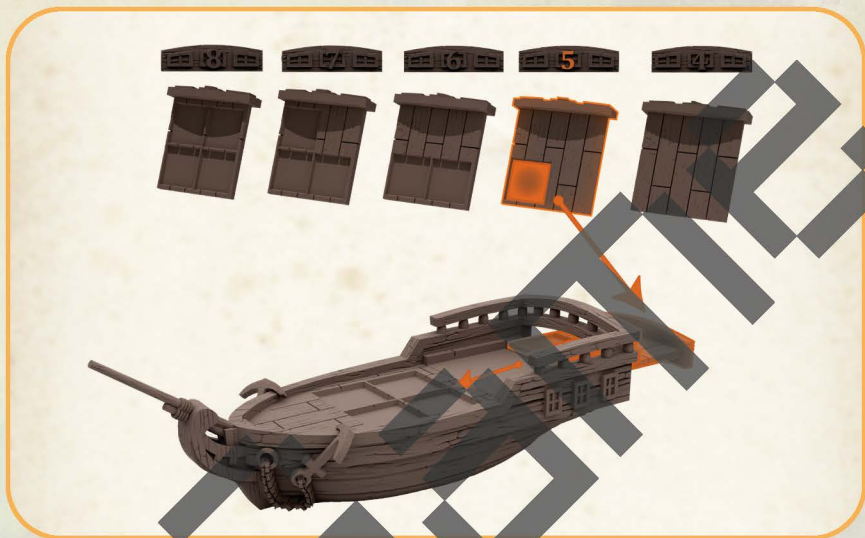
3人遊戲時主圖板設置範例



- ⑧ 從種植園布袋中隨機抽取4、5或6個種植園板塊（玩家人數+1），並將它們放置在主圖板上。
- ⑨ 將所有8個採石場板塊面朝上疊成一堆，放置在主圖板上。
- ⑩ 將角色板塊面朝上放置在主圖板上。
 - 3人遊戲：6個板塊（移除2個探險家）。
 - 4人遊戲：7個板塊（移除1個探險家）。
 - 5人遊戲：全部8個板塊。

⑪ 根據玩家人數將商船甲板插入商船模型。然後將商船放置在主圖板上對應的位置。

- 3人遊戲：標示4、5和6的甲板。
- 4人遊戲：標示5、6和7的甲板。
- 5人遊戲：標示6、7和8的甲板。

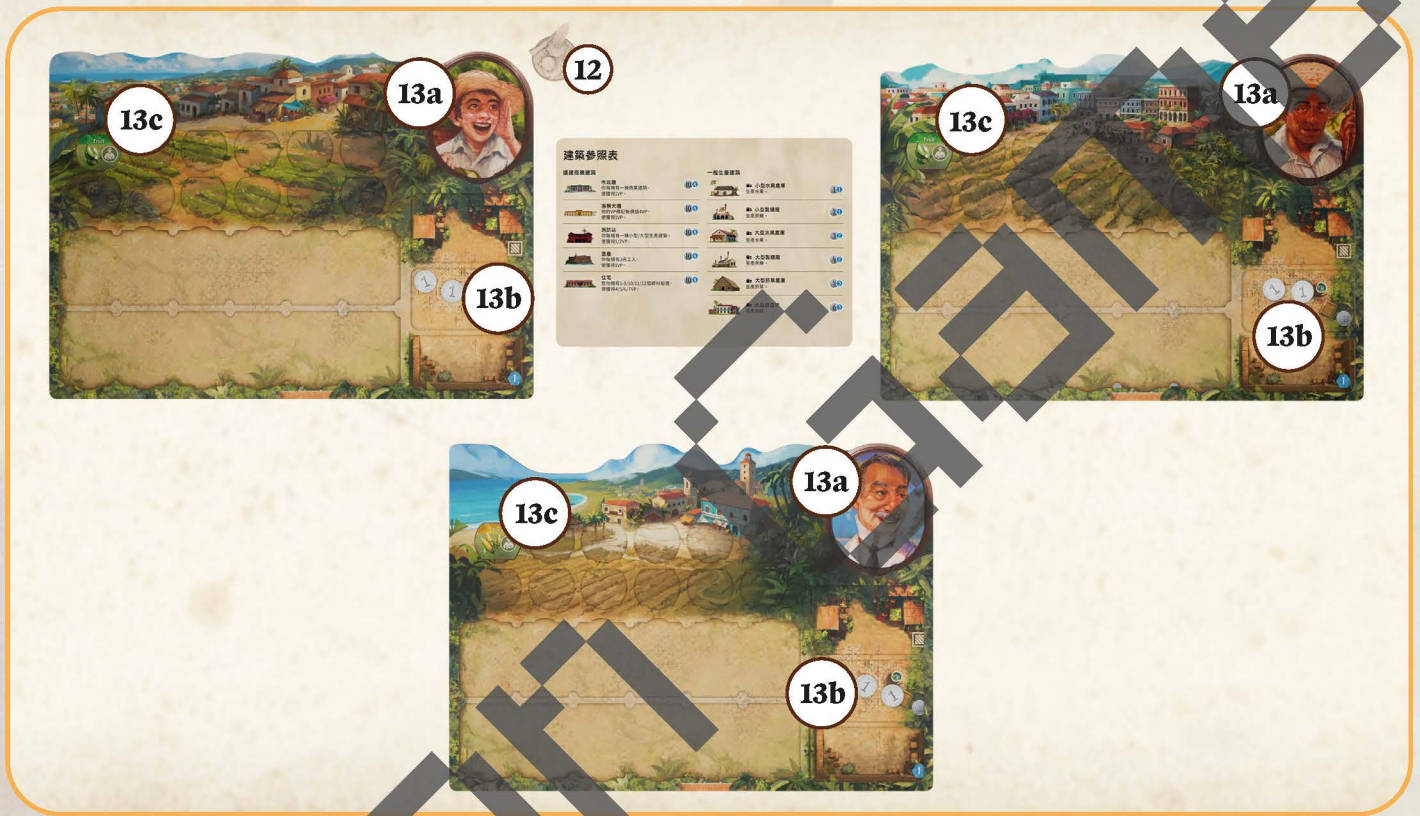


12 選擇一位起始玩家，將總督印璽交給他。

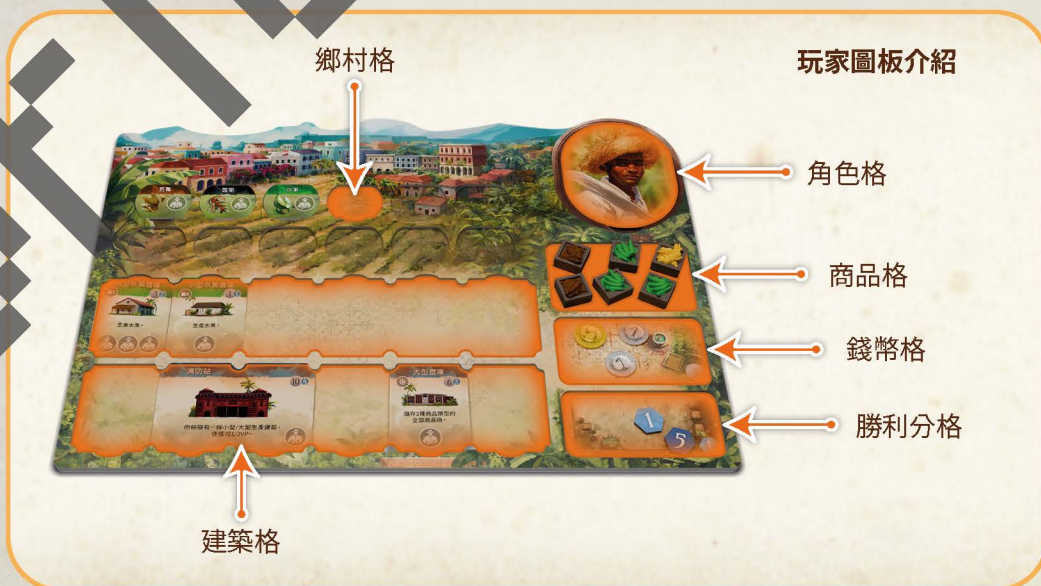
13 給予每位玩家：

- a) 1張玩家圖板和1個玩家肖像。
- b) 2、3或4元（玩家人數-1）。每位玩家將獲得的錢幣放置在自己的玩家圖板上，讓所有玩家可見。
- c) 從擁有總督印璽的玩家開始，依順時針方向進行，每位玩家依照下列指示，獲得1個種植園板塊。
 - 3人遊戲：第一及第二位玩家各拿取1個水果種植園板塊；第三位玩家拿取1個玉米種植園板塊。
 - 4人遊戲：第一及第二位玩家各拿取1個水果種植園板塊；第三及第四位玩家各拿取1個玉米種植園板塊。
 - 5人遊戲：第一、第二及第三位玩家各拿取1個水果種植園板塊；第四及第五位玩家各拿取1個玉米種植園板塊。

每位玩家將拿取的種植園板塊面朝上放置在自己玩家圖板頂部區域12個鄉村格的任何一格中。



14 將所有未使用到的配件放回遊戲盒中。



遊戲流程

回合與角色

《波多黎各1897特別典藏版》將進行數個輪次，每一輪中，由總督（擁有總督印璽的玩家）開始，每位玩家會選擇一個可用的角色板塊，將其放置在自己的玩家圖板旁，**宣告該階段是此角色的階段**。若玩家選擇的角色板塊上有錢幣，該玩家獲得那些錢幣。

一旦一個角色被選擇後，角色階段開始，從選擇該角色的玩家開始並依順時鐘方向，每位玩家有機會執行與該角色有關的行動。此外，選擇該角色的玩家可以使用該角色的特權，特權可能會改變行動的模式或是給予額外好處。

所有行動與特權獎勵（除了船長角色以外）都是可選的，並且任何玩家都可以決定不要使用它們。

然後，剛選擇完角色的玩家，其左手邊的玩家選擇其中一個剩餘的角色（若有錢幣的話拿取它們），將該角色放置在自己的玩家圖板旁，並執行相關行動（與特權）。依順時鐘方向，其餘每位其他玩家執行與該角色有關的行動。這個過程將不斷重複，直到所有玩家都選擇了一個角色板塊且所有角色階段結束，這代表一個完整的遊戲輪結束。

一輪結束時，總督從供應堆中拿取錢幣，在本輪中每個未被選擇的角色板塊上放置1元。所有玩家將自己的角色板塊放回主圖板上。當前總督左手邊的玩家獲得總督印璽，該玩家成為下一輪的新總督。

遊戲將持續進行，直到達成遊戲結束條件（參見第17頁）。



遊戲流程

每輪開始時總督選擇一個角色並執行該角色的行動與特權，依順時鐘方向，所有其他玩家執行該行動（不能使用特權）。

然後，剛選擇完角色的玩家，其左手邊的玩家選擇其中一個剩餘的角色並執行相關的行動（與特權）。依順時鐘方向，所有其他玩家執行與該角色相關的行動。

每位玩家都選擇過角色板塊，並且所有玩家都執行了角色的行動後，該遊戲輪結束。

一輪結束

在每個本輪中未被選擇的角色板塊上放置1元。

將所有角色板塊放回主圖板上。

將總督印璽向左傳遞。

概念

在《波多黎各1897特別典藏版》中有幾個關鍵字對於理解後續的規則書非常重要。

所有商品、建築和鄉村板塊都是有限數量。若它們耗盡，玩家們將不能再取得它們。

鄉村：玩家圖板頂部的區域，你放置鄉村板塊的地方，鄉村板塊包含種植園板塊、採石場和樹林。

棄除：從你的玩家圖板上移除一個配件，並將其放置在主圖板旁的棄除堆中。該配件將不會在本場遊戲中再度被使用，除非有特別敘述。

種植園：一種鄉村板塊，包含玉米種植園、水果種植園、蔗糖種植園、菸草種植園跟咖啡種植園。

擴建建築：佔據兩個建築格的建築。

裝載：從你的玩家圖板上移動一個商品箱並將其放置在任意商船或私人船隻的空格上。

一般建築：佔據一個建築格的建築。

新增僱員：根據所有玩家圖板上的建築，將等同於建築上空格數量的工人放置在就業處中。

放回：從你的玩家圖板上移除一個配件，並將其放置在供應堆中。

販售：從你的玩家圖板上移動一個商品箱，將其放置在交易所的空格上並獲得對應的錢幣。

儲存：船長階段後，將特定數量的商品箱保留在你的玩家圖板上，你可以在未來的回合中使用它們。

供應堆：一個存放遊戲配件的特定區域，包含存放錢幣與商品的資源收納盤，以及存放VP與工人標記的收納盤。

VP（勝利分）：遊戲結束時，擁有最多VP的玩家勝出。



🌱 種植者 (發展鄉村)

