

Colonia penale



E' possibile piazzare 3 coloni (presi dalla propria riserva) in 3 territori già scoperti

Stalla



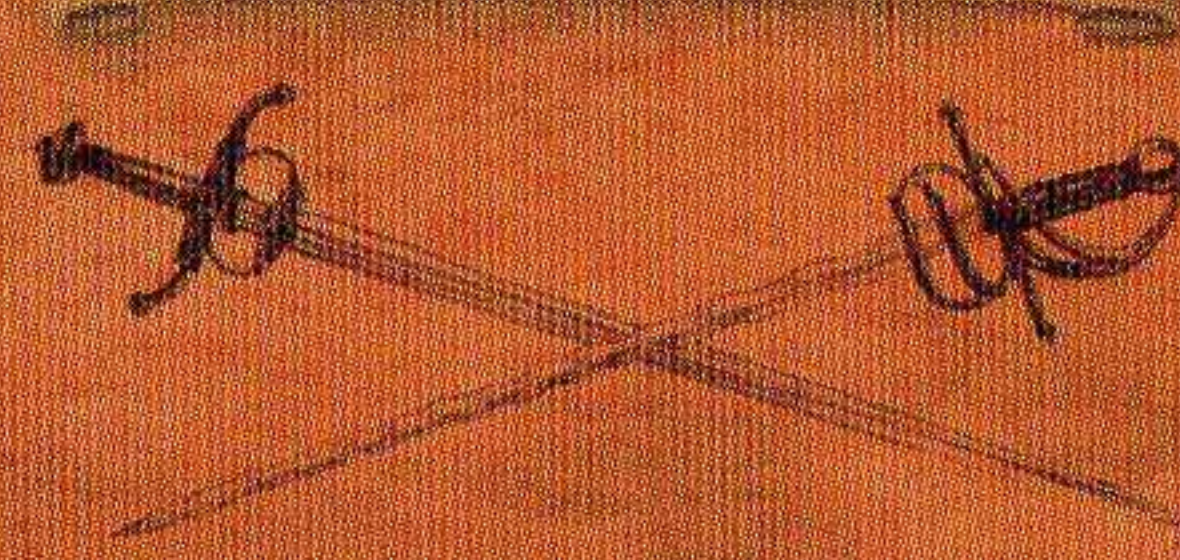
Il giocatore può muovere 1 soldato da una colonia ad una colonia adiacente

Mercantilismo



+1 PV per ogni merce

Potenza



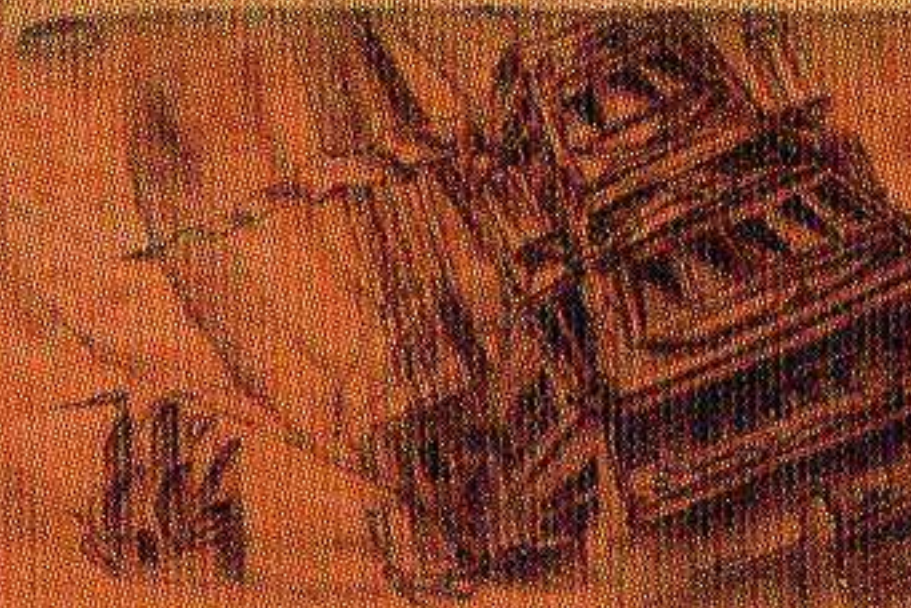
+2 PV per ogni soldato nel Nuovo Mondo

Fabbrica



+30 \$ ogni turno (e 5 PV)

