

2 2 / 1 01

6 Mercato

Prendi 2 diverse merci standard (incluso pellame e carbone)
+ 1 merce addizionale diversa per ogni

Guarda quali sono i primi due edifici speciali e riponili nell'ordine che preferisci.

Mercato 2 6

1 07

8 Carbonaia

1 2

Carbonaia 1 8

2 2 1 25

18 Altoforno per Coke

3 5

Altoforno per coke 2 2 18

1 2 11

10 Centro Culturale

4 per ogni giocatore che occupa un tuo edificio

Centro Culturale 1 2 10

1 1 02

14 Segheria

Costruisci un edificio che richiede legno per la sua costruzione, pagando 1 legno in meno

Segheria 1 1 14

1 2 2 26

10 Molo

Costo: **24**

Alla fine del gioco il valore aumenta di: 4 per ogni (nessuna azione edificio)

Molo 1 2 2 10 +

2 2 24

4 Magazzino

Costo: **10**

Alla fine del gioco il valore aumenta di: $\frac{1}{2}$ per ogni merce e per ogni merce trasformata (nessuna azione edificio)

Magazzino 2 2 4 +

1 1 03

10 **Pescheria**

+3 **Pesce** 1s

+1 **Pesce** 1s per ogni

Pescheria 10

2 05

8 **Panificio**

Grano 1s $\xrightarrow{\text{per ogni grano}}$ **Pane** 3s $\frac{1}{2}$

Panificio 8

La Cava di argilla non può essere costruita ma può essere comprata 1 10

2 **Cava di Argilla**

+3 **Argilla** 1s

+1 **Argilla** 1s per ogni

Cava di Argilla 2

1 1 20

12 **Conceria**

Pellame 2s $\xrightarrow{4 \times}$ **Pelle** 4s 1

Conceria 12

2 1 08

6 **Affumicatoio**

Per affumicarli tutti \rightarrow **Pesce** 1s $\xrightarrow{6 \times}$ **Pesce affumicato** 2s $\frac{1}{2}$

Affumicatoio 6

1 1 1 09

8 **Mattatoio**

Bovini 3s \rightarrow **Carne** 2s $\frac{1}{2}$ **Pelle** 2s

Mattatoio 8

1 3 16

10 **Miniera di Carbone**

+3 **Carbone** 3s

+ max. 1 **Carbone** 3s per

Miniera di Carbone 10

3 2 22

12 **Ferriera**

+3 **Ferro** 2s

più \rightarrow **Ferro** 2s $\xrightarrow{1 \times}$

Ferriera 12

4 2 23

22 **Acciaieria**

Ferro 2s $\xrightarrow{\text{per ogni ferro}}$ **Acciaio (=Ferro)** 8s $\frac{5}{1}$

Acciaieria 22

3 04

8 Falegnameria

per $1/2/3$ \rightarrow

Falegnameria 3 8

3 1 06

8 Magazzino edile

+1 +1 +1

Magazzino Edile 3 1 8

3 27

16 Ponte sulla Senna

merci trasformate \rightarrow

ogni combinazione di 3 merci \rightarrow

Ponte sulla Senna 3 16

2 2 2 17

14 Cantiere Navale

Costruzione Navi \rightarrow

Costo di Costruzione \rightarrow

Il primo giocatore che costruisce una nave non di legno deve prima ristrutturare

Cantiere Navale 2 2 2 14

4 1 1 21

12 Ufficio Commerciale

\rightarrow \rightarrow

\rightarrow

Ufficio Commerciale 4 1 12

Il mercato nero non può essere costruito ma può esser comprato 13

2 Mercato Nero

Prendi 2 unità di ogni merce corrispondente a quella degli spazi offerta vuoti (compreso i Franchi)

Mercato Nero 2

1 1 1 19

10 Supermercato

+1 +1 +1

+1 +1 +1

Supermercato 1 1 10

3 2 15

16 Tribunale

Se hai un prestito puoi renderlo
Se hai 2 prestiti rendine 1 e prendi 2 Franchi.
Se hai 3 prestiti o più, toglie 2 oppure 1 e prendi 2 Franchi

Tribunale 3 2 16

2 1 1 14

14 Essiccatoio Mattoni

per ogni argilla $\frac{1}{2}$

Argilla 1 \rightarrow Mattoni (=Argilla) 2 $\times \frac{1}{2}$

Essiccatoio Mattoni 2 1 1 14

2 2 2 12

14 Cantiere Navale

Costruzione Navi
Costo di costruzione $\leftarrow 1 \times \rightarrow$

Il primo giocatore che costruisce una nave non di legno deve prima ristrutturare

Ristrutturazione

Cantiere Navale 2 2 2 14

2 3 18

10 Compagnia Marittima

per ogni nave caricata 3 \rightarrow

Carne	2 F.	Bovini	3 F.
Pesce affumicato	2 F.	Pane	3 F.
Carbonella	2 F.	Carbone	3 F.
Pellame	2 F.	Pelle	4 F.
Mattoni	2 F.	Coke	5 F.
Ferro	2 F.	Acciaio	8 F.
		Altre merci	1 F.

Compagnia Marittima 2 3 10

4 3 28

6 Municipio

Costo: **30**

Alla fine del gioco il valore aumenta di:

- 4 per ogni e
- 2 per ogni

(nessuna azione edificio)

Municipio **6** +

4 1 29

16 Banca

Costo: **40**

Alla fine del gioco il valore aumenta di:

- 3 per ogni e
- 2 per ogni

(nessuna azione edificio)

Banca **16** +

5 3 1 30

26 Chiesa

Non può essere comprata

5 2 **10** 5

Chiesa **26**