

* 建物表				
建物名	建設費	勝利P	効果役職	効果
小さい市場	1	1	商人	・商品を売却する時、追加で1ダブロン獲得する。 ・トウモロコシにも効果がある。
農地	2	1	開拓者	・自分の手番時、表向きのプランテーションタイルを取る前に、山札からタイルを1つ取って配置してもよい。
建設小屋	2	1	開拓者	・表向きのプランテーションタイルを取る時に、代わりに採石場を取ってもよい。
小さい倉庫	3	1	船長	・船長フェイズ終了時、商品1つの保管に加えてさらに1種類の商品をいくつでも残しておく。
宿屋	4	2	開拓者	・プランテーションが採石場を配置するとき、全体ストックから入植者を1つ取り、それを乗せた状態で配置できる。 ・ただし、建物「農地」の効果で取ったタイルには乗らない。 ・全体ストックが無い場合は植民船から取り、そこにも無い場合は取れない。
商館	5	2	商人	・すでに置かれている商品と同じ商品を売却できる。
大きい市場	5	2	商人	・商品を売却したら追加で2ダブロン獲得する。 ・トウモロコシにも効果がある。 ・小さな市場がある場合は効果が上乗せされる。
大きい倉庫	6	2	船長	・船長フェイズ終了時、商品1つの保管に加えてさらに2種類の商品をいくつでも残しておく。 ・小さな倉庫もある場合は3種まで残しておく。
工場	7(8)	3	監督	・2種類以上の商品を生産した場合にダブロンを獲得できる。 2種:1ダブロン 3種:2ダブロン 4種:3ダブロン 5種:5ダブロン
大学	8(7)	3	建築家	・建物の建設時に、全体ストックから入植者を1つ取り、それを乗せた状態で配置できる。 複数の入植者が乗せられる建物の場合でも、乗せられる入植者は1つ。 ・全体ストックが無い場合は植民船から取り、そこにも無い場合は取れない。
港	8	3	船長	・自分の手番ごとに、出荷できた時、1勝利点を獲得する。
造船所	9	3	船長	・船長フェイズ中に1度だけ、通常の出荷の代わりに、好きな商品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する。 これは、何度か回ってくる船長フェイズの手番時の好きな時に、使用できる。 ・すでに船に乗っている種類の商品でも、全体ストックへ戻せる。
ギルドホール	10	4	終了時	・小さい生産施設1つにつき1勝利点、大きい生産施設1つにつき2勝利点を獲得する。 小さい生産施設=入植者が1つだけ乗る「インディゴ」と「砂糖」の施設 大きい生産施設=上記以外の生産施設
公邸	10	4	終了時	・プランテーションと採石場の配置数によって勝利点を獲得する。 9マス以下:4P 10マス:5P 11マス:6P 12マス:7P
砦	10	4	終了時	・入植者3つにつき1勝利点を獲得する。 入植者は、配置されていてもいなくてもよい。
税関	10	4	終了時	・勝利点チップ、4ポイントにつき、1勝利点を獲得する。 建物のポイントは関係しない。
市役所	10	4	終了時	・生産施設以外の建物1つにつき1勝利点を獲得する。 市役所自体も含まれる。

*** 公式からのバリエント ***
・工場、大学を()内コストで

* 建物表				
建物名	建設費	勝利P	効果役職	効果
小さい市場	1	1	商人	・商品を売却する時、追加で1ダブロン獲得する。 ・トウモロコシにも効果がある。
農地	2	1	開拓者	・自分の手番時、表向きのプランテーションタイルを取る前に、山札からタイルを1つ取って配置してもよい。
建設小屋	2	1	開拓者	・表向きのプランテーションタイルを取る時に、代わりに採石場を取ってもよい。
小さい倉庫	3	1	船長	・船長フェイズ終了時、商品1つの保管に加えてさらに1種類の商品をいくつでも残しておく。
宿屋	4	2	開拓者	・プランテーションが採石場を配置するとき、全体ストックから入植者を1つ取り、それを乗せた状態で配置できる。 ・ただし、建物「農地」の効果で取ったタイルには乗らない。 ・全体ストックが無い場合は植民船から取り、そこにも無い場合は取れない。
商館	5	2	商人	・すでに置かれている商品と同じ商品を売却できる。
大きい市場	5	2	商人	・商品を売却したら追加で2ダブロン獲得する。 ・トウモロコシにも効果がある。 ・小さな市場がある場合は効果が上乗せされる。
大きい倉庫	6	2	船長	・船長フェイズ終了時、商品1つの保管に加えてさらに2種類の商品をいくつでも残しておく。 ・小さな倉庫もある場合は3種まで残しておく。
工場	7(8)	3	監督	・2種類以上の商品を生産した場合にダブロンを獲得できる。 2種:1ダブロン 3種:2ダブロン 4種:3ダブロン 5種:5ダブロン
大学	8(7)	3	建築家	・建物の建設時に、全体ストックから入植者を1つ取り、それを乗せた状態で配置できる。 複数の入植者が乗せられる建物の場合でも、乗せられる入植者は1つ。 ・全体ストックが無い場合は植民船から取り、そこにも無い場合は取れない。
港	8	3	船長	・自分の手番ごとに、出荷できた時、1勝利点を獲得する。
造船所	9	3	船長	・船長フェイズ中に1度だけ、通常の出荷の代わりに、好きな商品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する。 これは、何度か回ってくる船長フェイズの手番時の好きな時に、使用できる。 ・すでに船に乗っている種類の商品でも、全体ストックへ戻せる。
ギルドホール	10	4	終了時	・小さい生産施設1つにつき1勝利点、大きい生産施設1つにつき2勝利点を獲得する。 小さい生産施設=入植者が1つだけ乗る「インディゴ」と「砂糖」の施設 大きい生産施設=上記以外の生産施設
公邸	10	4	終了時	・プランテーションと採石場の配置数によって勝利点を獲得する。 9マス以下:4P 10マス:5P 11マス:6P 12マス:7P
砦	10	4	終了時	・入植者3つにつき1勝利点を獲得する。 入植者は、配置されていてもいなくてもよい。
税関	10	4	終了時	・勝利点チップ、4ポイントにつき、1勝利点を獲得する。 建物のポイントは関係しない。
市役所	10	4	終了時	・生産施設以外の建物1つにつき1勝利点を獲得する。 市役所自体も含まれる。

*** 公式からのバリエント ***
・工場、大学を()内コストで