



### - Assassino -

Comunica quale personaggio ha intenzione di uccidere.

Quando il Re chiamerà il personaggio ucciso, il giocatore che lo possiede non risponderà all'appello e salterà completamente il suo turno.



### - Ladro -

Comunica quale personaggio vuole derubare.

Quando il Re chiamerà il personaggio derubato, il giocatore che lo possiede mostrerà il personaggio sul tavolo e darà tutto il suo oro al giocatore possessore del Ladro, poi continuerà il turno normalmente.

Il Ladro non può rubare all'Assassino, né ad un personaggio ucciso dall'assassino.



### - Mago -

Il possessore del Mago durante il proprio turno può:

- Scambiare tutte le carte che ha in mano con quelle di un altro giocatore (vale anche se il possessore del Mago non ha alcuna carta in mano).
- Scartare un numero qualsiasi di carte tra quelle che ha in mano e pescarne un numero uguale dalla cima del mazzo degli edifici.



### - Re -

Riceve tante monete d'oro quanti sono gli edifici nobili (gialli) nella tua città.

Quando viene chiamato il Re, il segnalino che lo rappresenta passa automaticamente in mano del possessore della carta Re che nel round successivo sarà il primo a scegliere il personaggio ed effettuerà l'appello.

Se il Re dovesse essere ucciso dall'Assassino, salterà il turno e riceverà il segnalino soltanto alla fine del round.



### - Vescovo -

Riceve tante monete d'oro quanti sono gli edifici religiosi (blu) nella tua città.

I tuoi edifici non possono essere distrutti dal Mercenario.



### - Mercante -

Riceve tante monete d'oro quanti sono gli edifici commerciali (verdi) nella tua città.

Dopo che hai effettuato un'azione ricevi una moneta d'oro extra.



### - Architetto -

Dopo che hai effettuato un'azione puoi pescare 2 carte dal mazzo degli edifici e tenerle entrambe in mano.

Durante il tuo turno puoi costruire fino a 3 edifici.



### - Mercenario -

Riceve tante monete d'oro quanti sono gli edifici militari (rossi) nella tua città.

Alla fine del tuo turno puoi distruggere un edificio di un qualsiasi giocatore (eccetto quello che ha sul tavolo il Vescovo o che ha costruito 8 edifici) spendendo un numero di monete d'oro uguali al costo del palazzo meno 1.