從種植者開始，依順時鐘方向，每位玩家可以拿取一個主圖板上朝上的種植園板塊，並將其放置在自己的玩家圖板上。種植者可以不拿取主圖板上朝上的種植園板塊，改為使用特權來拿取1個採石場板塊。

鄉村板塊可以放置在任何鄉村空格上，放置後可以移動，但不能從玩家圖板上移除（玩家圖板上的板塊排序不會影響遊戲）。

當所有玩家都完成或跳過此行動時，種植者棄除所有剩餘的種植園板塊，然後從種植園布袋中抽取等同於玩家人數+1的種植園板塊，並將其放置在主圖板的種植園格中。若在遊戲途中種植園板塊耗盡，將所有棄除的種植園板塊放回種植園布袋。若棄除堆也耗盡，玩家仍然可以選擇這個角色（舉例來說，為了獲得錢幣）但不能執行其行動。

提醒：

- 當玩家圖板上所有12個鄉村格都被填滿時，玩家仍然可以選擇種植者角色但不能執行種植者行動。
- 當採石場板塊耗盡時，種植者不能再使用特權，且建材行的擁有者不能再使用其功能。
- 下列建築的功能會在種植者階段中啟動（你可以在建築與所選的擴充段落找到更詳細的訊息）：建材行、大莊園、醫院、伐木場、出版公司、公園管理局。

👷 招募官 (招募工人)

種植園、採石場和建築板塊擁有1到3個工人格，每個格子只能剛好放置1名工人。若有至少1名工人放置在某個板塊上，該板塊視為進駐，只有進駐的板塊視為啟動狀態。

招募官從供應堆（而非就業處）中拿取1名工人。然後從招募官開始，依順時鐘方向，每位玩家從就業處中拿取1名工人，重複這個動作直到就業處沒有任何工人。請注意這可能導致玩家們獲得的工人數量有所不同。

招募官階段中，玩家們會將工人（不管是在目前或之前階段獲得的），放置在採石場、種植園或建築板塊的任意工人空格上。玩家也可以將之前輪次中獲得的工人移動到別的板塊上。若某位玩家的玩家圖板上沒有工人空格了，將所有剩餘工人放置在他的肖像上，這些工人可以在未來的招募官階段中放置。

當所有玩家都完成此行動時，招募官新增僱員到就業處。計算所有玩家圖板上建築板塊的工人空格（不計入種植園和採石場），然後從供應堆中將等同於該數量的工人新增到就業處。招募官必須至少將等同於遊戲人數的工人新增到就業處，即使玩家圖板上建築板塊的工人空格少於這個數字。

4人遊戲的範例：

招募官階段開始時，就業處有6名工人。首先，由於招募官的特權，他直接從供應堆中獲得1名工人，接著他從就業處中獲得1名工人。

第二位玩家接著從就業處中獲得1名工人，然後是第三跟第四位玩家。

現在所有玩家都從就業處中獲得1個工人了，則進行下一輪分配：招募官從就業處中再獲得1名工人，接著是第二位玩家再獲得1名工人。



行動：拿取1個面朝上的種植園板塊並將其放置在你玩家圖板的鄉村格上。

特權：你可以不拿取種植園板塊，改為拿取1個採石場板塊。

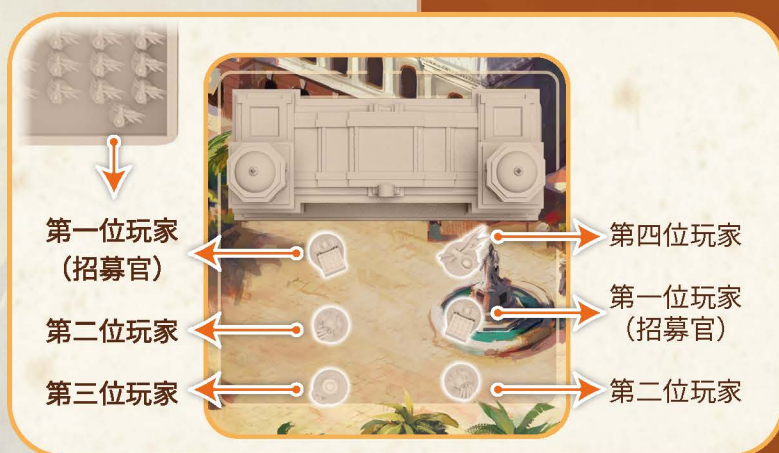
種植者階段結束時，從種植園布袋中抽取等同於遊戲人數+1的種植園板塊，並將其放置在主圖板的種植園格中。



行動：從招募官開始，依順時鐘方向，每位玩家從就業處中獲得1名工人，直到所有工人被拿完。然後放置或移動你的所有工人。

特權：本階段開始時，從供應堆中拿取1名工人。

招募官階段結束時，新增僱員到就業處。



現在就業處中已經沒有工人了，此時招募官獲得總共3名工人（包含一開始從供應堆中獲得的工人）。

— 第二位玩家獲得2名工人。

— 第三及第四位玩家最後只獲得1名工人，因為他們只參與到第一輪分配。

提醒：

— 只有在招募官階段才能在板塊上放置或移動工人。

— 玩家不能自行將工人從工人格移動到自己玩家圖板的肖像上。

— 玩家們可以同步新增和移動工人，除非有玩家希望從招募官開始依順時鐘方向進行這個動作。

— 若供應堆中沒有工人，則招募官不能使用特權，只能使用角色行動。

— 若沒有足夠數量的工人可以新增僱員到就業處，這輪結束後，遊戲結束。

— 下列建築的功能會在招募官階段中啟動（你可以在建築與所選的擴充段落找到更詳細的訊息）：出版公司、渡假村。

建築師（發展建築）

從建築師開始，依順時鐘方向，每位玩家可以用錢幣支付1棟建築的費用，並將其放置在自己的玩家圖板上。建築師可以少支付1元。

玩家不能建造自己已經擁有的建築。建築板塊可以放置在任何建築空格上，擴建建築需要2個相鄰的建築空格，放置後可以移動，但不能從玩家圖板上移除（玩家圖板上的板塊排序不會影響遊戲。）參見第18頁的建築段落，了解每棟建築的獨特功能。

採石場折扣

建築師階段中，玩家每有一座進駐採石場，在支付建築費用時可以少支付1元，但有下列限制：價值1VP的建築只能使用1座採石場折扣（-1元）；價值2VP的建築可以使用2座（-2元）；價值3VP的建築可以使用3座（-3元）；擴建建築可以使用4座（-4元）。

範例：一位擁有3座進駐採石場的玩家支付下列建築費用：建材行（1VP建築，費用2元）需要1元；辦事處（2VP建築，費用5元）需要3元；港口（3VP建築，費用8元）需要5元；市政廳（擴建建築，費用10元）需要7元。

提醒：

— 建築師的特權讓你建造建築時可以少支付1元，但建築師若沒有建造任何東西的話並不會獲得1元。

— 建築不能超出12個建築格。若你只有1個建築格，則不能建造擴建建築。

— 若至少有1位玩家填滿自己玩家圖板上全部12個建築格，這輪結束後，遊戲結束。

— 下列建築的功能會在建築師階段中啟動（你可以在建築與所選的擴充段落找到更詳細的訊息）：學校、地下市場、教堂、出版公司、公證處。



行動：

建造1棟建築。

特權：

支付建築費用時少支付1元。



製造商（生產商品）

從製造商開始，依順時鐘方向，每位玩家可以根據自己的生產能力（下文詳述）從供應堆中拿取對應商品，並將收到的商品箱放置在自己的玩家圖板上。當所有玩家都完成此行動後，製造商可以使用他的特權來額外拿取1箱他本階段生產過的商品。

生產能力

玩家的生產能力取決於他玩家圖板上進駐種植園與生產建築的數量。每有一座進駐玉米種植園拿取1箱玉米，至於水果、蔗糖、菸草跟咖啡，每有一組工人在對應的種植園與生產建築上，拿取1個對應的商品箱。



行動：從供應堆中獲得商品。

特權：本階段結束時，額外獲得1箱你本階段生產過的商品。

提醒：製造商是遊戲中風險最高的角色，選擇這個角色的時候小心你的對手可能會獲得比你更多的利益！



範例：

玩家生產下列商品箱：

- 1 2箱玉米—第三座玉米種植園未進駐
- 2 1箱菸草—大型菸草倉庫的第二個工人格未進駐
- 3 3箱蔗糖—第四座蔗糖種植園未進駐

提醒：

- 商品是有限的，若某個玩家可生產的商品已經耗盡，該玩家無法獲得那些商品。
- 若製造商沒有生產任何商品，他無法獲得特權。
- 若玩家擁有進駐工廠，當他生產超過1種商品時，可以獲得錢幣。
- 下列建築的功能會在建築師階段中啟動（你可以在建築與所選的擴充段落找到更詳細的訊息）：所有生產建築、工廠、運河、酒廠、小教堂、出版公司。

貿易商（販售商品）

從貿易商開始，依順時鐘方向，每位玩家可以從自己的玩家圖板上販售1箱商品到交易所。玩家從自己的玩家圖板上選擇並拿取1箱商品，將其放置在交易所的空格上，並根據販售的商品獲得錢幣：



你也可以在主圖板的交易所下方找到商品價格的資訊。

貿易商若有販售任何東西，將額外獲得1元。玩家們將獲得的錢幣放置在自己的玩家圖板上。

在貿易商階段中有下列限制：

- 交易所中每種商品不能多於1箱，除非該玩家擁有進駐辦事處。
- 交易所所有4個格子，一旦被填滿，剩餘的玩家必須跳過行動。階段結束時，若交易所被填滿，貿易商將所有4個商品箱放回供應堆中來將其清空。若沒有被填滿，這些商品會保存在交易所中，留到下一個貿易商階段。



提醒：

- 若貿易商沒有販售任何東西，他不會獲得特權給予的1元。
- 玩家可以將玉米販售到交易所，即使他不會因此獲得任何錢幣。
- 下列建築的功能會在貿易商階段中啟動（你可以在建築與所選的擴充段落找到更詳細的訊息）：小型市集、大型市集、辦事處、地下市場、貿易前哨站、區劃辦公室、出版公司。



行動：販售1箱商品到交易所。

特權：販售時額外獲得1元。

交易所只接受還未擁有的商品類型，除非該玩家擁有進駐辦事處。
若交易所在貿易商階段結束時被填滿，將商品箱放回供應堆中。

船長（出口商品）

從船長開始，依順時鐘方向，每位玩家選擇1種商品並盡可能多的將該種商品箱裝載到1艘商船上。這個行動是**強制性的**，只有在玩家無法裝載任何商品到商船上時才能跳過（參見下文的裝載規則）。裝載過程會一直持續到沒有玩家可以裝載更多商品，接下來所有玩家執行商品儲存。

最後，船長將每艘裝滿的商船上的所有商品箱放回供應堆中。所有未裝滿的商船會保留船上的商品箱到下一個船長階段，下一個船長階段時玩家會因此受到更多限制，因為部分商船的容量與可裝載的商品類型已經被佔用了。



裝載商船

- 每艘商船只能載運1種商品。舉例來說，一艘商船上不能同時載有水果跟菸草。
- 不同艘商船不能裝載相同種類的商品。舉例來說，若有一艘商船已經裝載了玉米，其他商船都不能再裝載玉米。
- 玩家可以選擇任意一種自己擁有的商品進行裝載，無論他擁有多少種類和數量的商品箱。
- 若玩家有多艘商船可以選擇裝載，他必須選擇可以裝載最多他所選商品的那艘船。
- 商品箱不能裝載到已裝滿的商船上。

