

| | |
|---|---|
| <p style="text-align: center;">CONCORDIA <i>riepilogo carte</i></p> <p>Tribune: recupera le carte (+1 moneta dalla 4[^] in poi) 1 nuovo colono a Roma (1 grano + 1 metallo)</p> <p>Architect: muovi coloni (spazi totali = n° coloni); costruisci case (moltiplica le monete richieste per il n° di case finali)</p> <p>Prefect: 2 alternative: A) produci in una provincia B) tassa le province</p> <p>Colonist: 2 alternative: A) nuovi coloni (1 grano + 1 metallo) a Roma o in case B) ricevi 5 monete +1 per colono sulla plancia</p> <p>Mercator: ricevi monete (3o5) e commercia 2 tipi di risorsa</p> <p>Diplomat: replica l'ultima carta giocata da un avversario</p> <p>Senator: compra fino a 2 carte a prezzo pieno (carte+tabellone)</p> <p>Consul: compra 1 carta scontata (solo prezzo carta)</p> <p>Specialisti (Mason, Farmer, Smith, Vintner, Weaver): produci una merce per ogni tua casa del tipo relativo</p> | <p style="text-align: center;">CONCORDIA <i>riepilogo carte</i></p> <p>Tribune: recupera le carte (+1 moneta dalla 4[^] in poi) 1 nuovo colono a Roma (1 grano + 1 metallo)</p> <p>Architect: muovi coloni (spazi totali = n° coloni); costruisci case (moltiplica le monete richieste per il n° di case finali)</p> <p>Prefect: 2 alternative: A) produci in una provincia B) tassa le province</p> <p>Colonist: 2 alternative: A) nuovi coloni (1 grano + 1 metallo) a Roma o in case B) ricevi 5 monete +1 per colono sulla plancia</p> <p>Mercator: ricevi monete (3o5) e commercia 2 tipi di risorsa</p> <p>Diplomat: replica l'ultima carta giocata da un avversario</p> <p>Senator: compra fino a 2 carte a prezzo pieno (carte+tabellone)</p> <p>Consul: compra 1 carta scontata (solo prezzo carta)</p> <p>Specialisti (Mason, Farmer, Smith, Vintner, Weaver): produci una merce per ogni tua casa del tipo relativo</p> |
| <p style="text-align: center;">CONCORDIA <i>riepilogo carte</i></p> <p>Tribune: recupera le carte (+1 moneta dalla 4[^] in poi) 1 nuovo colono a Roma (1 grano + 1 metallo)</p> <p>Architect: muovi coloni (spazi totali = n° coloni); costruisci case (moltiplica le monete richieste per il n° di case finali)</p> <p>Prefect: 2 alternative: A) produci in una provincia B) tassa le province</p> <p>Colonist: 2 alternative: A) nuovi coloni (1 grano + 1 metallo) a Roma o in case B) ricevi 5 monete +1 per colono sulla plancia</p> <p>Mercator: ricevi monete (3o5) e commercia 2 tipi di risorsa</p> <p>Diplomat: replica l'ultima carta giocata da un avversario</p> <p>Senator: compra fino a 2 carte a prezzo pieno (carte+tabellone)</p> <p>Consul: compra 1 carta scontata (solo prezzo carta)</p> <p>Specialisti (Mason, Farmer, Smith, Vintner, Weaver): produci una merce per ogni tua casa del tipo relativo</p> | <p style="text-align: center;">CONCORDIA <i>riepilogo carte</i></p> <p>Tribune: recupera le carte (+1 moneta dalla 4[^] in poi) 1 nuovo colono a Roma (1 grano + 1 metallo)</p> <p>Architect: muovi coloni (spazi totali = n° coloni); costruisci case (moltiplica le monete richieste per il n° di case finali)</p> <p>Prefect: 2 alternative: A) produci in una provincia B) tassa le province</p> <p>Colonist: 2 alternative: A) nuovi coloni (1 grano + 1 metallo) a Roma o in case B) ricevi 5 monete +1 per colono sulla plancia</p> <p>Mercator: ricevi monete (3o5) e commercia 2 tipi di risorsa</p> <p>Diplomat: replica l'ultima carta giocata da un avversario</p> <p>Senator: compra fino a 2 carte a prezzo pieno (carte+tabellone)</p> <p>Consul: compra 1 carta scontata (solo prezzo carta)</p> <p>Specialisti (Mason, Farmer, Smith, Vintner, Weaver): produci una merce per ogni tua casa del tipo relativo</p> |