

Puerto Rico

ESPANSIONE UFFICIALE

Acquedotto 1



1 +1 Materia
con Piantagione di Indaco
o Mulino dello Zucchero
(fase artigiano)

Casa della Foresta 1



2 2 Foresete - 1 doblone
(Fase Costruttore)

Biblioteca 3



8 Privilegio x2

Deposito 1



3 3 Merci stoccabili
di un tipo a scelta
(fase del capitano)

Faro 3



7 +1 doblone / bastimento
(fase del capitano)

**Stazione
Commerciale** 2



5 Emporio Privato
(Tutte le Fasi)

Chiesa 2



5 Guadagno 1/1/2 PV per
edificio della 2/3/4 colonna
(fase costruttore)

**Fabbrica
Specializzata** 3



8 x Produzione
X-1 Doblioni (escl. Mais)
(fase artigiano)

Piccolo Molo 2



6 Nave Privata 1/2
(fase del capitano)

Albergo 2



4 2 Coloni ospiti
da trasferire
(Tutte le fasi)

Mercato nero 1



2 Restituz. colono/bene/vp
Costruz. costo -1 (max -3)
(fase del costruttore)

**Casa delle
Unioni** 3



9 1 lotto di 2 materie
identiche = 1 PV
(fase del capitano)

Chiostro 4



10 1x3 Piantag. identiche = 1PV
2x3 Piantag. identiche = 3PV
3x3 Piantag. identiche = 6PV
4x3 Piantag. identiche = 10PV
(fine partita)

Statua 8



10 Vale 8 punti
(fine partita)

Acquedotto 1



1 +1 Materia
con Piantagione di Indaco
o Mulino dello Zucchero
(fase artigiano)

Casa della Foresta 1



2 2 Foresete - 1 doblone
(Fase Costruttore)

Biblioteca 3



8 Privilegio x2

Deposito 1



3 3 Merci stoccabili
di un tipo a scelta
(fase del capitano)

Faro 3



7 +1 doblone / bastimento
(fase del capitano)

**Stazione
Commerciale** 2



5 Emporio Privato
(Tutte le Fasi)

Chiesa 2



5 Guadagno 1/1/2 PV per
edificio della 2/3/4 colonna
(fase costruttore)

**Fabbrica
Specializzata** 3



8 x Produzione
X-1 Doblioni (escl. Mais)
(fase artigiano)

Piccolo Molo 2



6 Nave Privata 1/2
(fase del capitano)

Albergo 2



4 2 Coloni ospiti
da trasferire
(Tutte le fasi)

Mercato nero 1



2 Restituz. colono/bene/vp
Costruz. costo -1 (max -3)
(fase del costruttore)

**Casa delle
Unioni** 3



9 1 lotto di 2 materie
identiche = 1 PV
(fase del capitano)

