

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



IMPIANTI DI PRODUZIONE		
	<b>Indigo Plant - Impianto di Indaco</b> Small Indigo Plant - Piccolo Impianto di Indaco	
	<b>Sugar Mill - Mulino dello Zucchero</b> Small Sugar Mill - Piccolo Mulino dello Zucchero	
	<b>Tobacco Storage - Impianto di Tabacco</b> Coffee Roaster - Impianto di Torrefazione di Caffè	
EDIFICI VIOLA PICCOLI		
<b>Small Market - Mercato Piccolo</b>	<b>Mercante - Costo 1 - PV 1</b>	Quando vendi una merce, ottieni 1 Doblone in più dalla Banca
<b>Hacienda - Proprietà</b>	<b>Colonizzatore - Costo 2 - PV 1</b>	Prima di prendere una Piantagione scoperta puoi prendere una Piantagione aggiuntiva da una delle pile coperte e metterla sull'isola
<b>Construction Hut - Capanna della Costruzione</b>	<b>Colonizzatore - Costo 2 - PV 1</b>	Puoi prendere e piazzare una Cava anziché una Piantagione scoperta
<b>Small Warehouse - Magazzino Piccolo</b>	<b>Capitano - Costo 3 - PV 1</b>	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
<b>Hospice - Ospizio</b>	<b>Colonizzatore - Costo 4 - PV 2</b>	Quando metti sulla tua isola una Piantagione o una Cava, puoi prendere un Colono dalla <b>scorta</b> e metterlo su quel segnalino
<b>Office - Ufficio</b>	<b>Mercante - Costo 5 - PV 2</b>	Quando vendi una merce all'Emporio, questa può non essere diversa da quelle precedenti. Se l'Emporio è pieno non puoi comunque vendere merci
<b>Large Market - Mercato Grande</b>	<b>Mercante - Costo 5 - PV 2</b>	Quando vendi una merce, ottieni 2 Dobloni in più dalla Banca
<b>Large Warehouse - Magazzino Grande</b>	<b>Capitano - Costo 6 - PV 2</b>	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
<b>Factory - Fabbrica</b>	<b>Artigiano - Costo 7 - PV 3</b>	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
<b>University - Università</b>	<b>Costruttore - Costo 8 - PV 3</b>	Quando costruisci un edificio nella città, puoi prendere un Colono dalla <b>scorta</b> e metterlo su quel segnalino
<b>Harbor - Porto</b>	<b>Capitano - Costo 8 - PV 3</b>	Ogni volta che carichi le merci sulle navi (o che rimetti nella scorta usando il Molo), ottieni 1 PV extra
<b>Wharf - Molo</b>	<b>Capitano - Costo 9 - PV 3</b>	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
EDIFICI VIOLA GRANDI		
<b>Guild Hall - Sede della Corporazione</b>	<b>Fine Partita - Costo 10 - PV 4</b>	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
<b>Residence - Residenza</b>	<b>Fine Partita - Costo 10 - PV 4</b>	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
<b>Fortress - Fortezza</b>	<b>Fine Partita - Costo 10 - PV 4</b>	A fine partita guadagni 1 PV aggiuntivo per ogni 3 Coloni presenti sulla tua scheda
<b>Customs House - Dogana</b>	<b>Fine Partita - Costo 10 - PV 4</b>	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
<b>City Hall - Municipio</b>	<b>Fine Partita - Costo 10 - PV 4</b>	A fine partita guadagni 1 PV aggiuntivo per ogni Edificio Viola (occupato o meno) costruito nella città. Si conta anche il Municipio
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		



IMPIANTI DI PRODUZIONE	
	<b>Indigo Plant - Impianto di Indaco</b> <b>Small Indigo Plant - Piccolo Impianto di Indaco</b>
	<b>Sugar Mill - Mulino dello Zucchero</b> <b>Small Sugar Mill - Piccolo Mulino dello Zucchero</b>
	<b>Tobacco Storage - Impianto di Tabacco</b> <b>Coffee Roaster - Impianto di Torrefazione di Caffè</b>
EDIFICI VIOLA PICCOLI	
	<b>Small Market - Mercato Piccolo</b> <b>Mercante - Costo 1 - PV 1</b> Quando vendi una merce, ottieni 1 Doblone in più dalla Banca
	<b>Hacienda - Proprietà</b> <b>Colonizzatore - Costo 2 - PV 1</b> <u>Prima</u> di prendere una Piantazione scoperta puoi prendere una Piantazione aggiuntiva da una delle pile coperte e metterla sull'isola
	<b>Construction Hut - Capanna della Costruzione</b> <b>Colonizzatore - Costo 2 - PV 1</b> Puoi prendere e piazzare una Cava anziché una Piantazione scoperta
	<b>Small Warehouse - Magazzino Piccolo</b> <b>Capitano - Costo 3 - PV 1</b> 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
	<b>Hospice - Ospizio</b> <b>Colonizzatore - Costo 4 - PV 2</b> Quando metti sulla tua isola una Piantazione o una Cava, puoi prendere un Colono <u>dalla scorta</u> e metterlo su quel segnalino
	<b>Office - Ufficio</b> <b>Mercante - Costo 5 - PV 2</b> Quando vendi una merce all'Emporio, questa può non essere diversa da quelle precedenti. Se l'Emporio è pieno non puoi comunque vendere merci
	<b>Large Market - Mercato Grande</b> <b>Mercante - Costo 5 - PV 2</b> Quando vendi una merce, ottieni 2 Doblone in più dalla Banca
	<b>Large Warehouse - Magazzino Grande</b> <b>Capitano - Costo 6 - PV 2</b> 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

