

GLI EDIFICI NUOVI IN DETTAGLIO



Acquedotto [Aqueduct]

Se il proprietario di un acquedotto occupato produce almeno 1 indaco nelle sue piante di indaco¹ (non piccola pianta di indaco²), prede un indaco supplementare. Allo stesso modo, se produce almeno 1 zucchero nel suo mulino dello zucchero³ (non piccolo mulino dello zucchero⁴), prenderà uno zucchero supplementare.

Esempio 1: il giocatore produce 0 indaco nella sua pianta di indaco e 1 zucchero nel suo piccolo mulino dello zucchero; egli prende 0 indaco e 1 zucchero.
Esempio 2: il giocatore produce 1 indaco nella sua pianta di indaco e 3 zucchero nel suo mulino dello zucchero; egli prende 2 indaco e 4 zucchero.



Casa della Foresta [Forest house]

Nella fase del colono, il proprietario di una casa della foresta occupata può mettere una foresta su uno spazio vuoto della sua isola invece di una delle piantagioni disponibili (o cava, se può essere scelta). Quando metti una foresta, scegli una delle tessere piantagioni a faccia in su (non una cava) e la scarti dal gioco. Quando non ci sono più foreste o tessere piantagioni, non puoi più mettere una foresta.

Quando costruisci un edificio (se la casa della foresta è occupata altrimenti no), puoi ridurre il costo dell'edificio di 1 doblone per ogni due foreste sulla tua isola. Questa riduzione si somma alle riduzioni delle cave del costruttore, che devono rispettare la restrizione della colonna sulle cave.

Nota: le foreste non hanno lo spazio (o necessitano) dei coloni.

Esempio: il giocatore ha 6 foreste, 2 cave occupate, ed è il Costruttore; costruisce un grande magazzino, e non paga nulla: 6 -1 (il costruttore) -2 (cave) -3 (le foreste - nessuno limite della colonna) = 0.



Mercato Nero [Black Market]

Quando il proprietario di un mercato nero occupato costruisce un edificio, può ridurre il costo dell'edificio fino a 3 dobloni restituendo un colono, un bene, e/o un VP all'approvvigionamento.

Nota: il giocatore può scegliere quali restituire, ma non più di uno per ognuno. Inoltre, non può rimanere con dei dobloni dopo aver costruito. In questo modo, può utilizzare il mercato nero soltanto per costruire edifici.

Esempio: il proprietario di un mercato nero occupato vuole costruire il porto (8 dobloni), ma ha solamente 6 dobloni. Restituisce un bene di indaco e un colono all'approvvigionamento e guadagna i 2 dobloni di cui ha bisogno per pagare il porto. Egli non può restituire anche un segnalino VP per ridurre ulteriormente il costo in modo da rimanere con 1 doblone.



Deposito [Storehouse]

Alla fine di ciascuna fase del capitano, il proprietario di un deposito occupato può, sommato all'unico bene che normalmente gli è permesso di mantenere, tenere tre beni supplementari (i barili) di qualsiasi genere.

Esempio: il proprietario di un magazzino occupato ha anche un grande magazzino: egli può tenere tutti i barili di 2 generi di beni più 4 barili supplementari di qualsiasi generi di beni.



Albergo [Guesthouse]

Nella fase del Sindaco, il proprietario di un albergo, mette due coloni sul suo albergo. Più tardi egli muoverà questi ospiti, all'inizio, durante, o al fine di tutte le altre fasi in qualsiasi edificio, piantagione, o cava a sua scelta dove essi andranno immediatamente a lavorare e dovranno restare il fino alla prossima fase del Sindaco. Gli ospiti possono essere mossi nella stessa o in una diversa fase.

Esempio: alla fine della fase del Capitano, il proprietario di un albergo occupato muove uno ospite sul suo magazzino e usa il magazzino immediatamente per tenere 3 beni supplementari che gli sono rimaste sulla sua rosa dei venti. Più tardi, sceglie il Commerciante come suo ruolo e muove il secondo ospite nella sua biblioteca in modo da poter raddoppiare il suo privilegio di commerciante. Questi due ospiti, come coloni normali rimarranno sul magazzino e sulla biblioteca fino alla prossima fase del sindaco.



Stazione Commerciale [Trading post]

Durante la fase del commerciante, il proprietario di una stazione commerciale occupata può scegliere se vendere un bene all'emporio o alla sua stazione commerciale. Se lui sceglie di vendere un bene alla sua stazione commerciale, può vendere qualsiasi bene lui abbia (anche uno già presente nell'emporio) per il prezzo normale, aggiungendo l'indennità per il Commerciante, se egli è il Commerciante. Egli piazza il bene venduto direttamente nell'approvvigionamento. Il giocatore ha, essenzialmente, un piccolo emporio con una stanza per 1 bene.

Il giocatore può vendere alla sua stazione commerciale anche se l'emporio è pieno.
Nota: i mercati piccoli e grandi non aggiungono la loro indennità quando un giocatore vende alla sua stazione commerciale.



