

IMPIANTI DI PRODUZIONE

(BLU, BIANCO, MARRONE CHIARO E MARRONE SCURO)



small indigo plant [piccolo impianto di indaco]
Produce 1 unità di tintura color indaco (casse blu).
Richiede 1 piantagione di indaco attiva per ogni unità.
Ha effetto nella fase: craftsman (artigiano)



small sugar mill [piccolo mulino per lo zucchero]
Produce 1 unità di zucchero (casse bianche).
Richiede 1 piantagione di zucchero attiva per ogni unità.
Ha effetto nella fase: craftsman (artigiano)



large indigo plant [grande impianto di indaco]
Produce fino a 3 unità di tintura color indaco (casse blu).
Richiede 1 piantagione di indaco attiva per ogni unità.
Ha effetto nella fase: craftsman (artigiano)



large sugar mill [grande mulino per lo zucchero]
Produce fino a 3 unità di zucchero (casse bianche).
Richiede 1 piantagione di zucchero attiva per ogni unità.
Ha effetto nella fase: craftsman (artigiano)



tobacco storage [impianto per il tabacco]
Produce fino a 3 unità di tabacco (casse marrone chiaro).
Richiede 1 piantagione di tabacco attiva per ogni unità.
Ha effetto nella fase: craftsman (artigiano)



coffee roaster [impianto di torrefazione]
Produce fino a 2 unità di caffè (casse marrone scuro).
Richiede 1 piantagione di caffè attiva per ogni unità.
Ha effetto nella fase: craftsman (artigiano)



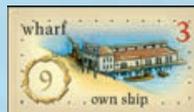
factory [fabbrica]
Se produci merci di più tipi diversi, guadagni del denaro dalla banca: due tipi di merce = 1 doblone, tre tipi di merce = 2 dobloni, quattro tipi di merce = 3 dobloni, cinque tipi di merce (tutti) = 5 dobloni.
Ha effetto nella fase: craftsman (artigiano)



university [università]
Quando costruisci un edificio nella città, puoi prendere un colono dalla scorta (o dalla nave, se la scorta è esaurita) e piazzarlo sopra.
Ha effetto nella fase: builder (costruttore)

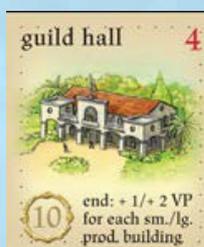


harbor [porto]
Ogni volta che carichi merci sulle navi, ricevi un punto vittoria extra.
Ha effetto nella fase: captain (capitano)

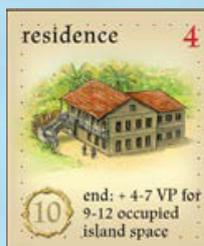


wharf [molo]
Quando devi caricare le merci, anziché caricarle su una delle navi, puoi collocare tutte le merci di un tipo (anche già presente su un'altra nave) nella scorta e guadagnare PV come se le avessi caricate su una nave immaginaria.
Ha effetto nella fase: captain (capitano)

EDIFICI BEIGE GRANDI (GIOCO BASE)



guild hall [sede della corporazione]
Guadagni 1 PV aggiuntivo per ogni impianto di produzione piccolo e 2 PV aggiuntivi per ogni impianto di produzione grande presente nella tua città.
Ha effetto nella fase: fine partita



residence [residenza]
Guadagni PV aggiuntivi per le piantagioni e le cave presenti sulla tua isola.
Fino a 9 spazi riempiti = 4 PV, 10 spazi = 5 PV, 11 spazi = 6 PV, 12 spazi (tutti) = 7 PV.
Ha effetto nella fase: fine partita



fortress [fortezza]
Guadagni 1 PV aggiuntivo ogni 3 coloni presenti sulla tua scheda giocatore (su piantagioni, cave, edifici, rosa dei venti).
Ha effetto nella fase: fine partita



customs house [dogana]
Guadagni 1 PV aggiuntivo ogni 4 PV (gettoni ed eventuali PV annotati su carta, esclusi i PV degli edifici).
Ha effetto nella fase: fine partita



city hall [municipio]
Guadagni un punto vittoria aggiuntivo per ogni edificio beige (occupato oppure no) costruito nella tua città (anche il Municipio contal).
Ha effetto nella fase: fine partita

