

# Edifícios e Ícones



**Inn/Estalagem**  
Recebes 3CHF em cada fase de extração.



**Loft/Apartamento**  
Podes armazenar 2 recursos.



**Sawmill/Serraria**  
Dobra a produção de 2 minas de madeira.



**Builder's House/Casa do Construtor**  
Os teus edifícios custam menos 4CHF (min. 0CHF).



**Quarry/Pedreira**  
Dobra a produção de 2 minas de pedra.



**Helvétia/Helvécia**  
Recebe 5PV ao invés de 1 (assinalado no bloco).



**Coalworks/Oficina de Carvão**  
Produz 1 carvão por cada fase de extração.



**Pawnbroker/Penhorista**  
O preço de venda dos teus recursos aumenta por 1 CHF.



**Ironworks/Metalurgico**  
Produz 1 ferro por cada fase de extração.



**Engineer's Office/Gabinete dos Engenheiros**  
Os teus edifícios custam menos 2CHF (min. 0CHF).



**Booster Shop/Loja de Avanços**  
Podes construir mais 1 mina que o teu número de mineiros atual.



**Lost and Found/Perdidos e Achados**  
Quando constróis uma nova mina, podes optar por remover uma das tuas primeiro (1x por jogo).



Mineiro



Armazém



Preço de Compra



Preço de Venda



Chafouin



Ponto de Vitória



Minas



Edifício



Manter na Reserva



Construir Propriedade



Zona de Depósito



Troca



Madeira



Pedra



Ferro



Carvão



Cobre



Prata



Ouro



## Blocos Configuração (Colonial)

<http://dreamwithboardgames.blogspot.pt>

*dreamwithboardgames*



Começas com uma Serraria (edifício).



Começas com uma Pedreira (edifício).



Começas com um Penhorista (edifício).



Começas com um Gabinete de Engenheiros (edifício).



Começas com duas Vilas construídas (o teu peão é colocado na segunda vila).



Começas com mais 12CHF.



Começas com mais dois mineiros. Colocas o peão no número 6 (que por norma custa um carvão).



Começas com mais três armazéns. Colocas o peão no 4º círculo (que por norma custa um de madeira e um de pedra).



Começas com duas florestas (minas de madeira).



Começas com uma floresta e uma mina de pedra mas com menos 3CHF.



Começas com uma mina de prata mas com menos 4CHF.

### As 7 Fases da Ronda

1. Extração
2. Ordem de Jogo
3. Propriedades e Construção de Armazéns
4. Gestão
5. Administração
6. Especulação
7. Fim de Jogo