



















## Norenberc - Tessere Cittadini

	<p><b>★ CONSIGLIERE</b></p> <p>Prendi immediatamente uno dei tuoi agenti dalla scorta Il Consigliere è poi immediatamente mescolato nel mazzo.</p>		<p><b>★ LADRO</b></p> <p>Prendi immediatamente due Merci qualsiasi da un altro giocatore. La vittima riceve dalla banca un compenso come se fossero stati venduti. Il Ladro è poi immediatamente mescolato nel mazzo.</p>
	<p><b>★ GUARDIA</b></p> <p>Inverti immediatamente le posizioni di due artigiani dello stesso tipo. Il Mastro della Gilda non può spostato. La Guardia è poi immediatamente mescolata nel mazzo.</p>		<p><b>☾ MUSICISTA</b></p> <p>Dopo la fase "Raccolta delle rendite" alla fine di ogni turno, ricevi dalla banca i Talleri bonus indicati dalla tessera (3 o 5).</p>
	<p><b>☾ VENDITORE AMBULANTE</b></p> <p>Piazza una delle tue merci sulla tessera. Durante la fase "I Mastri delle Gilde scelgono i favoriti" alla fine di questo round, la merce conta come 4. Il Venditore ambulante è poi immediatamente mescolato nel mazzo. Il giocatore riprende indietro la merce.</p>		<p><b>☾ BORGOMASTRO</b></p> <p>Piazza immediatamente il Sindaco sul tetto di una Gilda. Il Sindaco rimane lì fino al termine della partita. Nella fase "Raccolta delle rendite" tutti i giocatori guadagnano 1 Tallero bonus per ogni artigiano di quel tipo.</p>
	<p><b>☀ NOBILE</b></p> <p>Alla fine del gioco, guadagni i PV indicati nella tessera Nobile (2 o 3)</p>		<p><b>☀ ESATTORE DELLE TASSE</b></p> <p>Alla fine della partita gioco, guadagni 1 PV per ogni 10 Talleri che possiedo, ignorando i resti.</p>
	<p><b>☀ INCISORE</b></p> <p>Durante la fase "Collezione di Emblemi" alla fine della partita, la tessera Incisore conta come un Emblema di Prestigio a tale scopo.</p>		<p><b>☀ CAPOSQUADRA</b></p> <p>Alla fine del gioco, guadagni 1 VP bonus per ogni artigiano di qualsiasi tipo che ha il valore visualizzato sulla tessera del Caposquadra (2, 3 o 4)</p>
	<p><b>☀ APPRENDISTA</b></p> <p>Durante la fase "Maggioranza di Artigiani per ogni Gilda" alla fine del gioco, guadagni 1 PV ogni volta che arrivi in seconda o terza posizione.</p>		<p><b>Stella:</b> l'abilità si attiva immediatamente. Mescola la tessera Cittadini nel mazzo. <b>Luna:</b> l'abilità si attiva alla fine del round. L'abilità può essere usata ogni turno. <b>Sole:</b> l'abilità si attiva alla fine del gioco. <b>Agente:</b> il giocatore prende subito un Agente dalla propria riserva.</p>
	<p><b>☾ BANCHIERE</b></p> <p>Dopo la fase "Raccolta delle rendite" alla fine di ogni turno, ricevi 2 Talleri per ogni 10 Talleri che possiedi, ignorando i resti.</p>		<p><b>☀ FACTOTUM</b></p> <p>Piazzalo immediatamente accanto a uno dei tuoi Artigiani. Durante la fase "Maggioranza di Artigiani per ogni Gilda" alla fine del gioco il factotum conta come un artigiano di quel tipo e il suo valore è incluso nel totale. (5 o 6).</p>
	<p><b>★ STORICO</b></p> <p>Restituisci immediatamente un Emblema alla sua pila e sostituisilo con un Emblema preso da un'altra pila (non un Emblema di Prestigio). Lo Storico è poi immediatamente mescolato nel mazzo.</p>		<p><b>⚡ DUCHESSA</b></p> <p>Mantenere fino al momento in cui verrà usata. Dopo la fase "Selezione della nuova Gilda di Prestigio" alla fine di ogni turno, sposta l'Emblema di Prestigio ad una Gilda a tua scelta (non la stessa). La Duchessa è poi immediatamente mescolata nel mazzo.</p>
	<p><b>∞ MERCANTE</b></p> <p>Nell'azione "Vendita di merci" ricevi 1 Tallero supplementare dalla banca per ogni bene venduto. Alla fine del gioco perdi 2 PV.</p>		<p><b>∞ MERCANTEGGIATORE</b></p> <p>Nell'azione "Acquisto di Merci", paghi 1 Tallero in meno del prezzo di ciascun bene comprato. Alla fine del gioco perdi 2 PV.</p>