Marina



+4 PV per nave mercantile

Università



Avanzare in un box evento - una tantum - (e 5 PV)

Cattedrale



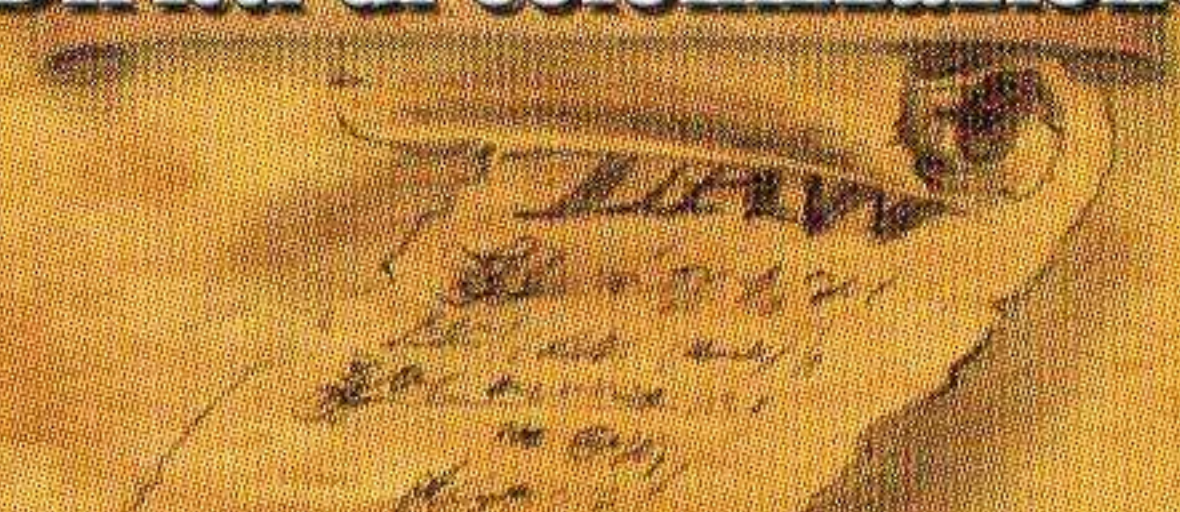
I missionari aggiungono 2 colonizzatori (anzichè 1) quando arrivano nel N.M.

