

**PUNTI VITTORIA**

**CEMENTIFICIO**  
Al turno max 4 pietre per 1 PV ognuna  
1 Legno + 2 Pietra

**SEGHERIA**  
Al turno max 4 legni per 1 PV ognuno  
2 Legna + 1 Pietra

**CAMPO DA GOLF**  
Al turno max 4 acqua per 1 PV ognuno  
2 Acqua

**MONASTERO**  
Al turno max 2 prodotti Per 1 PV ognuno  
2 Legno + 1 Pietra

**RUM CAFÉ**  
Al turno max 3 RUM per 2 PV ognuno  
1 legno + 1 acqua + 1 pietra

**SIGARI CAFÉ**  
Al turno max 3 SIGARI per 2 PV ognuno  
1 legno + 1 acqua + 1 pietra

**PICCOLA FILIALE**  
Carichi 1 nave con 1 pezzo di merce  
2 legno + 1 pietra

**FILIALE PRINCIPALE**  
Carichi 1 nave con 2 pezzi di merce  
2 legna + 2 pietra

**HOTEL**  
Guadagni 2 PV  
2 legno + 1 acqua + 2 pietra

**LOCANDA**  
Guadagni 1 PV  
1 legno + 1 acqua + 1 pietra

**PRODUZIONE**

**FABBRICA DI SIGARI (x2)**  
Cambia il tabacco in sigari  
2 legno + 2 pietra

**DISTILLERIA (x2)**  
cambia la canna da zucchero in rum  
2 legno + 2 pietra

**MERCATO NERO**  
Cambia 1 prodotto in 1 bene o viceversa  
3 legno + 2 pietra

**REDDITO**

**NEGOZIO DI GENERI DIVERSI**  
vendi 1 bene per 6 pesos  
1 legno + 2 pietra

**CASA DI PRODUZIONE**  
Vendi 1 prodotto per 4 pesos  
2 legno + 1 pietra

**MANUFATTELLA**  
Vendi max 2 risorse per 2 pesos ognuna  
1 legno + 1 acqua + 1 pietra

**PICCOLA BANCA**  
Guadagni 2 PESOS  
1 legno + 1 pietra

**BANCA PRINCIPALE**  
Guadagni 4 PESOS  
2 legno + 3 pietra

**GUADAGNO DI POTERE**

**CHIESA**  
Scarta 1 proposta di legge  
2 legno + 2 pietra

**MUNICIPIO**  
Guadagni 2 voti aggiuntivi in parlamento  
1 legno + 1 pietra

**DIGA**  
Guadagni 2 acqua  
2 pietre

**FARO**  
Scambia una nave in mare con altra nave nel mazzo navi  
1 legno + 1 pietra

**DEPOSITO**  
Spazio magazzino addizionale nel tuo cortile  
2 legno

**RISORSE**

**RISORSE (cubi)**  
LEGNO - naturale  
ACQUA - blu  
PIETRA - rosso/marrone

**MERCE**

**PRODOTTI (ottaedri)**  
AGRUMI - arancio  
CANNA DA ZUCCHERO - bianco  
TABACCO - verde

**BENI**  
RUM - bottiglie rosse  
SIGARI - scatole marroni

**ORDINE TURNO**

**PROPOSTE DI LEGGI**  
Scoprire 4 nuove carte pila decreti.

**FASE DI AZIONE**  
4 round di azioni per giocare carte personaggi. Nuovo ordine di partenza. (ultima carta piu alta giocata).

**PARLAMENTO**  
Votare 2 nuove leggi su 4 per approvarle. Numero di voti = valore 5a carta personaggio + municipio + pesos.

**FASE DELLO STATUTO**  
Ognuno dei 4 statuti (leggi) attivi sono eseguiti in ordine.

**FINE DEL ROUND**  
I giocatori devono restituire tutti i loro prodotti che sono ancora nel cortile. Tutte le navi a pieno carico + la nave nel terzo molo salpano e nuove navi arrivano.

**ATTI**

**ATTI DELLE TASSE**  
Ricevi 2 PV se: paghi 1-5 Pesos o 1 Peso per Edificio.

**ATTI FISCALI**  
Ricevi 2 PV se: paghi uno specifico prodotto che puo essere 2 risorse o prodotti. Ricevi 1 PV extra pagando entrambi gli atti tasse e fiscali.

**ATTI DI SUSSIDIO**  
Ricevi 1 PV per: ogni edificio o campo di risorsa aperto o campo di prodotto aperto o 1 acqua (max 7 PV) o voti in parlamento (solo carta personaggio) o ogni 3 pesos (max 7 PV).

**ATTI VARI**  
Aggiungere sul mercato 2 unita x ogni prodotto. Ritirare dal mercato 2 unita di ogni prodotto. Il lavoratore puo raccogliere un solo prodotto dai campi. Se viene giocato architetto costruire un edificio costa 2 pesos aggiuntivi. Non appena una nave è pienamente carica parte (non alla fine del round). Nessun acquisto dei voti è permesso.

**LAVORATORE (1 voto)**  
Spostare il lavoratore e ricevere tutte le risorse sulla stessa riga o colonna e al max 2 prodotti, (x 1 acqua, 1 prodotto in +).

**COMMERCIANTE (2 voti)**  
Comprare e vendere prodotti e beni o prendere un bene gratis.

**ARCHITETTO (3 voti)**  
Costruire un edificio oppure ricevere 1 o 2 PV.

**SUPERVISORE (4 voti)**  
Attivare tutti gli edifici su riga e colonna oppure attivare un edificio a scelta.

**SINDACO (5 voti)**  
Rifornire una nave a scelta oppure ricevere 2 o 4 pesos.

# CUBA