



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
doblone 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

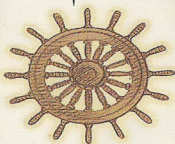
(fine partita)

Municipio **4**

1 PV per ogni
Edificio viola

(fine partita)

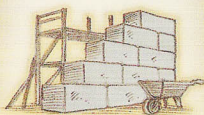
captain



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

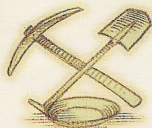
mayor



Distribuire coloni

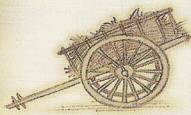
1 colono
supplementare

prospector



1 doblone
dalla banca

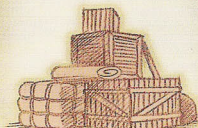
settler



Nuove piantagioni

Prendi una cava
o una piantagione

craftsman



Produzione

1 merce prodotta
supplementare

governor

