



### INVESTITORE INAFFIDABILE



**Giocala prima della Fase Opinione Pubblica.** Sposta un segnalino Investimento da una Miscela ad un'altra.



### DIVENTARE UN FURFANTE



**Giocala prima di aver scelto un Paese nella fase SUL CAMPO.** Pesca una nuova Miscela dal mazzo e crea una Miscela per conto tuo durante questo turno.



### CALDO O FREDDO



**Giocala prima della Fase Opinione Pubblica.** Le Miscele degradano due volte (oppure nessuna) nel turno in cui viene giocata questa carta. La scelta è tua.



### OFFERTA LIMITATA



**Giocala durante la Fase Opinione Pubblica.** Dopo l'assegnazione dei punti, rimuovi una Miscela dalla Classifica. Tutti i giocatori con un segnalino Miscela su di essa ricevono 2 PP.



### SCAMBIO VELOCE



**Giocala dopo la Fase Opinione Pubblica.** Rimuovi un chicco da una Miscela presente nella Classifica e piazzalo su un'altra Miscela.

*Non utilizzabile su una miscela Arcobaleno*



### RICOMINCIARE



**Giocala dopo la Miscelazione.** Scegli un team che ha appena creato una Miscela. Tutti i chicchi sono restituiti ai relativi proprietari e il team procede con una nuova Miscelazione.

# +2pp



**Giocala Subito.**  
Ottieni 2PP.

Piazza questa carta sotto una Miscela presente in Classifica. Questa miscela fa ottenere 1 PP extra nell'assegnazione dei punti. Scarta questa carta quando la Miscela è rimossa.



# +1 pp

# +3rp +1 rp



**Giocala Subito.**  
Ottieni 3 RP. Tutti gli altri membri del team ottengono 1 RP.



### RICERCA INDIGENA



**Giocala Subito.**  
Prendi 2 chicchi a scelta dai Campi ed aggiungili alla tua Torrefazione.



### AVARIZIA



**Giocala Subito.** I giocatori scelgono un lato del proprio segnalino Miscela/Ricerca e lo rivelano in simultanea. Se un giocatore sceglie ricerca, tu e lui ottenete 1 RP ciascuno.



### ESATTORE



**Giocala durante la fase Opinione Pubblica.** Rivela il contenuto della tua Torrefazione. Scegli un tipo di chicco e restituisci tutti i chicchi di quel tipo. Per ogni chicco restituito ottieni 1 PP (fino ad un massimo di 5 PP).



## RISERVA PRIVATA



### Giocala dopo la Miscelazione.

Per ciascun chicco con cui hai contribuito alla creazione della Miscela, rimetti un chicco dello stesso tipo nella tua Torrefazione (proveniente dai campi).



## SUPERVISORE



### Giocala dopo la Miscelazione.

Scegli uno o più membri del tuo team (compreso te stesso). Questi giocatori non hanno l'obbligo di aggiungere il loro chicco per completare la Miscela.



## RICERCA INDIGENA



### Giocala Subito.

Prendi 2 chicchi a scelta dai Campi ed aggiungili alla tua Torrefazione.

Piazza questa carta sotto una Miscela presente in Classifica. Questa miscela fa ottenere 1 PP extra nell'assegnazione dei punti. Scarta questa carta quando la Miscela è rimossa.



# +1 pp

**+2rp**



**Half-Caf**

Creando questa Miscela,  
i Teams ricevono 2 RP.

*I colori mostrati sono di esempio.*

**+2pp**



**Half-Caf**

Creando questa Miscela,  
i Teams ricevono 2 PP.

*I colori mostrati sono di esempio.*

**+1 pp**



**Half-Caf**

Creando questa Miscela,  
i Teams ricevono 1 PP.

*I colori mostrati sono di esempio.*

**+1 pp**



**Regular**

Creando questa Miscela,  
i Teams ricevono 1 PP.

*I colori mostrati sono di esempio.*

**+2rp**



**Decaf**

Creando questa Miscela,  
i Teams ricevono 2 RP.

*I colori mostrati sono di esempio.*

**+2pp**



**Decaf**

Creando questa Miscela,  
i Teams ricevono 2 PP.

*I colori mostrati sono di esempio.*

**+1 pp**



**Decaf**

Creando questa Miscela,  
i Teams ricevono 1 PP.

*I colori mostrati sono di esempio.*

**+1 rp**



**Regular**

Creando questa Miscela,  
i Teams ricevono 1 RP.

*I colori mostrati sono di esempio.*