



Puerto Rico

Spielanleitung – kurz erklärt

3–5

SPIELER

Puerto Rico ist ein Aufbauspiel für 3 bis 5 Personen. Jede Runde wählt jeder eine von sieben Rollen und löst damit eine Aktion aus, die alle betrifft: Plantagen anlegen, Gebäude bauen, Waren herstellen, verkaufen oder verschiffen. Am Ende gewinnt, wer die meisten Siegpunkte gesammelt hat.

Spielziel

Ihr baut eine eigene Insel samt Stadt auf und sammelt Siegpunkte durch Warenlieferungen und Gebäude. Wer am Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Vorbereitung

Der Ablageplan mit allen Gebäuden und der Bank liegt in der Mitte. Jeder bekommt einen eigenen Spielplan, Startgeld (2 bis 4 Dublonen je nach Spielerzahl) und ein Startplättchen Indigo oder Mais. Daneben liegen Rollenkarten, Steinbrüche, ein verdeckter Plantagenstapel mit offener Auslage, drei Transportschiffe, das Handelshaus, Warensteine, Siegpunktechips und das Kolonistenschiff.

So spielt ihr

- 1 Der Gouverneur nimmt eine Rollenkarte, kassiert die darauf liegenden Dublonen und führt die Aktion als Erster aus.
- 2 Danach führen alle anderen im Uhrzeigersinn dieselbe Aktion aus.
- 3 Anschließend wählt der linke Nachbar eine der übrigen Rollen, und die nächste Aktion läuft ab – beginnend bei ihm.
- 4 So geht es weiter, bis jeder genau eine Rolle hatte.
- 5 Auf jede der drei ungewählten Rollenkarten kommt 1 Dublone, alle Karten gehen zurück in die Auslage, die Gouverneur-Karte wandert nach links.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, sobald die Kolonisten oder die Siegpunktechips ausgehen oder jemand sein zwölftes Stadtfeld bebaut. Dann zählt jeder Chips, Gebäudepunkte und die Extrapunkte besetzter großer Gebäude zusammen.

Spielziel

Ihr entwickelt jeder für sich eine Kolonie: Plantagen auf der Insel, Produktionsgebäude und Spezialbauten in der Stadt. Waren bringen Geld über das Handelshaus und Siegpunkte über die Transportschiffe. Gebäude liefern am Spielende feste Punkte, die großen Gebäude zusätzlich eine eigene Wertung. Gewonnen hat, wer am Schluss die höchste Punktzahl hat.

Spielmaterial

5 Spielpläne

1 Gouverneur-Karte

8 Rollenkarten

1 Ablageplan

49 Gebäude

54 Dublonen

58 Insel-Plättchen

1 Kolonistenschiff

100 Kolonisten

1 Handelshaus

50 Warensteine

5 Transportschiffe

50 Siegpunktechips

Spielaufbau

- Legt den Ablageplan in die Mitte und verteilt alle Gebäude nach Vorgabe darauf.
- Sortiert die Dublonen nach Wert auf das Bankfeld des Ablageplans.
- Jeder nimmt einen Spielplan und legt ihn offen vor sich ab.
- Startgeld auf die Windrose des eigenen Plans: 2 Dublonen bei 3 Spielern, 3 bei 4 Spielern, 4 bei 5 Spielern.
- Lost den Startspieler aus. Er bekommt die Gouverneur-Karte und 1 Indigo-Plättchen, das er offen auf ein freies Inselfeld legt.
- Startplantagen im Uhrzeigersinn: Bei 3 Spielern erhält der 2. Spieler Indigo, der 3. Mais. Bei 4 Spielern der 2. Indigo, der 3. und 4. je Mais. Bei 5 Spielern der 2. und 3. je Indigo, der 4. und 5. je Mais.
- Siegpunktechips in zwei Stapeln bereitlegen: 75 Punkte bei 3, 100 bei 4, alle 122 bei 5 Spielern.
- Alle 8 Steinbrüche offen daneben legen.
- Die restlichen Plantagen-Plättchen mischen und verdeckt stapeln. Deckt davon so viele offen auf, wie Spieler teilnehmen, plus eines.
- Rollenkarten auslegen: In einer Dreierunde bleiben beide Goldsucher in der Schachtel, sodass 6 Karten im Spiel sind; zu viert sortiert ihr nur einen Goldsucher aus und habt 7 Karten; zu fünft kommen sämtliche 8 Karten auf den Tisch.
- Drei Transportschiffe bereitstellen: 4/5/6 Ladeflächen bei 3 Spielern, 5/6/7 bei 4 Spielern, 6/7/8 bei 5 Spielern.
- Warensteine in fünf getrennten Haufen auslegen, dazu das Handelshaus.
- Auf das Kolonistenschiff kommen so viele Kolonisten, wie Spieler teilnehmen (3, 4 oder 5).
- Kolonistenvorrat daneben: 55 Steinchen bei 3, 75 bei 4, 95 bei 5 Spielern.
- Übriges Material zurück in die Schachtel.