勝利分

玩家每裝載1個商品箱，便獲得1VP。若船長裝載了至少1個商品箱，他**必須**額外獲得1VP。與商品和錢幣不同，VP標記可以面朝下放置在玩家圖板上，將它們隱藏起來。條件允許的話，玩家必須將5個1VP標記換成1個5VP標記。

商品儲存

船長階段結束時，每位玩家只能選擇1個商品箱儲存在自己的玩家圖板上，除非他擁有任何進駐倉庫。

所有剩下的商品都腐壞並放回供應堆中。



行動：從船長開始，依順時鐘方向，每位玩家將1種商品箱全部（若可能）裝載到商船上，直到沒有商品可以裝載。

特權：若你有裝載商品，便獲得1VP。

每艘商船只能載運1種商品，且不能載運任何其他商船已經裝載的商品。

當所有玩家都盡可能地進行裝載後，船長階段結束，依照遊戲規則，此時應將裝滿的商船清空。

請記得每位玩家在本階段結束後只能保留1個商品箱。

提醒：

- 船長階段結束時才會進行商品儲存。
- 若在船長階段中，最後一個VP標記被拿取，這輪結束後，遊戲結束。
- 下列建築的功能會在船長階段中啟動（你可以在建築與所選的擴充段落找到更詳細的訊息）：小型倉庫、大型倉庫、港口、船塢、貨棧、小型船塢、燈塔、出版公司、會議廳、退休金辦公室。



4人遊戲範例：

安娜是船長，她有2箱玉米和6箱蔗糖。5格和7格的商船都是空的，而6格的商船已經載運了一半的玉米。安娜必須選擇裝載她的2箱玉米或6箱蔗糖，她選擇裝載蔗糖並將6個商品箱裝載到7格的商船 ①。（她不能選擇5格的商船，因為有其他的商船可以容納更多她的蔗糖。）她獲得7點勝利分（6VP+船長特權的1VP）。

現在輪到貝諾，他有2箱蔗糖跟3箱菸草。他選擇裝載蔗糖並將1個商品箱裝載到7格的商船 ②。（他選擇保留菸草，在後續輪次中可以將其販售給交易所。）他獲得1VP。

接著輪到克拉拉，她有2箱玉米和1箱菸草。她選擇裝載菸草並將1個商品箱裝載到5格的商船 ③，她獲得1VP。

多尼是下一位，他有1箱玉米和5箱水果。他必須裝載玉米到6格的商船並獲得1VP ④。



又輪到安娜了，她將2箱玉米裝載到6格的商船並獲得2VP。安娜已經獲得過船長特權的額外1VP，所以不會再度獲得 5。

貝諾現在別無選擇，只能將他的3箱菸草裝載到5格的商船並獲得3VP 6。



克拉拉、多尼、安娜和貝諾都無法再裝載任何商品了，船長階段的第一部分已經結束，商品儲存階段開始。每位玩家只能選擇自己玩家圖板上的1個商品箱儲存。安娜沒有商品箱；貝諾只剩下1個商品箱所以不用棄除任何東西；克拉拉有2箱玉米所以必須棄除1箱到供應堆 7；多尼有5箱水果，但同時也有一棟小型倉庫可以儲存一種類型的全部商品箱，所以他不需要棄除任何東西 8。然後清空裝滿的6格商船和7格商船 9，還未裝滿的5格商船將保留到下一個船長階段。

探險家 (獲得錢幣)

探險家獲得1元。這個角色沒有相關的行動，所以其他玩家無須動作。

新的一輪

最後一位玩家的回合完成後，總督從供應堆中拿取錢幣並在每個未被選擇的角色板塊上各放置1元。所有玩家將自己的角色板塊放回主圖板上。總督左手邊的玩家拿取總督印璽，成為下一輪的新總督。總督選擇任意一個角色板塊並依照前述的流程繼續遊戲。

遊戲結束

當滿足下列條件，在該輪結束時，遊戲結束：

- 招募官階段結束時，沒有足夠的工人可以新增僱員到就業處中。
- 至少一位玩家填滿自己玩家圖板上全部12個建築格。
- 船長階段期間最後一個VP標記被拿取。若VP標記在其他階段中被拿完，則玩家們繼續進行遊戲直到下一個船長階段結束（或其他條件先被滿足）。最後一個VP標記被拿取後，玩家可以用任何方式（例如用紙筆）紀錄後續獲得的VP。

完成該輪後，遊戲結束。每位玩家加總下列項目來計算出勝利分：

- VP標記的數值，包含最後一個VP標記被拿取後記錄的數值。
- 建築上的VP，無論其是否有人進駐（在藍色六角型中的白色數字）。
- 任何進駐擴建建築上的獎勵VP。

擁有最多勝利分的玩家就是贏家。若出現平手狀況，擁有最多錢幣和商品箱的玩家勝出，若仍然平手，平手的玩家們共享勝利。



行動：無
特權：獲得1元。

一輪結束：

在每個未被選擇的角色上放置1元。將所有角色板塊放回主圖板上，將總督印璽向左傳。

遊戲結束

當沒有足夠的工人可以新增僱員到就業處，有玩家建造全部12個建築格，或是所有VP標記都被拿完，該輪結束後，遊戲結束。

每位玩家加總自己的VP標記+建築VP+任何進駐擴建建築的額外VP。

擁有最多勝利分的玩家就是贏家！



建築

橫幅的顏色代表著建築的類型以及與其相關的商品。



下列規則適用於所有建築：

- 玩家不能建造自己已經擁有的建築。
- 若至少有1名工人在建築的工人格中，該建築視為進駐。只有進駐建築才能使用其功能。
- 建築的擺放位置無關緊要，玩家可以重新排列建築以便容納擴建建築，但是不能將建築從玩家圖板上移除。
- 每棟建築右上方藍色六角形中的數字代表遊戲結束時能獲得的勝利分，無論建築有沒有人進駐都能獲得分數。
- 每棟建築右上方銀色圓圈中的數字代表建築費用。

一般生產建築



生產建築讓玩家可以在製造商階段中生產水果、蔗糖、菸草跟咖啡。

建築

每位玩家只能建造每棟建築各一次。

只有進駐建築能使用其功能。

生產建築



玉米沒有生產建築

想生產商品玩家需要進駐種植園和對應的進駐生產建築：

- 水果種植園需要與小型/大型水果倉庫搭配以生產水果（綠色橫幅）
- 蔗糖種植園需要與小型/大型製糖廠搭配以生產蔗糖（白色橫幅）
- 菸草種植園需要與大型菸草倉庫搭配以生產菸草（棕色橫幅）
- 咖啡種植園需要與大型烘豆所搭配以生產咖啡（黑色橫幅）
- 玉米不需要搭配生產建築，它會直接從種植園生產。製造商階段中，每座進駐玉米種植園（黃色橫幅）會生產1箱玉米。

一般商業建築



商業建築

商業建築讓玩家可以在標準規則外執行一個功能。這些功能可能是在特定階段中使用，會在建築名稱左下方用圖示做代表；或是在遊戲結束時使用。只有在建築被進駐時才能使用建築功能。

建築功能**不是**強制性的，並且是階段中除標準行動外的額外獎勵，除非有另外敘述。

舉例來說：小型倉庫讓你可以在船長階段中儲存1種商品的所有商品箱，另外標準規則允許你可以再儲存1個商品箱。

小型市集

貿易商階段中，若小型市場有人進駐，其擁有者在販售商品到交易所時，便額外獲得1元。

範例：貿易商販售1箱玉米（基礎價格為0元）並獲得2元。

建材行

種植者階段中，若建材行有人進駐，其擁有者可以獲得採石場而非種植園。

若擁有者是種植者，此功能並不能讓他拿取第二座採石場，也不能在使用大莊園的功能時使用此能力。

大莊園

種植者階段中，若大莊園有人進駐，其擁有者在執行種植者的標準行動前，可以從種植園布袋中隨機獲得1個種植園板塊。

若玩家選擇執行此功能，他必須立刻將獲得的種植園板塊放置在自己的鄉村格上，他不能將其棄除。接著才可以執行標準行動。

提醒：若大莊園的擁有者同時擁有進駐建材行，他不能將大莊園給予的種植園換成採石場。

商業建築

擁有改變基礎規則的功能，玩家不一定要使用這些功能。



每當你販售時，便獲得1元。



不獲得一座種植園，改為獲得一座採石場。



拿取如常的一座種植園前，從布袋中隨機獲得一座種植園。

🏠 小型倉庫

船長階段結束，在進行商品儲存時，除了每位玩家都可以儲存的1個商品箱，若小型倉庫有人進駐，其擁有人可以額外儲存1種商品的全部商品箱。

小型倉庫的擁有人在船長階段中依然必須盡可能地裝載所有商品箱。

🏥 醫院

種植者階段中，若醫院有人進駐，其擁有人若獲得1座種植園或採石場，他可以從供應堆（而非就業處）中獲得1名工人，並將該工人放置在剛獲得的板塊上。

他不能將這個工人放置在其他板塊上。若供應堆中沒有工人，他可以從就業處中獲得工人，若就業處中也沒有工人，那醫院的功能無法使用。

提醒：若醫院的擁有人也擁有大莊園，他可以將工人放在剛獲得的2個板塊的任何一個上，但不會獲得第二名工人。

🏢 辦事處

貿易商階段中，若辦事處有人進駐，其擁有人可以販售已經出現在交易所的商品。辦事處的擁有人仍然只能販售1個商品箱。若交易所已滿，他不能販售商品。

範例：若某個玩家擁有進駐辦事處，且交易所中有一箱蔗糖，則他可以販售第二箱蔗糖到交易所。若另一位玩家也擁有進駐辦事處，若他願意的話也可以販售第三箱蔗糖到交易所，前提是交易所還有空格。

🏪 大型市集

貿易商階段中，若大型市場有人進駐，其擁有人在販售商品到交易所時，便額外獲得2元。

提醒：小型和大型市場的獎勵可以疊加，總計可以讓你額外獲得3元。

🏠 大型倉庫

船長階段結束，在進行商品儲存時，除了每位玩家都可以儲存的1個商品箱，若大型倉庫有人進駐，其擁有人可以額外儲存2種商品的全部商品箱。

大型倉庫的擁有人在船長階段中依然必須盡可能地裝載所有商品箱。

提醒：若同時擁有進駐大型與小型倉庫，該玩家可以儲存3種商品的全部商品箱，外加1個商品箱。

🏭 工廠

製造商階段中，若工廠有人進駐，並且其擁有人生產了至少2種商品（無論該商品生產了幾個商品箱），便額外獲得錢幣。若生產了2種商品，獲得1元；若生產了3種商品，獲得2元；若生產了4種商品，獲得3元；若生產了全部5種商品，獲得5元。

範例：某位玩家擁有進駐工廠，在製造商階段中，他生產了3箱玉米、1箱咖啡和2箱水果。由於他生產了3種商品，因此從供應堆獲得2元。



儲存1種商品類型的全部商品箱。



當獲得鄉村板塊時，從供應堆中獲得1名工人（每階段最多獲得1名工人）。



你可以販售一種已經出現在交易所的商品。



每當你販售時，便獲得2元。



儲存2種商品類型的全部商品箱。



若你生產2/3/4/5種不同的商品，便獲得1/2/3/5元。

學校

建築師階段中，若學校有人進駐，其擁有者建造建築時可以從供應堆（而非就業處）中獲得1名工人，並將該工人放置在新建造的板塊上。

即使建築上有多個工人格，玩家依然只能獲得1名工人，若供應堆中沒有工人，他可以從就業處中獲得工人，若就業處中也沒有工人，那學校的功能無法使用。

港口

船長階段中，若港口有人進駐，其擁有者每次裝載商品到任何船隻時，便額外獲得1VP（無論裝載了幾個商品箱）。

範例：某位玩家同時擁有進駐港口與進駐船塢，由於菸草商船沒有足夠的商品箱空格，他只能將5箱菸草中的3箱裝載上船，因此獲得3+1VP。稍後在同一個船長階段中，他裝載了2箱蔗糖到蔗糖商船上，因此獲得2+1VP。然後他使用船塢，將2箱菸草放置在他的私人船隻上，因此獲得2+1VP。一個船長階段中，這位玩家從港口獲得了額外3VP。

船塢

建造船塢後，其擁有者獲得一個私人船隻標記。在船長階段中的任何時刻，若船塢有人進駐，其擁有者可以選擇不將商品裝載到商船，改為將1種商品的所有商品箱裝載到私人船隻，每裝載一個商品箱，便獲得1VP。

