



Piccola fabbrica indaco **1**

1

Piccola fabbrica zucchero **1**

2

Piccolo mercato **1**

1

+ 1 doblone quando vendi (fase Trader)

Hacienda **1**

2

+ una piantagione coperta (fase Settler)

Cantiere **1**

2

prendi una cava o una piantagione (fase Settler)

Piccolo magazzino **1**

3

stoccaggio totale di 1 tipo di merce (fase Captain)



Grande fabbrica indaco **2**

3

Grande fabbrica zucchero **2**

4

Ricovero **2**

4

+ un colono con cava o piantagione (fase Settler)

Ufficio **2**

5

vendi anche merci già presenti (fase Trader)

Grande mercato **2**

5

+ 2 dobloni quando vendi (fase Trader)

Grande magazzino **2**

6

stoccaggio totale di 2 tipi di merce (fase Captain)



Fabbrica tabacco **3**

5

Fabbrica caffè **3**

6

Fabbrica **3**

7

+ 0/1/2/3/5 dobloni per tipi di merci prodotte (fase Craftsman)

Università **3**

8

+ 1 colono per edificio (fase Bouldier)

Porto **3**

8

+ 1 PV quando imbarchi merci (fase Captain)

Molo **3**

9

un imbarco supplementare (fase Captain)



Corporazione **4**

2 PV per ogni grande fabbrica.

1 PV per ogni piccola fabbrica

(fine partita)

Residenza **4**

4 PV per < 9
5 PV per 10
6 PV per 11
7 PV per 12
spazi dell'isola occupati

(fine partita)

Fortezza **4**

1 PV ogni
3 Coloni

(fine partita)

Dogana **4**

1 PV ogni
4 PV presi in gettoni

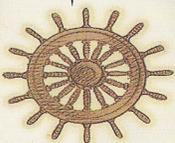
(fine partita)

Municipio **4**

1 PV per ogni Edificio viola

(fine partita)

captain



Imbarco merci

1 Punto vittoria (totale)

builder



Comprare edifici

Costruisci con lo sconto di 1 doblone

trader



Vendita merci

1 doblone in più se vendi merce

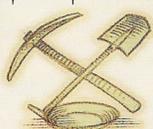
mayor



Distribuire coloni

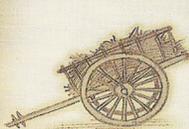
1 colono supplementare

prospector



1 doblone dalla banca

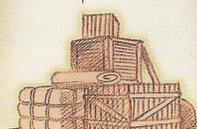
settler



Nuove piantagioni

Prendi una cava o una piantagione

craftsman



Produzione

1 merce prodotta supplementare

governor

