

Acquedotto

1

1



+1 merce
con raffineria o tintoria
(fase Artigiano)

- ◆ **Fase Artigiano:** se produci 1 indaco e/o 1 zucchero con una **Raffineria o Tintoria (NON quelle piccole!)**, allora puoi prendere 1 merce in più DI OGNI tipo prodotto.

Es.: se produci 1 indaco e 3 zucchero, puoi prendere 2 indaco e 4 zucchero.

Capanno Forestale

1

2



Puoi mettere una foresta
-1 dbl ogni 2 foreste
(fase Coloniz / Costruttore)

- ◆ **Fase Colonizzatore:** PUOI mettere una **foresta** (piantagione girata sul retro) INVECE DI una piantagione o di una cava.
- ◆ **Fase Costruttore:** paghi l'edificio 1 doblone in meno ogni 2 foreste.
- ◆ Le foreste non possono ricevere coloni su di esse.
- ◆ Lo sconto si cumula con altri eventuali sconti e non ha "limitazioni di colonna" come le cave.
- ◆ Se usi la **Proprietà** o l'**Ufficio del Territorio** puoi guardare la tessera pescata *e poi* decidere se prenderla come foresta o come piantagione.
- ◆ Se hai la **Biblioteca** puoi prendere 0,1, o 2 foreste e fino a 3 foreste se hai anche la **Proprietà**.

Mercato Nero

1

2



Costo -1 dbl per ogni
PV/merce/colono
restituito (max -3)
(fase Costruttore)

- ◆ **Fase Costruttore:** PUOI restituire 1 colono, 1 PV e/o 1 merce per ottenere uno sconto di 1 dbl per ogni tipo restituito. Max uno per tipo.
- ◆ **Puoi usare il Mercato Nero SOLO SE dopo l'acquisto rimani SENZA dobloni.**
- ◆ Non puoi restituire il colono presente sul Mercato Nero e nemmeno quelli presenti sulle Cave usate per l'acquisto.
- ◆ Se la fine del gioco è già stata decretata, la restituzione di un colono o di 1 PV non cambia le cose.

Deposito

1

3



Tieni fino a 3 merci in più,
di qualsiasi tipo.
(fase Capitano)

- ◆ **Capitano:** alla fine della fase, oltre alla singola merce che puoi tenere normalmente, puoi tenere **altre 3 merci qualsiasi**.

Es.: se hai il Deposito e il Magazzino Grande, puoi tenere tutte le merci di 2 tipi + 4 singole merci qualsiasi.

Albergo

2

4



sposta 2 coloni ospiti
(tutte le fasi)

- ◆ **Sindaco:** puoi ospitare fino a 2 coloni nell'Albergo.
- ◆ Puoi spostare questi coloni *prima, durante o alla fine* delle altre fasi su qualsiasi edificio, piantagione o cava, *anche un solo colono per fase*. I coloni così spostati **lavorano subito** ma non possono più essere spostati fino alla successiva fase Sindaco.

Emporio Personale

2

5



Puoi vendere qui
una merce invece
che all'emporio
(fase Commerciant)

- ◆ **Fase Commerciant:** puoi vendere UNA SINGOLA qualsiasi merce all'Emporio personale invece che all'Emporio. Metti la merce direttamente nella riserva.
- ◆ Puoi vendere all'Emporio Personale anche se la merce venduta è già presente all'Emporio e anche se questo è pieno.
- ◆ **Il Mercato Piccolo e il Mercato Grande NON FUNZIONANO con l'Emporio Personale**
- ◆ Meglio non giocare con l'Ufficio e anche l'Emporio Pers.

Chiesa

2

5



+1/1/2 PV per edificio
costruito in colonna 2/3/4
(fase Costruttore)

- ◆ **Fase Costruttore:** se costruisci un edificio nella seconda o terza colonna, ricevi 1 PV, se costruisci nella quarta colonna (edifici grandi), ricevi 2 PV.
- ◆ NON ricevi un PV quando costruisci la Chiesa, nemmeno se usi l'Albergo o l'Università.

Piccolo Molo

2

6



Imbarca qualsiasi tipo
e qta di merce a 1/2 PV
(fase Capitano)

- ◆ **Fase Capitano:** *una sola volta nella fase*, in un tuo turno di carico, *invece* di imbarcare le merci normalmente, puoi caricare dal Piccolo Molo qualsiasi quantità di merci di qualsiasi combinazione di tipi e ricevi 1 PV ogni 2 merci caricate.