玩家可以自由選擇在船長階段中的哪個時機使用私人船隻，但每個船長階段只能使用一次。玩家可以選擇任意一種商品裝載到私人船隻，包含已經在商船上的類型，但他必須裝載該類型的**所有**商品箱（私人船隻沒有商品上限）。船長階段結束時，將私人船隻上的所有商品放回供應堆中。

擴建商業建築

玩家圖板上的擴建建築價值4VP。若遊戲結束時擴建建築有人進駐，它的功能會提供額外VP。雖然這類建築佔據2個建築格，但依然只視為1棟建築。

消防站

遊戲結束時，若消防站有人進駐，其擁有者的玩家圖板上每有一棟小型生產建築（小型水果倉庫或小型製糖廠），便獲得1VP；每有一棟大型生產建築（大型水果倉庫、大型製糖廠、大型菸草倉庫或大型烘豆所），便獲得2VP。

範例：遊戲結束時，擁有進駐消防站的玩家同時也擁有一棟小型水果倉庫、一棟大型水果倉庫、一棟大型烘豆所和一棟大型製糖廠，因此他額外獲得7VP。

住宅

遊戲結束時，若住宅有人進駐，其擁有者根據自己擁有的鄉村板塊數量獲得VP。1到9個獲得4VP；10個獲得5VP；11個獲得6VP；12個獲得7VP。



當建造建築時，從供應堆中獲得1名工人。



每當你將商品裝載到船隻上時，便獲得1VP。



獲得一個私人船隻標記，讓你裝載一種商品類型的**全部**商品箱（每階段一次）。



你每擁有一棟小型/大型生產建築，便獲得1/2VP。



若你擁有1-9/10/11/12個鄉村板塊，便獲得4/5/6/7VP。

堡壘

遊戲結束時，若堡壘有人進駐，其擁有者每擁有3名工人，便獲得1VP。

範例：遊戲結束時，擁有進駐堡壘的玩家，其種植園、採石場、建築和肖像上總計有22名工人，因此額外獲得7VP。

海關大樓

遊戲結束時，若海關大樓有人進駐，其擁有者在遊戲過程中每獲得4VP（只計算VP標記的數值），便獲得1VP。遊戲結束計分的VP不算在內（例如建築的VP和擴建建築的額外VP）。

範例：遊戲結束時，擁有進駐海關大樓的玩家擁有總計30VP的VP標記，因此額外獲得7VP。

市政廳

遊戲結束時，若市政廳有人進駐，其擁有者的玩家圖板上每有一種商業建築，便獲得1VP，包含市政廳本身。

範例：遊戲結束時，擁有進駐市政廳的玩家同時也擁有一種建材行、一棟醫院、一棟大型市集、一棟工廠、一棟學校和一棟海關大樓，因此額外獲得7VP。

2人遊戲

下文是《波多黎各1897》原創的2人遊戲規則。在特別典藏版中我們帶來2人遊戲的新方式，導入一位虛擬玩家一波多馬，以期增加互動性並給予更緊湊的遊戲體驗，你可以在第33頁找到相關規則。

當遊玩經典版的2人遊戲時，規則與基礎遊戲相同，除了下列更動：

遊戲設置

- 將每種商業建築各1棟以及每種生產建築各2棟放進收納盤，將剩餘的建築移出遊戲
- 使用2人遊戲的VP&工人收納盤（65個VP標記和42名工人）
- 從供應堆中拿取2名工人（等同於遊戲人數）放置在就業處格上
- 將玉米、水果、蔗糖、菸草、咖啡和採石場板塊各3個移出遊戲（從資源收納盤中移除）。然後隨機抽取3個種植園板塊（玩家人數+1）並將它們放置在主圖板上
- 使用7個角色板塊（移除1個探險家）
- 只使用2艘商船：使用編號4和6的甲板
- 將每種商品箱各2個移出遊戲
- 每位玩家獲得1張玩家圖板、3元和1個種植園板塊（起始玩家獲得水果種植園板塊，第二位玩家獲得玉米種植園板塊）

遊戲流程

從總督開始選擇角色板塊，並按照基礎遊戲進行。在2人遊戲中，每位玩家每輪會選擇3個角色。第一位玩家選擇一個角色，執行行動並使用特權，接著另一位玩家執行該角色的行動。然後由第二位玩家選擇角色，執行行動並使用特權，接著第一位玩家執行該角色的行動。當每位玩家都選擇並扮演了3個角色後，一輪結束。總督從供應堆中拿取1元並放置在剩餘的那個角色板塊上，然後玩家們將使用過的角色板塊放回主圖板上。總督將總督印璽交給另一位玩家，開始下一輪遊戲。



你每擁有3名工人，便獲得1VP。



你的VP標記每價值4VP，便獲得1VP。



你每擁有一種商業建築，便獲得1VP。

擴充&可選規則

擴充I：新建築

所有規則如常，除了下列例外：

遊戲設置

從建築收納盤中移除所有商業建築，但保留生產建築（生產建築在每場遊戲中都維持一致）。

然後起始玩家從所有可用的商業建築中（包含基礎遊戲與所選擴充中的所有與擴建建築）選擇任意1棟，將其放置在建築收納盤的空格中，其費用必須與印在該格底部的數字一致。若選擇的是一般建築，將2棟一樣的一般建築放在同個空格。接下來輪到下一位玩家選擇1棟商業建築並將其放置在適當的空格中。重複這個動作直到所有空格都被商業建築填滿，將剩餘的建築放回遊戲盒。

提醒：這代表有些建築會互相排擠，例如你不可能在一場遊戲中同時看到大型倉庫跟小型船塢（兩種建築都價值6元）。

一般商業建築

運河

製造商階段中，若運河有人進駐，其擁有者若從大型水果倉庫生產了至少1箱水果，則額外拿取1箱水果。若從大型製糖廠生產了至少1箱蔗糖，則額外拿取1箱蔗糖。

運河的效果不適用小型水果倉庫及小型製糖廠。

伐木場

若伐木場有人進駐，當其擁有者獲得種植園時，他可以選擇將其面朝下放置在鄉村格上，視其為樹林。樹林不能進駐，只會為伐木場的功能提供助益。

建築師階段中，擁有伐木場的玩家在鄉村格中每擁有2個樹林板塊就可以少支付1元。這個減免可以與建築師特權和任何採石場減免疊加。玩家可以使用的樹林數量沒有限制。

只要種植園板塊一被放置，就不能再轉變為樹林，反之亦然。

範例：某位玩家擁有進駐伐木場、4座樹林和2座採石場，同時也是本輪的建築師。他想要建造一棟大型倉庫（3VP建築，費用6元），他只需要支付1元（樹林減免2元；採石場減免2元；建築師特權減免1元）。若擁有進駐伐木場的玩家同時也擁有：

- 進駐大莊園：他可以查看從種植園布袋中抽取的板塊後再決定是否將其轉變為樹林。
- 進駐大莊園和/或出版公司：他可以分別決定每座獲得的種植園是否要轉變為樹林。
- 進駐醫院：若在這個種植者階段中他只獲得了一座樹林，將從醫院獲得的工人放置在自己的玩家肖像上。若他還另外獲得了非樹林的鄉村板塊，則必須將該名工人放置在該板塊上。

所有來自擴充I：新建築的建築，板塊右下角會有  圖示。



大型水果倉庫
和大型製糖廠
額外生產1個
商品箱。



：獲得一座面朝下的種植園，視其為樹林。
：你每擁有2座樹林，便少支付1元。

地下市場

建築師階段中，若地下市場有人進駐，其擁有者可以將1名工人、1箱任意商品和/或1VP放回供應堆，以此減免建築費用最多3元（每放回一個資源減免1元）。玩家只能在沒有足夠錢幣（套用所有其他費用減免後）支付該板塊費用的情況下才能使用地下市場，這代表該玩家在建造結束後不會留下任何錢幣。

範例：此效果不能放回在地下市場上的工人。

貨棧

船長階段結束，在進行商品儲存時，若貨棧有人進駐，其擁有者可以額外儲存最多3箱任意類型的商品。

貨棧的擁有者在船長階段中依然必須盡可能地裝載所有商品箱。

農舍

放在農舍上的工人可以隨時移動到任何建築或鄉村板塊上。若可能，該建築的功能立刻變為可使用。該名工人必續停留在新移動到的板塊上，直到下一個招募官階段。

若農舍上有2名工人，玩家不需要同時移動它們。

範例：船長階段結束時，玩家將1名工人從農舍移動到小型倉庫，並立即使用它來儲存超出數量的商品。該玩家稍後在自己的回合選擇了貿易商角色，並將第二名工人從農舍移動到出版公司，以此獲得雙倍貿易商的特權獎勵。

貿易前哨站

貿易商階段中，若貿易前哨站有人進駐，其擁有者可以不將商品販售到交易所，改為選擇將任意1個商品箱放回供應堆中（不受已經出現在交易所中的商品類型限制），來獲得其價值的錢幣。若貿易商使用這個效果放回商品箱，便額外獲得1元。

提醒：將商品箱放回供應堆中不視為販售，因此你不會獲得來自小型或大型市集的效益。

教堂

若教堂有人進駐，其擁有者建造2VP或3VP的建築時額外獲得1VP；建造擴建建築時額外獲得2VP。建造教堂本身時不會獲得這個效益。

小型船塢

建造小型船塢後，其擁有者獲得一個私人船隻標記。船長階段中的任何時刻，若小型船塢有人進駐，其擁有者可以選擇不將商品裝載到商船，改為將任意數量的商品箱（商品類型可以不相同）裝載到私人船隻上，每裝載2個商品箱，便獲得1VP。

玩家可以自由選擇在船長階段中的哪個時機使用私人船隻，但每個船長階段只能使用一次。玩家可以選擇任意類型的商品裝載到私人船隻上，可以是多種類型混合，也可以是已經在商船上的類型，裝載的數量沒有上限。船長階段結束時，將私人船隻上的所有商品放回供應堆中。

提醒：玩家若同時擁有進駐小型船塢跟進駐船塢，他可以在同一個船長階段中各自使用它們。



若你無法支付建築費用，每放回1名工人、1個商品箱和/或1VP，便可以少支付1元。



儲存任意3個商品箱。



你可以隨時將農舍中的工人放置在其他工人格上。



不進行販售，改為放回1個商品箱來獲得其價值的錢幣。

特權：若你放回1個商品箱，便額外獲得1元。



每當你建造2或3VP的建築時，便獲得1VP；建造4VP的建築時，則獲得2VP。



獲得一個私人船隻標記，讓你裝載任意商品類型的任意箱數（每階段一次）。



任意商品類型
↓
每2箱獲得1

燈塔

船長階段中，若燈塔有人進駐，其擁有人每次裝載商品到任意船隻上時，便獲得1元（無論裝載了幾個商品箱）。

船長在階段開始時，便額外獲得1元，無論他有沒有裝載商品到船隻上。



每當你將商品裝載到船隻上時，便獲得1元。
特權：獲得1元。

酒廠

製造商階段中，若酒廠有人進駐，其擁有人根據他所生產的一種商品的箱數獲得錢幣。計算他生產最多箱的商品（除了玉米）（包含從製造商特權獲得的額外商品），並獲得其生產數量-1的錢幣。