EDIFICI BEIGE (GIOCO BASE)



small market [mercato piccolo]
Quando vendi una merce, ottieni un doblone extra dalla banca.
Ha effetto nella fase: trader (commerciante)



hacienda [proprietà]
Al tuo turno puoi, prima di prendere un segnalino piantagione scoperto, prendere un segnalino piantagione aggiuntivo dalla cima di una delle pile coperte.
Ha effetto nella fase: settler (colonizzatore)



construction hut [capanna di costruzione]
Puoi prendere e piazzare una cava anziché un segnalino piantagione.
Ha effetto nella fase: settler (colonizzatore)



small warehouse [magazzino piccolo]
Alla fine della fase puoi stoccare, in aggiunta alla singola merce, tutti i pezzi di uno stesso tipo di merce a scelta.
Ha effetto nella fase: captain (capitano)



hospice [ospizio]
Quando piazzi sulla tua isola un segnalino piantagione oppure cava, puoi prendere un colono dalla scorta (o dalla nave, se la scorta è esaurita) e piazzarlo sopra.
Ha effetto nella fase: settler (colonizzatore)



office [ufficio]
Quando vendi una merce all'emporio, questa può essere uguale a quelle già presenti.
Ha effetto nella fase: trader (commerciante)



large market [mercato grande]
Quando vendi una merce, ottieni due dobloni extra dalla banca.
Ha effetto nella fase: trader (commerciante)



large warehouse [magazzino grande]
Alla fine della fase puoi stoccare, in aggiunta alla singola merce, tutti i pezzi di due tipi di merce a scelta.
Ha effetto nella fase: captain (capitano)

EDIFICI BEIGE (ESPANSIONE "THE NEW BUILDINGS")



aqueduct [acquedotto]
Se produci almeno 1 indaco nel tuo Grande impianto di indaco (Large indigo plant), prendi un indaco supplementare. Allo stesso modo, se produci almeno 1 zucchero nel tuo Grande mulino per lo zucchero (Large sugar mill), prendi uno zucchero supplementare.
Ha effetto nella fase: craftsman (artigiano)



forest house [casa nella foresta]
Puoi mettere una foresta (da una delle pile coperte) su uno spazio vuoto della tua isola invece di una piantagione o cava.
Quando costruisci un edificio puoi ridurne il costo di 1 doblone per ogni 2 foreste sulla tua isola.
Ha effetto nella fase: settler (colonizzatore)



black market [mercato nero]
Quando costruisci un edificio, puoi pagare fino a 3 dobloni in meno restituendo un colono, un bene, e/o un VP alla riserva (solo 1 per tipo).
Ha effetto nella fase: builder (costruttore)



storehouse [deposito]
Alla fine della fase puoi stoccare, in aggiunta alla singola merce, tre merci supplementari (casse) di qualsiasi genere.
Ha effetto nella fase: captain (capitano)



guest house [albergo]
Quando prendi coloni, puoi metterne fino a due nell'Albergo. Più tardi gli ospiti potranno essere spostati, all'inizio, durante, o alla fine di tutte le altre fasi, in qualsiasi edificio, piantagione, o cava a tua scelta dove dovranno restare fino alla prossima fase del Sindaco. Gli ospiti possono essere mossi nella stessa o in una diversa fase.
Ha effetto nella fase: tutte le fasi



trading post [stazione commerciale]
Puoi scegliere se vendere una merce all'emporio o alla tua Stazione commerciale. In questo caso la merce (che può essere anche di un tipo già presente nell'emporio) va posta nella scorta. Nota: i mercati piccoli e grandi non hanno effetto sulla Stazione commerciale.
Ha effetto nella fase: trader (commerciante)



church [chiesa]
Quando costruisci un edificio della II o III colonna, ottieni 1 PV. Quando costruisci un edificio grande (IV colonna) ottieni 2 PV.
Ha effetto nella fase: builder (costruttore)



small wharf [piccolo molo]
Quando devi caricare le merci, anziché su una delle navi, puoi collocarne un numero qualsiasi, anche di tipi differenti, nella scorta come fosse una tua nave personale e guadagnare 1 PV ogni 2 merci caricate.
Ha effetto nella fase: captain (capitano)