Spielbeginn

Der ausgeloste Startspieler bekommt die Gouverneur-Karte und eröffnet die erste Runde. Er wählt eine Rollenkarte, legt sie offen vor sich und führt die Aktion als Erster aus. Danach sind die anderen im Uhrzeigersinn dran.

Spielablauf

Rundenaufbau

Eine Partie dauert etwa 15 Runden. In jeder Runde wählt jeder Spieler genau eine Rolle.

- 1 Der Gouverneur nimmt eine Rollenkarte aus der Auslage und legt sie offen vor sich.
- 2 Er kassiert alle Dublonen, die auf dieser Karte liegen.
- 3 Er führt die Aktion der Rolle als Erster aus, danach alle anderen im Uhrzeigersinn.
- 4 Dann wählt sein linker Nachbar eine der verbliebenen Rollen. Diese Aktion startet bei ihm.
- 5 So geht es reihum, bis alle eine Rolle genommen haben.
- 6 Am Rundenende kommt auf jede der drei nicht gewählten Rollenkarten 1 Dublone aus der Bank – auch dann, wenn dort schon Geld liegt.
- 7 Alle Rollenkarten gehen zurück in die Auslage, die Gouverneur-Karte wandert zum linken Nachbarn.

Grundsätze zu den Rollen

- Die Rolle verschafft dem Wähler ein Privileg und löst eine Aktion für alle aus. Der Goldsucher ist die Ausnahme: er löst keine allgemeine Aktion aus.
- Wer an der Reihe ist, muss eine Rolle nehmen, selbst wenn sie ihm nichts bringt.
- Die Aktion selbst ist freiwillig. Nur beim Kapitän besteht Zwang.
- Eine genommene Rolle bleibt bis Rundenende beim Spieler und ist für die anderen blockiert.

Der Siedler

Der Siedler darf anstelle eines offenen Plantagen-Plättchens einen Steinbruch nehmen. Er legt sein Plättchen auf ein freies Inselfeld. Anschließend nimmt sich reihum jeder andere ein offenes Plantagen-Plättchen, aber keinen Steinbruch (Ausnahme: Bauhütte). Zum Abschluss legt der Siedler die Reste auf einen Ablagestapel und deckt neue Plättchen auf – eines mehr als die Spielerzahl.

- Ist der verdeckte Stapel leer, wird der Ablagestapel gemischt. Reicht es trotzdem nicht, gehen einzelne Spieler leer aus.
- Die Lage der Plättchen auf der Insel ist beliebig.
- Sind alle 12 Inselfelder belegt, darf man nichts mehr nehmen.
- Ohne Steinbrüche im Vorrat entfallen Privileg und Bauhütten-Vorteil.

Der Bürgermeister

Plantagen, Steinbrüche und Gebäude tragen 1 bis 3 Kreise für Kolonisten. Nur besetzte Plättchen wirken. Der Bürgermeister nimmt sich zuerst einen zusätzlichen Kolonisten aus dem Vorrat. Dann verteilt er die Kolonisten vom Kolonistenschiff, bei sich beginnend, reihum einzeln, bis das Schiff leer ist. Jeder darf seine Kolonisten danach frei umsortieren. Wer keinen Platz hat, parkt Kolonisten in San Juan. Zuletzt füllt der Bürgermeister das Schiff neu: einen Kolonisten je freiem Gebäudekreis, mindestens aber so viele wie Spieler.

- Vergessene Kolonisten werden nachträglich aufs Schiff gelegt.

- Ist der Vorrat leer, entfällt das Privileg.
- Kolonisten freiwillig in San Juan zu lassen, ist nicht erlaubt.

