

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 legno + 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

MANUFATTERIA
 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.

CARTE PERSONAGGIO

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