



AZIONI DEI RUOLI

PRIVILEGI + EDIFICI CON EFFETTO SUL RUOLO

	SETTLER (Colonizzatore) Ogni giocatore prende un segnalino Piantagione tra quelli scoperti e lo piazza in una casella vuota dell'Isola.	Il Colonizzatore può prendere una Query (Cava) invece di una Piantagione. Hacienda - Construction Hut - Hospice Proprietà Capanna del Costruttore Ospizio
	MAYOR (Sindaco) Ogni giocatore prende i Coloni dalla nave e li piazza sull'Isola. In questa fase può spostare i Coloni.	Il Sindaco può prendere un Colono aggiuntivo prelevandolo dalla riserva . Alla fine carica nuovi Coloni sulla Nave. Nessun edificio
	BUILDER (Costruttore) Ogni giocatore può costruire 1 (solo) Edificio pagando il relativo costo alla Banca.	Il Costruttore paga l'edificio 1 Doblone in meno . University Università
	CRAFTSMAN (Artigiano) Ogni giocatore Riceve Merci dalla scorta in base alla sua capacità Produttiva e le mette sulla sua Rosa dei Venti.	Dopo che tutti hanno prodotto, l'Artigiano riceve una merce aggiuntiva tra quelle che può produrre. Factory Fabbrica
	TRADER (Commerciante) Ogni giocatore può Vendere all'Emporio 1 (sola) merce ricevendo il relativo compenso.	Il Commerciante riceve 1 Doblone in più per la vendita. Small Market - Large Market - Office Piccolo Mercato Grande Mercato Ufficio
	CAPTAIN (Capitano) Ogni giocatore deve Caricare le sue merci sulle navi guadagnando 1 PV per ogni merce caricata.	Il Capitano riceve 1 PV extra con il suo primo carico. Small Warehouse - Large Warehouse - Harbor - Wharf Piccolo Magazzino Grande Magazzino Porto Molo
	PROSPECTOR (Cercatore d'Oro) Nessuna.	Il Cercatore d'Oro riceve 1 Doblone dalla Banca. Nessun edificio



IMPIANTI DI PRODUZIONE

	Large Indigo Plant - Grande Impianto di Indaco Small Indigo Plant - Piccolo Impianto di Indaco
	Large Sugar Mill - Grande Zuccherificio Small Sugar Mill - Piccolo Zuccherificio
	Tobacco Storage - Impianto di Tabacco Coffee Roaster - Impianto di Torrefazione di Caffè

EDIFICI BEIGE PICCOLI EFFETTO SUL RUOLO - COSTO - PV

Small Market - Mercato Piccolo Quando vendi una merce, ottieni 1 Doblone in più dalla Banca.	Trader (Commerciante) Costo 1 - PV 1
Large Market - Mercato Grande Quando vendi una merce, ottieni 2 Doblone in più dalla Banca.	Trader (Commerciante) Costo 5 - PV 2
Office - Ufficio Quando vendi una merce all'Emporio, questa può essere uguale a quelle già presenti. Se l'Emporio è pieno non puoi comunque vendere merci.	Trader (Commerciante) Costo 5 - PV 2
Hospice - Ospizio Quando metti sulla tua isola una Piantagione o una Cava, puoi prendere un Colono dalla scorta e metterlo sulla Piantagione o sulla Cava.	Settler (Colonizzatore) Costo 4 - PV 2
Construction Hut - Capanna del Costruttore Puoi prendere e piazzare una Cava anziché una Piantagione scoperta.	Settler (Colonizzatore) Costo 2 - PV 1
Hacienda - Proprietà Prima di prendere una Piantagione scoperta puoi prendere una Piantagione aggiuntiva da una delle pile coperte e metterla sull'isola.	Settler (Colonizzatore) Costo 2 - PV 1
Factory - Fabbrica Quando produci la merce, guadagni del denaro dalla Banca. Per 2 tipi di merce: 1 Doblone; per 3 tipi di merce: 2 Doblone; per 4 tipi di merce: 3 Doblone; per (5) tutti i tipi di merce: 5 Doblone.	Craftsman (Artigiano) Costo 7 - PV 3
University - Università Quando costruisci un edificio nella città, puoi prendere un Colono dalla scorta e metterlo su quell'edificio.	Builder (Costruttore) Costo 8 - PV3

Small Warehouse - Piccolo Magazzino **Captain (Capitano) Costo 3 - PV1**
Puoi conservare nel magazzino, in aggiunta alla singola merce, tutti i pezzi di 1 stesso tipo di merce a scelta fra quelli in tuo possesso.

Large Warehouse - Grande Magazzino **Captain (Capitano) Costo 6 - PV2**
Puoi conservare nel magazzino, in aggiunta alla singola merce, tutti i pezzi di 2 tipi diversi a scelta fra quelli in tuo possesso.

Harbor - Porto **Captain (Capitano) Costo 8 - PV3**
Ogni volta che carichi le merci sulle navi (o che usi il Molo per caricarle), ottieni 1 PV extra.

