

APERÇU DES BÂTIMENTS

BÂTIMENTS INDUSTRIELS



PETITS BÂTIMENTS



+ 1 Peso en phase du Marchand

Carrière au lieu de Plantation

+ 1 Plantation en phase du Paysan

+1 type de marchandise peut être stocké

+1 ouvrier avec la Plantation / Carrière

Vendre une marchandise déjà présente à la Maison de Commerce



+ 2 Pesos en phase du Marchand

+ 2 types de marchandises stockées

+ 0/1/2/3/5 Pesos en phase du Producteur

+1 ouvrier en phase du Constructeur

+1 PV en phase du Capitaine

= 1 navire privé

GRANDS BÂTIMENTS



+ 1 PV pour chaque bâtiment beige

+ 1 PV par tranche de 4 PV en jetons

+ 1 PV par tranche de 3 ouvriers

1/2 PV pour chaque petit/grand bâtiment industriel

+ 4/5/6/7 PV pour 1-9/10/11/12 cases Parcelle occupées

EXTENSION II BÂTIMENTS



+ 1 marchandise avec Grande Exploitation de Fruits / Grande Raffinerie



-1 Peso pour acheter par PV, marchandise ou ouvrier (max. 3)



Planter des forêts ;
2 forêts = -1 Peso en phase du Constructeur



Acheter ou vendre 1 Plantation (phase du Marchand)



+ 1 Peso | + 1 PV en phase du Producteur



- 1 Plantation | + 2 PV si le moins de Plantations



+ 3 marchandises conservées



Déplacer 1 ou 2 ouvriers librement



= 1 Maison de Commerce privée

GRANDS BÂTIMENTS



+ 1/3/6/10 PV par tranche de 3 tuiles Terrain identiques



-1 Peso | -2 Pesos en phase du Constructeur



Avant expédition : + 1 PV / marchandise remise dans la réserve (1 marchandise / bourgeois)



0/1/1/2 PV en phase du Constructeur



= 1 navire privé (½ PV)



+ 1 Peso en phase du Capitaine



+ 1 bourgeois de la réserve

GRANDS BÂTIMENT



Double privilège



+ Pesos en phase du Constructeur



+ 1 PV / 2 marchandises identiques avant expédition



8 PV en fin de partie



+ 1 Peso par bourgeois (bâtiment industriel)



+1 PV par bourgeois

EXTENSION II BÂTIMENTS