Mercato



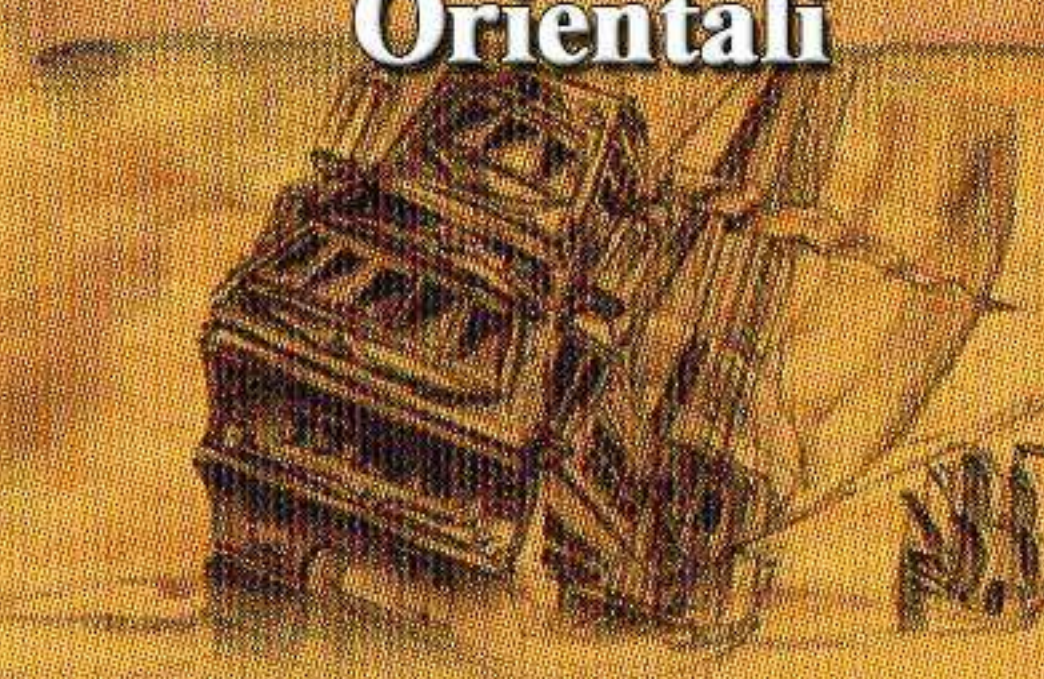
+1 Mercante ad ogni turno

Diritti di colonizzazione



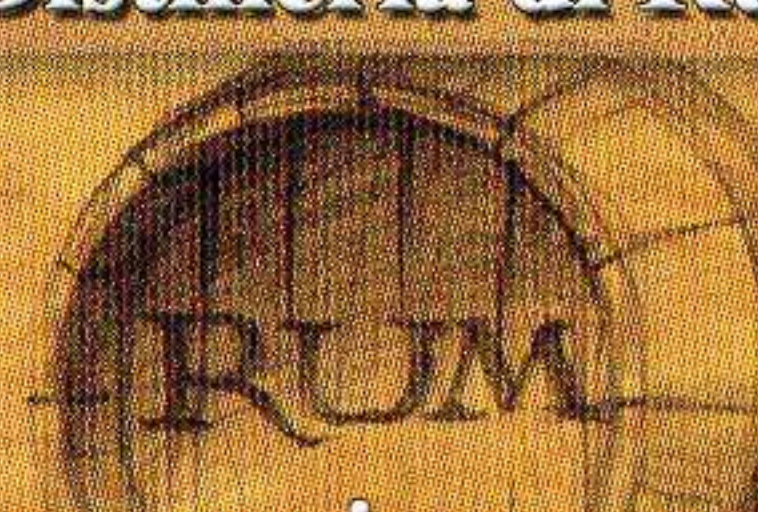
1 Colonizzatore gratis nello spazio Y sulla banchina dei colonizzatori ad ogni turno

Compagnia delle Indie Orientali



1 merce gratis ad ogni turno (a caso)

Distilleria di Rum



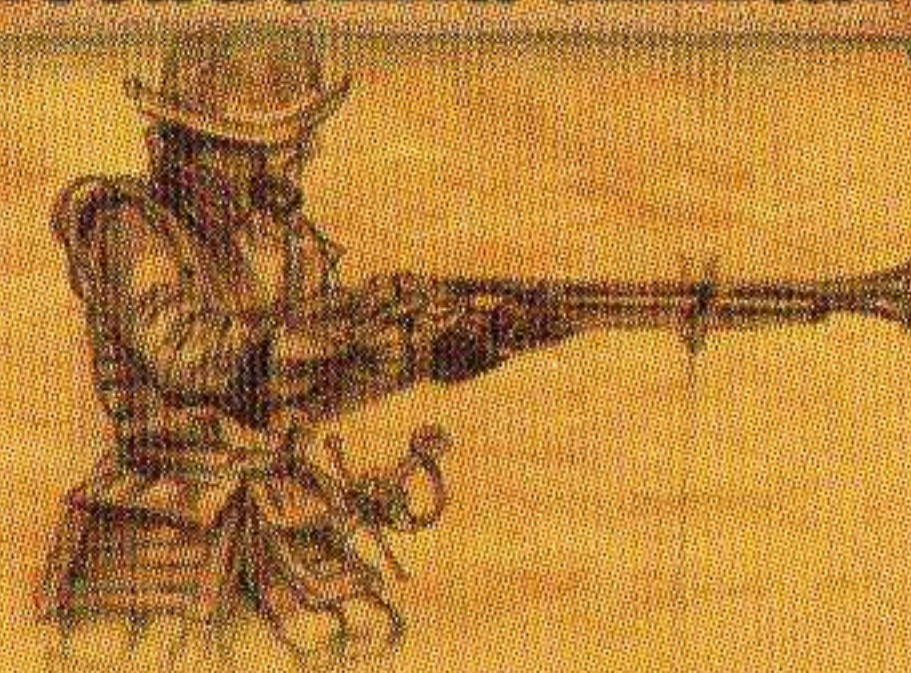
+3 \$ per ogni merce zucchero posseduta dal proprietario di questo edificio (si ricevono durante la fase delle entrate)

