＊建物表：生産施設

建物名	コスト	勝利P	枚数
インディゴ染料工場	1	1	10
サトウ精製所	2	1	8
タバコ保存所	3	2	8
コーヒー焙煎場	4	2	8
シルバー精錬所	5	3	8

＊プレイ人数によって、ゲーム中の枚数が変わる。

＊建物表：コスト1～5の建物は3枚ずつ、コスト6の建物は2枚ずつある

建物名	コスト	勝利P	効果フェイズ	効果
鍛冶屋	1	1	建築士	・生産施設の建設時、支払うカードが1枚少なくなる。
金鉱	1	1	金鉱堀り	・カードを1枚引いた後、山札から4枚をオープンし、それらのコストが全て違っていた場合、その4枚の中から1枚手札に加え、3枚を捨て札にする。 同じコストがあった場合は4枚全て捨て札にする。
資料館	1	1	参事会議員	・アクションで引いたカードを全て手札に加え、その後で手札から必要枚数を捨て札にする。 例：特権で計5枚引いた場合、手札から4枚捨てる。
救貧院	2	1	建築士	・建物を建てた後で手札が1枚以下の時、山札から1枚引いて手札に加える。 ・「家具製作所」がある場合、先にその1枚を引いた後で1枚以下なら、「救貧院」の効果のカードが引ける。
闇市	2	1	建築士	・建物を建てる時、「生産施設」の上のカードを2枚まで捨て札にし、その枚数分を建設コストとして使うことができる。
交易所	2	1	商人	・商品を追加で1枚、売却できる。
井戸	2	1	監督	・「監督」の特権や建物の「水道橋」の効果で2つ以上の商品を生産できた場合、山札から1枚手札に加える。
屋台	2	1	商人	・「商人」の特権や建物の「交易所」の効果で2つ以上の商品を売却できた場合、山札から1枚手札に加える。
クレーン	2	1	建築士	・すでにある「クレーン」以外の建物の上に、手札から新たな建物を重ねて建設する。 新たな建物のコストは、元の建物のコスト分、安くなる。 ・生産施設を建てかえる時、商品は捨て札にする。 ・「礼拝堂」を建てかえる時、すでに「礼拝堂」の下に置かれたカードは残し、ゲーム終了時に勝利ポイントになる。
礼拝堂	3	2	ラウンド開始時	・手札調整前に、手札から1枚「礼拝堂」の下に裏向きで置く。 これはゲーム終了時、1枚につき勝利ポイント1点になる。
塔	3	2	ラウンド開始時	・手札調整時、手札を7枚ではなく12枚まで持てる。
水道橋	3	2	監督	・追加で商品を1つ、空いている生産施設の上に置く。
家具製作所	3	2	建築士	・紫の建物を建設した後で、山札から1枚手札に加える。
知事官舎	3	2	参事会議員	・アクションで引いたカードの中から、2枚手札に加える。
マーケット	4	2	商人	・商品を1枚以上売却した特、山札から1枚手札に加える。
石切り場	4	2	建築士	・紫の建物の建設時、支払うカードが1枚少なくなる。
図書館	5	3	役職選択時	・特権の効果が倍になる。
彫像	3	3	ゲーム終了時	【記念碑】凱旋門を建設しているなら、追加で勝利ポイント。
勝利記念塔	4	4	ゲーム終了時	【記念碑】凱旋門を建設しているなら、追加で勝利ポイント。
騎士像	5	5	ゲーム終了時	【記念碑】凱旋門を建設しているなら、追加で勝利ポイント。
ギルドホール	6	？	ゲーム終了時	・生産施設1つにつき、2勝利ポイントを追加で獲得。
市役所	6	？	ゲーム終了時	・紫の建物1つにつき、1勝利ポイントを追加で獲得。
凱旋門	6	？	ゲーム終了時	・【記念碑】の数で勝利ポイントを追加で獲得。 1枚：4P　2枚：6P　3枚：8P
宮殿	6	？	ゲーム終了時	・勝利ポイントを全て計算した後で、その勝利ポイント4ポイント毎に1ポイント追加。 端数切り捨て。

