

GUÍA DE LOS EDIFICIOS

EDIFICIOS PRODUCTORES



EDIFICIOS PEQUEÑOS



+1 moneda al vender



Cantera en vez de plantación



+1 plantación al plantar



almacenar 1 tipo de mercancía adicional



+1 trabajador al plantar



vender mismas mercancías



+2 monedas al vender



almacenar 2 tipos de mercancía adicionales



+ 0/1/2/3/5 monedas al producir



1 trabajador al construir



= barco carguero propio



+ PV al despachar

EDIFICIOS GRANDES



+ 1 PV por cada edificio de color beis propio



+ 1 PV por cada 4 PV (¡solo fichas!)



+1 PV por cada 3 trabajadores propios

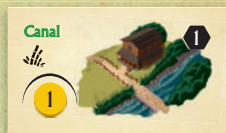


+1/2 PV adicionales por cada edificio productor peq./gr.



+4/5/6/7 PV por cada 1-9/10/11/12 casillas de cultivo cubiertas

EXPANSIÓN 1.^a EDIFICIOS



+ 1 barril adicional con el Almacén de Fruta Gr. / la Azucarera Gr.



por cada 1 PV, barril y trabajador -1 moneda al construir



Plantación como bosque; 2 bosques = -1 moneda al construir



Comprar 1 plantación o venderla durante la f. de comercio



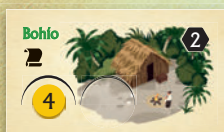
+1 moneda | +1 PV al producir



-1 plantación | isla más vacía: +2 SP



almacena 3 barriles adicionales



traslada hasta 2 trabajadores



= 1 Casa de Comercio propia

EDIFICIOS GRANDES



+ 1/3/6/10 puntos de victoria por tríos de losetas de isla



-1 moneda | -2 monedas al construir



Antes de despachar: +1 PV por barril devuelto por cada burgués



0/1/1/2 PV al construir



= 1 barco carguero propio (½ PV)



+ monedas al despachar



+ 1 burgués de la reserva

EDIFICIO GRANDE



8 PV al final de la partida



+ 1 PV por burgués



ventaja por duplicado



+ monedas al producir



+ PV antes de despachar



+ 1 moneda por burgués