



## Ricatto


Giocare quando si esegue l'azione Corrompere un Doganiere pagando  invece di .

*Es. se il costo della Corruzione è 5 pagare 5  invece di 5 .*

Scartare dopo l'uso

## Supporto Locale


Giocare con una Azione:

Ottieni immediatamente 3 .

Scartare dopo l'uso

## Informatore

Giocare con una Azione:


Costo: 1 .



Scegli una Carta Segreti scoperta appartenente ad un altro giocatore e rimuovila dal gioco.

Scartare dopo l'uso

## Miglioramento dei Collegamenti

Giocare con una Azione:


Costo: 2 .

Una Carta Segreti per essere Scoperta ora ti costa 1  o 1 .

Tenere in Gioco

## Irruzione!

Giocare con una Azione:


Costo: 5 .

Se possiedi due Segnalini Rete in Penzance, rimuovi una Merce di tua scelta dal Deposito Doganale e piazzala in Penzance.

Scartare dopo l'uso

## Distrazione

Giocare con una Azione:


Costo: 3 .

Sposta un qualsiasi Doganiere di 2 spazi.


Scartare dopo l'uso

## Manodopera Disponibile

Giocare con una Azione:

Ingaggia un Personaggio dal mazzo degli scarti per la metà del costo .

*(arrotondare per eccesso)*


Ricevi comunque  e un Segnalino Rete per questo personaggio.

Scartare dopo l'uso

## Arresto Imprevisto!

Giocare con una Azione:

Giocare questa carta su un giocatore quando le sue Merci vengono sequestrate.

Rimuovi dal gioco una delle sue Carte Personaggio (di tua scelta). Quel giocatore non perde nessuna  o Segnalino Rete.

Scartare dopo l'uso

## Correre


Giocare con una Azione:

Sposta tre Segnalini Rete qualsiasi di 1 spazio. Questi Segnalino Rete possono appartenere a qualsiasi giocatore.

Scartare dopo l'uso

## Riorganizzazione

Giocare con una Azione:


Costo: 1 


Muovere quattro qualsiasi dei propri Segnalini Rete di uno spazio.

Scartare dopo l'uso

## Cugino di quarto grado

Giocare con una Azione:

Costo: 3 

Ingaggia un personaggio disponibile senza pagarne il costo 

Scartare dopo l'uso

## Ubriaco Distratto


Giocare fuori dal Turno:


Giocare questa carta quando le Merci sono in procinto di essere sequestrate dalla Dogana per spostare quel Doganiere di 2 spazi di distanza. Le Merci non vengono sequestrate. Elimina uno dei tuoi Personaggi e rimuovi uno dei tuoi Segnalini Rete.

Scartare dopo l'uso

## Merci Nascoste

Giocare con una Azione:


Costo: 1 


Quando sei su uno Spazio Mercante, scegli una Merce dal mazzo degli scarti e piazzala sulla tua nave pagandone il costo normale in 

Scartare dopo l'uso

## Lavoro Disonesto

Giocare con una Azione:

Costo: 4 


Ottieni: 4 


Il giocatore con meno Oro deve spostare un Doganiere di 2 spazi.

Scartare dopo l'uso

## Sostenitore Base

Giocare con una Azione:


Costo: 1 


Ottieni: 1 

Scartare dopo l'uso

## Incassare

Giocare con una Azione:


Costo: 2 

Ottieni: 5 

Scartare dopo l'uso

## Andando per Pirati

Giocare con una Azione:


Costo: 2 

Ruba una Merce di tua scelta dalla nave di un altro giocatore presente nello stesso Spazio Mare della tua nave. Devi essere in grado di caricare la Merce.

Scartare dopo l'uso

## Conoscenza Segreta

Giocare con una Azione:


Puoi ora Sbarcare Merci alla Baia PRUSSIA. Prendi 1  ogni volta che esegui l'azione Sbarcare Merci in questa località.

*DEVI avere un Segnalino Rete nella Baia Prussia per Sbarcare Merci.*

Tenere in Gioco

## Conoscenza Segreta

Giocare con una Azione:


Puoi ora Sbarcare Merci alla Baia GWITHIAN. Prendi 1  ogni volta che esegui l'azione Sbarcare Merci in questa località.

*DEVI avere un Segnalino Rete nella Baia Gwithian per Sbarcare Merci.*

Tenere in Gioco

## Conoscenza Segreta

Giocare con una Azione:


Puoi ora Sbarcare Merci alla Baia PENDEEN. Prendi 1  ogni volta che esegui l'azione Sbarcare Merci in questa località.


