

砦

4



入植者チップ3個につき
1勝利ポイントを得る
(ゲーム終了時)

10

税関

4



4勝利ポイントにつき
1勝利ポイントを得る
(ゲーム終了時)

10

市役所

4



紫の建物1つにつき1勝利ポイントを得る
(ゲーム終了時)。

10

補足:島タイル=
プランテーションタイル
+採石場

ギルドホール

4



以下の勝利ポイントを得る
(小さい生産設備X1)
+ (大きい生産設備X2) の合計
(ゲーム終了時)

10

公邸

4



島タイルの数により以下の勝利
ポイントを得る. 9個以下: 4点
10個: 5点 11個: 6点 12個: 7点
(ゲーム終了時)

10

建築小屋

1



2

代わりに採石場が取れる
(開拓フェイズ)

大きな倉庫

2



6

2種類の品物をいくつ
でも保管できる
(船長フェイズ)

大学

3



8

建物を建築したら、直ちに
そこに入植者を1個置く
(建築フェイズ)

港

3



8

商品を出荷する度に
+1勝利ポイントを得る
(船長フェイズ)

建築小屋

1



2

代わりに採石場が取れる
(開拓フェイズ)

大きな倉庫

2



6

2種類の品物をいくつ
でも保管できる
(船長フェイズ)

大学

3



8

建物を建築したら、直ちに
そこに入植者を1個置く
(建築フェイズ)

港

3



8

商品を出荷する度に
+1勝利ポイントを得る
(船長フェイズ)

農地

1



2

裏向けのタイルを追加
して先に1枚受け取る
(開拓者フェイズ)

大きな市場

2



5

商品売却したら
+2ダブロン受け取る
(商人フェイズ)

工場

0/1/2/3/5



7

生産した種類数により銀行
からダブロンを受け取る
(監督フェイズ)

小さい倉庫

1



3

1種類の品物をいくつ
でも保管できる
(船長フェイズ)

小さい市場

1



5

既に置かれている商品
を売れる
(商人フェイズ)

商館

2



9

独自の貨物船を1隻得る
(船長フェイズ)

造船所

3



4

島タイルを入植者が乗った
状態で得られる(ただし「農地」
で得たタイルには適用されない)

宿屋

2



小さい市場

1



5

既に置かれている商品
を売れる
(商人フェイズ)

商館

2



9

独自の貨物船を1隻得る
(船長フェイズ)

造船所

3



4

島タイルを入植者が乗った
状態で得られる(ただし「農地」
で得たタイルには適用されない)

宿屋

2