Tassazione



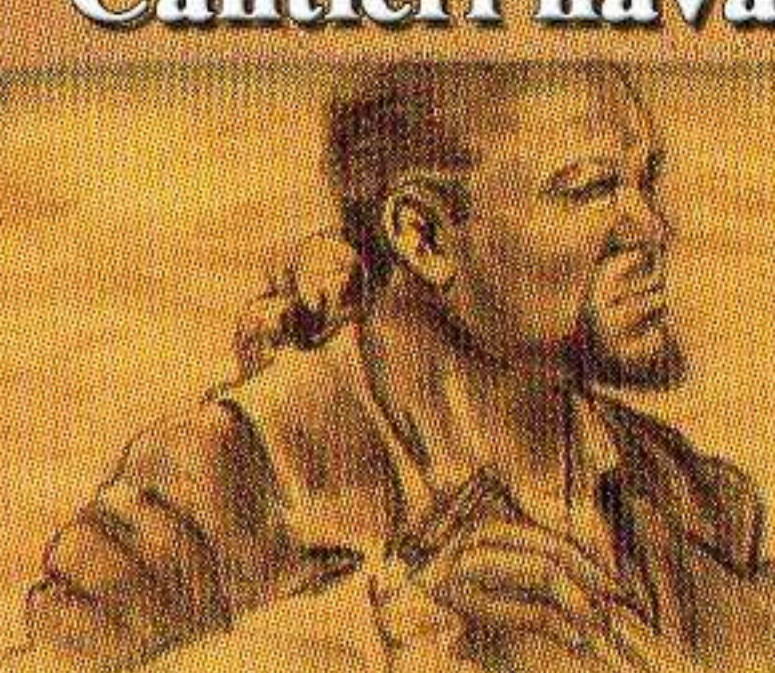
+10 PV ad ogni turno (e 2 PV)

