



Partite con 3 giocatori
Navi da 4, 5 e 6 spazi

Partite con 2 giocatori
Navi da 4 e 6 spazi

MERCATINO

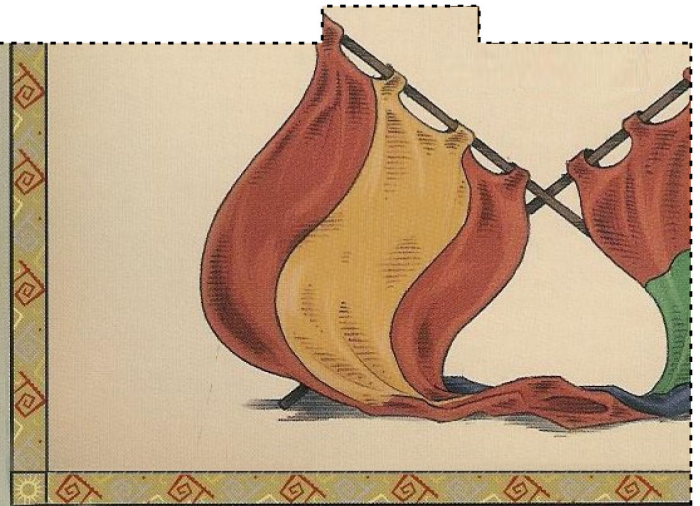
= 0 = 1
 = 2 = 3
 = 4

Emporio

= 0 = 1
 = 2 = 3
 = 4



Partite con 2/3/4/5/6 giocatori
N° di coloni almeno 2/3/4/5/6



Acquedotto 1 1	Albergo 2 4
Casa nella Foresta 1 2	Stazione Commerciale 2 5
Mercato Nero 1 2	Chiesa 2 5
Deposito 1 3	Nave Pirata 2 6
?	?
?	?

Setup Edifici

Per partite con 2 giocatori usa 2 segnalini degli edifici di produzione 1 per gli edifici viola piccoli e 1 per gli edifici viola grandi

Per partite con 3/4/5 giocatori usa 3 segnalini degli edifici di produzione 2 per gli edifici viola piccoli e 1 per gli edifici viola grandi

Per partite con 6 giocatori usa 4 segnalini degli edifici di produzione, 3 edifici viola piccoli e 1 edificio viola grande in più

Grano	Indaco	Zucchero
Per 2 giocatori 8 merci Per 3/4/5 giocatori 10 merci Per 6 giocatori 12 merci	Per 2 giocatori 9 merci Per 3/4/5 giocatori 11 merci Per 6 giocatori 14 merci	Per 2 giocatori 10 merci Per 3/4/5 giocatori 12 merci Per 6 giocatori 14 merci

		4 PV presi in gettoni (fine partita)
Faro	3	Municipio 4
Biblioteca	3	1 PV per ogni Edificio viola (fine partita)
Fabbrica Specializzata	3	Statua 8
Casa delle Unioni	3	Chiostro 4
?	?	?
?	?	?

9 merci
Per 11 merc
14 merci

Tabacco
Per 2 giocatori 7 merci
Per 3/4/5 giocatori 9 merci
Per 6 giocatori 11 merci

Caffè
Per 2 giocatori 7 merci
Per 3/4/5 giocatori 9 merci
Per 6 giocatori 11 merci

6 giocatori - 4 edifici di produzione e
3 viola di ognuno piccolo e 2 viola di ognuno grande

3/4/5 giocatori - 3 edifici di produzione e
2 viola di ognuno piccolo e 1 viola di ognuno grande

2 giocatori - 2 edifici di produzione
ed uno viola di ognuno (grandi e piccoli)

Politico
Può riutilizzare una carta già usata
ma senza privilegio
oppure
1 doblone dalla banca

Cercatore d'oro
1 doblone
dalla banca

Cercatore d'oro
1 doblone
dalla banca

Capitano
spedizione merci
1 PV per la
spedizione

Da usare con 2/4/5/6
Giocatori

Da usare sempre

Da usare solo con 6
Giocatori

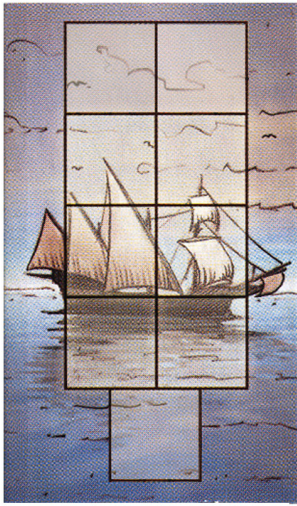


Nella riserva per partite con 2/3/4/5/6 Giocatori
40/55/75/95/115 Coloni

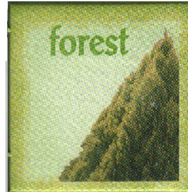
Per 2/3/4/5/6 giocatori
5/8/8/8/10 cave miniere e foreste

