

### Mercato piccolo [Small market]

Quando il proprietario di un Mercato piccolo occupato, vende una merce durante la fase del *commerciante*, ottiene un *doblone extra dalla banca*.

### Proprietà [Hacienda]

Al suo turno, nel fase del colonizzatore, il possessore di una Proprietà occupata può, *prima* di prendere un segnalino piantagione lato scoperto, prendere un segnalino piantagione aggiuntivo da una delle pile lato coperto (il segnalino in cima alla pila) e collocarlo in una casella vuota della sua isola. Successivamente può continuare il suo normale turno della fase.

### Capanna della costruzione [Construction hut]

Durante la fase del colonizzatore, il proprietario di una Capanna della costruzione occupata, può prendere e piazzare una cava *anziché* un segnalino piantagione tra quelli lato scoperto.

### Magazzino piccolo [Small warehouse]

Come già descritto nel paragrafo del capitano, alla fine della fase di quest'ultimo, i giocatori devono stoccare le merci non caricate sulle navi. Se un giocatore non ha spazio sufficiente per conservarle, deve rimetterle nelle scorte.

Il proprietario di un Magazzino piccolo, può stoccare, alla fine della fase del capitano, in *aggiunta* alla singola merce che normalmente è possibile piazzare sulla rosa dei venti, tutti i pezzi di uno stesso tipo di merce a scelta tra quelli eventualmente posseduti. Il magazzino evita al giocatore di restituire le merci non caricate nelle scorte. Non evita al giocatore di caricare le merci sulle navi quando possibile.

### Ospizio [Hospice]

Durante la fase del colonizzatore, quando il proprietario di un Ospizio occupato piazza sulla sua isola un segnalino piantagione oppure cava, può prendere un *colono* dalla *scorta* e piazzarlo su *quel* segnalino.

### Ufficio [Office]

Quando il proprietario di un ufficio occupato, vende una merce all'emporio durante la fase del *commerciante*, questa non deve essere differente da quelle già presenti. Se l'emporio è pieno, *il giocatore non può comunque vendere merci!*

### Mercato grande [Large market]

Quando il proprietario di un Mercato grande occupato, vende una merce durante la fase del *commerciante*, ottiene due *doblone* extra dalla banca.

### Magazzino grande [Large warehouse]

Il proprietario di un Magazzino grande può stoccare, al termine della fase del capitano, in *aggiunta* alla singola merce che normalmente è possibile piazzare sulla rosa dei venti, tutti i pezzi di due tipi di merce a scelta.

### Fabbrica [Factory]

Se il proprietario di un fabbrica occupata produce merci di uno più tipi diversi durante la fase dell'*artigiano*, guadagna del denaro dalla banca: per due tipi di merce, guadagna 1 *doblone*, per tre tipi di merce, guadagna 2 *doblone*, per quattro tipi di merce, guadagna 3 *doblone*, per cinque tipi di merce (tutti), guadagna 5 *doblone*. Il numero di pezzi prodotti non è influente.

### Università [University]

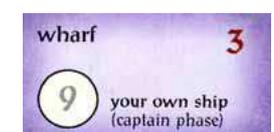
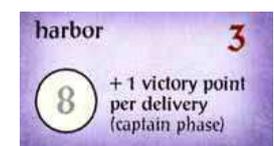
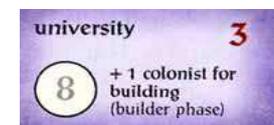
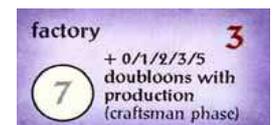
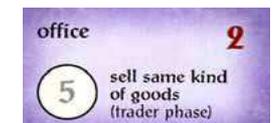
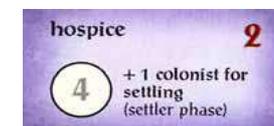
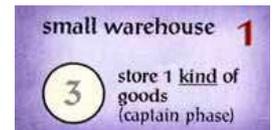
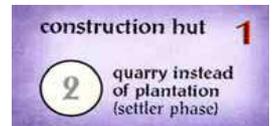
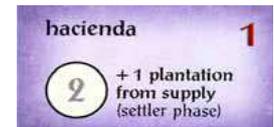
Durante la fase del costruttore, quando il proprietario di un'Università occupata costruisce un palazzo nella città, può prendere un *colono* dalla *scorta* e piazzarlo su *quel* segnalino.

### Porto [Harbor]

Durante la fase del capitano, *ogni* volta che il proprietario di un Porto occupato, carica merci sulle navi, riceve *un* punto vittoria extra.

### Molo [Wharf]

*Durante la fase del capitano, quando un giocatore proprietario di un Molo occupato, deve caricare le merci, anziché caricarle su una delle navi, può collocare tutte le merci di un tipo nella relativa scorta e guadagnare PV come se le avesse caricate su una nave. In altre parole è come se il giocatore disponesse di una nave immaginaria con capacità di carico illimitata.*



### Sede della corporazione [Guild Hall]

Il proprietario di una Sede della corporazione *occupata*, guadagna a fine partita, 1 PV

aggiuntivo per ogni impianto di produzione *piccolo* (occupato oppure no) presente nella sua città (= fabbrica di indaco piccola [small indigo plant] e mulino dello zucchero piccolo [small sugar mill]), e 2 PV aggiuntivi per ogni impianto di produzione *grande* (occupato oppure no) presente nella sua città (= fabbrica di indaco [indigo plant], mulino dello zucchero [sugar mill], conservazione del tabacco [tobacco storage] e torrefazione del caffè [coffee roaster]).



### Residenza [Residence]

Il proprietario di una Residenza occupata guadagna, a fine partita, punti vittoria aggiuntivi per le

piantagioni e le cave presenti sulla sua isola. Fino a nove caselle dell'isola occupate, guadagna

4 PV, per dieci caselle dell'isola occupate, guadagna 5 PV, per undici caselle dell'isola occupate, guadagna 6 PV, per tutte e dodici le caselle dell'isola occupate, guadagna 7 PV.



### Fortezza [Fortress]

Il proprietario di una Fortezza occupata guadagna, a fine partita, un punto vittoria aggiuntivo ogni tre coloni presenti sulla sua scheda giocatore.



### Dogana [Customs house]

Il proprietario di una Dogana occupata guadagna, a fine partita, un punto vittoria aggiuntivo ogni quattro punti vittoria ottenuti fino a quel momento. Il giocatore conteggia soltanto i punti vittoria sotto forma di gettoni (e i punti vittoria annotati su carta guadagnati dopo l'esaurimento dei PV in gettoni ma prima della fine della partita). Non si conteggiano i punti vittoria ottenuti dai palazzi.



### Municipio [City hall]

Il proprietario di un Municipio occupato guadagna, a fine partita, un punto vittoria aggiuntivo per ogni palazzo viola (occupato oppure no) costruito nella città. (anche il Municipio conta!)