範例：某位玩家擁有一棟進駐酒廠。製造商階段中，他生產了6箱蔗糖，因此從供應堆中獲得5元。



選擇一種非玉米商品，若你生產了X箱，便獲得X-1元。

（所有角色）出版公司

若出版公司有人進駐，其擁有人選擇角色時，他可以獲得雙倍該角色的特權獎勵，但有下列限制：

若玩家選擇種植者角色，在他回合開始時他可以拿取一座種植園或採石場。在所有其他玩家都拿取了種植園後，他可以從主圖板上剩餘的種植園板塊中拿取一個（不能拿取採石場）。

若玩家選擇製造商角色，他可以拿取2個剛才生產過的商品箱，可以是同一種商品，也可以是不同種商品。

提醒：同時擁有進駐出版公司跟進駐醫院的種植者可以將工人放置在獲得的2個板塊其中一個上，他不會獲得第二名工人。

同時擁有進駐出版公司跟進駐建材行的種植者可以拿取採石場作為他的第二個板塊。



你所選角色的特權翻倍。

👤：種植者階段結束時，特權不翻倍，改為額外獲得1座種植園。

會議廳

船長階段開始，裝載任何商品前，若會議廳有人進駐，其擁有人根據他擁有的商品箱數獲得額外VP。每種商品分開計算，每擁有2個商品箱，便獲得1VP。

範例1：某位玩家擁有3箱玉米、2箱水果和1箱咖啡。他獲得2VP（1VP來自玉米；1VP來自水果）。

範例2：某位玩家擁有4箱玉米和2箱咖啡。他獲得3VP（2VP來自玉米；1VP來自咖啡）。



船長階段開始時：

查看每種商品，你每擁有2箱同種商品，便獲得1VP。

擴建商業建築

紀念堂

遊戲結束時，紀念堂價值8VP而非4VP，但沒有其他功能。

提醒：雖然紀念堂價值8VP，但作為一棟擴建建築，它可以從教堂效果獲得額外2VP。



這個建築沒有功能，但在遊戲結束時獲得更多VP。

主教座堂

遊戲結束時，若主教座堂有人進駐，其擁有人每擁有一組3個相同的鄉村板塊就能額外獲得VP。擁有1組獲得1VP；2組獲得3VP；3組獲得6VP；4組獲得10VP。

範例：遊戲結束時，擁有主教座堂的玩家同時也擁有6座樹林、3座採石場、2座玉米種植園、1座咖啡種植園。他擁有3組3個相同的鄉村板塊，因此額外獲得6VP。



若你擁有1/2/3/4組相同的3個鄉村板塊，便獲得1/3/6/10VP。

擴充II：公民

所有規則如常，除了下列例外：

遊戲設置

從建築收納盤中移除所有商業建築，但保留生產建築（生產建築在每場遊戲中都維持一致）。

然後起始玩家選擇大型裁縫店，或從所有可用的商業建築中（包含基礎遊戲與所選擴充中的所有與擴建建築）選擇任意1棟，將其放置在建築收納盤的空格中，其費用必須與印在該格底部的數字一致。將2棟一樣的所選建築放在同個空格。

接下來輪到下一位玩家選擇大型裁縫店（若還可選的話），或是1棟商業建築並將其放置在適當的空格中。重複這個動作直到所有空格都被商業建築填滿，將剩餘的建築放回遊戲盒。



大型裁縫店（不會生產商品）但依然視為生產建築。

雖然大型裁縫店視為生產建築，但可以如同一般商業建築一樣被選擇並放置在適當的空格中。

提醒：這代表有些建築會互相排擠，例如你不可能在一場遊戲中同時看到大型倉庫跟小型船塢（兩種建築都價值6元）。

公民

將20名公民與VP&工人收納盤一起放置在主圖板旁。

遊戲開始以及每個招募官階段結束時，按照基礎遊戲規則將工人放置在就業處中，但只要供應堆中仍有公民，將其中1名工人替換成1名供應堆中的公民。

公民提供2種功能：

- 遊戲結束時，每名公民價值1VP。
- 玩家可以如同工人一樣使用公民，不過有些新建築可能會由於公民進駐而有不同效果，下文會有詳細敘述。

針對此擴充以外的建築，若其規則適用於工人，則同時適用於公民。


遊戲結束條件變更


工人耗盡不再是遊戲結束條件。

在此擴充中，只有當某位玩家填滿自己所有的建築格，或是最後一個VP標記被拿取才會觸發遊戲結束。

一般商業建築

區劃辦公室

：貿易商階段中，若區劃辦公室有工人進駐，其擁有者可以支付1元，從種植園布袋獲得1個隨機種植園板塊並將其放置在自己的玩家圖板上。

：貿易商階段中，若區劃辦公室有公民進駐，其擁有者可以從自己的玩家圖板上棄除任意一個種植園板塊並獲得1元。若被棄除的種植園板塊上有工人或公民，將其放置在自己的肖像上。

提醒：若擁有進駐區劃辦公室的玩家同時也擁有伐木場，從種植園布袋中抽取板塊後先查看該板塊，再決定是否將其作為樹林。

所有來自擴充II：公民的建築，板塊右下角會有  圖示。


遊戲開始以及每次新增僱員時，將就業處的其中1名工人替換成1名公民。


無法新增僱員到就業處不再是遊戲結束的條件。





每名公民價值1VP。





：支付1元來從布袋中隨機獲得1座種植園。

：棄除1座種植園來獲得1元。



小教堂

- ：製造商階段開始時，若小教堂有工人進駐，其擁有者獲得1元。
- ：製造商階段開始時，若小教堂有公民進駐，其擁有者獲得1VP。

公園管理局

- ：種植者階段結束時，若公園管理局有工人進駐，其擁有者可以從自己的玩家圖板棄除1個種植園或樹林板塊。
- ：種植者階段結束時，若公園管理局有公民進駐，若其擁有者擁有的鄉村板塊比每一位其他玩家都少，獲得2VP。

公證處

- ：建築師階段中，若公證處有工人進駐，其擁有者建造一般建築時少支付1元。
- ：建築師階段中，若公證處有公民進駐，其擁有者建造擴建建築時少支付2元。

退休金辦公室

船長階段開始時，若退休金辦公室有人進駐（無論是工人還是公民），其擁有者可以將1個商品箱放回供應堆中來獲得1VP。他每擁有一名公民就可以這樣做一次，但每次必須放回不同類型的商品箱。

渡假村

招募官階段開始時，若渡假村有人進駐（無論是工人還是公民），其擁有者可以從供應堆中獲得1名公民。若供應堆中沒有公民，他可以從供應堆中獲得1名工人。若供應堆中沒有公民也沒有工人，他不能使用渡假村的功能。他不能從就業處中獲得公民或工人。

一般生產建築

大型裁縫店

製造商階段中，若大型裁縫店有人進駐（無論是工人還是公民），其擁有者每擁有一名公民，便獲得1元。

以紅色橫幅作為標示，大型裁縫店視為一棟大型生產建築。舉例來說，在遊戲結束計分時會有影響（詳見消防站）。

提醒：從大型裁縫店獲得的錢幣不算是商品，你不能藉由製造商的特權獲得額外的錢幣。

擴建商業建築

城市廣場

遊戲結束時，若城市廣場有人進駐，其擁有者每擁有一名公民，便額外獲得1VP。因此無論是位於建築、鄉村板塊還是肖像上，每名公民都會讓他獲得2VP。



- ：獲得1元。
- ：獲得1VP。



- 種植者階段後：
- ：棄除1座種植園/樹林。
 - ：若你擁有的鄉村板塊少於所有其他玩家，便獲得2VP。



- ：建造一般建築少支付1元。
- ：建造擴建建築少支付2元。



- 船長階段開始時：
- 你每擁有一名公民，便可以放回1箱商品來獲得1VP。所有商品必須互不相同。



- 從供應堆中獲得1名公民。



- 你每擁有一名公民，便獲得1元。



- 你每擁有一名公民，便獲得1VP。

擴充III：走私者

所有規則如常，除了下列例外：

遊戲設置時，將走私者角色板塊和走私者標記放置在主圖板上。

當玩家選擇走私者角色時，他同時拿取走私者標記（避免其他玩家選擇走私者角色前，同一位玩家就再度選擇走私者）。然後走私者（只有走私者）選擇執行下列4個行動的其中1個。

掠奪船隻：

從任意1艘商船上拿取最多3箱商品。將該商船上的剩餘商品箱放回供應堆中。

洗劫交易所：

將交易所中的所有商品箱放回供應堆中，每放回一個商品箱，便獲得1VP。

挖角工人：

從就業處中減少等同於玩家人數的工人。從減少的這些工人中獲得最多3名工人，並立即將其放置在你玩家圖板的鄉村或建築板塊的工人空格上，這些工人不能儲存在你的肖像上。棄除剩餘的工人。

綁架角色：

綁架任意一個可用的角色，將其放置在你面前並獲得其上所有錢幣（若有的話）。

其他玩家依然可以選擇被綁架的角色，但若有人這麼做，走私者便獲得3元。若被綁架的角色在一輪結束時沒有被選擇，走私者則如常使用它，執行其行動和特權。依順時鐘方向，每位其他玩家都可以執行其行動。

若一輪結束時走私者沒有被選擇，不要在其上放置錢幣。



遊戲設置時，將走私者角色板塊和走私者標記放置在主圖板上。

當玩家選擇走私者角色時，他選擇4個行動的其中一個執行。

他同時拿取走私者標記，擁有走私者標記的玩家不能選擇走私者角色。

一輪結束時不要放置錢幣在走私者角色上。

擴充IV：節慶

波多黎各的年度慶典即將到來！各項準備都如火如荼的進行中，所以別落後了：籌備假日小遊戲與各項競賽，為了節慶大餐蒐集新鮮食材等等.....。另外別忘了帶上你最嚇人的惡魔假面。

遊戲設置：

進行遊戲設置前，如下圖般將節慶圖板放置在主圖板旁（取決於你使用的的水平還是垂直方向的圖板）。



每場使用節慶擴充的遊戲都會有一組不同的目標需要達成。遊戲設置時，你需要決定用哪些種植園、商品和建築來滿足遊戲的需求，依照下列步驟來做出決定：

種植園：拿取每種種植園板塊各1個（玉米、水果、蔗糖、菸草和咖啡），然後從中隨機抽取一個面朝上放置在節慶圖板對應的空格上，將剩餘板塊放回種植園布袋中。

商品：拿取每種商品各3箱（玉米、水果、蔗糖、菸草和咖啡），然後從中隨機抽取3箱放置在節慶圖板對應的空格上（同種商品可能重複出現），將剩餘商品箱放回供應堆中。

建築：拿取本場遊戲中價值3VP的建築板塊各1個（基礎遊戲中是工廠、學校、港口和船塢），從中隨機抽取1棟建築並將其放置在節慶圖板對應的空格上，將剩餘板塊放回建築收納盤中。

提醒：遊玩擴充I和/或II時，先設置會使用到的建築再決定節慶目標。

完成目標

每個目標都只能有一位玩家完成，目標完成的順序沒有限制。

種植園目標會獎勵第一位擁有3座與節慶圖板上相同種植園的玩家。若可能，該玩家從供應堆中獲得3名工人，他可以立即將其放置在自己玩家圖板上的可用空格或是放置在肖像上。當此目標完成時，將種植園板塊從節慶圖板上放回種植園布袋中。

商品目標會獎勵第一位在同個階段中生產了與節慶圖板上對應的所有商品箱的玩家（不用將生產的商品放回供應堆中），該玩家獲得3元。將商品箱從節慶圖板上放回供應堆中。

建築目標會獎勵第一位建造與節慶圖板上相同建築的玩家，該玩家獲得3VP。將建築從節慶圖板上放回建築物收納盤中。

擴充V：節慶卡

此擴充必須配合擴充IV：節慶使用。

此擴充導入了節慶卡，提供玩家更具變化性的新任務，必須搭配擴充IV：節慶遊玩。



遊戲設置

遊戲設置時，隨機抽取3張節慶卡，並將其放置在節慶圖板的對應空格上。它們代表玩家們可以完成的新任務。



節慶卡上有放置種植園、商品和/或建築的空格，依照節慶擴充的模式，抽取對應的配件並放置在適當的空格中。

規則

第一位完成任務的玩家可以獲得卡牌上列出的獎勵，並將配件放回對應位置：商品箱放回供應堆中；種植園放回種植園布袋中、建築放回建築收納盤中。然後將完成的節慶任務卡翻面，其他玩家不能再完成此任務。