lighthouse [faro]
Ottieni 1 doblone per ogni spedizione. Se sei anche il Capitano, ottieni 1 doblone supplementare.
Ha effetto nella fase: captain (capitano)



specialty factory [fabbrica specializzata]
Prendi dalla banca tanti dobloni quante sono le merci meno 1 del tipo che hai maggiormente prodotto (eccetto il mais).
Ha effetto nella fase: craftsman (artigiano)



library [biblioteca]
Raddoppi il privilegio che si ottiene quando prendi un ruolo. Il colonizzatore può prendere una piantagione o una cava. Alla fine della fase può prendere in aggiunta una delle piantagioni rimaste, ma non un'altra cava.
Ha effetto nella fase: tutte le fasi

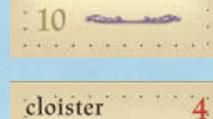


union hall [sede delle unioni]
Prima di inviare merci per la prima volta, prendi 1 PV ogni 2 merci dello stesso tipo che hai sulla tua rosa dei venti. Dopodiché, la spedizione continua normalmente.
Ha effetto nella fase: captain (capitano)

EDIFICI BEIGE GRANDI (ESPANSIONE "THE NEW BUILDINGS")



statue [statua]
Nessun colono viene posto sulla Statua. Vale 8 punti.
Ha effetto nella fase: fine partita



cloister [monastero]
Guadagni PV addizionali per ogni serie di 3 tessere uguali sull'isola (piantagioni, cave, foreste). 1 serie = 1 PV; 2 serie = 3 PV; 3 serie = 6 PV; 4 serie = 10 PV (il massimo).
Ha effetto nella fase: fine partita

EDIFICI BEIGE (ESPANSIONE "THE NOBLES")



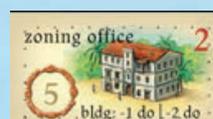
land office [ufficio del territorio]
Colono: puoi pescare una piantagione coperta (o foresta), pagando 1 doblone alla Banca.
Nobile: puoi scartare una piantagione o foresta (non cava), ricevendo 1 doblone dalla Banca; se la tessera è occupata da un colono, questo viene piazzato sulla rosa dei venti.
Ha effetto nella fase: trader (commerciante)



chapel [cappella]
Colono: guadagni 1 doblone dalla Banca.
Nobile: guadagni 1 PV.
Ha effetto nella fase: craftsman (artigiano)



hunting lodge [casa di caccia]
Colono: puoi scartare una tessera dall'isola; eventuali coloni occupanti vanno sulla rosa dei venti.
Nobile: guadagni 2 PV se, alla fine della fase, sei il giocatore con più campi non occupati (in caso di parità, i PV non vengono assegnati).
Ha effetto nella fase: settler (colonizzatore)



zoning office [ufficio zonale]
Colono: paghi 1 doblone in meno se costruisci un edificio piccolo (Colonne 1-2-3). Nobile: paghi 2 dobloni in meno se costruisci un edificio grande (Colonna 4).
Ha effetto nella fase: builder (costruttore)



royal supplier [fornitore reale]
Prima del tuo primo carico, puoi scartare 1 merce per ogni nobile presente sulla tua scheda, guadagnando 1 PV per ogni merce scartata. Le merci devono essere di tipi differenti (per un massimo di 5 PV).
Ha effetto nella fase: captain (capitano)



villa [villa]
Puoi prendere un nobile extra dalla riserva (o un colono, se i nobili sono esauriti).
Ha effetto nella fase: mayor (sindaco)



jeweler [gioielliere]
Ricevi 1 doblone dalla banca per ogni nobile presente sulla tua scheda.
NOTA: il Gioielliere conta come 1 impianto di produzione grande (rosso).
Ha effetto nella fase: craftsman (artigiano)

EDIFICI BEIGE GRANDI (ESPANSIONE "THE NOBLES")



royal garden [giardino reale]
Ricevi 1 PV aggiuntivo per ogni nobile presente sulla tua scheda, indipendentemente da dove si trovi (edificio, piantagione, cava, rosa dei venti).
Ha effetto nella fase: fine partita