Wharf - Molo **Captain (Capitano) Costo 9 - PV3**
Quando devi caricare le merci, anziché caricarle su una delle navi, puoi caricare tutte le merci di 1 tipo nel Molo e guadagnare PV come se le avessi caricate sulla Nave. È come se avessi una nave con capacità di carico fino a 11 merci.

EDIFICI BEIGE GRANDI EFFETTO SUL RUOLO - COSTO - PV

Guid Hall - Sede della Corporazione A fine partita guadagni 1 PV aggiuntivo per ogni Impianto di Produzione Piccolo, e 2 PV aggiuntivi per ogni Impianto di Produzione Grande, presenti nella tua città.	Fine Partita - Costo 10 - PV4
Residence - Residenza A fine partita guadagni PV aggiuntivi per le Piantagioni e le Cave presenti sull'isola. Fino a 9 caselle occupate: 4 PV. 10 caselle: 5 PV. 11 caselle: 6 PV. 12 caselle: 7 PV.	Fine Partita - Costo 10 - PV4
Fortress - Fortezza A fine partita guadagni 1 PV aggiuntivo per ogni 3 Coloni presenti sulla tua scheda.	Fine Partita - Costo 10 - PV4
Customs House - Dogana A fine partita guadagni 1 PV aggiuntivo per ogni 4 PV ottenuti fino a questo momento. Conteggia solo i PV ottenuti sotto forma di Gettoni. Non si conteggiano i PV ottenuti dagli Edifici.	Fine Partita - Costo 10 - PV4
City Hall - Municipio A fine partita guadagni 1 PV aggiuntivo per ogni Edificio Beige (occupato o meno) costruito nella città. Si conta anche il Municipio.	Fine Partita - Costo 10 - PV4

PUNTI VITTORIA

Ciascun giocatore aggiunge:

- il valore totale dei suoi gettoni PV (inclusi quelli annotati su carta) +
- il valore in PV dei suoi palazzi (il numero rosso sull'angolo in alto a destra) +
- i PV extra derivanti dagli Edifici Beige Grandi (occupati).



EDIFICI ESPANSIONI

EDIFICI BEIGE PICCOLI EFFETTO SUL RUOLO - COSTO - PV

Aqueduct - Acquedotto **Craftsman (Artigiano) Costo 1 - PV 1**
Se produci almeno 1 indaco tramite il relativo impianto grande, produci 1 indaco addizionale. Stessa cosa per lo zucchero.

Forest House - Casa della Foresta **Settler (Colonizzatore) Costo 2 - PV 1**
Puoi piazzare una foresta sulla tua isola al posto di una piantagione (o cava) scoperta. Quando poi costruisci un edificio, puoi ridurre il suo costo di 1 doblone per ogni 2 foreste sulla tua isola.

Questa riduzione si somma a quella delle cave, ma non ha la stessa restrizione.

Black Market - Mercato Nero **Builder (Costruttore) Costo 2 - PV 1**
Quando costruisci un edificio, puoi ridurre il costo fino a 3 dobloni restituendo 1 colono, 1 bene e/o 1 PV. Il colono sul Mercato Nero non può essere restituito.

Storehouse - Deposito **Capitan (Capitano) Costo 3 - PV 1**
Alla fine della fase Capitano, oltre all'unico bene non spedito che è possibile conservare, puoi conservare altri 3 bedi di qualsiasi tipo.

Guesthouse - Albergo **Mayor (Sindaco) Costo 4 - PV 2**
Nella fase Sindaco, puoi piazzare fino a 2 coloni nell'albergo. Questi possono essere spostati prima, dopo o durante le altre fasi in un altro edificio, piantagione o cava, ma dovranno poi restare lì fino alla prossima fase Sindaco, come al solito.

Trading Post - Stazione Commerciale **Trader (Comm.) Costo 5 - PV 2**
Puoi scegliere se vendere un bene all'emporio o alla tua Stazione Commerciale. In questo caso, puoi vendere un qualsiasi bene (mettilo nella riserva comune), anche già presente nell'emporio. Se sei il Commerciante, ricevi il doblone addizionale.

Church - Chiesa **Builder (Costruttore) Costo 5 - PV 2**
Quando costruisci un edificio della II o III colonna, ottieni 1 PV. Quando costruisci un edificio grande, ottieni 2 PV.

Small Warf - Piccolo Molo **Capitan (Capitano) Costo 6 - PV 2**
Durante 1 turno di carico delle navi, puoi caricare su di una nave virtuale un numero qualsiasi di merci, anche di diverso tipo. Ottieni 1 PV ogni 2 merci che invii.

Lighthouse - Faro **Capitan (Capitano) Costo 7 - PV 3**
Per ogni spedizione, ottieni 1 doblone. Se sei il Capitano, ottieni 1 doblone addizionale.