Der Baumeister

Der Baumeister zahlt 1 Dublone weniger als angegeben und setzt ein Gebäude auf ein freies Stadtfeld. Große Gebäude benötigen zwei untereinanderliegende Felder. Danach darf reihum jeder andere ein Gebäude bauen. Jedes Gebäude darf man nur einmal besitzen.

Besetzte Steinbrüche senken die Baukosten um je 1 Dublone. Dabei zählt bei Gebäuden der ersten Spalte höchstens ein Steinbruch, bei der zweiten zwei, bei der dritten drei und bei der vierten vier.

- Baut der Baumeister nicht, bekommt er die Dublone aus seinem Privileg nicht.
- Mehr als 12 Stadtfelder lassen sich nicht bebauen. Bei nur einem freien Feld ist kein großes Gebäude mehr möglich.

Der Aufseher

Der Aufseher produziert zuerst: Er nimmt gemäß seinen Produktionsketten Warensteine aus dem Vorrat auf die Windrose seines Plans. Dann produzieren die anderen reihum. Als Privileg nimmt sich der Aufseher zuletzt einen weiteren Stein einer Sorte, die er gerade produziert hat.

- Fehlt eine Sorte im Vorrat, gehen die betroffenen Spieler leer aus.
- Ohne eigene Produktion gibt es keinen Extra-Stein.

Der Händler

Der Händler verkauft genau einen Warenstein an das Handelshaus und erhält den Preis plus 1 Dublone als Privileg. Die Preise: Mais 0, Indigo 1, Zucker 2, Tabak 3, Kaffee 4. Danach darf reihum jeder andere höchstens eine Ware zum angegebenen Preis verkaufen. Die Phase endet, wenn alle dran waren oder das Handelshaus voll ist.

- Das Handelshaus nimmt maximal vier Waren auf und nur Sorten, die dort noch fehlen (Ausnahme: Kontor).
- Liegen am Ende vier Steine darin, räumt der Händler es in den Vorrat zurück. Bei drei oder weniger Steinen bleibt alles liegen.
- Verkauft der Händler nichts, entfällt die zusätzliche Dublone.
- Mais darf man auch für 0 Dublonen abgeben.

Der Kapitän

Der Kapitän beginnt mit dem Verladen, dann folgen die anderen reihum. In dieser Phase kommt man mehrfach an die Reihe, und wer liefern kann, muss liefern – jeweils nur Steine einer Sorte. Die Phase läuft, bis niemand mehr liefern kann.

Lieferbedingungen:

- Jedes Transportschiff nimmt nur eine Warensorte auf.
- Keine Sorte darf auf zwei Schiffen gleichzeitig liegen.

- Volle Schiffe nehmen nichts mehr auf.
- Von der gewählten Sorte müssen so viele Steine wie möglich verladen werden. Zurückhalten ist verboten, und bei mehreren passenden Schiffen muss man ein ausreichend großes nutzen.
- Hat man mehrere lieferbare Sorten, darf man frei wählen.

Jeder gelieferte Stein bringt 1 Siegpunkt, unabhängig von der Sorte. Der Kapitän bekommt bei seiner ersten Lieferung einen Punkt zusätzlich. Siegpunktechips dürfen verdeckt auf der Windrose liegen; 1-er Chips sollten zwischendurch in 5-er getauscht werden.

Lagerung: Danach wird geprüft, was auf den Windrosen liegen bleiben darf. Einen Stein darf jeder behalten. Für mehr braucht man ein besetztes kleines oder großes Lagerhaus. Alles andere geht ersatzlos in den Vorrat zurück. Wer nicht alles lagern kann, wählt selbst, welche Sorten er behält. Zum Schluss leert der Kapitän alle vollen Schiffe; nicht volle Schiffe bleiben unverändert.

Die Goldsucher

Wer einen Goldsucher wählt, löst keine Aktion für die Gruppe aus und erhält nur sein Privileg: 1 Dublone aus der Bank.

Der Spielzug

- 1 Du nimmst eine freie Rollenkarte und legst sie offen vor dich.
- 2 Du kassierst alle Dublonen, die auf dieser Karte liegen.
- 3 Du nutzt dein Privileg und führst die Aktion der Rolle als Erster aus.
- 4 Reihum im Uhrzeigersinn führen alle anderen dieselbe Aktion aus.
- 5 Die rollenspezifische Abschlusshandlung erfolgt (zum Beispiel neue Plantagen aufdecken, Kolonistenschiff füllen, Handelshaus oder Transportschiffe leeren).
- 6 Dein linker Nachbar wählt die nächste Rolle.