*DEVI avere un Segnalino Rete nella Baia Pendeen per Sbarcare Merci.*

Tenere in Gioco

## Jiggery Pokery

Giocare con una Azione:


Costo: 1 

Ruba 4  a un altro Giocatore che ha un Segnalino Rete nello stesso spazio del tuo.

Scartare dopo l'uso

## Blaggard

Giocare in qualsiasi momento:


Costo: 2 

Giocare quando le Merci vengono Sbarcate per aumentare il Rischio di Sbarco di 5.

Scartare dopo l'uso

## Trasferimento di Conoscenza

Giocare con una Azione:

Costo: 1 

Prendi una Carta Segreti scoperta da un altro giocatore e piazzala scoperta di fronte a te.

Scartare dopo l'uso

## Accordo Segreto


Giocare con una Azione:


Scegli casualmente una Carta Segreti dalla mano di un altro giocatore e mettila nella tua mano. Devi dare a quel giocatore una Carta Segreti di tua scelta dalla tua mano.

Scartare dopo l'uso

## Debito Pagato

Giocare con una Azione:


Costo: 4 

Ingaggia un personaggio disponibile senza pagarne il costo .

Scartare dopo l'uso

## Yew ragazzo!

Giocare in qualsiasi momento:


Costo: 2 

Gioca quando un Doganiere sta per essere spostato: Decidi tu dove spostare il Doganiere.

Scartare dopo l'uso

## La Sirenetta di Zennor

Giocare con una Azione:


Costo: 5 

Sposta qualunque Segnalino Rete appartenente agli altri giocatori e tutti i Doganieri di 2 spazi fuori Zennor. Tutte le Merci rimangono in Zennor.

Tenere in Gioco

## Festival di Golowan!

Giocare con una Azione:

Costo: 3 

Sposta tutti i Doganieri di 1 spazio fuori Penzance. I Doganieri non possono spostarsi dentro Penzance in questo Turno. Tutte le merci vendute a Penzance in questo turno devono essere vendute al prezzo minore.

Scartare dopo l'uso

## Festa di San Giusto


Giocare con una Azione:

Sposta tutti i Doganieri di 1 spazio fuori San Giusto. I Doganieri non possono muoversi dentro San Giusto per questo Turno. Tutte le Merci vendute a San Giusto in questo turno non possono essere vendute al prezzo più alto.

Scartare dopo l'uso

## Disertore

Giocare con una Azione:


Costo: 6 


Sostituisci un tuo Segnalino Rete con quello di un altro giocatore. Qualsiasi Merce trasportata da quel Segnalino Rete è ora tua.

Scartare dopo l'uso

## Esperienza di lavoro

Giocare con una Azione:


Costo: 6 


Scambia uno dei vostri Personaggi con un Personaggio di un altro giocatore. Modificare di conseguenza la , unitamente al controllo di qualsiasi Deposito collegato a quel Personaggio.

Scartare dopo l'uso

## Cortesia per un Amico

Giocare con una Azione:


Costo: 4 

Ottieni: 5 

Scartare dopo l'uso

## Controllo potenziato

Giocare in qualsiasi momento:

Costo: 3 

Sposta il Percorso Doganale avanti di 2 spazi.

Scartare dopo l'uso

## Nuova Informazione

Giocare con una Azione:

Costo: 6  o 4 

Sposta il Percorso Doganale avanti di 2 spazi.

Scartare dopo l'uso

## Indagine Interna

Giocare con una Azione:


Costo: la metà del costo corrente di Corruzione (arrotondare per difetto)

Rimuovi il segnalino corruzione da un qualsiasi Doganiere.

Scartare dopo l'uso

## Contatto Sgradevole

Giocare fuori dal Turno:

Costo: 2 


Giocare questa carta quando un Doganiere è in procinto di essere piazzato.

Piazza tu questo Doganiere.

Scartare dopo l'uso

## Soffiata

Giocare con una Azione:


Costo: 5 

Tutti i Doganieri si spostano di 1 Spazio verso una Merce Sbarcata di tua scelta.

Scartare dopo l'uso

## Riorganizzazione

Giocare con una Azione:


Costo: 1 


Muovi quattro qualsiasi dei tuoi Segnalini Rete di 1 spazio.

Scartare dopo l'uso

## Messaggio Lontano

Giocare con una Azione:

Costo: 3 



Sposta 1 Doganiere non corrotto sulle Isole Scilly e ottieni 2 

*Non può essere giocata se un Doganiere è già presente sulle Isole Scilly.*

Scartare dopo l'uso

## Fanatico

Giocare fuori dal Turno:


Costo: 6  o 4 


Sposta un qualsiasi Doganiere fino a 3 spazi verso la Merce Sbarcata più vicina.