Accademia militare



+1 Soldato ad ogni turno

Cantieri navali



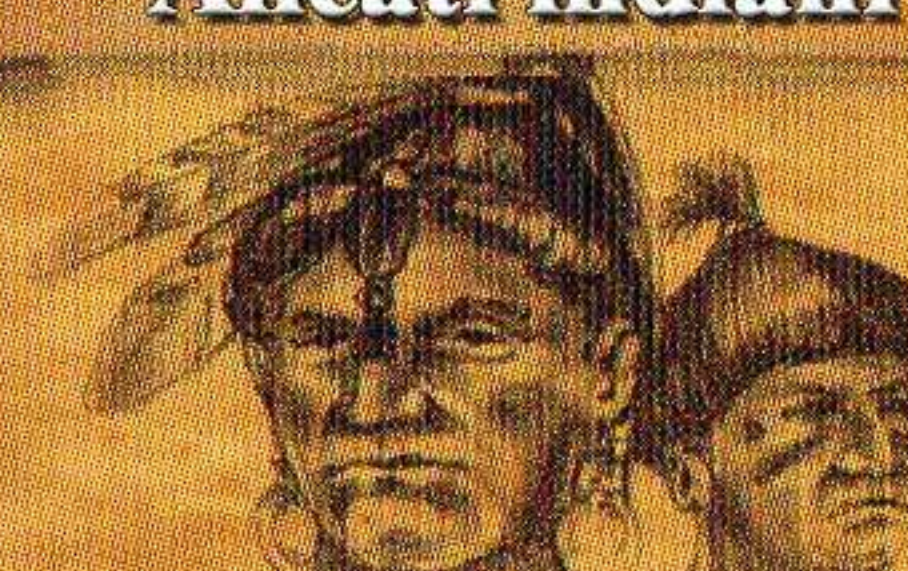
+1 Capitano ad ogni turno

Navi corsare



Ricevi 1 \$ da ogni giocatore per ciascuna nave mercantile che possiedi, ogni turno, durante la fase delle entrate

Alleati indiani



Metti immediatamente 2 soldati gratis in una delle tue colonie

Fortezza



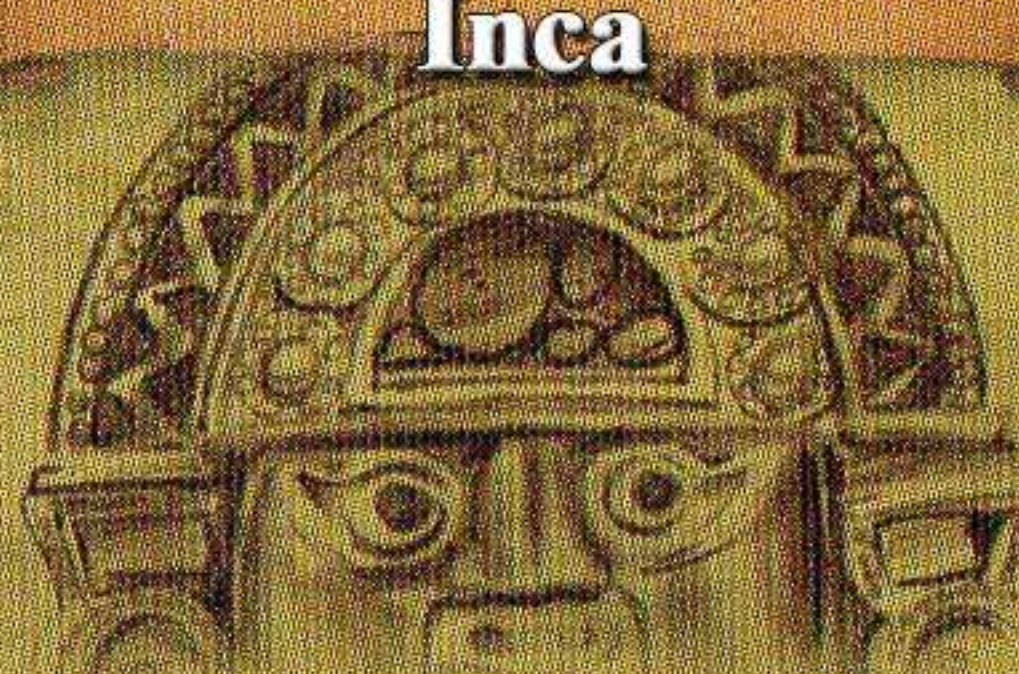
+1 Soldato ad ogni turno

Zecca



+2 \$ per ciascuna merce Oro e/o Argento che si possiede (Fase Entrate)

