Les bâtiments · ordre du plateau

Rangée 1
1 Carrière

Petite Exploitation de Fruits
(1) (1)
PRODUCTEUR · ●
1 Fruit au plus.

Petit Marché
(1) (1)
MARCHAND · ●
+1 Peso à chaque vente à la Maison de Commerce.

Hacienda
(2) (1)
PAYSAN · ●
Avant de choisir : +1 Plantation tirée face cachée, à poser obligatoirement.

Dépôt de Matériaux
(2) (1)
PAYSAN · ●
Carrière au lieu d'une Plantation (pas de 2e Carrière pour le Paysan).

Petite Raffinerie de Sucre
(2) (1)
PRODUCTEUR · ●
1 Sucre au plus.

Petit Entrepôt
(3) (1)
CAPITAINE · ●
Fin du Capitaine : gardez tous les barils d'1 type en plus.

Cadastre
(2) (1)
MARCHAND · ●
Ouvrier : acheter 1 Plantation (1 Peso). Bourgeois : en vendre 1 (1 Peso). Phase du Marchand.

Chapelle
(3) (1)
PRODUCTEUR · ●
Phase du Producteur. Ouvrier : +1 Peso. Bourgeois : +1 PV.

Rangée 2
2 Carrières

Grande Exploitation de Fruits
(3) (2)
PRODUCTEUR · ● ● ●
3 Fruits au plus.

Hôpital
(4) (2)
PAYSAN · ●
Plantation ou Carrière posée : +1 ouvrier de la réserve dessus (avec l'Hacienda : sur l'une des deux).

Comptoir
(5) (2)
MARCHAND · ●
Vendre un type déjà présent à la Maison de Commerce.

Grand Marché
(5) (2)
MARCHAND · ●
+2 Pesos à chaque vente (+3 avec le Petit Marché).

Grand Entrepôt
(6) (2)
CAPITAINE · ●
Fin du Capitaine : gardez tous les barils de 2 types (3 avec le Petit Entrepôt).

Grande Raffinerie de Sucre
(4) (2)
PRODUCTEUR · ● ● ●
3 Sucres au plus.

Bureau des Terres
(4) (2)
PAYSAN · ●
Fin du Paysan. Ouvrier : défausser 1 Plantation. Bourgeois : +2 PV si le plus de Parcelles libres.

Cabinet d'Architecte
(5) (2)
BÂTISSEUR · ●
Ouvrier : −1 Peso sur un petit bâtiment. Bourgeois : −2 Pesos sur un grand.

Office des Exportations
(6) (2)
CAPITAINE · ●
Avant d'expédier : 1 marchandise rendue par bourgeois (types différents) = 1 PV chacune.

(2) coût en Pesos · (1) PV en fin de partie · ● nombre maximal d'ouvriers · **noms en rouge** : extension 2 (Les Bourgeois). Réduction des Carrières occupées : 1 / 2 / 3 / 4 selon la rangée.

Seuls les bâtiments occupés ont un effet

Les bâtiments · ordre du plateau

Rangée 3
3 Carrières

Séchoir à Tabac — 5 — 3
PRODUCTEUR · ●●●
3 Tabacs au plus.

Usine — 7 — 3
PRODUCTEUR · ●
Phase du Producteur : 2 / 3 / 4 / 5 types produits → 1 / 2 / 3 / 5 Pesos.

École — 8 — 3
BÂTISSEUR · ●
Construction : +1 ouvrier de la réserve sur le nouveau bâtiment.

Port — 8 — 3
CAPITAINE · ●
+1 PV à chaque chargement.

Brûlerie de Café — 6 — 3
PRODUCTEUR · ●●
2 Cafés au plus.

Chantier Naval — 9 — 3
CAPITAINE · ●
1 fois par phase : tous les barils d'1 type sur un navire privé (1 PV chacun).

Villa — 7 — 3
RECRUTEUR · ●
Début du Recruteur : +1 bourgeois de la réserve (sinon 1 ouvrier).

Atelier de Couture — 8 — 3
PRODUCTEUR · ●
Phase du Producteur : +1 Peso par bourgeois. Compte comme grand bâtiment industriel.