Scartare dopo l'uso

## Lavoro Disonesto

Giocare come una Azione:

Costo: 4 

Ottieni: 4 


Il giocatore con meno Oro deve immediatamente muovere un Doganiere di 2 spazi.


Scartare dopo l'uso


## Mazzetta


Giocare come una Azione:

Se hai un Segnalino Rete in Penzance, puoi acquistare 1 Merce dal Deposito Doganale a questi costi:

Merce dimensione 2 = 3 

Merce dimensione 3 = 5 


Merce dimensione 4 = 8 


Merce dimensione 5 = 12 

Scartare dopo l'uso

## Incentivo Extra

Giocare come una Azione:


Costo: 2 

Ottieni: 2 

Scartare dopo l'uso

## Carico Cattivo

Giocare come una Azione:

Costo: 3 


Rimuovi una Merce di tua scelta da un Mercante e scartala.

Se questa è l'ultima Merce disponibile, allora questo diventa l'ultimo Turno della partita.

Scartare dopo l'uso

## Comportamento Sconveniente

Giocare come una Azione:

Costo: 4 


Gioca questa carta quando hai un Segnalino Rete nello stesso spazio di una Merce di cui non sei il proprietario.

Questa Merce è ora tua.

Scartare dopo l'uso

## Comportamento Sconveniente

Giocare come una Azione:


Costo: 4 

Gioca questa carta quando hai un Segnalino Rete nello stesso spazio di una Merce di cui non sei il proprietario.  
Questa Merce è ora tua.

Scartare dopo l'uso

## Secondo Vento

Giocare come una Azione:


Costo: 3 

Scegli un Personaggio che è già Motivato. Gira questo Personaggio a faccia in su. Questo Personaggio può essere Motivato di nuovo in questo Turno.

Scartare dopo l'uso

## Vantaggio Sleale

Giocare come una Azione:


Costo: 2 

Gioca questa carta quando un Personaggio viene ingaggiato da un altro giocatore.  
Ingaggia immediatamente questo Personaggio al suo posto. Paga comunque i costi normali.

Scartare dopo l'uso

## Un Piccolo Malinteso

Giocare fuori dal Turno:


Costo: 2 

Rimuovi un Segnalino Rete presente nella stessa località di un vostro Segnalino Rete. Rimuovi anche il tuo Segnalino Rete presente in quella località.

Scartare dopo l'uso

## Isola Giustizia

Giocare come una Azione:


Costo: 3 

Devi avere un Segnalino Rete sulle Isole di Scilly. Sposta un Doganiere dalle Isole di Scilly a Sennen.

Scartare dopo l'uso

## Compratore Privilegiato

Giocare come una Azione:

Costo: 4 


Puoi vendere una Merce direttamente dal tuo Deposito, anche se i Doganieri sono presenti in quella località. Non puoi vendere questa Merce al prezzo più alto.

*Il tuo Deposito deve essere nella stessa Città in cui ha luogo la vendita.*

Scartare dopo l'uso

## Andando per Pirati

Giocare con una Azione:


Costo: 2 


Ruba una Merce di tua scelta dalla nave di un altro giocatore presente nello stesso Spazio Mare della tua nave. Devi essere in grado di caricare la Merce.

Scartare dopo l'uso

## Jiggery Pokery

Giocare con una Azione:


Costo: 1 

Ruba 4  a un altro Giocatore che ha un Segnalino Rete nello stesso spazio del tuo.

Scartare dopo l'uso

## Yew ragazzo!

Giocare in qualsiasi momento:

Costo: 2 

Gioca quando un Doganiere sta per essere spostato: Decidi tu dove spostare il Doganiere.

Scartare dopo l'uso

## Segreto Scoperto


Giocare come una Azione:


Scegli a caso una Carta Segreti dalla mano di un altro giocatore, mostrala a tutti i giocatori e scartala.

Scartare dopo l'uso

## Saldi

Giocare come una Azione:

Costo: 2 


Ottieni: 2 


Un Doganiere viene spostato di uno spazio dal giocatore che ha meno Oro.

Scartare dopo l'uso

## Saldi

Giocare come una Azione:

Costo: 2 


Ottieni: 2 


Un Doganiere viene spostato di uno spazio dal giocatore che ha meno Oro.

Scartare dopo l'uso

## Evadere le Tasse

Giocare come una Azione:

Dai 2  a ad un giocatore di tua scelta.