Conquista dell'Impero Inca



Ricevi immediatamente 20 \$

Navigatore



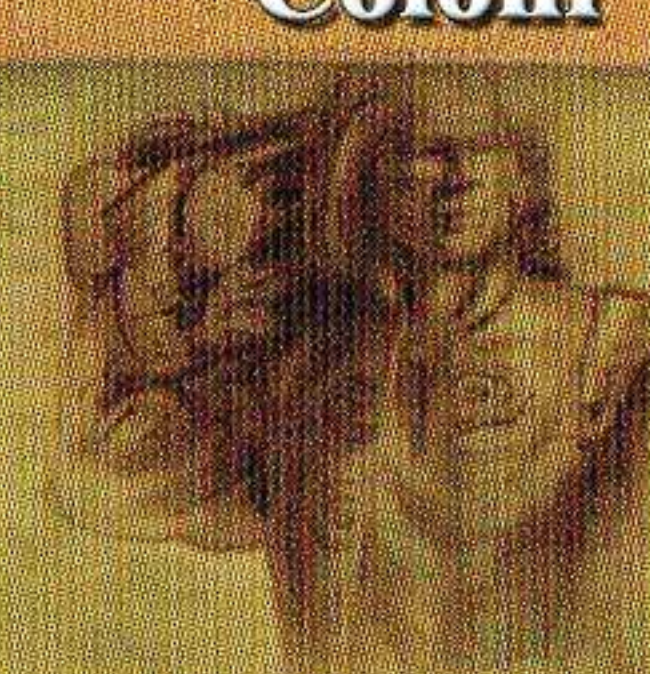
1 Capitano gratis el box Scoperta ad ogni turno

