

EDIFICI COMMERCIALI PICCOLI



Università
Prendi un lavoratore gratuito assieme all'Edificio appena comprato



Bacino di Attracco
+1 PV per ogni tipo di merce caricato



Piccolo Magazzino
Conserva tutti i barili di un tipo aggiuntivo di merce



Grande Magazzino
Conserva tutti i barili di due tipi aggiuntivi di merce



Molo
Carica merci su una nave privata



Fabbrica
+1/2/3/4/5 dobloni quando produci 2/3/4/5 tipi diversi di merce



Capanna di Costruzione
Cave al posto dei Possedimenti



Hacienda
+1 Possedimento coperto all'inizio della fase



Ospizio
+1 lavoratore gratuito assieme a un Possedimento/Cava



Piccolo Mercato
+1 doblone quando vendi una merce



Grande Mercato
+2 dobloni quando vendi una merce



Ufficio
Vendi una merce doppia nella Casa di Commercio



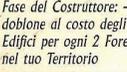
Mercato Nero
Scambia 1 lavoratore, barile, o PV per 1, 2 o 3 dobloni di sconto nel costo di un Edificio (solo uno per ogni tipo di risorsa per turno)



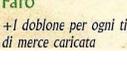
Chiesa
+0/1/1/2 PV quando compri Edifici dalle file 1/2/3/4



Capanna nel Bosco
Fase del Colono: crea una Foresta al posto di un Possedimento



Stazione Commerciale
Vendi alla tua Casa di Commercio personale



Faro
+1 doblone per ogni tipo di merce caricata



Piccolo Molo
Carica tipi diversi di merce, guadagnando però 1 PV ogni due barili, e/o carica meno barili di quanto richiesto (o nessuno)



Deposito
Conserva 3 barili aggiuntivi



Casa delle Unioni
+1 PV per ogni 2 barili dello stesso tipo di merce (prima di caricarli)



Acquedotto
+1 barile da una Grande Piantazione di Indaco o da un Grande Zuccherificio



Fabbrica Specializzata
Guadagna dobloni bonus per un tipo di merce



Albergo
Sposta 1-2 lavoratori dall'Albergo a un altro Edificio in un qualsiasi momento, e svolgi immediatamente l'abilità dell'Edificio appena occupato (se possibile)



Stazione Commerciale
Vendi alla tua Casa di Commercio personale

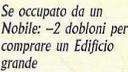


Biblioteca
Raddoppia il vantaggio di qualsiasi ruolo

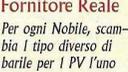
I NOBILI



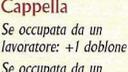
Ufficio di Zona
Se occupato da un lavoratore: -1 doblone per comprare un Edificio piccolo



Municipio
+1 PV per ogni Edificio Commerciale



Fornitore Reale
Per ogni Nobile, scambia 1 tipo diverso di barile per 1 PV l'uno



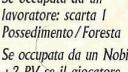
Cappella
Se occupata da un lavoratore: +1 doblone
Se occupata da un Nobile: +1 PV



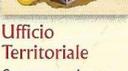
Gioielliere
+1 doblone per ogni Nobile



Villa
+1 Nobile



Casa di Caccia
Se occupata da un lavoratore: scarta 1 Possedimento / Foresta
Se occupata da un Nobile: +2 PV se il giocatore ha il maggior numero di spazi Territorio vuoti

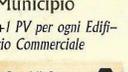


Ufficio Territoriale
Se occupato da un lavoratore: compra 1 Possedimento per 1 doblone
Se occupato da un Nobile: vendi 1 Possedimento per 1 doblone

EDIFICI COMMERCIALI GRANDI



Municipio
+1 PV per ogni Edificio Commerciale



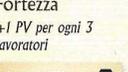
Casa delle Dogane
+1 PV per ogni 4 PV guadagnati durante la partita



Statua
+8 PV alla fine della partita



Giardino Reale
+1 PV per ogni Nobile



Fortezza
+1 PV per ogni 3 lavoratori



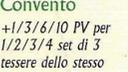
Sala della Gilda
+1/2 PV per ogni Edificio di Produzione grande/piccolo



Residenza
+4/5/6/7 PV se hai fino a 9/10/11/12 spazi Territorio pieni



Convento
+1/3/6/10 PV per 1/2/3/4 set di 3 tessere dello stesso tipo sul tuo Territorio



Statua
+8 PV alla fine della partita



Giardino Reale
+1 PV per ogni Nobile



Gioielliere
+1 doblone per ogni Nobile



Fabbrica
+1/2/3/4/5 dobloni quando produci 2/3/4/5 tipi diversi di merce



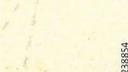
Capanna nel Bosco
Fase del Colono: crea una Foresta al posto di un Possedimento