出航：

此擴充導入了一個新概念“出航”，這個詞代表將最後一個商品箱裝載到一艘商船上，將其裝滿。

提醒：私人船隻沒有商品箱上限，永遠無法被裝滿，因此不符合“出航”的條件。

節慶活動卡列表：

年度收成秤重大會：生產至少3箱對應商品（在同個階段中生產），獲得1名工人、1元和1VP。

嘉年華雞尾酒：生產3種對應商品至少各1箱（在同個階段中生產），獲得3元。

慶祝提前閉店：將對應商品作為最後一箱商品販售到交易所（以此填滿交易所），獲得2名工人。

傑出農夫獎：擁有至少3個對應的種植園板塊，獲得3名工人。

農事狂歡會：擁有對應的2種種植園板塊至少各1個，並生產對應的2種商品至少各1箱（在同個階段中生產），獲得3元。

節慶商品快遞：同個船長階段中，裝載至少1箱其中一種對應商品並裝載至少2箱另一種對應商品（在同個階段中裝載），獲得2名工人和2VP。

農場對對碰：擁有2種對應的種植園板塊至少各2個，獲得3VP。

商品對對碰：生產2種對應的商品至少各2箱，獲得3元。

盛大出航典禮：讓最大的商船裝載對應商品出航，獲得3名工人。

拓荒紀念敬酒會：建造對應的3VP一般建築（基礎遊戲中為工廠、學校、港口和船塢），獲得3VP。

城鎮貢獻獎：建造對應的擴建建築，獲得3VP。

傳統出航典禮：讓最小的商船裝載對應商品出航，獲得2元。



擴充VI：成就

此擴充導入了成就卡，完成這些任務可以讓玩家在遊戲結束時獲得額外VP。

這些任務提供了遊戲策略的大概方向，讓新玩家可以更順暢的了解遊戲，而老玩家則可以突破舒適圈，嘗試新的策略。



遊戲設置

面朝下發放4張成就卡給每位玩家。

玩家可以在任何時刻查看自己的成就卡，但不能與其他玩家分享卡牌內容。

規則

每張成就卡都標示著需要完成的目標以及完成目標能獲得的VP。在遊戲中的任何時候，當玩家達成成就卡上的目標時，該玩家向所有人宣告自己完成目標，翻開該卡牌，並將成就卡壓在自己的玩家圖板下，只露出獲得的頭銜，將VP數值隱藏起來。

遊戲結束時，每位玩家計算自己所有完成的成就卡，並將獲得的VP加計至總分中。未完成的成就卡不會有負面效果。


變體：針對經驗老道的玩家，我們推薦用輪抽的方式選擇成就卡。遊戲設置時，每位玩家會收到4張成就卡，查看它們並從中選擇一張面朝下放置在自己面前。將剩餘的卡牌向左傳，然後從新收到的卡牌中再選擇一張面朝下放置在自己面前。重複這個動作直到所有卡牌都分發完成，此時每位玩家面前會有4張面朝下的卡牌，這些就是他們可以在遊戲中完成的成就。

出航：此擴充導入了一個新概念“出航”，這個詞代表將最後一個商品箱裝載到一艘商船上，將其裝滿。

提醒：私人船隻沒有商品箱上限，永遠無法被裝滿，因此不符合“出航”的條件。

可選遊戲規則

數年來，世界上每天都有數以千計的玩家享受著遊玩《波多黎各》的時光。這些粉絲們隨著時間推移發展出了數種可選規則，為遊戲帶來新的風貌。下文中我們列出了幾種最常使用的變體規則，推薦給資深的《波多黎各》老玩家們。

- **費用變更：**遊戲開始時將基礎遊戲中的工廠和學校建築板塊替換為標示有  的板塊（美術也有所不同）。遊戲中學校的費用從8元變為7元；工廠的費用由7元變為8元。
- **起始資源變更：**每位玩家以玉米種植園開始遊戲，起始獲得的錢幣減少1元
- **裁縫店限制：**大型裁縫店的收入上限為每階段最多3元。
- **建築組合限制：**你可以選擇套用下列其中一項限制：
 1. 遊戲設置時，若有玩家選擇了渡假村並將其放置在建築收納盤的建築格中，其他玩家就不能再選擇大型裁縫店，反之亦然（渡假村和大型裁縫店不能出現在同一場遊戲中）。
 2. 遊戲設置時，若有玩家選擇了大莊園並將其放置在建築收納盤的建築格中，其他玩家就不能再選擇伐木場，反之亦然（大莊園和伐木場不能出現在同一場遊戲中）。

波多馬

遊戲配件：



2張波多馬玩家圖板



1個行動記錄標記



2個保留標記



24個波多馬能力板塊



1張波多馬行動圖板



8張平手判定卡



1張波多馬幫助卡

概覽

此模式讓單人玩家可以和2位虛擬對手進行遊戲，使玩家可以擁有如同多人遊戲一樣的體驗。當規則中出現“玩家人數”時，視為包含波多馬。

提醒：你可以只使用一位波多馬，但會大幅影響平衡性，我們並不建議你在首場遊戲中這樣做。你也可以在3或4位真人玩家遊戲中加入波多馬，但我們同樣不建議這樣做。

遊戲設置

依照下列步驟進行：

- ① 選擇一位真人玩家成為起始玩家，若真人玩家不只有一位，則隨機選擇一位成為起始玩家。若真人玩家不只有一位，所有波多馬的回合順序必須排在所有真人玩家之後。起始玩家拿取總督印璽。
- ② 根據遊戲人數（包含波多馬）參照第6頁進行設置，並加入下列改動：
 - a) 每位波多馬擁有自己的波多馬玩家圖板，用其替換掉真人玩家使用的玩家圖板。如下圖將波多馬玩家圖板放置在遊戲區域中。
 - b) 將波多馬行動圖板放置在波多馬玩家圖板旁，並將行動記錄標記放置在波多馬行動圖板的建築師格上。
 - c) 洗混平手判定卡，將它們面朝下放置在波多馬行動圖板旁。
- ③ 每位波多馬：
 - a) 根據玩家人數獲得起始錢幣。
 - b) 根據玩家人數，如同基礎遊戲規則般獲得起始種植園板塊。將獲得的種植園板塊放置在波多馬玩家圖板上對應類型的種植園格中（從最左邊開始放置）。
 - c) 將保留標記放置在波多馬圖板旁。
 - d) 洗混波多馬能力板塊，並從每個等級（1到4）隨機各選出一個能力板塊。將這些板塊面朝下放置在波多馬圖板上的對應格中。



遊戲流程

基本原則

每位波多馬會如同真人玩家般執行行動和選擇角色，請參照下列規則：

- 當波多馬要選擇或跟進一個角色時，依照下文的規則決定它的動作。
- 波多馬選擇角色時會獲得所有應有的特權，除非有特別敘述。
- 當“最高階的商品/種植園”等字眼出現時，順序為（最低階到最高階）：玉米→水果→蔗糖→菸草→咖啡。



- 波多馬不會購買或使用生產建築。若它的一個種植園板塊下方的所有工人格都進駐，在製造商角色執行行動時，這個種植園板塊視為“啟動”。
- 每當你需要抽取平手判定卡，而牌庫已經耗盡時，先將所有平手判定卡洗混並構成新牌庫。

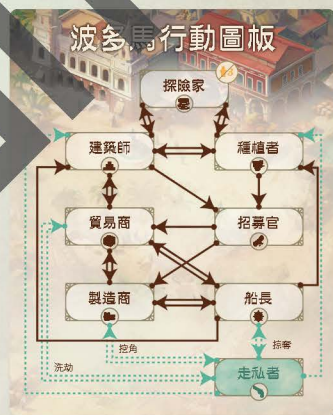
選擇角色

波多馬使用波多馬行動圖板來決定選擇哪個角色，圖板用於記錄波多馬玩家選擇或跟進的行動。

波多馬會選擇符合下列條件的角色，若有多個角色滿足條件則考慮下一個條件，只考慮還未被選擇過的角色。

若沒有角色符合條件，忽略該條件，直接考慮下一個條件：

1. 查看波多馬行動圖板，選擇依據箭頭方向相鄰於行動記錄標記的角色（有些箭頭是單向的）。
2. 選擇有最多錢幣的角色。
3. 抽取1張平手判定卡，從上到下，選擇卡牌上列出的第一個可用且有利的角色。



當波多馬選擇角色時，它只能選擇一個**可用且有利**的角色。

當一個角色還沒有被任何玩家選擇過且可以被選擇時，視為**可用**。

當一個角色對於波多馬而言能符合下列限制，視為**有利**：

建築師	以現有的錢幣可以建造一棟建築（計入建築師特權以及從選擇該角色可能獲得的錢幣或能力）。
種植者	主圖板上的任意種植園可以被容納進波多馬玩家圖板。
招募官	波多馬玩家圖板的種植園板塊下方至少有1個工人空格。
製造商	可以生產 尚未擁有 類型的商品。
貿易商	可以販售至少能獲得1元的商品（計入貿易商特權以及能力可能帶來的獎勵）。
船長	可以裝載任意商品。
探險家	永遠視為有利。

在使用平手判定卡時，波多馬有可能會選擇行動記錄標記目前所在位置的角色。

角色上的錢幣

若所選的角色上有錢幣，波多馬在執行所選行動前先獲得它們。

跟進角色

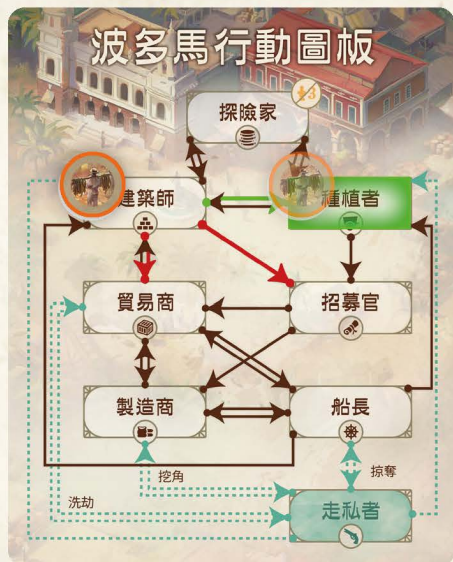
若其他玩家或其他波多馬選擇一個角色，每位波多馬依照標準規則執行行動（若可能）。

移動行動記錄標記

若波多馬選擇或跟進一個依據箭頭方向（有些箭頭是單向的）相鄰於行動記錄標記的角色（並且可以執行該行動），將波多馬行動圖板上的行動記錄標記移動到所選角色上。

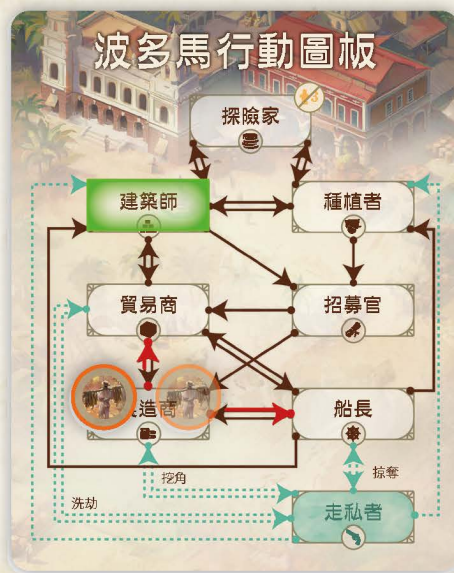
若所選行動沒有經由箭頭與行動記錄標記相鄰，或是波多馬無法執行所選行動，標記維持在原地。

角色選擇範例



範例#1：3人遊戲中，行動記錄標記位於建築師上，輪到波多馬選擇角色。它會從相鄰的角色中選擇其中一個：種植者、招募官和貿易商，它可以執行種植者或招募官的行動（波多馬需要能夠販售商品才能選擇貿易商，但它目前沒有商品）。種植者上有1元，招募官上沒有錢幣，因此波多馬選擇種植者並將行動記錄標記移動到種植者上。

範例#2：行動記錄標記位於製造商，輪到波多馬選擇角色。它會從相鄰的角色中選擇其中一個：貿易商或船長，它有一些商品，但沒有能販售到交易所的特定商品；波多馬也不能選擇船長，由於稍早已經被其他玩家選擇過。沒有角色符合相鄰這個條件，所以波多馬忽略這個條件，直接考量下一個條件：選擇最多錢幣的角色，在此範例中是建築師。不過建築師並沒有與製造商以箭頭相鄰，因此行動記錄標記不會移動，但波多馬依然會執行建築師行動。若有多個角色有相同數量的錢幣，從平手判定牌庫翻開一張卡並選擇最上方的可用且有利的角色，若該角色與行動記錄標記以箭頭相鄰，將標記移動到該角色上。