Conquistatore



1 Soldato gratis nel box Scoperta ad ogni turno

Coloni



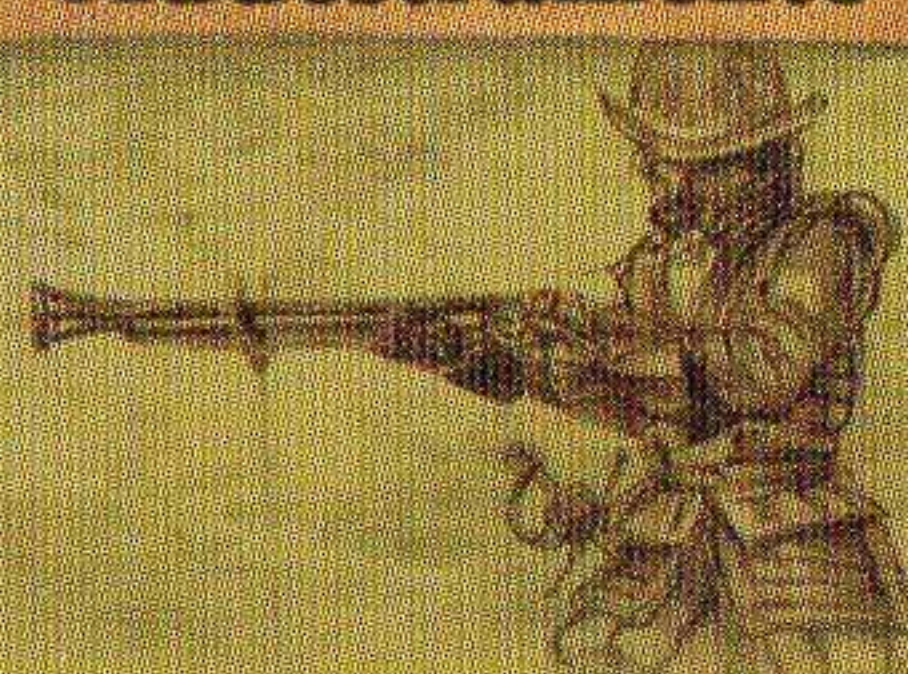
+1 Colonizzatore per ogni turno

Coloni



+1 Colonizzatore per ogni turno

Addestramento



+1 Soldato ogni turno

Rotte commerciali



+1 Mercante ogni turno

Servitude a contratto



1 Colonizzatore gratis nello spazio X della banchina dei colonizzatori ad ogni turno

Monasteri



+1 Missionario ogni turno

Stazione commerciale



+5 \$ ogni turno

Cartografia del Nuovo Mondo



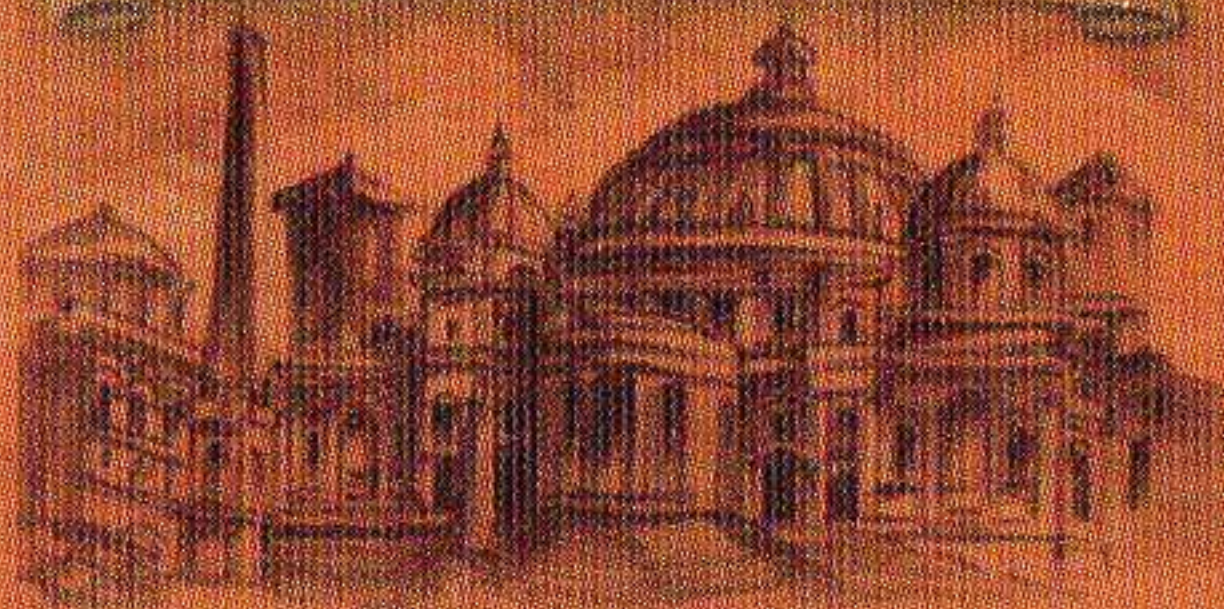
1 Scoperta gratis (e 4 PV)

Milizia



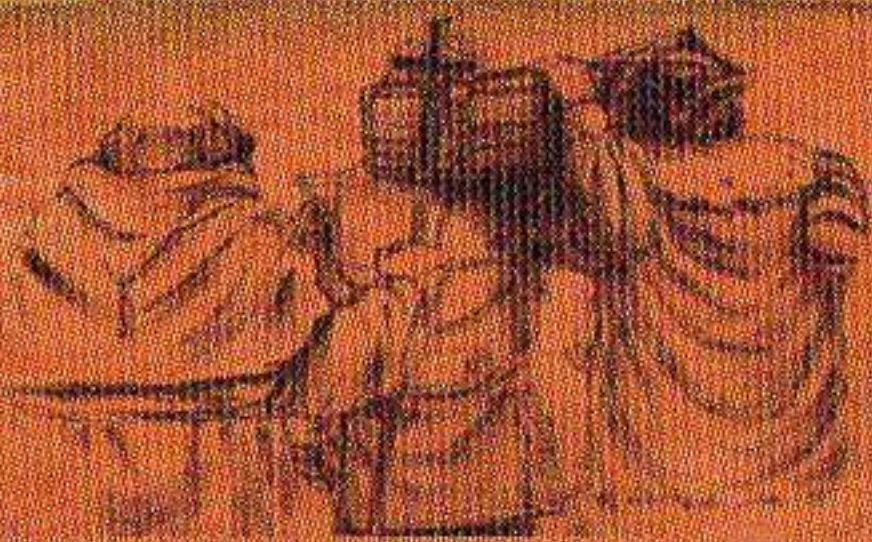
**+1 soldato in ogni battaglia
nella quale il proprietario
è il difensore**

Prosperità



**+2 PV per ogni
edificio capitale**

Migrazione



**Muovi fino a 2 colonizzatori
da una singola regione ad
un'altra singola regione**

Ricchezza



+1 PV per ogni 5 \$

Gloria



+2 PV per regione colonizzata

Popolazione



**+1 PV per ogni 2 colonizzatori
(e specialisti)
nel Nuovo Mondo**