Stazione Commerciale
Vendi alla tua Casa di Commercio personale



Hacienda
+1 Possedimento coperto all'inizio della fase



Faro
+1 doblone per ogni tipo di merce caricata

EDIFICI COMMERCIALI PICCOLI



Università
Prendi un lavoratore gratuito assieme all'Edificio appena comprato



Bacino di Attracco
+1 PV per ogni tipo di merce caricato



Piccolo Magazzino
Conserva tutti i barili di un tipo aggiuntivo di merce



Grande Magazzino
Conserva tutti i barili di due tipi aggiuntivi di merce



Molo
Carica merci su una nave privata



Fabbrica
+1/2/3/4/5 dobloni quando produci 2/3/4/5 tipi diversi di merce



Capanna di Costruzione
Cave al posto dei Possedimenti



Hacienda
+1 Possedimento coperto all'inizio della fase



Ospizio
+1 lavoratore gratuito assieme a un Possedimento/Cava



Piccolo Mercato
+1 doblone quando vendi una merce



Grande Mercato
+2 dobloni quando vendi una merce



Ufficio
Vendi una merce doppia nella Casa di Commercio



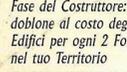
Mercato Nero
Scambia 1 lavoratore, barile, o PV per 1, 2 o 3 dobloni di sconto nel costo di un Edificio (solo uno per ogni tipo di risorsa per turno)



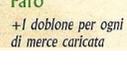
Chiesa
+0/1/1/2 PV quando compri Edifici dalle file 1/2/3/4



Capanna nel Bosco
Fase del Colono: crea una Foresta al posto di un Possedimento



Stazione Commerciale
Vendi alla tua Casa di Commercio personale



Faro
+1 doblone per ogni tipo di merce caricata



Piccolo Molo
Carica tipi diversi di merce, guadagnando però 1 PV ogni due barili, e/o carica meno barili di quanto richiesto (o nessuno)



Deposito
Conserva 3 barili aggiuntivi



Casa delle Unioni
+1 PV per ogni 2 barili dello stesso tipo di merce (prima di caricarli)



Acquedotto
+1 barile da una Grande Piantazione di Indaco o da un Grande Zuccherificio



Fabbrica Specializzata
Guadagna dobloni bonus per un tipo di merce



Albergo
Sposta 1-2 lavoratori dall'Albergo a un altro Edificio in un qualsiasi momento, e svolgi immediatamente l'abilità dell'Edificio appena occupato (se possibile)



Stazione Commerciale
Vendi alla tua Casa di Commercio personale

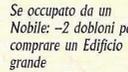


Biblioteca
Raddoppia il vantaggio di qualsiasi ruolo

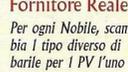
I NOBILI



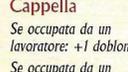
Ufficio di Zona
Se occupato da un lavoratore: -1 doblone per comprare un Edificio piccolo



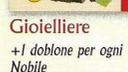
Municipio
+1 PV per ogni Edificio Commerciale



Fornitore Reale
Per ogni Nobile, scambia 1 tipo diverso di barile per 1 PV l'uno



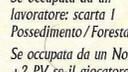
Cappella
Se occupata da un lavoratore: +1 doblone
Se occupata da un Nobile: +1 PV



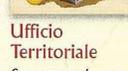
Gioielliere
+1 doblone per ogni Nobile



Villa
+1 Nobile



Casa di Caccia
Se occupata da un lavoratore: scarta 1 Possedimento / Foresta
Se occupata da un Nobile: +2 PV se il giocatore ha il maggior numero di spazi Territorio vuoti



Ufficio Territoriale
Se occupato da un lavoratore: compra 1 Possedimento per 1 doblone
Se occupato da un Nobile: vendi 1 Possedimento per 1 doblone

EDIFICI COMMERCIALI GRANDI



Municipio
+1 PV per ogni Edificio Commerciale



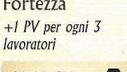
Casa delle Dogane
+1 PV per ogni 4 PV guadagnati durante la partita



Statua
+8 PV alla fine della partita



Giardino Reale
+1 PV per ogni Nobile



Fortezza
+1 PV per ogni 3 lavoratori



Sala della Gilda
+1/2 PV per ogni Edificio di Produzione grande/piccolo



Residenza
+4/5/6/7 PV se hai fino a 9/10/11/12 spazi Territorio pieni



Convento
+1/3/6/10 PV per 1/2/3/4 set di 3 tessere dello stesso tipo sul tuo Territorio



Statua
+8 PV alla fine della partita



Giardino Reale
+1 PV per ogni Nobile



Gioielliere
+1 doblone per ogni Nobile



Fabbrica
+1/2/3/4/5 dobloni quando produci 2/3/4/5 tipi diversi di merce



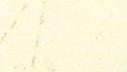
Capanna nel Bosco
Fase del Colono: crea una Foresta al posto di un Possedimento



Stazione Commerciale
Vendi alla tua Casa di Commercio personale



Hacienda
+1 Possedimento coperto all'inizio della fase



Faro
+1 doblone per ogni tipo di merce caricata