

GEBÄUDE-ÜBERBLICK GRUNDSPIEL

PRODUKTIONS-GEBÄUDE



KLEINE GEBÄUDE



+ 1 Münze
beim Verkaufen



Steinbruch
statt Plantage



+ 1 Plantage
beim Pflanzen



+ 1 Warensorte
lagern



+ 1 Arbeiter
beim Pflanzen



Gleiche Ware
verkaufen



+ 2 Münzen
beim Verkauf



+ 2 Warensorten
lagern



+ 0/1/2/3/5 Münzen
beim Produzieren



+ 1 Arbeiter
beim Bauen



+ 1 SP
beim Verschiffen



= 1 eigenes
Transportschiff

GROSSE GEBÄUDE



+ 1 SP für jedes eigene
beigefarb. Gebäude



+ 1 SP für je 4 SP
(nur Chips!)



+ 1 SP für je 3 eigene
Arbeiter



+ 1 SP pro eigenem kl. bzw.
+ 2 SP gr. Produktionsgebäude



+ 4/5/6/7 SP für 1-9/10/11/12
ausliegende Insel-Plättchen

1. ERWEITERUNG GEBÄUDE



+ 1 Warenstein bei
gr. Früchtelager/
gr. Zuckermühle



für je 1 SP, Ware und
Arbeiter - 1 Münze
beim Bauen



Plantage als Wald;
2 Wälder = - 1 Münze
beim Bauen



Beim Handeln | Plantage
kaufen bzw. verkaufen



+ 1 Münze | + 1 SP
beim Produzieren



- 1 Plantage |
leerste Insel: + 2 SP



+ 3 Warensteine lagern



bis zu 2 Arbeiter
umsetzen



= 1 eigenes Handelshaus

GROSSE GEBÄUDE



+ 1/3/6/10 SP für
Insel-Plättchen-Dreier



- 1 Münze | - 2 Münzen
beim Bauen



Vorm Verschiffen: + 1
SP pro abge gebenen
Warenstein pro Bürger



0/1/1/2 SP beim
Bauen



= 1 eigenes
Transportschiff (½ SP)



+ Münzen beim
Verschiffen



+ 1 Bürger vom Vorrat

GROSSES GEBÄUDE



+ 1 SP pro Bürger



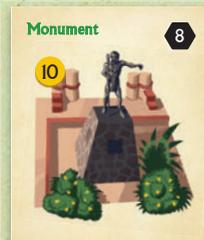
doppeltes Privileg



+ Münzen beim
Produzieren



+ SP vorm Verschiffen



8 SP



+ 1 Münze pro Bürger