Faro

3

7



+1 doblone / carico
(fase Capitano)

- ◆ **Fase Capitano:** ricevi 1 doblone se sei il Capitano, inoltre ricevi 1 doblone per ogni carico che effettui, anche se dal Molo o dal Piccolo Molo.

Es.: sei il Capitano e quindi ricevi subito 1 doblone, al primo turno carichi 2 grano sulla nave di grano e ricevi 3PV e 1 doblone, al secondo turno carichi 3 indigo dal tuo Molo e ricevi 3PV e 1 doblone.

Manifattura Specializzata 3

8

+1 dbl per ogni merce del tipo più prodotto, -1 (escl. grano) (fase Artigiano)



- ◆ **Fase Artigiano:** al termine della fase, ricevi dobloni pari al numero di merci del tipo che hai prodotto di più in questo turno meno una. Il grano non va considerato.

- ◆ Anche l'eventuale merce guadagnata con il privilegio dell'Artigiano va conteggiata nel numero.

Es.: produci 4 grano, 3 indigo e 2 caffè: quindi ricevi 2 dobloni (3 x indigo - 1).

Biblioteca 3

8

Raddoppia il privilegio (tutte le fasi)



- ◆ **Tutte le fasi:** raddoppia il privilegio che hai quando scegli un ruolo. In particolare:

- ◆ **Colonizzatore:** prima scegli una piantagione o una cava, poi quando tutti hanno scelto, puoi scegliere una piantagione (non una cava) tra quelle rimaste scoperte sul tavolo.

- ◆ **Artigiano:** scegli 2 merci uguali o diverse.

- ◆ **Il Colonizzatore:** con l'**Impresa Edile** può prendere la cava sia come prima sia come seconda piantagione; con l'**Ostello**, prende il colono solo alla prima piantagione; con il **Capanno Forestale** può prendere 2 foreste; con la **Proprietà** riceve la piantagione extra solo la prima volta e se si dimentica non può prenderla la seconda volta.

Sindacato 3

9

Prima del carico: +1PV x ogni 2 merci stesso tipo (fase Capitano)



- ◆ **Fase Capitano:** prima che carichi la prima volta una nave, ricevi 1PV per ogni coppia di merci uguali che hai sulla tua rosa dei venti.

Es.: hai 4 grano, 3 indigo e 1 caffè, quindi ricevi 3PV: 2 x grano + 1 x indigo

Statua 8

10

Vale 8 punti (fine gioco)



- ◆ Vale 8 PV alla fine del gioco.
- ◆ Non necessita di alcun colono.

Monastero 4

10

+1/3/6/10 PV per 1/2/3/4 serie di 3 piantagioni uguali (fine gioco)



- ◆ Ottieni 1 PV se hai 1 serie di 3 piantagioni uguali; 3 PV se hai 2 serie di piantagioni uguali; 6PV per 3 serie; 10PV per 4 serie. **Contano anche le foreste e le cave!**

- ◆ Es.: hai 6 foreste, 3 cave, 2 piantagioni di grano e 1 di caffè quindi hai 3 serie di 3 tessere uguali e ricevi 6PV extra.

Banca 4

10

PV per investimento Nobili: investono dobloni (fine gioco)



- ◆ Ricevi un numero di PV extra pari ai dobloni investiti nella Banca.
- ◆ **Investimento iniziale:** al momento che costruisci la Banca puoi mettere **fino a 8 dobloni** fra quelli che ti sono rimasti.
- ◆ **Investimenti successivi con i nobili:** se la Banca è occupata da un nobile, quando scegli un Ruolo con dobloni sopra, puoi subito investirli in Banca, anche in parte.

Cattedrale 4

7+

2 PV / edifici grandi viola costruiti dagli altri giocatori (fine gioco)



- ◆ La Cattedrale costa 7 dobloni + 1 per ogni giocatore. Es.: in 5 costa 7+5 = 12 dbl.
- ◆ Ottieni 2 PV per ogni edificio grande viola costruito dagli ALTRI giocatori, anche se non occupato da un colono.
- ◆ Gli edifici grandi viola costruiti da te non ti fanno ottenere un bonus di punti.

