



	AZIONI	PRIVILEGI
	COLONIZZATORE Ogni giocatore prende un segnalino Piantagione tra quelli scoperti e lo colloca in una casella vuota dell'isola	Il Colonizzatore può, invece di una Piantagione, prendere una Cava Proprietà - Capanna della Costruzione - Ospizio
	SINDACO Ogni giocatore prende i Coloni dalla nave e piazza o sposta tutti i suoi coloni	Il Sindaco può prendere un Colono aggiuntivo prelevandolo dalla riserva . Alla fine carica nuovi Coloni sulla nave Nessun edificio
	COSTRUTTORE Ogni giocatore può costruire 1 (solo) Edificio pagando il relativo costo alla Banca	Il Costruttore paga l'edificio 1 Doblone in meno Università
	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 Fabbrica
	MERCANTE Ogni giocatore può vendere all'Emporio 1 (sola) merce ricevendo il relativo compenso	Il Commerciante riceve un doblone in più per la vendita Mercato piccolo - Mercato grande - Ufficio
	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 Magazzino piccolo - Magazzino grande - Porto - Molo
	CERCATORE D'ORO Nessuna	Il Cercatore d'Oro riceve 1 Doblone dalla Banca Nessun edificio



IMPIANTI DI PRODUZIONE	Factory - Fabbrica	Artigiano - Costo 7 - PV 3
 Indigo Plant - Impianto di Indaco Small Indigo Plant - Piccolo Impianto di Indaco	Quando produci, invece di un solo tipo di merce, tipi di merce diversi, guadagni del denaro dalla Banca. Per 2 tipi di merce: 1 Doblone; per 3 tipi di merce: 2 Dobloni; per 4 tipi di merce: 3 Dobloni; per (5) tutti i tipi di merce: 5 Dobloni	
 Sugar Mill - Mulino dello Zucchero Small Sugar Mill - Piccolo Mulino dello Zucchero		University - Università Quando costruisci un edificio nella città, puoi prendere un Colono dalla scorta e metterlo su quel segnalino
 Tobacco Storage - Impianto di Tabacco Coffee Roaster - Impianto di Torrefazione di Caffè		Harbor - Porto Ogni volta che carichi le merci sulle navi (o che rimetti nella scorta usando il Molo), ottieni 1 PV extra
EDIFICI VIOLA PICCOLI		Wharf - Molo Quando devi caricare le merci, anziché caricarle su una delle navi, puoi collocare tutte le merci di 1 tipo nella relativa scorta e guadagnare PV come se le avessi caricate sulla nave. In altre parole è come se avessi una nave con capacità di carico illimitata
Small Market - Mercato Piccolo Quando vendi una merce, ottieni 1 Doblone in più dalla Banca		Capitano - Costo 8 - PV 3
Hacienda - Proprietà Prima di prendere una Piantagione scoperta puoi prendere una Piantagione aggiuntiva da una delle pile coperte e metterla sull'isola		Capitano - Costo 9 - PV 3
Construction Hut - Capanna della Costruzione Puoi prendere e piazzare una Cava anziché una Piantagione scoperta		
Small Warehouse - Magazzino Piccolo Puoi conservare nel magazzino, in aggiunta alla singola merce che è possibile conservare sulla Rosa dei Venti, tutti i pezzi di 1 stesso tipo di merce a scelta fra quelli in tuo possesso		
Hospice - Ospizio Quando metti sulla tua isola una Piantagione o una Cava, puoi prendere un Colono dalla scorta e metterlo su quel segnalino		
Office - Ufficio Quando vendi una merce all'Emporio, questa può non essere diversa da quelle precedenti. Se l'Emporio è pieno non puoi comunque vendere merci		
Large Market - Mercato Grande Quando vendi una merce, ottieni 2 Dobloni in più dalla Banca		
Large Warehouse - Magazzino Grande Puoi conservare nel magazzino, in aggiunta alla singola merce che è possibile conservare sulla Rosa dei Venti, tutti i pezzi di 2 tipi di merce a scelta fra quelli in tuo possesso. Se hai sia il Magazzino Grande che quello Piccolo, puoi conservare tutti i pezzi di 3 tipi di merce		
EDIFICI VIOLA GRANDI		
Guild 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 - PV 4
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 - PV 4
Fortress - Fortezza A fine partita guadagni 1 PV aggiuntivo per ogni 3 Coloni presenti sulla tua scheda		Fine Partita - Costo 10 - PV 4
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 - PV 4
City Hall - Municipio A fine partita guadagni 1 PV aggiuntivo per ogni Edificio Viola (occupato o meno) costruito nella città. Si conta anche il Municipio		Fine Partita - Costo 10 - PV 4
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 dai palazzi grandi occupati	