Sonderregeln

- Nur besetzte Plättchen und Gebäude wirken. Die Siegpunkte eines Gebäudes zählen aber auch unbesetzt; die Extrawertung der fünf großen Gebäude nur, wenn sie besetzt sind.
- Gebäude und Insel-Plättchen dürfen auf dem Plan umgelegt werden, etwa um Platz für ein großes Gebäude zu schaffen. Vom Plan entfernen darf man sie nicht.
- Für Mais gibt es kein Produktionsgebäude: Jede besetzte Mais-Plantage liefert direkt einen gelben Stein.
- Die Kreise eines Produktionsgebäudes begrenzen die Produktion. Du brauchst zusätzlich genauso viele besetzte Plantagen. Rohstoffe werden nicht zwischengelagert.
- Violette Gebäude heben teils Grundregeln auf, müssen aber nicht genutzt werden.
- Kleine Markthalle: beim Verkauf 1 Dublone mehr. Große Markthalle: 2 Dublonen mehr. Beide zusammen bringen 3 Dublonen zusätzlich.
- Hazienda: In der Siedlerphase darfst du vor dem offenen Plättchen noch ein verdecktes ziehen und musst es auf ein freies Inselfeld legen. Dafür ist kein Steinbruch-Tausch möglich.
- Bauhütte: Du darfst statt einer offenen Plantage einen Steinbruch nehmen. Auch der Siedler mit Bauhütte bekommt nur einen Steinbruch.
- Hospiz: Für jedes genommene Insel-Plättchen gibt es sofort einen Kolonisten aus dem Vorrat darauf. Für ein verdecktes Hazienda-Plättchen gilt das nicht.
- Kontor: Du darfst eine Sorte verkaufen, die schon im Handelshaus liegt. Bei vollem Handelshaus hilft es nicht.
- Kleines Lagerhaus: zusätzlich beliebig viele Steine einer weiteren Sorte lagern. Großes Lagerhaus: zwei weitere Sorten. Beide zusammen: drei Sorten in beliebiger Menge plus ein Stein einer vierten.
- Manufaktur: Bei mehreren produzierten Sorten gibt es Geld – 1 Dublone für zwei Sorten, 2 für drei, 3 für vier, 5 für alle fünf. Die Menge spielt keine Rolle.
- Universität: Beim Bauen bekommst du sofort einen Kolonisten auf das neue Gebäude, auch bei mehreren Kreisen nur einen.
- Hafen: Jede Lieferung in einer Kapitänphase bringt 1 Siegpunkt zusätzlich.
- Werft: Einmal pro Kapitänphase darfst du statt zu verladen alle eigenen Steine einer Sorte in den Vorrat legen und dafür Punkte nehmen. Dieses eigene Schiff nimmt bis zu 11 Steine auf, auch Sorten, die schon auf einem Transportschiff liegen.
- Fehlen Kolonisten im Vorrat, darfst du bei Hospiz und Universität einen vom Kolonistenschiff nehmen. Ist auch dort keiner, gehst du leer aus.
- Die fünf großen Gebäude belegen zwei Stadtfelder, gelten aber als ein Gebäude. Zunfthalle: 1 Punkt je kleines, 2 je großes Produktionsgebäude. Residenz: 4 Punkte für bis zu 9 belegte Inselfelder, 5 für 10, 6 für 11, 7 für 12. Festung: 1 Punkt je drei eigene Kolonisten. Zollhaus: 1 Punkt je vier Punkte auf Chips. Rathaus: 1 Punkt je violettes Gebäude, sich selbst eingeschlossen.

Spielende und Gewinn

Sobald wenigstens eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt und danach ist Schluss: Am Ende einer Bürgermeisterphase lassen sich nicht mehr genug Kolonisten auf das Kolonistenschiff legen; während einer Baumeisterphase bebaut jemand sein zwölftes Stadtfeld; während einer Kapitänphase sind alle Siegpunktechips verbraucht. Reichen die Chips mitten in der Kapitänphase nicht mehr aus, schreiben die betroffenen Spieler ihre Punkte auf Papier auf. Für die Wertung zählt jeder zusammen: seine Siegpunktechips, die Punkte aller eigenen Gebäude (rotbraune Zahl, auch unbesetzt) sowie die Extrapunkte seiner besetzten großen Gebäude. Den Sieg holt, wer die höchste Summe erreicht. Steht es unentschieden, gewinnt, wer mehr Dublonen und Waren zusammen besitzt; dabei gilt 1 Ware so viel wie 1 Dublone.

