

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

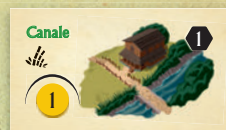
+1 PV per ogni 4 PV (solo gettoni!)

+1 PV per ogni 3 Lavoratori

+1 o 2 PV per ogni Edificio di produzione piccolo o grande

+4/5/6/7 PV per 1-9/10/11/12 tessere Isola collocate

PRIMA ESPANSIONE 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 merci



Spostare fino a 2 Lavoratori



= 1 Casa di Commercio personale

EDIFICIO 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



0/1/1/2 PV quando si costruisce



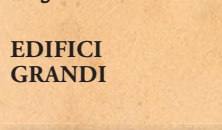
= 1 nave da carico personale (1/2 PV)



+ monete quando si spedisce



+1 Borghese dalla riserva



+1 PV per ogni Borghese



Vantaggio doppio



+ monete quando si produce



+ PV prima della spedizione



8 PV



+1 moneta per ogni Borghese

SECONDA ESPANSIONE EDIFICI

EDIFICI GRANDI