

## EDIFICIOS QUE DAN PUNTOS DE VICTORIA (10)



**Fábrica de cemento** - 1 madera y 2 piedras  
Transformas 1 piedra en un punto (máx.4)



**Aserradero** - 2 maderas y 1 piedra  
Transformas 1 madera en 1 punto (máx.4)



**Cancha de golf** - 2 cubos de agua  
Transformas 1 cubo de agua en 1 punto (máx.4)



**Monasterio** - 2 maderas y 1 piedra  
Transformas 1 producto (cilindro) en 1 punto (máx.2)



**Rum Café** - 1 madera, 1 piedra y 1 agua  
Transformas 1 botella de ron en 2 puntos (máx.3 botellas)



**Zigarren Café** - 1 madera, 1 piedra y 1 agua  
Transformas 1 caja de habanos en 2 puntos (máx.3 cajas)



**Sucursal pequeña** - 2 maderas y 1 piedra  
Desde tu plantación, abasteces un barco con 1 producto o bien, siempre que el barco lo permita y tenga espacio. Obtienes puntos normales



**Sucursal grande** - 2 maderas y 2 piedras  
Desde tu plantación, abasteces un barco hasta con 2 mercancías de un mismo tipo, siempre que el barco lo permita y tenga espacio. Obtienes puntos normales.



**Hotel** - 2 maderas, 1 agua y 2 piedras  
Obtienes 2 puntos



**Posada** - 1 madera, 1 piedra y 1 agua  
Obtienes 1 punto

## EDIFICIOS QUE DAN INGRESOS (5)



**Almacén General** - 1 madera y 2 piedras  
Puedes vender al mercado 1 caja de habanos o 1 botella de ron, en \$6



**Casa de productos** - 2 maderas y 1 piedra  
Puedes vender al mercado 1 producto (cilindro) en \$4



**Casa de recursos** - 1 madera, 1 piedra y 1 agua  
Puedes vender hasta 2 recursos (cubos) por \$2 c/u



**Banco pequeño** - 1 madera y 1 piedra  
Obtienes \$2



**Banco grande** - 2 maderas y 3 piedras  
Obtienes \$4

## FÁBRICAS Y MERCADO NEGRO (5)



**Fábrica de habanos (2)** - 2 maderas y 2 piedras  
Transformas la cantidad deseada de unidades de tabaco en habanos, en proporción 1:1



**Destilería (2)** - 2 maderas y 2 piedras  
Transformas la cantidad deseada de caña de azúcar en ron, en proporción 1:1



**Mercado negro** - 3 maderas y 2 piedras  
Transformas 1 producto/bien en otro producto/bien

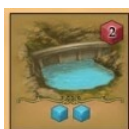
## EDIFICIOS QUE INCREMENTAN PODER (5)



**Iglesia** - 2 maderas y 2 piedras  
Puedes vetar 1 proyecto de ley. Se usa de inmediato. En la siguiente ronda no puede vetarse una ley del mismo tipo



**Alcaldía** - 1 madera y 1 piedra  
Obtienes 2 votos adicionales en el parlamento



**Dique** - 2 piedras  
Obtienes 2 cubos de agua



**Faro** - 1 madera y 1 piedra  
Puedes cambiar el barco que está en el mar por cualquiera de la pila bocabajo de barcos (revisa sin reordenar). El cambiado queda al fondo de la pila



**Bodega** - 2 maderas  
Te da una 2ª posibilidad de que el Foreman active una bodega, permitiendo almacenar productos (cilindros) y evitar que se pierdan al finalizar una ronda