

**CARTA EVENTO**  
**DIFESA DELLA**  
**BANCA CENTRALE**

Puoi giocare questa carta solo se hai la carta Influenza "Banchieri" scoperta.

Metti sulla mappa: 2 Guardie della Banca nella Banca.

Queste unità **NON POSSONO** muovere.



**CARTA VOTO**  
**GENERALI IN PENSIONE**



**3 VOTI**

Scarta questa carta dopo averla usata

**CARTA VOTO**  
**MERCATO NERO**



**3 VOTI**

Scarta questa carta dopo averla usata

**CARTA VOTO**  
**CONTADINI**



**2 VOTI**

Scarta questa carta dopo averla usata

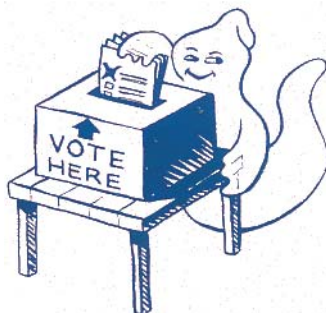
**CARTA VOTO**  
**LA BORGHESIA**



**3 VOTI**

Scarta questa carta dopo averla usata

**CARTA VOTO**  
**VOTANTI DAI CIMITERI**



**3 VOTI**

Scarta questa carta dopo averla usata

**CARTA VOTO**  
**RIFUGIATI POLITICI**



**2 VOTI**

Scarta questa carta dopo averla usata

**CARTA VOTO**  
**MARXISTI-LENINISTI**



**2 VOTI**

Scarta questa carta dopo averla usata

**CARTA VOTO**  
**ANARCO-SINDACALISTI**



**2 VOTI**

Scarta questa carta dopo averla usata

**CARTA VOTO**  
**BROGLI ELETTORALI**



**2 VOTI**

Scarta questa carta dopo averla usata

**CARTA CORRUZIONE**  
**POLIZIA**

Puoi provare a corrompere uno o più unità della Polizia nella stessa area.

Paga 1 MP e tira 1d6 per ogni unità che provi a corrompere. Se fai 3-6, ottieni il controllo di quella unità.



**CARTA CORRUZIONE**



PAGA 1 MP.

Il Ministro (SOLAMENTE LUI) può tentare un assassinio extra. Questa carta deve essere giocata durante le dichiarazioni di assassini del Ministro.

Il tentativo può essere fatto anche in Banca.

NON ha influenza sulla Sicurezza della Banca.

**CARTA CORRUZIONE**  
**1a BRIGATA DELL'ESERCITO**

Puoi provare a corrompere uno o più unità della 1a Brigata nella stessa area.

Paga 1 MP e tira 1d6 per ogni unità che provi a corrompere. Se fai 3-6, ottieni il controllo di quella unità.



**CARTA CORRUZIONE**  
**2a BRIGATA DELL'ESERCITO**

Puoi provare a corrompere uno o più unità della 2a Brigata nella stessa area.

Paga 1 MP e tira 1d6 per ogni unità che provi a corrompere. Se fai 3-6, ottieni il controllo di quella unità.



**CARTA CORRUZIONE**  
**3a BRIGATA DELL'ESERCITO**

Puoi provare a corrompere uno o più unità della 3a Brigata nella stessa area.

Paga 1 MP e tira 1d6 per ogni unità che provi a corrompere. Se fai 3-6, ottieni il controllo di quella unità.



**CARTA CORRUZIONE**  
**UN ASSASSINO**



PAGA 2 MP.

Gioca questa carta dopo che un tentativo di assassinio contro di te è riuscito. Tira 1d6. Se fai 3-6, l'assassino ti lascia vivo.