Usare con 2/3/4/5/6
Giocatori

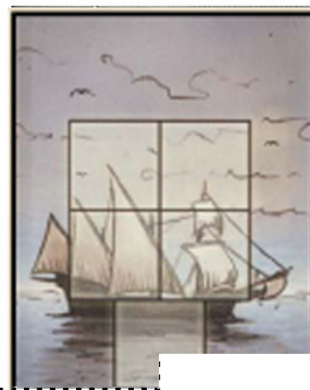
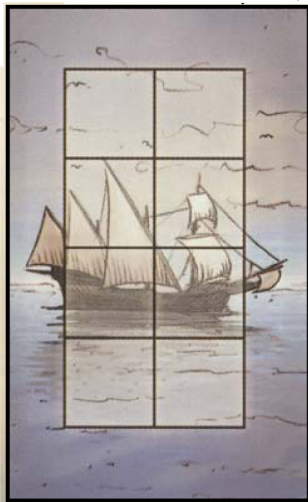
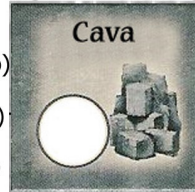
Usare con 2/3/4/5/6
Giocatori



PIANTAGIONI INIZIALI
2 giocatori (1°, 2° indaco)
3 giocatori (1°, 2° indaco, 3° grano)
4 giocatori (1°, 2° indaco, 3°, 4° grano)
5 giocatori (1°, 2°, 3° indaco, 4°, 5° grano)
6 giocatori (1°, 2°, 3° indaco, 4°, 5°, 6° grano)



2 giocatori Piantagioni 5 caffè, 6 tabacco, 7 grano, 8 zucchero, 9 indaco



Per 2/3/4/5/6 giocatori
65/75/100/122/150 Punti Vittoria

Partite con 6 giocatori
Navi da 7, 8, e 9 spazi

Partite con 5 giocatori
Navi da 6, 7, e 8 spazi

Partite con 4 giocatori
Navi da 5, 6, e 7 spazi

Piccola fabbrica indaco 1 ①	Grande fabbrica indaco 2 ③ ○ ○
Piccola fabbrica zucchero 1 ②	Grande fabbrica zucchero 2 ④ ○ ○
Piccolo mercato 1 ① + 1 doblone quando vendi (fase Trader)	Ricovero 2 ④ + un colono con cava o piantagione (fase Settler)
Hacienda 1 ② + una piantagione coperta (fase Settler)	Ufficio 2 ⑤ vendi anche merci già presenti (fase Trader)
Cantiere 1 ② prendi una cava o una piantagione (fase Settler)	Grande mercato 2 ⑤ + 2 dobloni quando vendi (fase Trader)
Piccolo magazzino 1 ③ stoccaggio totale di 1 tipo di merce (fase Captain)	Grande magazzino 2 ⑥ stoccaggio totale di 2 tipi di merce (fase Captain)
Partite con 2/3/4/5/6 giocatori dare 3/2/3/4/5 dobloni iniziali ad ogni giocatore	



Usare con 2/3/4/5/6
Giocatori



Usare con 3/4/5/6
Giocatori



Usare con 4/5/6
Giocatori



Usare con 5/6
Giocatori

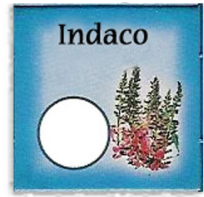


Usare con 6
Giocatori



3/4/5 giocatori Piantagioni 8 caffè, 9 tabacco, 10 grano, 11 zucchero, 12 indaco 6 giocatori Piantagioni +3 di indaco e zucchero +2 le

altre



Fabbrica tabacco 3 5	Corporazione 4 2 PV per ogni grande fabbrica.
Fabbrica caffè 3 6	1 PV per ogni piccola fabbrica 10 (fine partita)
Fabbrica 3 7 + 0/1/2/3/5 doblone per tipi di merci prodotte (fase Craftsman)	Residenza 4 4 PV per < 9 5 PV per 10 6 PV per 11 7 PV per 12 spazi dell'isola occupati 10 (fine partita)
Università 3 8 + 1 colono per edificio (fase Boulder)	Fortezza 4 1 PV ogni 3 Coloni 10 (fine partita)
Porto 3 8 + 1 PV quando imbarchi merci (fase Captain)	Dogana 4 1 PV ogni 4 PV merci
Molo 3 9 un imbarco supplementare (fase Captain)	

Colonizzatore

nuove piantagioni
cava invece di piantagione

Da usare sempre

Sindaco

nuovi coloni
1 colono extra dalla scorta

Da usare sempre

Costruttore

costruzione palazzi
1 doblone in meno sul costo del palazzo

Da usare sempre

Artigiano

produzione merci
1 merce extra dalla scorta

Da usare sempre

Commerciante

riduzione costi
1 doblone extra alla vendita

Da usare sempre