

PROPRIO TURNO: quando il personaggio che si possiede è chiamato		AZIONE 1: si <i>deve</i> prendere 2 ori <i>OPPURE</i> pescare 2 carte e scartarne una a scelta AZIONE 2: si <i>può</i> costruire 1 distretto nella propria città	
PERSONAGGIO	POTERI (uso facoltativo)	PERSONAGGIO	POTERI (uso facoltativo)
1.Assassin	Annuncia il personaggio che sarà assassinato. Quando quel personaggio sarà chiamato, il giocatore che lo possiede non dirà nulla e salterà il proprio turno.	1.*Witch	Compie <i>solo</i> l'AZIONE 1, poi annuncia quale personaggio sarà stregato, il quale, quando chiamato, compirà la sola AZIONE 1. Sarà poi la Strega a proseguirne il turno come se stesse usando il personaggio incantato utilizzandone i poteri nella <i>propria</i> città.
2.Thief	Annuncia il personaggio che sarà derubato. Quando quel personaggio sarà chiamato, il Ladro gli prende tutti gli ori in suo possesso. Non può rubare né all'Assassino (o alla *Witch), né al personaggio assassinato (o *stregato).	2.*Tax Collector	Qualsiasi giocatore che costruisce, come ultima azione del proprio turno deve dare, se ne ha ancora, 1 oro all'Esattore.
3.Magician	In un qualsiasi momento durante il proprio turno o scambia tutte le carte che ha in mano con quelle di un altro giocatore, o ne scarta un qualsiasi numero pescandone l'equivalente dal mazzo.	3.*Wizard	Può guardare le carte di un giocatore e prenderne 1 a scelta da tenere in mano o da costruire subito, in aggiunta ad eventuale distretto dell'AZIONE 2. Può anche costruire distretti uguali.
4.King	Prende comunque la corona per il round successivo. Prende 1 oro per ogni distretto <i>Nobile</i> (giallo) nella propria città.	4.*Emperor	Prende 1 oro per ogni distretto <i>Nobile</i> (giallo) della propria città. Consegna la corona ad un giocatore differente (escluso se stesso) e il destinatario decide se dargli 1 oro oppure una carta che ha in mano scelta a caso.
5.Bishop	Prende 1 oro per ogni distretto <i>Religioso</i> (blu) della propria città. È immune al Warlord (o al *Diplomat).	5.*Abbot	Prende 1 oro per ogni distretto <i>Religioso</i> (blu) della propria città. Riceve 1 oro dal giocatore che ne possiede di <i>più</i> di <i>tutti</i> gli altri giocatori.
6.Merchant	All'inizio del proprio turno prende 1 oro extra. Prende 1 oro per ogni distretto <i>Commerciale</i> (verde) della propria città.	6.*Alchemist	Al termine del turno si riprende indietro l'oro che ha speso per costruire.
7.Architect	Dopo l'AZIONE 1, prende dal mazzo 2 ulteriori carte. Nel proprio turno può costruire sino a 3 distretti.	7.*Navigator	Non può costruire distretti, ma dopo l'AZIONE 1 prende 4 ori o 4 carte dal mazzo.
8.Warlord	Prende 1 oro per ogni distretto <i>Militare</i> (rosso) della propria città. Può distruggere un distretto pagandone il costo scontato di 1. Sono immuni le città con già 8 distretti.	8.*Diplomat	Prende 1 oro per ogni distretto <i>Militare</i> (rosso) della propria città. Alla fine del turno può scambiare un distretto della propria città con uno nella città di un altro giocatore, pagando l'eventuale differenza.
9.*Queen	Riceve 3 ori se è seduta accanto al King, anche se assassinato.	9.*Artist	Abbellisce 1 o 2 distretti della propria città ponendoci sopra 1 oro su ciascuno, aumentandogli di fatto il valore. Ciascun distretto può essere abbellito una volta sola.
Punti Vittoria: somma del <i>valore</i> dei Distretti --- +4 per chi per <i>primo</i> costruisce l'8° (+2 gli altri) --- +3 se si hanno i 5 colori			