Grands bâtiments
4 Carrières

Caserne de Pompiers — 10 — 4
FIN DE PARTIE · ●
+1 PV par petit, +2 PV par grand bâtiment industriel.

Résidence — 10 — 4
FIN DE PARTIE · ●
Parcelles occupées : ≤9 → 4, 10 → 5, 11 → 6, 12 → 7 PV.

Forteresse — 10 — 4
FIN DE PARTIE · ●
+1 PV par tranche de 3 ouvriers.

Douane — 10 — 4
FIN DE PARTIE · ●
+1 PV par tranche de 4 PV en jetons.

Palais du Gouverneur — 10 — 4
FIN DE PARTIE · ●
+1 PV par bâtiment beige (lui compris).

Place Centrale — 10 — 4
FIN DE PARTIE · ●
+1 PV par bourgeois.

Les 5 grands bâtiments valent **4 PV** même inoccupés ; leur bonus ne compte que s'ils sont **occupés** en fin de partie. Ils occupent 2 cases de la ville mais comptent comme **un seul** bâtiment. Bâtiments industriels : 1 marchandise par demi-cercle occupé, s'il y a autant de Plantations occupées.

2 coût en Pesos · 1 PV en fin de partie · ● nombre maximal d'ouvriers · **noms en rouge** : extension 2 (Les Bourgeois). Réduction des Carrières occupées : 1 / 2 / 3 / 4 selon la rangée.

Seuls les bâtiments occupés ont un effet

Extension 1 · Nouveaux bâtiments

Ces bâtiments ne sont pas imprimés sur le plateau : à la mise en place, les joueurs choisissent à tour de rôle les bâtiments beiges (base + extension 1) et les posent sur un emplacement au **même coût**. Triés ici par coût.

Canal — 1 · 1

PRODUCTEUR · ●

+1 Fruit / +1 Sucre si produit avec la Grande Exploitation / Raffinerie.

Marché Noir — 2 · 1

BÂTISSEUR · ●

Rendre 1 ouvrier, 1 marchandise et/ou 1 PV = −1 Peso chacun (max 3), sans garder de Peso.

Scierie — 2 · 1

PAYSAN · BÂTISSEUR · ●

Plantation posée face Forêt. Chaque paire de Forêts : −1 Peso par construction.

Hangar — 3 · 1

CAPITAINE · ●

Fin du Capitaine : gardez jusqu'à 3 marchandises de plus.

Bohio — 4 · 2

RECRUTEUR · ● ●

Jusqu'à 2 « invités » à déplacer pendant une autre phase ; effet immédiat.

Commerce — 5 · 2

MARCHAND · ●

Vendre n'importe quelle marchandise à son Commerce (sans bonus des Marchés).

Église — 5 · 2

BÂTISSEUR · ●

Construction : +1 PV (rangée 2 ou 3), +2 PV (grand bâtiment).

Petit Chantier Naval — 6 · 2

CAPITAINE · ●

1 fois par phase : marchandises au choix sur un navire privé, 1 PV par lot de 2.

Phare — 7 · 3

CAPITAINE · ●

+1 Peso à chaque chargement ; Capitaine : +1 Peso.

Atelier — 8 · 3

PRODUCTEUR · ●

Phase du Producteur : Pesos = plus grande production d'un type (hors Maïs) − 1.

Maison d'Édition — 8 · 3

TOUTES LES PHASES · ●

Double le privilège de son Personnage.

Syndicat — 9 · 3

CAPITAINE · ●

Avant d'expédier : +1 PV par lot de 2 marchandises identiques.

Cathédrale — 10 · 4

FIN DE PARTIE · ●

Lots de 3 tuiles Terrain identiques : 1 / 2 / 3 / 4 lots → 1 / 3 / 6 / 10 PV.

Statue — 10 · 8

FIN DE PARTIE · AUCUN OUVRIER

8 PV. Aucun ouvrier nécessaire.

2 coût en Pesos · 1 PV en fin de partie · ● nombre maximal d'ouvriers · Réduction des Carrières occupées : 1 / 2 / 3 / 4 selon la rangée.

Hangar, Commerce, Statue… : noms du livret français