

名称	購入コスト	勝利ポイント	効果	セット
Small Market 小さい市場	1	1	商品を売却したら、+1ダブロン受け取る。 (商人フェイズ)	標準
Hacienda 農場	2	1	裏向けのタイルを余分に1枚まず取る。 (開拓者フェイズ) *特別に取るタイルは、建設小屋があっても、採石場は取れない。	標準
Construction Hut 建設小屋	2	1	代わりに採石場が取れる。 (開拓者フェイズ)	標準
Small Warehouse 小さい倉庫	3	1	一種類の品物をいつでも保管出来る。 (船長フェイズ)	標準
Hospice 宿屋(貧窮院)	4	2	島タイルを取ると直ちに、そこへの入植者を得られる。 (開拓者フェイズ) *農地には適用出来ない。	標準
Office 商館	5	2	既に置かれている商品が売れる。 (商人フェイズ)	標準
Large Market 大きな市場	5	2	商品を売却したら、+2ダブロン受け取る。 (商人フェイズ)	標準
Large Warehouse 大きな倉庫	5	2	二種類の品物をいつでも保管出来る。 (船長フェイズ)	標準
Factory 工場	7 (8)	3	生産した種類の数により銀行よりダブロンを受け取る(0/1/2/3/5) (監督フェイズ)	標準
University 大学	8 (7)	3	建物を建設したら、直ちにそこに入植者を一個置く。 (建築フェイズ) *大学自体には適用出来ない。	標準
Harbor 港	8	3	商品を出荷するたびに、+1勝利ポイントを得る。 (船長フェイズ)	標準
Wharf 造船所	9	3	独自の貨物船を得られる。 (船長フェイズ) *1フェイズに1回しか使えない。	標準
Guild Hall ギルドホール	10	x	小さい生産設備数x1+大きい生産設備数x2 (SP) 獲得する。 (ゲーム終了時)	標準
Residence 公邸	10	x	島チップの数によりSPを獲得する。9以下:4SP、10:5SP、11:6SP、12:7SP (ゲーム終了時)	標準
Fortress 砦	10	x	入植者チップ3個につき1SP獲得する。 (ゲーム終了時)	標準
Customs House 税関	10	x	4勝利ポイントチップにつき1SP獲得する。 (ゲーム終了時)	標準
City Hall 市役所	10	x	紫の建物1つにつき1SP獲得する。 (ゲーム終了時)	標準
Aqueduct 水路	1	1	インデゴが砂糖を大きい工場で生産すると+1商品コマを受け取る。 (監督フェイズ)	拡張
Forest House 木こり小屋	2	1	代わりに森林が取れる。森林2つにつき1ダブロン安くなる。 (開拓者フェイズ) *森林に入植者は置かれない。	拡張
Black Market 闇市	2	1	入植者、勝利、商品、いずれかを支払うと1ダブロンずつコストを下げる。 (建築フェイズ) *建物購入後にダブロンを残してはいけない。闇市の入植者は換金出来ない。	拡張
Storehouse 保管所	3	1	任意の組み合わせの商品を3つまで保管出来る。 (船長フェイズ)	拡張
Guesthouse 下宿	4	2	ここに置かれた入植者はいつでも移動出来る。	拡張
Trading Post 交易所	5	2	商店に商品を配置せずに売却出来る。 (商人フェイズ) *小さい市場、大きい市場を適用出来ない。	拡張
Church 教会	5	2	2、3列目の建物を購入したら、1勝利ポイント、4列目なら2勝利ポイント得る。 (建築フェイズ) *教会自体では、勝利ポイントを得る事は出来ない。	拡張
Small Wharf 小さい造船所	6	2	独自の貨物船を得る。任意の種類の商品2個につき、1勝利ポイントを得る。 (船長フェイズ) *商品全てを出荷しないでも良い。	拡張
Lighthouse 灯台	7	3	商品を出荷するたびに、+1ダブロンを得る。 (船長フェイズ) *船長の特権を+1ダブロンに変えても良い。	拡張
Speciality Factory 専用工場	8	3	生産されたコーン以外の1種類の商品の数-1のダブロンを受け取る。 (監督フェイズ)	拡張
Library 図書館	8	3	役割カードの特権が2倍になる。監督:獲得する商品は2つで別々でも良い。 開拓者:他のプレイヤーの手番が終わったあとにもう一度プレイ出来る。 *採石場は2つ取れない。建設小屋があるなら、2つ取れる。宿屋は一度しか適用出来ない。	拡張
Union Hall 集会所	9	3	同じ商品2つにつき、1勝利ポイントを獲得する。 (船長フェイズ) *2度目の出荷の番が回ってきた場合は、通常通りになる。	拡張
Statue 彫像	10	x	入植者は置かれず、8SP得る。 (ゲーム終了時)	拡張
Cloister 修道院	10	x	同種のプランテーションタイル3枚1組で得点を得る。1組:1SP、2組:3SP、3組:6SP、4組:10SP (ゲーム終了時)	拡張
Land office 登記所	2	1	入植者:1ダブロン払って+1プランテーションを得る。 貴族:任意の1プランテーションを売却し、1ダブロンを得る。 (商人フェイズ) 入植者効果補足:取得するプランテーションは農地と同様で山からランダム。	アレアの 宝宝箱
Chapel 礼拝堂	3	1	入植者:1ダブロン得る。 貴族:1勝利ポイントを得る。 (監督フェイズ)	アレアの 宝宝箱
Hunting Lodge 狩り場	4	2	入植者:任意の1プランテーションを捨てる。 貴族:最も島のタイル空白マスが多い場合は2勝利ポイントを得る。 (開拓者フェイズ) *効果が発動するのは、開拓フェイズ終了時のみ。	アレアの 宝宝箱
Construction Office 建設局	5	2	入植者:1~3列目の(小さい)建物を1ダブロン安く買える。 貴族:4列目の(大きい)建物を2ダブロン安く買える。 (建築フェイズ)	アレアの 宝宝箱
Court Supplier 御用商人	6	2	最初に手番が来たとき、貴族の数だけ商品を出荷できる。 商品は1種類につき1個までに限定される。出荷した商品は港、灯台の効果は適用できない。 (船長フェイズ)	アレアの 宝宝箱
Villa 別荘	7	3	追加で1貴族を得ることが出来る。 貴族ストックがない場合は、代わりに入植者を得られる。 (市長フェイズ)	アレアの 宝宝箱
Jeweler 宝石商	8	3	貴族の数だけダブロンが得られる。 大きい建物と見なす。 (監督フェイズ) ※推奨ルール:上限4ダブロンとする。	アレアの 宝宝箱
Garden 庭園	10	x	貴族の数につき、追加で1SPを獲得する。 (ゲーム終了時)	アレアの 宝宝箱

貴族ルールについて

- ・ゲームの開始 / 市長フェイズの終わりに通常通り入植者チップを植民船に配置し、入植者チップ1個を貴族チップ1個と置き換える。
- ・貴族チップは20個利用する。
- ・貴族チップはゲーム終了時、1勝利ポイントとして換算する。
- ・配置ボード内の建物とは別にアレアの宝宝箱で追加になった8建物を並べておく。(元々の 23 + 8 の 31 建物が並ぶ)
- ・アレアの宝宝箱で追加された建物には、入植者チップを配置した場合と貴族チップを配置した場合で効果が異なるものがある。
- ・終了条件: **入植者切れでのゲーム終了はしない。同様に貴族切れでもゲーム終了はしない。**