

Azione:

Privilegio:



### 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**.



### 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.



### Costruttore

Ogni giocatore può costruire un palazzo pagando il relativo costo alla Banca.

Il Costruttore paga il palazzo **1 Doblone in meno**.



### Artigiano

Ogni giocatore riceve merci dalla scorta in base alla sua capacità produttiva.

L'Artigiano riceve **una merce aggiuntiva** tra quelle che può produrre.



### Commerciante

Ogni giocatore può **vendere** all'Emporio una unità di merce ricevendo il relativo prezzo.

Il Commerciante riceve **un doblone in più** per la vendita.



### 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.



### Cercatore d'Oro

Nessuna!

Il Cercatore d'Oro riceve **1 Doblone** dalla Banca.

Tabella realizzata da Franco Sarcinelli (Ciaci) da un modello in francese di Pierre-Nicolas Lapointe.  
Un gioco di Andreas Seyfarth pubblicato da Alea Spiele / Ravensburger

Azione:

Privilegio:



### 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**.



### 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.



### Costruttore

Ogni giocatore può costruire un palazzo pagando il relativo costo alla Banca.

Il Costruttore paga il palazzo **1 Doblone in meno**.



### Artigiano

Ogni giocatore riceve merci dalla scorta in base alla sua capacità produttiva.

L'Artigiano riceve **una merce aggiuntiva** tra quelle che può produrre.



### Commerciante

Ogni giocatore può **vendere** all'Emporio una unità di merce ricevendo il relativo prezzo.

Il Commerciante riceve **un doblone in più** per la vendita.



### 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.



### Cercatore d'Oro

Nessuna!

Il Cercatore d'Oro riceve **1 Doblone** dalla Banca.

Tabella realizzata da Franco Sarcinelli (Ciaci) da un modello in francese di Pierre-Nicolas Lapointe.  
Un gioco di Andreas Seyfarth pubblicato da Alea Spiele / Ravensburger