Ufficio del Territorio 1

2

Colono: compra Piantagione Nobile: vende Piantagione (fase Commerciante)



- ◆ **Fase Commerciante.** Quando è il tuo turno di commerciare, **oltre alla normale vendita:**
 - - se l'ufficio è occupato da un **colono**, puoi pagare 1 doblone per pescare e mettere una piantagione coperta a caso.
 - - se l'ufficio è occupato da un **nobile**, puoi scartare 1 piantagione o una foresta (non una cava) per ricevere 1 doblone. Metti a **San Juan** l'eventuale colono/nobile presente sulla tessera scartata.
- ◆ Se possiedi un **Capanno della Foresta** puoi guardare la tessera pescata e poi decidere se girarla come foresta.

Pieve 1

3

Colono: 1 doblone Nobile: 1 PV (fase Artigiano)



- ◆ **Fase Artigiano:** ricevi 1 doblone se la Pieve è occupata da un colono, oppure ricevi 1 PV se è occupata da un **nobile**.
- ◆ Non devi necessariamente vendere qualcosa per ottenere il bonus.

Capanno di Caccia

2

4



Colono: scarta piantagione
Nobile: 2 PV se giocatore
con meno piantagioni occupate
(fase Colonizzatore)

- ◆ **Fase Colonizzatore:** Al termine della fase, se il Capanno è occupato da un colono, puoi scartare 1 piantagione o foresta (non una cava). Metti a San Juan l'eventuale colono/nobile presente sulla tessera scartata. Se è occupato da un **nobile**, ricevi 2PV se sei il giocatore con più spazi vuoti sull'isola.
- ◆ In caso di pareggio, nessuno riceve PV.

Villa

3

7



1 Nobile
(fase Sindaco)

- ◆ **Fase Sindaco:** al tuo *primo* turno della fase Sindaco, puoi prendere un **nobile** dalla riserva (non dalla nave) *in aggiunta* ai tuoi primi coloni/nobili presi dalla nave.
- ◆ Se non ci sono più nobili nella riserva, puoi prendere un **colono** al posto del nobile.
- ◆ Se la riserva è vuota, non prendi niente in più.

Fornitore di Corte

2

6



Scarta una merce
per nobile: guadagni 1 PV
(fase Capitano)

- ◆ **Fase Capitano:** prima che carichi la prima volta una nave, **puoi restituire una merce alla riserva per ogni nobile** che hai (anche se in San Juan) e ricevi 1PV per ogni merce restituita.
- ◆ Le merci restituite devono essere tutte di tipi diversi tra loro.
- ◆ Non si applicano altri bonus di spedizione a queste merci restituite, es.: privilegio del Capitano o bonus del Faro o del Porto.

Giardini

4



10

1 PV per nobile
(fine gioco)

- ◆ Ottieni 1 PV aggiuntivo per ogni **nobile** presente sulla tua tabella di gioco.
- ◆ Di conseguenza i nobili valgono 2 PV ciascuno alla fine del gioco.

Gioielliere

3

8



doblone per Nobili
(fase Artigiano)

- ◆ **Fase Artigiano:** ricevi 1 **doblone** per ogni **nobile** che possiedi, anche in San Juan.
- ◆ Il Gioielliere conta come un edificio viola per il calcolo del bonus del **Municipio**.

Miniera D'oro

1

1



Muovi due coloni
+1 doblone
(fase Artigiano)

- ◆ **Fase Artigiano:** se la Miniera D'oro è occupata (2 coloni) puoi ottenere 1 doblone se sposti entrambi i coloni a San Juan.
- ◆ Se hai solo 1 colono sulla Miniera, non puoi spostarlo per ottenere il bonus.
- ◆ Puoi spostare i coloni dall'**Albergo** alla Miniera D'oro per ottenere 1 doblone, ma puoi usare la Miniera solo 1 volta per ogni fase Artigiano.

Archivio

3

9



+1 merce per ciascun tipo posseduto
+PV per merce su Rosa dei Venti
(fase Capitano)

- ◆ **Fase Capitano:** alla fine della fase, *oltre* alla singola merce che puoi tenere normalmente, **puoi tenere una singola merce di ogni tipo;** inoltre ottieni 1PV per ogni **TIPO di merce** che hai sulla rosa dei venti.
- ◆ L'archivio non dà bonus per le merci ottenute con il **Porto Commerciale**.

