

LUNGARNO

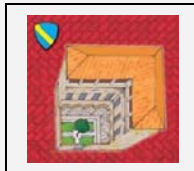
Palazzo 2 (30x)



1 fiorino per ogni scudo corrispondente sulle sei tessere presenti nel quartiere. Il mercante rientra alla chiusura del quartiere.

(calcolare gli scudi presenti sulla tessera prestigio)

Palazzo 1 (8x)



1 fiorino per ogni scudo corrispondente sulle sei tessere presenti nel quartiere. Il mercante rientra alla chiusura del quartiere.

(calcolare gli scudi presenti sulla tessera prestigio)

Casa Torre (8x)



1 fiorino per ogni scudo corrispondente sulle otto tessere adiacenti alla strada più vicina alla Casa Torre.

Il mercante rientra alla fine della partita.

(sceglie il giocatore se equidistante)



Piazza (4x)



1 fiorino per ogni scudo corrispondente sulle dodici tessere che si trovano sulla stessa fila occupata dalla Piazza.

Il mercante rientra alla fine della partita.

(nove tessere in due giocatori)

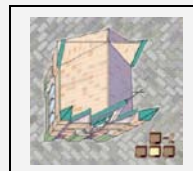


Bottega (7x)



Aggiunge 1 fiorino alla rendita dei mercanti adiacenti ortogonalmente.

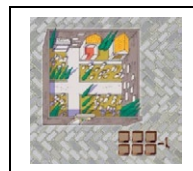
Chiesa (2x)



Toglie 2 fiorini alla rendita dei mercanti adiacenti ortogonalmente.

(la rendita minima è zero)

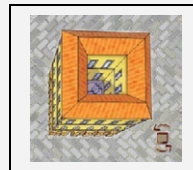
Cimitero (2x)



Toglie 1 fiorino alla rendita di tutti i mercanti presenti all'interno del quartiere.

(la rendita minima è zero)

Ufficio (4x)



Sostituisce una tessera già piazzata (anche in un quartiere già chiuso). Il giocatore riprende in mano la tessera sostituita.

(la tessera sostituita deve essere senza mercante)

