

PANORAMICA DEGLI EDIFICI

EDIFICI DI PRODUZIONE



EDIFICI PICCOLI

1 moneta quando si vende	Cava anziché Piantagione	+1 Piantagione quando si pianta	Conservare +1 tipo di merce	+1 Lavoratore nella Piantagione	Vendere merci uguali
+2 monete con la vendita	+2 monete con la vendita	+0/1/2/3/5 monete quando si produce	+1 Lavoratore quando si costruisce	+ PV con le spedizioni	= 1 nave da carico personale

EDIFICI GRANDI

+1 PV per ogni Edificio beige personale	+1 PV per ogni 4 PV (solo gettoni!)	+1 PV per ogni 3 Lavoratori	+1 o 2 PV per ogni Edificio di produzione piccolo o grande	+4/5/6/7 PV per i 9/10/11/12 tessere Isola collocate

PRIMA ESPANSIONE EDIFICI

PANORAMICA DEGLI EDIFICI ESPANSIONI

SECONDA EXPANSIONE EDIFICI



+1 barile di merce con la Grande Piantagione di Frutta/il Grande Zuccherificio



-1 moneta per ogni PV, merce e Lavoratore quando si costruisce



Foresta invece di Piantagione; 2 Foreste = 1 moneta quando si costruisce



Vendere o comprare 1 Piantagione nella fase di commercio



+1 moneta | +1 PV quando si produce



-1 Piantagione | Isola più vuota: +2 PV



Conservare +3 barili di merce



Spostare fino a 2 Lavoratori



= 1 Casa di Commercio personale

EDIFICO GRANDE



+1/3/6/10 PV per tripletta di tessere Isola



-1 moneta | -2 monete quando si costruisce



Prima della spedizione: +1 PV per ogni barile di merce reso per ciascun Borghese



0/1/2 PV quando si costruisce



= 1 nave da carico personale ($\frac{1}{2}$ PV)



+ monete quando si spedisce



8 PV



+1 Borghese dalla riserva



+1 PV per ogni Borghese



Vantaggio doppio



+ monete quando si produce



+ PV prima della spedizione



+1 moneta per ogni Borghese