Impresa Edile

2

5



Colono: -1 dbl/piccoli edifici
Nobili: -2 dbl/edifici grandi
(fase Costruttore)

- ◆ **Fase Costruttore:** se è occupata da un colono, costruisci un edificio piccolo con uno sconto di 1 doblone, se invece è occupata da un nobile, costruisci un edificio grande con uno sconto di 2 dobloni.
- ◆ Con il nobile, l'Impresa Edile non dà sconti sull'acquisto degli edifici piccoli.

Porto Commerciale

3

8



+ 1 PV e una merce
per nave scaricata
(fase Capitano)

- ◆ **Fase Capitano:** alla fine della fase, da ogni nave che viene scaricata ricevi 1PV e una delle sue merci.
- ◆ Si attiva solo con le navi e non con il **Molo, Piccolo Molo o Fornitore di Corte**
- ◆ Le merci ottenute non sono soggette ai soliti limiti di magazzino.
Es.: se vengono scaricate 2 navi, ricevi 2PV e 2 merci, una da ogni nave.

Pozzo

1

2



+1 indaco o +1 mais
(fase Artigiano)

- ◆ **Fase Artigiano:** se hai prodotto almeno un grano o un indaco, ne produci un altro dello stesso tipo.
- ◆ Se hai prodotto merci di entrambi i tipi, devi scegliere uno solo da produrre come bonus tra i due.

Torre

2

5



Ricevi
i privilegi
del
Governatore

- ◆ Se non sei il governatore, al tuo turno di gioco hai lo stesso privilegio che ha il Governatore.

Esempio. Se il Governatore sceglie: il Sindaco, anche tu al tuo turno puoi ricevere un colono aggiuntivo, preso dalla riserva; l'Artigiano, anche tu puoi ricevere una merce in più di un tipo che hai prodotto; il Colonizzatore, anche tu puoi prendere una cava al posto di una piantagione...

Mercato piccolo

1

2



+1 Doblone
(fase Commerciant)

- ◆ **Fase Commerciant:** se vendi una merce all'Emporio, ricevi 1 doblone aggiuntivo.
- ◆ Non ottieni il doblone aggiuntivo se vendi all'Emporio Personale o se ricevi un doblone vendendo una piantagione all'Ufficio del Territorio.

Es.: se vendi un grano, ricevi 1 doblone.

Ostello

2

4



+1 colono
(fase Colonizzatore)

- ◆ **Fase Colonizzatore:** quando aggiungi una piantagione o una cava all'isola, puoi ricevere un colono dalla riserva e metterlo sulla tessera appena presa.
- ◆ Se la riserva dei coloni è vuota puoi prendere il colono dalla nave dei coloni.
- ◆ Non ricevi il colono per la tessera pescata con la Proprietà o con la seconda tessera presa con la Biblioteca.

Manifattura

3

7



+1/2/3/5 dobloni
(fase Artigiano)

- ◆ **Fase Artigiano:** al tuo turno, ricevi dobloni secondo quanti tipi diversi di merce hai prodotto.
2 tipi diversi → 1 doblone;
3 tipi diversi → 2 dobloni;
4 tipi diversi → 3 dobloni;
5 tipi diversi → 5 dobloni;

Proprietà

1

2



+1 Piantagione
(fase Colonizzatore)

- ◆ **Fase Colonizzatore:** prima di prendere la tessera piantagione, puoi pescare a caso una tessera extra e metterla subito sull'isola.
- ◆ Devi accettare la tessera extra, non puoi scartarla.
- ◆ La tessera extra non può essere una cava, nemmeno se hai il Capanno degli Attrezzi.
- ◆ Se hai il Capanno della Foresta puoi guardare la tessera prima di decidere se girarla come Foresta oppure no.
- ◆ Con l'Ostello, non ricevi un colono per la tessera extra.
- ◆ Puoi prendere sempre una sola tessera extra. Anche se hai la Biblioteca.

Ufficio

2

5



stesso tipo di merce
(fase Commerciant)

- ◆ **Fase Commerciant:** puoi vendere anche una merce che sia uguale a una già presente nell'emporio.
- ◆ Non puoi comunque vendere alcuna merce se l'emporio è già pieno.
- ◆ Meglio non giocare con l'Ufficio e anche con l'Emporio Personale.

Mercato grande

2

5



+2 dobloni
(fase Commerciant)

- ◆ **Fase Commerciant:** se vendi una merce ricevi 2 dobloni in più.
- ◆ Se hai anche il Mercato Piccolo ricevi 3 dobloni in più quando vendi una merce.
- ◆ Non funziona con l'Emporio Personale
- ◆ Non ricevi dobloni quando vendi una piantagione con l'Ufficio del Territorio.

