



Villaggio: 2 Punti influenza.
Bisogna avere un tassello agricoltura per ogni Villaggio che si costruisce.



Villico: 1 Punto influenza; mobile.
Ogni provincia può contenere non più di 7 pedine (Abati, Villaggi, e Villici).



Abate: 1 Punto influenza; mobile.
Se un giocatore mette un Abate in una provincia, gli altri giocatori non possono aggiungere Villaggi o Villici su questa provincia fino a che non è presente un loro Abate.



Forte: 1 Punto influenza.
Costruibile solamente nei spazi circolari, aggiungono influenza a tutte le province adiacenti.



Nave: 1 Punto influenza; mobile.
Un massimo di 2 navi per Porto, con non più di 1 nave appartenente allo stesso giocatore. Le navi sono necessarie per ottenere tasselli agricoltura.



Villaggio: 2 Punti influenza.
Bisogna avere un tassello agricoltura per ogni Villaggio che si costruisce.



Villico: 1 Punto influenza; mobile.
Ogni provincia può contenere non più di 7 pedine (Abati, Villaggi, e Villici).



Abate: 1 Punto influenza; mobile.
Se un giocatore mette un Abate in una provincia, gli altri giocatori non possono aggiungere Villaggi o Villici su questa provincia fino a che non è presente un loro Abate.



Forte: 1 Punto influenza.
Costruibile solamente nei spazi circolari, aggiungono influenza a tutte le province adiacenti.



Nave: 1 Punto influenza; mobile.
Un massimo di 2 navi per Porto, con non più di 1 nave appartenente allo stesso giocatore. Le navi sono necessarie per ottenere tasselli agricoltura.



Villaggio: 2 Punti influenza.
Bisogna avere un tassello agricoltura per ogni Villaggio che si costruisce.



Villico: 1 Punto influenza; mobile.
Ogni provincia può contenere non più di 7 pedine (Abati, Villaggi, e Villici).



Abate: 1 Punto influenza; mobile.
Se un giocatore mette un Abate in una provincia, gli altri giocatori non possono aggiungere Villaggi o Villici su questa provincia fino a che non è presente un loro Abate.



Forte: 1 Punto influenza.
Costruibile solamente nei spazi circolari, aggiungono influenza a tutte le province adiacenti.



Nave: 1 Punto influenza; mobile.
Un massimo di 2 navi per Porto, con non più di 1 nave appartenente allo stesso giocatore. Le navi sono necessarie per ottenere tasselli agricoltura.



Villaggio: 2 Punti influenza.
Bisogna avere un tassello agricoltura per ogni Villaggio che si costruisce.



Villico: 1 Punto influenza; mobile.
Ogni provincia può contenere non più di 7 pedine (Abati, Villaggi, e Villici).



Abate: 1 Punto influenza; mobile.
Se un giocatore mette un Abate in una provincia, gli altri giocatori non possono aggiungere Villaggi o Villici su questa provincia fino a che non è presente un loro Abate.



Forte: 1 Punto influenza.
Costruibile solamente nei spazi circolari, aggiungono influenza a tutte le province adiacenti.



Nave: 1 Punto influenza; mobile.
Un massimo di 2 navi per Porto, con non più di 1 nave appartenente allo stesso giocatore. Le navi sono necessarie per ottenere tasselli agricoltura.



Architetto: Costruisci un Forte o Villaggio. Un tassello agricoltura è richiesto per ogni Villaggio che si costruisce.

Comandante: Piazza un nuovo Villico in qualsiasi provincia, o muovi Villici già sulla mappa fino a 4 provincie in totale.



Ammiraglio: Piazza una nuova Nave, o muovi Navi già piazzate (1 o 2) in qualsiasi porto disponibile.

Abate: Piazza l'Abate in una qualsiasi provincia, o muovilo fino a 3 provincie.



Coltivatore: Prendi un tassello agricoltura (richiede una catena di Villici fra il tassello e una tua nave).

Re: Riutilizza l'abilità di qualsiasi carta Personaggio che si è già giocato.



Castellano: Immediatamente si calcola il punteggio. Tutti i giocatori riprendono nelle loro mani le carte Personaggio usate.



Architetto: Costruisci un Forte o Villaggio. Un tassello agricoltura è richiesto per ogni Villaggio che si costruisce.

Comandante: Piazza un nuovo Villico in qualsiasi provincia, o muovi Villici già sulla mappa fino a 4 provincie in totale.



Ammiraglio: Piazza una nuova Nave, o muovi Navi già piazzate (1 o 2) in qualsiasi porto disponibile.

Abate: Piazza l'Abate in una qualsiasi provincia, o muovilo fino a 3 provincie.



Coltivatore: Prendi un tassello agricoltura (richiede una catena di Villici fra il tassello e una tua nave).

Re: Riutilizza l'abilità di qualsiasi carta Personaggio che si è già giocato.



Castellano: Immediatamente si calcola il punteggio. Tutti i giocatori riprendono nelle loro mani le carte Personaggio usate.



Architetto: Costruisci un Forte o Villaggio. Un tassello agricoltura è richiesto per ogni Villaggio che si costruisce.

Comandante: Piazza un nuovo Villico in qualsiasi provincia, o muovi Villici già sulla mappa fino a 4 provincie in totale.



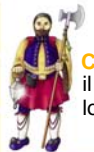
Ammiraglio: Piazza una nuova Nave, o muovi Navi già piazzate (1 o 2) in qualsiasi porto disponibile.

Abate: Piazza l'Abate in una qualsiasi provincia, o muovilo fino a 3 provincie.



Coltivatore: Prendi un tassello agricoltura (richiede una catena di Villici fra il tassello e una tua nave).

Re: Riutilizza l'abilità di qualsiasi carta Personaggio che si è già giocato.



Castellano: Immediatamente si calcola il punteggio. Tutti i giocatori riprendono nelle loro mani le carte Personaggio usate.



Architetto: Costruisci un Forte o Villaggio. Un tassello agricoltura è richiesto per ogni Villaggio che si costruisce.

Comandante: Piazza un nuovo Villico in qualsiasi provincia, o muovi Villici già sulla mappa fino a 4 provincie in totale.



Ammiraglio: Piazza una nuova Nave, o muovi Navi già piazzate (1 o 2) in qualsiasi porto disponibile.

Abate: Piazza l'Abate in una qualsiasi provincia, o muovilo fino a 3 provincie.



Coltivatore: Prendi un tassello agricoltura (richiede una catena di Villici fra il tassello e una tua nave).

Re: Riutilizza l'abilità di qualsiasi carta Personaggio che si è già giocato.



Castellano: Immediatamente si calcola il punteggio. Tutti i giocatori riprendono nelle loro mani le carte Personaggio usate.