

kl. Markthalle 1  Verkauf: +1 Dubl.	Hospiz 2  Sied.: +1 Kolonist	Manufaktur 3  Aufs.: +0/1/2/3/5 D.	Zunftthalle 4  Ende: + 1/+ 2 SP für jedes kl./gr. Prod.gebäude	ギルドホール (ゲーム終了時) 建築した小さい生産施設1つにつき1点、大きい生産施設1つにつき2点。 (タバコとコーヒーは大きい生産施設扱い)
小さい市場 (商人フェイズ) 商品売却時、1ダブロン高く売れる。	宿屋 (開拓者フェイズ) プランテーションを獲得する時、ストックの入植者を乗せて配置する。	工場 (監督フェイズ) 生産した種類数が2/3/4/5種の時、1/2/3/5ダブロンを得る。	Residenz 4  Ende: + 4-7 SP für 9-12 auslieg. Insel-Plättchen	公邸 (ゲーム終了時) 配置されたプランテーションと採石場の合計が 9個以下: 4点 10個: 5点 11個: 6点 12個: 7点
Hazienda 1  Sied.: + 1 Plantage	Kontor 2  Verk.: gleiche Ware	Universität 3  Bau: +1 Kolonist	Festung 4  Ende: + 1 SP für jeweils 3 Kolonisten	砦 (ゲーム終了時) 自分の入植者コマ3つにつき1勝利点。
農地 (開拓者フェイズ) 場のプランテーションを取る前に、山札からランダムに1つ獲得してもよい。	商館 (商人フェイズ) 同じ商品売却できる。	大学 (建築家フェイズ) 建物を建設したとき、ストックから入植者1つ乗せて配置する。	Zollhaus 4  Ende: + 1 SP für je 4 SP (nur Chips!)	税関 (ゲーム終了時) 獲得した勝利チップ4点につき追加で1点。
Bauhütte 1  Sied.: Steinbruch?	gr. Markthalle 2  Verkauf: +2 Dubl.	Hafen 3  +1 SP/Lieferung	Rathaus 4  Ende: + 1 SP für jedes beige-farb. Gebäude	市役所 (ゲーム終了時) 建築した生産設備以外の建物(市役所含む)1つにつき1勝利点。
建設小屋 (開拓者フェイズ) プランテーションの代わりに採石場を取ってもよい。	大きい市場 (商人フェイズ) 商品売却時、2ダブロン高く売れる。	港 (船長フェイズ) 自分の手番ごとに、出荷できた時、1勝利点を獲得する。		
kl. Lagerhaus 1  Lagern: +1 W.sorte	gr. Lagerhaus 2  Lagern: +2 W.sorten	Werft 3  1 eigenes Schiff		
小さい倉庫 (船長フェイズ) 1種類の商品をいくつでも保管できる。	大きい倉庫 (船長フェイズ) 2種類の商品をいくつでも保管できる。	造船所 (船長フェイズ) フェイズ中1度だけ商品1種類を無制限に全体ストックへ戻し、その分の勝利点を獲得。		

kl. Markthalle 1  Verkauf: +1 Dubl.	Hospiz 2  Sied.: +1 Kolonist	Manufaktur 3  Aufs.: +0/1/2/3/5 D.	Zunftthalle 4  Ende: + 1/+ 2 SP für jedes kl./gr. Prod.gebäude	ギルドホール (ゲーム終了時) 建築した小さい生産施設1つにつき1点、大きい生産施設1つにつき2点。 (タバコとコーヒーは大きい生産施設扱い)
小さい市場 (商人フェイズ) 商品売却時、1ダブロン高く売れる。	宿屋 (開拓者フェイズ) プランテーションを獲得する時、ストックの入植者を乗せて配置する。	工場 (監督フェイズ) 生産した種類数が2/3/4/5種の時、1/2/3/5ダブロンを得る。	Residenz 4  Ende: + 4-7 SP für 9-12 auslieg. Insel-Plättchen	公邸 (ゲーム終了時) 配置されたプランテーションと採石場の合計が 9個以下: 4点 10個: 5点 11個: 6点 12個: 7点
Hazienda 1  Sied.: + 1 Plantage	Kontor 2  Verk.: gleiche Ware	Universität 3  Bau: +1 Kolonist	Festung 4  Ende: + 1 SP für jeweils 3 Kolonisten	砦 (ゲーム終了時) 自分の入植者コマ3つにつき1勝利点。
農地 (開拓者フェイズ) 場のプランテーションを取る前に、山札からランダムに1つ獲得してもよい。	商館 (商人フェイズ) 同じ商品売却できる。	大学 (建築家フェイズ) 建物を建設したとき、ストックから入植者1つ乗せて配置する。	Zollhaus 4  Ende: + 1 SP für je 4 SP (nur Chips!)	税関 (ゲーム終了時) 獲得した勝利チップ4点につき追加で1点。
Bauhütte 1  Sied.: Steinbruch?	gr. Markthalle 2  Verkauf: +2 Dubl.	Hafen 3  +1 SP/Lieferung	Rathaus 4  Ende: + 1 SP für jedes beige-farb. Gebäude	市役所 (ゲーム終了時) 建築した生産設備以外の建物(市役所含む)1つにつき1勝利点。
建設小屋 (開拓者フェイズ) プランテーションの代わりに採石場を取ってもよい。	大きい市場 (商人フェイズ) 商品売却時、2ダブロン高く売れる。	港 (船長フェイズ) 自分の手番ごとに、出荷できた時、1勝利点を獲得する。		
kl. Lagerhaus 1  Lagern: +1 W.sorte	gr. Lagerhaus 2  Lagern: +2 W.sorten	Werft 3  1 eigenes Schiff		
小さい倉庫 (船長フェイズ) 1種類の商品をいくつでも保管できる。	大きい倉庫 (船長フェイズ) 2種類の商品をいくつでも保管できる。	造船所 (船長フェイズ) フェイズ中1度だけ商品1種類を無制限に全体ストックへ戻し、その分の勝利点を獲得。		