Porto

3

8



+1 PV / spedizione
(fase Capitano)

- ◆ **Fase Capitano:** ogni volta che carichi merci su una nave ricevi un PV aggiuntivo.
 - ◆ Ricevi il bonus anche se usi il Molo.
- Es.: se carichi 1 caffè poi 2 zucchero e infine usi il Molo per caricare altri 3 zucchero ricevi nell'ordine 1+1PV poi 2+1PV e infine 3+1PV.*

Magazzino piccolo 1

3



+1 tipo di merce
(fase Capitano)

- ◆ **Fase Capitano:** alla fine della fase, oltre alla solita singola merce, puoi tenere tutte le merci di un solo tipo a tua scelta.
- ◆ Sei comunque obbligato a caricare le merci sulle navi, quando puoi farlo.
- ◆ Le merci vanno lasciate sulla rosa dei venti.

Magazzino grande 2

6



+2 tipi di merce
(fase Capitano)

- ◆ **Fase Capitano:** alla fine della fase, oltre alla solita singola merce, puoi tenere tutte le merci di due tipi diversi, a tua scelta.
- ◆ Se hai anche il **Magazzino Piccolo**, puoi tenere anche tutte le merci di 3 tipi diversi.
- ◆ Sei comunque obbligato a caricare le merci sulle navi, quando puoi farlo.
- ◆ Le merci vanno lasciate sulla rosa dei venti.

Molo 3

9



nave personale
(fase Capitano)

- ◆ **Fase Capitano:** *una sola volta nella fase*, in un tuo turno di carico, *invece* di imbarcare le merci normalmente, *puoi* caricare dal Molo *tutte* le merci di un solo tipo qualsiasi e ricevi i PV come se avessi caricato su una nave.
- ◆ Ricorda: se carichi dal Molo, devi caricare *tutte* le merci del tipo scelto.

Corporazione 4



2 PV /
impianto di
produzione grande

1 PV /
impianto di
produzione piccolo
(fine gioco)

10

- ◆ Alla fine del gioco ricevi 1 PV per ogni impianto di produzione piccolo e 2 PV per ogni impianto di produzione grande che possiedi.
- ◆ Il **Gioielliere** è qui considerato un impianto di produzione grande, quindi se tu hai tutti gli impianti, ricevi 12 PV. Inoltre non è necessario che gli impianti siano occupati da coloni.

Residenza 4



spazi occupati (isola)

≤ 9 = 4 PV

10 = 5 PV

11 = 6 PV

12 = 7 PV

(fine gioco)

10

- ◆ Alla fine del gioco, ricevi PV secondo il numero di tessere piazzate sull'isola, foreste e cave incluse e indip. dal fatto che ci siano i coloni sopra o no.
Fino a 9 tessere → ricevi 4 PV
Con 10 tessere → ricevi 5 PV
Con 11 tessere → ricevi 6 PV
Con 12 tessere → ricevi 7 PV

Fortezza 4



10

1 PV / 3 coloni
(fine gioco)

- ◆ Alla fine del gioco, ricevi 1 PV per ogni 3 coloni/nobili presenti sulla tua scheda.
- ◆ I coloni/nobili in **San Juan** sono inclusi.

Dogana 4



10

1 PV /
4 PV in gettoni
(fine gioco)

- ◆ Alla fine del gioco, ricevi 1 PV per ogni 4 PV in gettoni guadagnati durante il gioco.
- ◆ Non si contano i PV ricevuti grazie ai bonus degli edifici grandi come questo.

Municipio 4



10

1 PV /
edificio viola
(fine gioco)

- ◆ Alla fine del gioco, ricevi 1 PV per ogni edificio viola presente sulla tua città, incluso questo, anche se non è occupato.
- ◆ Il **Gioielliere** non va contato.

Porto Commerciale 3

8



+ 1 PV e una merce
per nave scaricata
(fase Capitano)

- ◆ **Fase Capitano:** alla fine della fase, da ogni nave che viene scaricata ricevi 1PV e una delle sue merci.
- ◆ Si attiva solo con le navi e non con il **Molo**, **Piccolo Molo** o **Fornitore di Corte**
- ◆ Le merci ottenute non sono soggette ai soliti limiti di magazzino.
Es.: se vengono scaricate 2 navi, ricevi 2PV e 2 merci, una da ogni nave.