Ottieni: 3 

Scartare dopo l'uso

## Wreccum Maris

Giocare come una Azione:

Piazza una Merce di dimensione 2 dalla pila degli scarti in una Baia di tua scelta. Questa Merce è ora considerata Sbarcata e Abbandonata.

Scartare dopo l'uso

## Crisi di Coscienza

Giocare come una Azione:

Scegli un Deposito Chiesa appartenente ad un altro giocatore. Questo Deposito è ora scartato e qualsiasi Merce stoccata viene piazzata in Città.

*Non può essere giocata se in città è presente un Doganiere.*

Scartare dopo l'uso


### Allen Cutler

*Sindaco di St Just*



2

3

Motiva con una Azione:  
Paga 1  per spostare un Doganiere di 1 Spazio.


### Francis Oprey

*Cameriere della Costa*



2

1

Guadagna 2  per ogni Merce sequestrata dalla Dogana.

### Charles Polpedder

*Custode dei Registri*



3

2

Motiva in qualsiasi momento per Spostare il Timone d'Oro avanti di 5 spazi.

Henry Baker  
*Sindaco di Penzance*



Ricevi il Magazzino  
"CANTINA DEL SINDACO"

Funzionario A.M. Treylin  
*Il Sorvegliante della Marea*



Motiva con una Azione:  
Sposta qualsiasi Doganiere alle  
Isole Scilly, se non vi è presente  
nessun altro Doganiere.

Nevil Norway  
*Supervisore della Dogana*



Motiva con una Azione:  
Pagare 7 / 5 / 5   
Cerca un Magazzino dove è  
presente il Doganiere (anche se  
corrotto) & sequestrare le Merci  
che vi si trovano.

Gareth Thomas  
*Segretario comunale di San Ives*



Riduci il rischio di Sbarco  
delle Merci a San Ives di 2.

John Thomas  
*Vice Supervisore della Dogana*



Quando le merci vengono  
sequestrate, paga 7 / 5   
/ 3 per rimuovere uno dei  
Personaggi di quel giocatore  
dal gioco.

Sindaco Couch  
*Sindaco di St Ives*



Ricevi il Magazzino  
"LOGGIA MASSONICA"  
Pesca 1 Carta Segreti.

William Quiller  
*Funzionario a cavallo*



È ora possibile spostare i  
Doganieri per 4   
invece che per 6 .

Methusalah Taskus  
*Cappellano del Monte*



Riduce il rischio di Sbarco  
Merci a Marazion di 2.  
Prendi +2 quando si  
Vendono Merci in Marazion.

Kernow  
*Poeta di Cornovaglia*




Immediatamente dopo la prima  
vendita del Turno, Motiva per  
Guadagnare 2   
Se siete voi a fare la vendita,  
Guadagnate +2 extra.





Lady Maura  
*Filantropo*



Guadagni 3  per ogni vendita che si fa in una città di Dimensioni 2.


John Leane  
*Prebendario di San Buryan*



Motiva con una Azione:  
Ogni giocatore deve darvi  
1  o 1  (a vostra scelta).

Madge Figgy  
*La Strega di Porthgwarra*



Motiva con una Azione:  
Paga 1  per rubare 1 Merce di tua scelta da una nave collegata a San Levan.  
Piazza le Merci su San Levan.  
*Devi avere un Segnalino Rete su San Levan.*

Pender  
*Eremita*



Motiva fuori dal Turno per impedire che i Doganieri sequestrino le tue Merci quando si spostano in un villaggio.

Rev. L. R. Greenfell  
*Vicario di San Ives*



Ricevi il Magazzino "CHIESA DI SAN IVES"  
Pesca 1 Carta Segreti.

Signora Light  
*La Moglie del Vicario*



Motiva con una Azione:  
Qualsiasi Doganiere che attualmente si trova in Gulval deve rimanervi per questo Turno.


Rev. Thomas Trevera  
*Vicario di San Just*



Ricevi il Magazzino "CHIESA DI SAN JUST".  
Pesca 1 Carta Segreti.

Tom Trehoelfe  
*Pastore del Mare*



Guadagna +3  ogni volta che si vendono merci sulle Isole Scilly.

Bawden of Botallack  
*Pescatore*



Consente di accedere alla Baia Segreta di Pendeen.

*DEVI comunque avere un Segnalino Rete in Pendeen per Sbarcare Merci.*

## Davy Lean

*Pescatore*



Ricevi  
“BRACCIA DEI PESCEVENDOLI”.  
Motiva quando si esegue l'azione  
“Muovere una Nave” per spostare  
1 tua nave di uno spazio extra.