Chiesa [Church]

Quando il proprietario di una chiesa occupata costruisce un edificio della 2 o 3 colonna, ottiene 1 segnalino di VP. Quando costruisce un edificio grande (4 colonna) ottiene 2 VP.



Piccolo Molo [Small Wharf]

Il piccolo molo è simile al molo con alcune differenze. Un giocatore con un piccolo molo occupato può inviare barili di beni differenti durante una dei suoi turni nella fase del Capitano, ma ottiene soltanto 1 VP per ogni due barili che invia. Inoltre, il giocatore può a suo piacimento, inviare pochi (almeno 1) o tanti beni, e non ha bisogno di una nave di un genere per tutti.

Esempio: il proprietario di un piccolo molo occupato lo usa per inviare 3 granturco, 1 zucchero e 2 tabacco. Per questi, riceve 3 segnalini di VP. Sceglie di tenere 1 zucchero e 1 tabacco da vendere più tardi nella fase del Commerciante (questo presumendo di non poterli inviare in un giro più tardi in questa fase del capitano).



Traduzione by Dominex
con il contributo di Jones
<http://www.goblins.net>
<http://www.goblins.it>



Layout Quick Reference:

polloviparo

Puerto Rico

ESPANSIONE UFFICIALE



Faro [Lighthouse]

Il faro è simile al porto, ma il giocatore ottiene 1 doblone per ogni spedizione invece di 1 segnalino VP addizionale. Se il proprietario di un faro occupato è anche il Capitano, ottiene uno doblone supplementare.

Esempio: il Capitano è il proprietario di un faro occupato invia 2 granturco su la nave del granturco al suo primo turno nella fase del capitano. Egli prende 3 VP e 2 dobloni: 1 per il faro e 1 per essere Capitano. In suo turno seguente della spedizione, invia 3 indaco dal suo molo occupato e prende 3 VP e 1 doblone. Nel suo terzo turno della spedizione, invia 3 zucchero dal suo piccolo molo e prende 1 segnalino VP e 1 doblone.



Fabbrica Specializzata [Specialty Factory]

La fabbrica specializzata è simile alla fabbrica, ma essa produce delle ricompense solo per uno genere di bene. Il giocatore prende dalla banca tanti dobloni quanti il numero di beni che ha prodotto di un genere meno 1: il genere prodotto è quello di maggior quantità (eccetto il granturco).

Nota: un giocatore non può usare granturco nella sua fabbrica specializzata!

Esempio: il proprietario di una fabbrica specializzata occupata produce 4 granturco, 3 zucchero e 2 caffè. Così, la fabbrica specializzata guadagna i suoi 2 dobloni: 3 (lo zucchero) - 1.



Biblioteca [Library]

Il proprietario di una biblioteca occupata raddoppia il privilegio che ottiene quando prende un ruolo.

Il colono può prima prendere una piantagione o una cava, poi, dopo che tutti gli altri giocatori hanno scelto la loro piantagione, il colono può prendere una piantagione tra quelle rimaste a faccia in su. Egli non può prendere un'altra cava come suo privilegio raddoppiato.

L'artigiano può prendere 2 degli stessi beni o 2 beni diversi.



Casa delle Unioni [Union Hall]

Il proprietario di una sala dell'unione occupata che invia per la prima volta nella fase del capitano, egli prende 1 segnalino di VP per ogni 2 dello stesso bene che ha di fronte a se sulla sua rosa dei venti. Dopodiché, la spedizione continua normalmente.

Esempio 1: il proprietario di una sala dell'unione occupata ha 3 granturco, 2 indaco e 1 caffè. Egli prende 2 segnalini di VP: 1 per il granturco e 1 per l'indaco.

Esempio 2: il proprietario di una sala dell'unione occupata ha 4 granturco, e 2 caffè. Egli prende 3 segnalini di VP: 2 per il mais e 1 per il caffè.



Statua [Statue]

Nessun colono va messo statua che non ne ha bisogno. La statua vale 8 punti a fine del gioco.



Chiostro [Cloister]

Il proprietario di un chiostro occupato guadagna VP addizionali per serie di 3 tessere sull'isola. Per 1 serie di 3 tessere, guadagna 1 VP, per 2 serie di 3 tessere guadagna 3 VP, per 3 serie di 3 tessere, guadagna 6 VP, e per 4 serie di 3 tessere, guadagna 10 VP (il massimo).

Esempio: il proprietario di un chiostro occupato ha 6 foreste, 3 cave, 2 piantagioni del granturco, e 1 piantagione di caffè a fine del gioco. Egli guadagna 6 VP addizionali.

Se egli avesse una piantagione di granturco supplementare invece della piantagione di caffè, guadagnerebbe 10 VP addizionali.



Traduzione by Dominex
con il contributo di Jones
<http://www.goblins.net>
<http://www.goblins.it>



Layout Quick Reference:
polloviparo