＊注意：建物の効果は、建設フェイズ終了後から発揮される。

＊建物表：生産施設

建物名	コスト	勝利P	枚数
インディゴ染料工場	1	1	10
サトウ精製所	2	1	8
タバコ保存所	3	2	8
コーヒー焙煎場	4	2	8
シルバー精錬所	5	3	8

＊プレイ人数によって、ゲーム中の枚数が変わる。

＊建物表：コスト1～5の建物は3枚ずつ、コスト6の建物は2枚ずつある

建物名	コスト	勝利P	効果フェイズ	効果
鍛冶屋	1	1	建築士	・生産施設の建設時、支払うカードが1枚少なくなる。
金鉱	1	1	金鉱堀り	・カードを1枚引いた後、山札から4枚をオープンし、それらのコストが全て違っていた場合、その4枚の中から1枚手札に加え、3枚を捨て札にする。 同じコストがあった場合は4枚全て捨て札にする。
資料館	1	1	参事会議員	・アクションで引いたカードを全て手札に加え、その後で手札から必要枚数を捨て札にする。 例：特権で計5枚引いた場合、手札から4枚捨てる。
救貧院	2	1	建築士	・建物を建てた後で手札が1枚以下の時、山札から1枚引いて手札に加える。 ・「家具製作所」がある場合、先にその1枚を引いた後で1枚以下なら、「救貧院」の効果のカードが引ける。
闇市	2	1	建築士	・建物を建てる時、「生産施設」の上のカードを2枚まで捨て札にし、その枚数分を建設コストとして使うことができる。
交易所	2	1	商人	・商品を追加で1枚、売却できる。
井戸	2	1	監督	・「監督」の特権や建物の「水道橋」の効果で2つ以上の商品を生産できた場合、山札から1枚手札に加える。
屋台	2	1	商人	・「商人」の特権や建物の「交易所」の効果で2つ以上の商品を売却できた場合、山札から1枚手札に加える。
クレーン	2	1	建築士	・すでにある「クレーン」以外の建物の上に、手札から新たな建物を重ねて建設する。 新たな建物のコストは、元の建物のコスト分、安くなる。 ・生産施設を建てかえる時、商品は捨て札にする。 ・「礼拝堂」を建てかえる時、すでに「礼拝堂」の下に置かれたカードは残し、ゲーム終了時に勝利ポイントになる。
礼拝堂	3	2	ラウンド開始時	・手札調整前に、手札から1枚「礼拝堂」の下に裏向きで置く。 これはゲーム終了時、1枚につき勝利ポイント1点になる。
塔	3	2	ラウンド開始時	・手札調整時、手札を7枚ではなく12枚まで持てる。
水道橋	3	2	監督	・追加で商品を1つ、空いている生産施設の上に置く。
家具製作所	3	2	建築士	・紫の建物を建設した後で、山札から1枚手札に加える。
知事官舎	3	2	参事会議員	・アクションで引いたカードの中から、2枚手札に加える。
マーケット	4	2	商人	・商品を1枚以上売却した特、山札から1枚手札に加える。
石切り場	4	2	建築士	・紫の建物の建設時、支払うカードが1枚少なくなる。
図書館	5	3	役職選択時	・特権の効果が倍になる。
彫像	3	3	ゲーム終了時	【記念碑】凱旋門を建設しているなら、追加で勝利ポイント。
勝利記念塔	4	4	ゲーム終了時	【記念碑】凱旋門を建設しているなら、追加で勝利ポイント。
騎士像	5	5	ゲーム終了時	【記念碑】凱旋門を建設しているなら、追加で勝利ポイント。
ギルドホール	6	？	ゲーム終了時	・生産施設1つにつき、2勝利ポイントを追加で獲得。
市役所	6	？	ゲーム終了時	・紫の建物1つにつき、1勝利ポイントを追加で獲得。
凱旋門	6	？	ゲーム終了時	・【記念碑】の数で勝利ポイントを追加で獲得。 1枚：4P　2枚：6P　3枚：8P
宮殿	6	？	ゲーム終了時	・勝利ポイントを全て計算した後で、その勝利ポイント4ポイント毎に1ポイント追加。 端数切り捨て。

＊注意：建物の効果は、建設フェイズ終了後から発揮される。