Norenberc - Tessere Cittadini



CONSIGLIERE

Prendi immediatamente uno dei tuoi agenti dalla scorta

Il Consigliere è poi immediatamente mescolato nel mazzo.



LADRO

Prendi immediatamente due Merci qualsiasi da un altro giocatore.

La vittima riceve dalla banca un compenso come se fossero stati venduti.

Il Ladro è poi immediatamente mescolato nel mazzo.



😘 GUARDIA

Inverti immediatamente le posizioni di due artigiani dello stesso tipo. Il Mastro della Gilda non può spostato. La Guardia è poi immediatamente mescolata nel mazzo.



MUSICISTA

Dopo la fase "Raccolta delle rendite" alla fine di ogni turno, ricevi dalla banca i Talleri bonus indicati dalla tessera (3 o



VENDITORE AMBULANTE

Piazza una delle tue merci sulla tessera. Durante la fase "I Mastri delle Gilde scelgono i favoriti" alla fine di questo round, la merce conta come 4. Il Venditore ambulante è poi immediatamente mescolato nel mazzo.

Il giocatore riprende indietro la merce.



OBORGOMASTRO

Piazza immediatamente il Sindaco sul tetto di una Gilda. Il Sindaco rimane lì fino al termine della partita. Nella fase "Raccolta delle rendite" tutti i giocatori guadagnano 1 Tallero bonus per ogni artigiano di quel tipo.



NOBILE

Alla fine del gioco, guadagni i PV indicati nella tessera Nobile (2 o 3)



SESATTORE DELLE TASSE

Alla fine della partita gioco, guadagni 1 PV per ogni 10 Talleri che possiedo, ignorando i resti.



INCISORE

Durante la fase "Collezione di Emblemi" alla fine della partita, la tessera Incisore conta come un Emblema di Prestigio a tale scopo.



CAPOSOUADRA



APPRENDISTA

Durante la fase "Maggioranza di Artigiani per ogni Gilda" alla fine del gioco, guadagni 1 PV ogni volta che arrivi in seconda o terza posizione.



Alla fine del gioco, guadagni 1 VP bonus per ogni artigiano di qualsiasi tipo che ha il valore visualizzato sulla tessera del Caposquadra (2, 3 o 4)



Mescola la tessera Cittadini nel mazzo. **Luna**: l'abilità si attiva alla fine del round. L'abilità può essere usata ogni turno. **Sole**: l'abilità si attiva alla fine del gioco.

Stella: l'abilità si attiva immediatamente.

Agente: il giocatore prende subito un Agente dalla propria riserva.



BANCHIERE

Dopo la fase "Raccolta delle rendite" alla fine di ogni turno, ricevi 2 Talleri per ogni 10 Talleri che possiedi, ignorando i resti.



FACTOTUM

Piazzalo immediatamente accanto a uno dei tuoi Artigiani. Durante la fase "Maggioranza di Artigiani per ogni Gilda" alla fine del gioco il factotum conta come un artigiano di quel tipo e il suo valore è incluso nel totale. $(5 \circ 6).$



STORICO

Restituisci immediatamente un Emblema alla sua pila e sostituiscilo con un Emblema preso da un'altra pila (non un Emblema di Prestigio).

Lo Storico è poi immediatamente mesco-



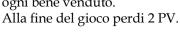
DUCHESSA

Mantenere fino al momento in cui verrà usata. Dopo la fase "Selezione della nuova Gilda di Prestigio" alla fine di ogni turno, sposta l'Emblema di Prestigio ad una Gilda a tua scelta (non la stessa). La Duchessa è poi immediatamente mescolata nel



MERCANTE

Nell'azione "Vendita di merci" ricevi 1 Tallero supplementare dalla banca per ogni bene venduto.





◯ MERCANTEGGIATORE

Nell'azione "Acquisto di Merci", paghi 1 Tallero in meno del prezzo di ciascun bene comprato. Alla fine del gioco perdi 2 PV.