Specialty Factory - Fabbrica Specializzata **Craftsman (Art.) Costo 8 - PV 3**
Guadagni tanti dobloni -1 dalla banca quanti sono i beni di 1 solo tipo tra quelli che hai prodotto. Si considera solo il tipo per il quale hai prodotto più beni.
Es.: Produci 4 indaco, 2 mais e 3 zucchero: ottieni 3 dobloni (indaco).

Library - Biblioteca **Tutti i ruoli Costo 8 - PV 3**
Raddoppi il privilegio di qualunque ruolo scegli.
Il Colonizzatore non può prendere 2 cave, ma può prendere 1 cava ed 1 piantagione scoperta oppure 2 piantagioni scoperte.

Union Hall - Casa dell'Unione **Capitan (Capitano) Costo 9 - PV 3**
Quando invii merci per la prima volta, prendi 1 PV per ogni 2 beni dello stesso tipo che hai sulla rosa dei venti (prima di inviare).

EDIFICI BEIGE GRANDI EFFETTO SUL RUOLO - COSTO - PV

Statue - Statua **Fine Partita - Costo 10 - PV 8**
Nessun colono va messo sulla Statua. Essa vale 8 PV alla fine del gioco.

Cloister - Chiostro **Fine Partita - Costo 10 - PV 4**
Guadagni PV addizionali per un certo numero di serie da 3 tessere dello stesso tipo sulla sua isola: per 1 serie, guadagni 1 PV; per 2 serie, guadagni 3 PV; per 3 serie, guadagni 6 PV; per 4 serie, guadagni 10 PV.
Es.: Se hai 6 foreste, 3 cave, 2 piantagioni di granturco e 1 di caffè guadagni 6 PV (3 serie da 3 tessere: foreste e cave). Se hai 1 altra piantagione di granturco al posto di quella di caffè, guadagni 10 PV.

EDIFICI BEIGE PICCOLI EFFETTO SUL RUOLO - COSTO - PV

Land Office - Ufficio del Territorio **Settler (Colonizzatore) Costo 2 - PV 1**
Colono: Puoi pescare una piantagione coperta, pagando 1 doblone alla banca.
Nobile: Puoi scartare 1 piantagione o foresta (non cava) dalla tua isola, ricevendo 1 doblone dalla banca. se la tessera è occupata da 1 colono, questo va messo tra quelli non ancora assegnati.

Chapel - Cappella **Craftsman (Artigiano) Costo 3 - PV 1**
Colono: Guadagni 1 doblone dalla banca.
Nobile: Guadagni 1 PV.

Hunting Castle - Castello di Caccia **Settler (Colonizzatore) Costo 3 - PV 2**
Colono: Puoi scartare 1 piantagione dalla tua isola. L'eventuale colono occupante va messo insieme a quelli non ancora assegnati.

Nobile: Guadagni 2 PV se, alla fine della fase, sei il giocatore con più campi non ancora occupati (in caso di parità, i PV non vengono assegnati).

Construction Office - Impresa Edile **Builder (Costruttore) Costo 5 - PV 2**
Colono: Riduci di 1 doblone il costo dell'edificio per ogni edificio piccolo (colonne 1-2-3) presente sulla tua scheda.

Nobile: Riduci di 2 doblone il costo dell'edificio per ogni edificio grande (colonna 4) presente sulla tua scheda.

Court Supplier - Fornitore di Corte **Capitan (Capitano) Costo 6 - PV 2**
Prima del tuo primo carico puoi scartare 1 merce per ogni nobile presente sulla tua isola, guadagnando 1 PV per ogni merce così scartata.

Le merci scartate devono essere di tipo diverso per ogni nobile (per cui si possono guadagnare al massimo 5 PV).

Villa - Villa **Mayor (Sindaco) Costo 7 - PV 3**
Durante la fase del Sindaco, puoi prendere 1 nobile extra dalla riserva; se non ci sono più nobili, puoi prendere 1 colono.

Jeweler - Gioielliere **Craftsman (Artigiano) Costo 8 - PV 3**
All'inizio della fase dell'Artigiano, ricevi 1 doblone dalla banca per ogni nobile presente sulla tua scheda.

Ai fini dell'assegnazione dei PV finali con gli edifici grandi, il Gioielliere è considerato come un edificio di produzione grande e non come un palazzo piccolo.

EDIFICI BEIGE GRANDI EFFETTO SUL RUOLO - COSTO - PV

Garden - Giardino **Fine Partita - Costo 10 - PV 4**
Ricevi 2 PV (invece di 1 PV) per ogni novile presente sulla tua scheda, indipendentemente da dove si trovi.

NOTA: Tutti i PV guadagnati con gli edifici sopra descritti vengono assegnati mediante i gettoni esagonali del gioco base, per cui questo può accelerare la condizione di fine partita dovuta all'esaurimento di tali gettoni; nel caso si verificasse tale eventualità, i PV ulteriori guadagnati prima della fine della partita devono essere annotati, come di consueto, su un foglio di carta.