## Thomas Gubb

*Mercante*



Motiva quando si vende una  
Merce in Penzance o  
Marazion. Guadagna 3

## James Dunkin

*Carpentiere Navale*



Motiva con una Azione per  
vendere la tua nave per 10 .  
La tua nave deve essere a  
Newlyn.

## John Avery

*Commerciante di Navi*



Motiva quando si esegue  
l'azione “Muovere una Nave”  
per spostare la tua nave di 1  
spazio in extra.

## John Nancarrow

*L'Uomo del Cavallo & del Carro*



Ricevi il Magazzino  
“LA LOCANDA NAVE”.  
Motiva quando si esegue l'azione  
“Muovere Merci” per muovere una  
tua Merce di uno spazio extra.

## John Spiller

*Tipografo*



Guadagni 3 a fine partita.  
Guadagni +1 per ogni  
Turno.

## Claudia la Fiera

*Padrona di Casa*



Ricevi il Magazzino  
“KIDDLYWINK”.  
Motiva con una Azione:  
Paga 2 per Dare a tutte le tue  
carte Personaggio l'azione “Folla”  
fino alla fine del Turno.

## Moses Pitt

*Artigiano del Timone*



Motiva quando si esegue  
l'azione “Muovere Merci” per  
spostare una tua merce di 1  
spazio extra.

## William Bodinar

*Pescatore*



Motiva quando si esegue  
l'azione “Muovere una Nave”  
per spostare la tua nave di 1  
spazio extra.

## Stephan Polreets

*Capo della Banda*





Quando viene ingaggiato questo Personaggio, piazza un Segnalino Rete extra in qualsiasi Città o Villaggio di tua scelta.

## Nicholas Fugler

*Capo della Banda*



Paga 1  in meno per ingaggiare i personaggi (fino a un minimo di 2 .

## Richard Kingcup

*Capo della Banda*





Quando ingaggia questo Personaggio, piazza un Segnalino Rete extra sulle Isole di Scilly.

## Malavita di Hayle

*Folla*




Se non hai un Segnalino Rete in Hayle, piazza un Segnalino Rete a Hayle. Guadagna +1  per turno. 

## Sindacati di Godolphin

*Folla*





Se non hai un Segnalino Rete in Goldolphin, piazza un Segnalino Rete a Goldolphin. 

## Comunità di Goldsithney

*Folla*




Se non hai un Segnalino Rete in Goldsithney, piazza un Segnalino Rete a Goldsithney. Guadagna +1  per ogni turno. 

## Compagnia di Gwithian

*Folla*




Se non hai un Segnalino Rete in Gwithian, piazza un Segnalino Rete a Gwithian. Consente lo Sbarco a Gwithian. 

## Minatori di Pendeen

*Folla*




Se non hai un Segnalino Rete in Pendeen, piazza un Segnalino Rete a Pendeen. Consente lo Sbarco a Pendeen. 

## Signori di Zennor

*Folla*




Se non hai un Segnalino Rete in Zennor, piazza un Segnalino Rete a Zennor. 

Don Madigano

*Mercante*




Ogni Merce che compri costa ora 1  in meno.

Barry Herbert

*Ispettore della Dogana*



Motiva con una Azione: Paga 4  per rimuovere il Segnalino Corruzione da un Doganiere se c'è un Doganiere non corrotto nella stessa località.

Madre Mariot

*Erborista*




Motiva con una Azione: Impedisci che un altro Personaggio venga Motivato in questo turno.

Hugh Trevaskis

*Agricoltore*




Motiva con una Azione: Paga 3  per Spostare un Doganiere presente nella stessa località di uno dei vostri Segnalino Rete di 1 spazio.

Richard Blacklock

*Fannullone*





Motiva con una Azione: Paga 3  per Spostare una delle vostre Merci di 2 spazi. Non è necessario che nella località di arrivo sia presente un Segnalino Rete.

Nicholas Thomas

*Esploratore Minerario*




Motiva con una Azione: Paga 2  e ricevi 3 .

Niall Horabain

*Il Ministro*




Motiva con una Azione: Elimina definitivamente 1  di un giocatore a scelta.

Holly & Olivia

*Figlie del Capitano del Porto*



Motiva quando vengono Sbarcate Merci: Paga 2  per ridurre o aumentare il Rischio di Sbarco di 2.

Karen Martin

*Regina delle Pescatrici di Newlyn*



Permette lo Sbarco di Merci a Newlyn. Il Rischio di Sbarco è 2. *DEVI avere un Segnalino Rete in Newlyn per Sbarcare Merci.*