Tipps

- Überlege beim Aufseher genau, wer von der Produktion profitiert. Du produzierst zwar zuerst und bekommst einen Stein mehr, aber alle anderen ziehen mit.
- Ungewählte Rollen sammeln Dublonen. Eine Rolle, auf der schon Geld liegt, kann auch dann lohnen, wenn ihre Aktion dir wenig bringt.
- Besetzte Steinbrüche sparen Baukosten, aber nur bis zur Spaltengrenze. Für teure Gebäude der vierten Spalte zahlen sich bis zu vier Steinbrüche aus.
- Beim Kapitän bist du zum Liefern gezwungen und musst von der gewählten Sorte alles verladen. Wähle deine Sorte so, dass du Waren für den Verkauf behältst.
- Ohne Lagerhaus verlierst du am Ende jeder Kapitänphase alle Waren bis auf eine. Plane Produktion und Verkauf darauf ab.
- Nicht geleerte Schiffe und ein halbvolles Handelshaus schränken die nächste Runde ein. Das lässt sich gezielt gegen die Mitspieler einsetzen.

Häufige Fragen

Muss ich eine Rolle nehmen, wenn sie mir nichts bringt?

Ja. Wer an der Reihe ist, muss eine der freien Rollenkarten nehmen, auch wenn er sie nicht nutzen kann oder will. Die Aktion danach auszuführen ist freiwillig – außer beim Kapitän.

Muss ich in der Kapitänphase wirklich Waren verschiffen?

Ja. Jedes Mal, wenn du an die Reihe kommst und liefern kannst, musst du liefern. Dabei darfst du nur Steine einer Sorte verladen, und davon so viele wie möglich.

Was passiert mit Waren, die ich nach der Kapitänphase noch habe?

Einen Warenstein darf jeder behalten. Für alles weitere brauchst du ein besetztes kleines oder großes Lagerhaus, sonst legst du die übrigen Steine ersatzlos in den Vorrat zurück. Du darfst selbst wählen, welche Sorten du behältst.

Bekommt der Baumeister die gesparte Dublone auch ohne Bau?

Nein. Baut der Baumeister kein Gebäude, wird ihm die Dublone aus seinem Privileg nicht ausgezahlt.

Dürfen zwei Schiffe dieselbe Warensorte laden?

Nein. Jedes Transportschiff nimmt nur eine Sorte auf, und keine Sorte darf auf zwei Schiffen gleichzeitig liegen. Nur das imaginäre Schiff der Werft ist davon ausgenommen.

Zählen die Punkte eines Gebäudes auch ohne Kolonisten?

Ja, die rotbraune Zahl oben rechts bringt Punkte, egal ob besetzt oder nicht. Die zusätzliche Wertung der fünf großen Gebäude gibt es jedoch nur, wenn sie besetzt sind.

Wie viele Steinbrüche senken meine Baukosten?

Jeder besetzte Steinbruch spart 1 Dublone, aber begrenzt nach Spalte: in der ersten Spalte zählt höchstens einer, in der zweiten zwei, in der dritten drei, in der vierten vier.

Kann ich Kolonisten absichtlich in San Juan parken?

Nein. Du darfst deine Kolonisten frei neu verteilen, aber nur Kolonisten ohne freien Platz landen in San Juan. Freiwilliges Zurückhalten ist nicht erlaubt.

Darf ich Mais verkaufen, obwohl er 0 Dublonen bringt?

Ja, das ist ausdrücklich erlaubt, auch wenn du dadurch keine Einnahmen hast. Mit kleiner oder großer Markthalle bringt der Verkauf sogar Geld.

Wann wird das Handelshaus geleert?

Nur am Ende der Händlerphase und nur, wenn vier Warensteine darin liegen. Bei drei oder weniger Steinen bleiben sie liegen und erschweren den Verkauf in der nächsten Händlerphase.

Informationen zum Spiel

Autor	Andreas Seyfarth
Erscheinungsjahr	2001
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 05.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/puerto-rico/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/puerto-rico/>

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026