角色行動

建築師

波多馬只有在可以建造一棟商業建築時才會選擇此角色。記得在選擇前先計入此角色板塊上的錢幣、選擇此角色的少支付1元特權，以及任何能力板塊上解鎖的錢幣獎勵。

波多馬不會獲得採石場提供的錢幣折扣。

當波多馬執行建築師角色的行動時，在可以支付、空格足夠且未擁有同類建築的前提下，波多馬會建造最高等級的建築。

若有多個相同費用的建築可供選擇，使用平手判定卡隨機選擇其中一棟。

使用平手判定卡隨機決定建築時：抽取一張平手判定卡，根據卡牌左側的數字，在可選的建築上從左至右開始數數，當數到目標數字時點到的建築就是波多馬選擇建造的建築。

等級—這個詞代表建築的VP價值。

當波多馬建造建築時，如常支付費用並將其打橫放置在波多馬玩家圖板上對應的格子中。若這是此等級建造的第二棟建築，將建築放置在該等級的第一棟建築上，並且解鎖對應的能力（參見下文）。

等級4的建築例外，建造第一棟後立即解鎖能力。

解鎖能力：

波多馬不會從自己建造的商業建築獲得功能效益。

取而代之的是它可以在建造第二棟等級1、等級2和等級3建築，以及建造第一棟等級4建築後解鎖自己的特殊能力。當滿足條件時，將對應的能力板塊翻面，將其放置在主圖板對應的角色板塊下方作為提醒，提醒玩家波多馬已經解鎖了和這個角色有關的能力。

這些能力板塊與波多馬玩家圖板有著對應的顏色，讓人能更清楚分辨哪一位波多馬可以使用這個解鎖的能力。這些能力從下一回合開始視為啟動，持續到整場遊戲結束。

等級4建築和保留標記：

當波多馬在遊戲中建造了第一棟建築後，將一個保留標記隨機放置在一棟沒有保留標記的擴建商業建築上。所有玩家依然可以建造這棟建築，若有人這樣做了，將保留標記隨機移動到另一棟的擴建商業建築上。

當波多馬可以建造等級4建築時，它會建造有保留標記的那棟。若這是它建造的第一棟等級4建築，使用平手判定卡來隨機選擇另一棟擴建商業建築（若還有剩餘的擴建建築的話），並將保留標記移動到該建築上。

提醒：在罕見的狀況下，波多馬可以建造的第一棟建築就是等級4建築，若發生這種情形，波多馬改為建造一棟等級3建築。

額外規則：

- 若波多馬無法建造任何建築，它跳過這個行動。
- 若波多馬選擇建築師時無法建造建築，則建築師便不是有利角色，因此波多馬應選擇另一個角色。

種植者

只要波多馬自己的遊戲圖板上依然有剩餘的種植園格，波多馬必定會拿取種植園板塊。它可以擁有每種種植園最多2座，以及任意數量的採石場（放置在VP區域）。波多馬依照下列順序選擇種植園板塊：

1. 已經擁有一座該類型的種植園。
2. 最高階的商品類型（最低階到最高階）：玉米 → 水果 → 蔗糖 → 菸草 → 咖啡。
3. 採石場（即使選擇種植者的不是波多馬）。若沒有剩餘的採石場，它不會拿取任何東西。

將任何獲得的種植園板塊（採石場除外）放置在波多馬玩家圖板上對應類型的種植園空格中，從最左邊的空格開始放置。



🔦 招募官

波多馬如常獲得工人（若是波多馬選擇招募官，從供應堆中額外獲得1名工人）。波多馬放置工人的方式與玩家不同：它會將工人放置在波多馬玩家圖板上，種植園格下方的工人格中。波多馬依照下列順序決定將工人放置在哪個格子中：

1. 查看未啟動的種植園中有最少工人空格的種植園，若平手，選擇其中最高階的種植園。將工人放置在該未啟動種植園最左邊的工人空格中。
2. 若波多馬圖板上的所有種植園都已啟動（被工人填滿），將任何剩餘的工人放置在VP區域，用於遊戲結束計分（它們在之後的招募官行動中不會移動到新的種植園上）。

種植園板塊下方的工人格都被進駐後，視為“啟動”。

新增僱員到就業處

當要新增僱員到就業處時，計算以下數字來確定需要的工人數量：查看每位真人玩家的玩家圖板，計算其建築板塊上的工人空格數量；查看每位波多馬仍有工人空格的種植園，從中找出剩餘最多空格的種植園，計算其空格數量並與上述工人空格數量加總，空格數量可能為0到1（玉米）；0到2（水果/蔗糖）0到3（菸草/咖啡）。



範例：當要新增僱員到就業處時，先查看真人玩家圖板上，建築板塊的工人空格總數，此數字為2。然後，查看每位波多馬玩家圖板，找出下方有最多空格的種植園，計算其下方空格的數量。波多馬A在一座蔗糖種植園下方有1個空格；波多馬B在一座水果種植園下方有2個空格，因此波多馬的空格總數為3。加總這些數字後，應該從供應堆中新增總共5名工人到就業處。

製造商

波多馬根據**啟動**的種植園，獲得所有可以生產的商品，它**不需要**生產建築來進行生產。

若波多馬選擇此角色，特權讓它獲得額外1箱可生產的最高階商品。

種植園板塊下方的工人格都被進駐後，視為“啟動”。

貿易商

波多馬販售自己最高階的1箱商品，前提是能從這次貿易獲得至少1元（包含選擇貿易商給予的額外獲得1元特權，以及任何解鎖能力獲得的獎勵）。

若波多馬販售了任何商品，獲得對應數量的錢幣。


船長

每次波多馬裝載商品時，它會選擇可以裝載最多數量的商品類型。

- 若平手，它會裝載最低階的商品。
- 若波多馬需要從多艘商船中選擇，在能裝載最多其所選商品類型的前提下，它會選擇商品箱格最少的船隻。

波多馬如常獲得VP（包含選擇船長給予的額外獲得1VP特權，以及任何解鎖能力獲得的獎勵）。接下來波多馬執行商品儲存（船長階段結束時，它將1箱最高階的商品儲存在自己的波多馬玩家圖板上。所有剩餘的商品腐壞並放回供應堆中，除非解鎖的能力有其他敘述。）

探險家

 3人遊戲中不要使用此角色（3人遊戲包含一位真人玩家+兩位波多馬，或是兩位真人玩家+一位波多馬）。

若波多馬選擇此角色，它獲得此角色給予的錢幣（加上在此角色板塊上的錢幣）。

一輪結束

如常執行一輪結束的動作：將錢幣放置在未被選擇的角色上；將被選擇過的角色放回主圖板上；將總督印璽順時鐘傳給下一位玩家（真人或波多馬）。

遊戲結束

遊戲結束的條件不變，除了波多馬要填滿建築區域的話必須建造4個等級各2棟建築（6棟一般建築+2棟擴建建築）。

計算最終分數

大部分計算方式不變，除了波多馬不會獲得擴建建築的功能給予的額外分數（詳見下文的計算方式）。然後為波多馬加上下列的獎勵分數：

- 每棟它建造的擴建商業建築額外獲得**6VP**（不採計該建築的計分條件）。
- 每名未使用的工人獲得**1VP**。
- 每座採石場獲得**3VP**。
- 波多馬圖板上每種2個都啟動的種植園板塊：**2VP**（例如：若波多馬擁有2個啟動的蔗糖種植園板塊，獲得2VP；若同時也擁有2個啟動的咖啡種植園板塊，再獲得2VP。）
- 加總所有剩餘的商品與錢幣：每2個獲得**1VP**（向上取整）。

最終計分平手的判定方式遵照基礎遊戲規則。

難度等級

簡單難度

解鎖2個能力後，波多馬將另外2個能力從遊戲中棄除。

困難難度

遊戲設置時：

- 翻開波多馬的2個等級1能力，從遊戲開始這兩個能力就視為啟動。
- 第一位波多馬（拿取水果種植園的那位）獲得1棟隨機的等級1建築、1名工人（放置在水果種植園下方）和1箱玉米。
- 第二位波多馬（拿取玉米種植園的那位）獲得1棟隨機的等級2建築、1箱蔗糖並將獲得的起始錢幣減少至1元。



擴充相容規則

擴充I：新建築

遊戲設置：

如同原本的設置規則將建築加到建築收納盤中。當輪到波多馬選擇建築時，它會使用平手判定卡隨機選擇加入的建築：抽取一張平手判定卡，根據卡牌左側的數字，在所有可選的建築上從左至右開始數數，當數到目標數字時點到的建築就是波多馬選擇加入的建築。

擴充II：公民

遊戲設置：

如同原本的設置規則將建築加到建築收納盤中。當輪到波多馬選擇建築時，它會使用平手判定卡隨機選擇加入的建築：抽取一張平手判定卡，根據卡牌左側的數字，在所有可選的建築上從左至右開始數數，當數到目標數字時點到的建築就是波多馬選擇加入的建築。

遊戲流程－波多馬角色行動

招募官

當拿取新工人時，若就業處中有公民，波多馬會優先拿取它。對於波多馬而言，公民的功能與一般工人完全一樣，只是遊戲結束時會獲得額外VP。

擴充III：走私者

遊戲流程－波多馬角色行動

走私者

玩家不能使用綁架角色行動，波多馬也不能使用。

波多馬選擇角色的條件不變，除了走私者角色永遠視為有2元在其板塊上（用於錢幣平手判定）。走私者在遇到錢幣平手的狀況時也會優先被選擇，而不會進入使用平手判定卡的階段。然而，與一般玩家一樣，若波多馬面前有走私者標記，它不能選擇走私者角色。

波多馬根據可以獲得最多資源（最少1）的順序選擇要使用的走私者能力，若平手的話依照下列的優先順序選擇：

- 走私者－挖角工人－依照原本規則執行。
- 走私者－洗劫交易所－依照原本規則執行。
- 走私者－掠奪船隻－選擇掠奪裝載著波多馬目前無法生產的商品類型的商船→最多商品的商船→最高階的商品類型。波多馬可以盡可能保留掠奪來的商品（最多3箱）。

當有資源可以挖角/洗劫/掠奪時走私者才會被視為有利的。

若波多馬選擇了走私者角色，它同時也要拿取走私者標記作為提醒，在其他人選擇走私者角色前，它不能再選擇這個角色。

擴充IV & V：節慶 & 節慶卡

遊戲設置：

隨機選擇節慶活動卡時不要包含節慶商品快遞，該卡牌不支援波多馬規則。

節慶獎勵：

波多馬無論在什麼時候完成節慶卡都會立即獲得對應的獎勵（當獲得獎勵工人時，依照下頁招募官相關段落放置工人，然後才套用原本的放置優先順序。）

遊戲流程－波多馬角色行動

建築師

當選擇要建造的建築時，若任何需求特定建築的節慶卡依然可完成，波多馬會選擇建造與任何節慶卡對應的建築中最便宜的那棟，即使該建築低於它可以支付的建築等級也不例外。它會將建築放置在等級最低但至少等於該建築等級的可用格中。若唯一可以放置的等級高於它可以支付的等級，則它選擇不建造該建築。

種植者

當選擇種植園時，若任何要求特定種植園的節慶卡依然可完成，波多馬會優先選擇這些類型的種植園（若有多個符合的類型，使用平手判定卡隨機選擇拿取的種植園：抽取一張平手判定卡，根據卡牌左側的數字，在所有符合的種植園上從左至右開始數數，當數到目標數字時點到的種植園就是波多馬選擇拿取的種植園），之後才套用原本的選擇優先順序。若這樣會導致波多馬拿取某種類型的第三座種植園（原本是不被允許這樣做的），它依然可以拿取該種植園，但將其如同採石場一樣放置在VP區域（遊戲結束時也如同採石場一樣計分）。

若沒有可用的選項，波多馬改為選擇一個與節慶圖板上相符，且它還未擁有對應種植園的商品類型。優先選擇該類型的種植園，然後才套用原本的選擇優先順序。

招募官

當放置工人時，若需求**商品**的任何節慶卡還可完成，波多馬優先將工人放置在生產用於滿足節慶卡需求商品的種植園下方（有多種符合類型的話，使用平手判定卡決定），然後才套用原本的優先選擇順序。

貿易商

若遊戲中有**慶祝提早閉店**活動且還可完成，若波多馬有機會販售最後一箱商品到交易所，它會嘗試販售節慶卡所需求的商品，前提是它有對應的商品且能符合販售規則，然後才套用原本的販售優先順序。