	<b>Factory - Fabbrica</b> <b>Artigiano - Costo 7 - PV 3</b> 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 Doblone; per 4 tipi di merce: 3 Doblone; per (5) tutti i tipi di merce: 5 Doblone
	<b>University - Università</b> <b>Costruttore - Costo 8 - PV 3</b> Quando costruisci un edificio nella città, puoi prendere un Colono <u>dalla scorta</u> e metterlo su quel segnalino
	<b>Harbor - Porto</b> <b>Capitano - Costo 8 - PV 3</b> Ogni volta che carichi le merci sulle navi (o che rimetti nella scorta usando il Molo), ottieni 1 PV extra
	<b>Wharf - Molo</b> <b>Capitano - Costo 9 - PV 3</b> 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
EDIFICI VIOLA GRANDI	
	<b>Guild Hall - Sede della Corporazione</b> <b>Fine Partita - Costo 10 - PV 4</b> 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
	<b>Residence - Residenza</b> <b>Fine Partita - Costo 10 - PV 4</b> A fine partita guadagni PV aggiuntivi per le Piantazioni 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
	<b>Fortress - Fortezza</b> <b>Fine Partita - Costo 10 - PV 4</b> A fine partita guadagni 1 PV aggiuntivo per ogni 3 Coloni presenti sulla tua scheda
	<b>Customs House - Dogana</b> <b>Fine Partita - Costo 10 - PV 4</b> 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
	<b>City Hall - Municipio</b> <b>Fine Partita - Costo 10 - PV 4</b> A fine partita guadagni 1 PV aggiuntivo per ogni Edificio Viola (occupato o meno) costruito nella città. Si conta anche il Municipio
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	



	AZIONI	PRIVILEGI
	<b>COLONIZZATORE</b> Ogni giocatore prende un segnalino <b>Piantazione</b> tra quelli scoperti e lo colloca in una casella vuota dell'isola	Il Colonizzatore può, invece di una Piantazione, prendere una <b>Cava</b> <b>Proprietà - Capanna della Costruzione - Ospizio</b>
	<b>SINDACO</b> Ogni giocatore prende i <b>Coloni</b> dalla nave e piazza o sposta tutti i suoi coloni	Il Sindaco può prendere un Colono aggiuntivo prelevandolo dalla <b>riserva</b> . Alla fine carica nuovi Coloni sulla nave <b>Nessun edificio</b>
	<b>COSTRUTTORE</b> Ogni giocatore può costruire 1 (solo) <b>Edificio</b> pagando il relativo costo alla Banca	Il Costruttore paga l'edificio <b>1 Doblone in meno</b> <b>Università</b>
	<b>ARTIGIANO</b> Ogni giocatore <b>riceve merci</b> dalla scorta in base alla sua capacità Produttiva e le mette sulla sua Rosa dei Venti	Dopo che tutti hanno prodotto, l'Artigiano riceve <b>una merce</b> <b>aggiuntiva</b> tra quelle che può produrre <b>Fabbrica</b>
	<b>MERCANTE</b> Ogni giocatore può <b>vendere</b> all'Emporio 1 (sola) merce ricevendo il relativo compenso	Il Commerciante riceve <b>un doblone in più</b> per la vendita <b>Mercato piccolo - Mercato grande - Ufficio</b>
	<b>CAPITANO</b> Ogni giocatore <b>deve</b> caricare le sue merci sulle navi guadagnando 1 PV per ogni merce caricata	Il Capitano riceve <b>1 PV extra</b> con il suo primo carico <b>Magazzino piccolo - Magazzino grande - Porto - Molo</b>
	<b>CERCATORE D'ORO</b> Nessuna	Il Cercatore d'Oro riceve <b>1 Doblone</b> dalla Banca <b>Nessun edificio</b>