船長

若本遊戲中有任意一個**出航典禮**活動且依然可完成，當執行船長行動時，若波多馬可以用商品觸發出航（即使它可能有剩餘商品無法裝載），它會選擇裝載對應尺寸的商船，然後才套用原本的優先裝載順序。













擴充VI：成就

遊戲設置：每位真人玩家抽取6張成就卡，選擇4張保留並棄除剩餘卡牌。

遊戲流程：玩家應該嘗試盡可能多地完成成就。

遊戲結束：真人玩家不會從完成的成就卡獲得分數。**所有**波多馬將反過來從真人玩家沒有完成的成就卡獲得分數。

波多馬能力板塊

板塊等級	觸發行動	效果
1	 貿易商	可以販售一種已經出現在交易所的商品。
1	 貿易商	每當販售時，便獲得1元。
1	 建築師	每當建造時，便從供應堆中獲得1名工人。如同在招募官階段中般放置這名工人。
2	 船長	儲存商品時，除了原本可儲存的1個商品箱外，額外儲存1種商品類型的全部商品箱（可能的話儲存最高階的商品）。
2	 建築師	建造前獲得1元（若波多馬正在選擇角色，將這1元以及建築師特權列入選擇角色的考量）。
2	 製造商	階段結束時，從供應堆中仍有剩餘的商品中獲得1箱生產過的最高階商品類型（若波多馬選擇此角色，此能力與角色特權分開計算）。
3	 製造商	每生產1種不同的商品，便獲得1元。
3	 招募官	階段結束時，從供應堆中獲得1名工人。（若波多馬選擇此角色，此能力與角色特權分開計算。）
3	 種植者	每當獲得種植園時，便獲得1箱相同的商品。
4	 船長	階段結束時（商品儲存之前），每擁有一種商品類型，便獲得1VP。
4	 船長	階段結束時，（商品儲存之前），棄除1種商品類型最多2箱（從最低階的商品開始棄除），每棄除一箱，便獲得1VP。
4	 招募官	本階段每當獲得1名工人時，便獲得1元。

桌遊中的歷史

《波多黎各1897》受到島嶼歷史上一個重要時代的啟發。當時關於政治改革、經濟正義以及從西班牙帝國爭取自治的辯論正迎向關鍵的轉捩點。在遊戲中，玩家將扮演當地的農民與生產者，航行在一個揉合傳統、身份轉變與對美好未來的期盼所塑造的複雜世界。

雖然遊戲取材自真實歷史主題，但它並未不自量力的嘗試重現那個時代的全部複雜性。《波多黎各1897》呈現了19世紀末日常生活與社會動態的部分風貌，但依舊無法完全描繪當代人們的所有經歷。即便如此，遊戲仍致力於傳達那個時代所展現的創造力、韌性與想像力，以及島上各種社群如何努力追求繁榮、團結與更公平穩定的未來。

以下是《波多黎各1897》故事背景的簡要概述。我們希望這能激發你的好奇心，鼓勵你在遊戲之外繼續探索這座島嶼的歷史。

歷史概述

1493年，哥倫布在第二次出航中抵達今日被稱為波多黎各的島嶼，這裡的原住民族則稱其為“博里肯”，這個使用阿拉瓦克語的社會擁有豐富的精神信仰、藝術傳統、先進的農業技術，以及複雜的統治制度。雖然歐洲人後來將這些族群統稱為泰諾人，但他們其實各自擁有不同的名稱與身份認同。

最初的接觸包括短暫的貿易與文化交流，但殖民化隨即帶來了強迫勞動、土地掠奪，因疾病、戰爭與迫遷導致人口迅速崩潰。儘管如此，一些泰諾家庭在殖民勢力難以觸及的山區中存活下來，他們的文化遺產至今仍深深影響著波多黎各的社會。

為了滿足勞動力需求，西班牙日益仰賴被奴役的非洲人，將他們帶到島上從事城鎮、住屋及種植園的勞動工作。這些種植園主要生產出口作物，如蔗糖、咖啡與菸草，這些作物成為島上殖民經濟的核心。隨著世代更迭，許多被帶到波多黎各的非洲人及其在島上出生的後代，逐漸取得法律上的自由，並與倖存的原住民及貧困的西班牙移民一同，在內陸地區建立起穩定的社區。

1600年代至1700年代，波多黎各已成為各大帝國與多元民族交會的十字路口。除了從鄰近的英屬與荷屬殖民地逃離，在波多黎各內陸尋求自由的被奴役者之外，其他移民多來自西班牙南部、加那利群島、科西嘉、愛爾蘭及其他地區。有些人是自願來到，有些人則是因西班牙政府為了獎勵忠誠的歐洲天主教徒所提供的土地與稅務優惠政策而被吸引來此。

在這些族群與傳統的融合之下，一種獨特且不斷演變的文化逐漸形成。西非的節奏與西班牙的旋律交融；原住民的農耕技術與加那利群島的小型農業模式結合；泰諾與非洲的精神信仰在天主教儀式之外依然存續。這些融合共同塑造了一種共享的社群意識——源自堅韌、重塑自我，以及在殖民統治下習以為常的各種挑戰。

到了1800年代中期，波多黎各日益動盪。被奴役的人們組織起義與逃亡；廢奴主義者訴求自由；改革者則呼籲擴大自治權。1868年，拉雷斯起義，宣布建立波多黎各獨立共和國。雖然起義迅速被鎮壓，但已成為波多黎各民族啟蒙的重要象徵。

在隨後的數十年間，改革運動持續進行。1880至1890年代，支持自治的領袖發起抵制行動，他們參與選舉，並與馬德里的西班牙當局進行協商。儘管經常遭到打壓，他們仍成功爭取到部分改革。1897年3月，尤科的一場起義試圖再次點燃拉雷斯的精神。

當年稍晚，西班牙王室頒布《自治憲章》，賦予波多黎各有限的自治權，允許成立民選議會與擴大內政管理權。但這場自治實驗很快就中斷：1898年7月，美國在美西戰爭期間入侵波多黎各。同年底簽署的《巴黎條約》將波多黎各移交給美國統治，開啟了其殖民歷史的新篇章。

《波多黎各1897》的靈感正是來自這個歷史轉折——自治的希望短暫浮現，人們的日常充滿不確定性、野心與轉變。



製作人員

遊戲設計：Andreas Seyfarth

原版遊戲：Puerto Rico 1897

單人模式設計：John Albertson, Xavi Bordes, David Digby, Nick Shaw, Dávid Turczy

遊戲測試助理：Janine Viglietti

成就與節慶卡擴充作者：Andreas Seyfarth / Tomasz Zawadzki

首席開發：Tomasz Zawadzki

測試與開發：Ernest Kiedrowicz, Aneta Koperkiewicz, Filip Tomaszewski, Paulina Włodarczyk

內部測試：Błażej Bernaś, Andrzej Betkiewicz, Kamil Cieśla, Wojciech Frelich, Kinga Janik, Rafał Janiszewski, Aleksandra Kleśta, Michał Lach, Patrycja Marzec, Anna Lis-Wilkosz, Michał Stachowiak, Konrad Sulżycki, Wiktoria Ślusarczyk, Katarzyna Toporowska, Jan Truchanowicz

規則書：Stefan Brück, Tomasz Zawadzki, Konrad Sulżycki, Michał Lach, Andrzej Betkiewicz

內文寫作：José I. Fusté, Aleksandra Kleśta

校稿與編輯：Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk

藝術指導：Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski

平面設計：Michał Lechowski, Michał Stachowiak, Aneta Koperkiewicz, Aleksandra Fajlert, Bartosz Fąfrowicz

插圖：Jakub Dzikowski, Marta Rysiecka, Ewa Labak, Pamela Łuniewska, Gabriel Ramos

3D模型：Piotr Gacek, Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Mateusz Wajda, Jędrzej Chomiccki

桌面出版：Aneta Koperkiewicz

生產：Witold Chudy, Adrianna Kocięcka, Olga Baraniak, Jacek Szczypiński, Zofia Jerzyńska, Mateusz Wolski, Anna Czajka

物流：Katarzyna Grdeń, Magdalena Kazuń, Michał Kot, Sebastian Nowakowski, Łukasz Puła, Szymon Sobczak

公關與聯絡：Dominika Maksymiak, Marta Siennicka, Jacek Wala, Maciej Guzik-Pałys

遊戲顧問：José I. Fusté

中文化翻譯：James Wu, Hayes Ruan

中文化校稿：Rayy Chang

中文化平面設計：Wan.Teng

特別感謝：Tymoteusz Muller, André Maack, Stefan Brück, Sam Dawson, Maciej Misiński, Marzena Tusińska, Anna-Lis Wilkosh 以及所有在遊戲創作與開發期間支持我們的每一個人！

第4頁錢幣圖片來源：

**“File:1 peso = 5 pesetas” by Francisco S. Mas, source: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1_peso_%3D_5_pesetas.jpg, licensed under CC BY-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en>).

Changes made: removed white background. This derivative work is licensed under the same license (CC BY-SA 4.0).

**“Obverse 1896 5 CENTAVOS ISLA DE PUERTO RICO” by coindatabase, source: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Obverse_1896_5_CENTAVOS_ISLA_DE_PUERTO_RICO.jpg, licensed under CC BY-SA 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/us/deed.en>).

Changes made: removed white background. This derivative work is licensed under the same license (CC BY-SA 3.0).



規則概覽

角色

🌱 種植者

行動：拿取1個面朝上的種植園板塊並將其放置在你玩家圖板上的鄉村格上。

特權：你可以不拿取種植園板塊，改為拿取1個採石場板塊。

👤 招募官

行動：從招募官開始，依順時鐘方向，每位玩家從就業處中獲得1名工人，直到所有工人被拿完。然後放置或移動你的所有工人。

特權：本階段開始時，從供應堆中拿取1名工人。

🏗️ 建築師

行動：建造1棟建築。

特權：支付建築費用時少支付1元。

🏭 製造商

行動：從供應堆中獲得商品。

特權：本階段結束時，額外獲得1箱你本階段生產過的商品。

📦 貿易商

行動：販售1箱商品到交易所。

特權：販售時額外獲得1元。

🚢 船長

行動：從船長開始，依順時鐘方向，每位玩家將1種商品箱全部（若可能）裝載到商船上，直到沒有商品可以裝載。

特權：若你有裝載商品，便獲得1VP。

🗺️ 探險家

行動：無

特權：獲得1元。

概念

鄉村：玩家圖板頂部的區域，你放置鄉村板塊的地方，鄉村板塊包含種植園板塊、採石場和樹林。

棄除：從你的玩家圖板上移除一個配件，並將其放置在主圖板旁的棄除堆中。該配件將不會在本場遊戲中再度被使用，除非有特別敘述。

種植園：一種鄉村板塊，包含玉米種植園、水果種植園、蔗糖種植園、菸草種植園跟咖啡種植園。

擴建建築：佔據兩個建築格的建築。

裝載：從你的玩家圖板上移動一個商品箱並將其放置在任意商船或私人船隻的空格上。

一般建築：佔據一個建築格的建築。

新增僱員：根據所有玩家圖板上的建築，將等同於建築上空格數量的工人放置在就業處中。

放回：從你的玩家圖板上移除一個配件，並將其放置在供應堆中。

販售：從你的玩家圖板上移動一個商品箱，將其放置在交易所的空格上並獲得對應的錢幣。

儲存：船長階段後，將特定數量的商品箱保留在你的玩家圖板上，你可以在未來的回合中使用它們。

供應堆：一個存放遊戲配件的特定區域，包含存放錢幣與商品的資源收納盤，以及存放VP與工人標記的收納盤。

VP（勝利分）：遊戲結束時，擁有最多VP的玩家勝出。

交易所商品價格



遊戲流程概覽

每輪開始時，由總督開始回合，他選擇一個角色板塊，執行該角色的行動和特權。然後依順時鐘方向，其餘每位玩家執行該角色的行動（不能使用特權）。

然後，剛選擇完角色的玩家，其左手邊的玩家選擇其中一個剩餘的角色並執行相關行動（和特權）。依順時鐘方向，其餘每位玩家執行與該角色有關的行動。

當所有玩家都選擇過角色板塊並且都執行完角色的行動後，一輪結束。

一輪結束：在本輪中每個未被選擇的角色板塊上各放置1元。將所有角色板塊放回主圖板上。將總督印璽向左傳。