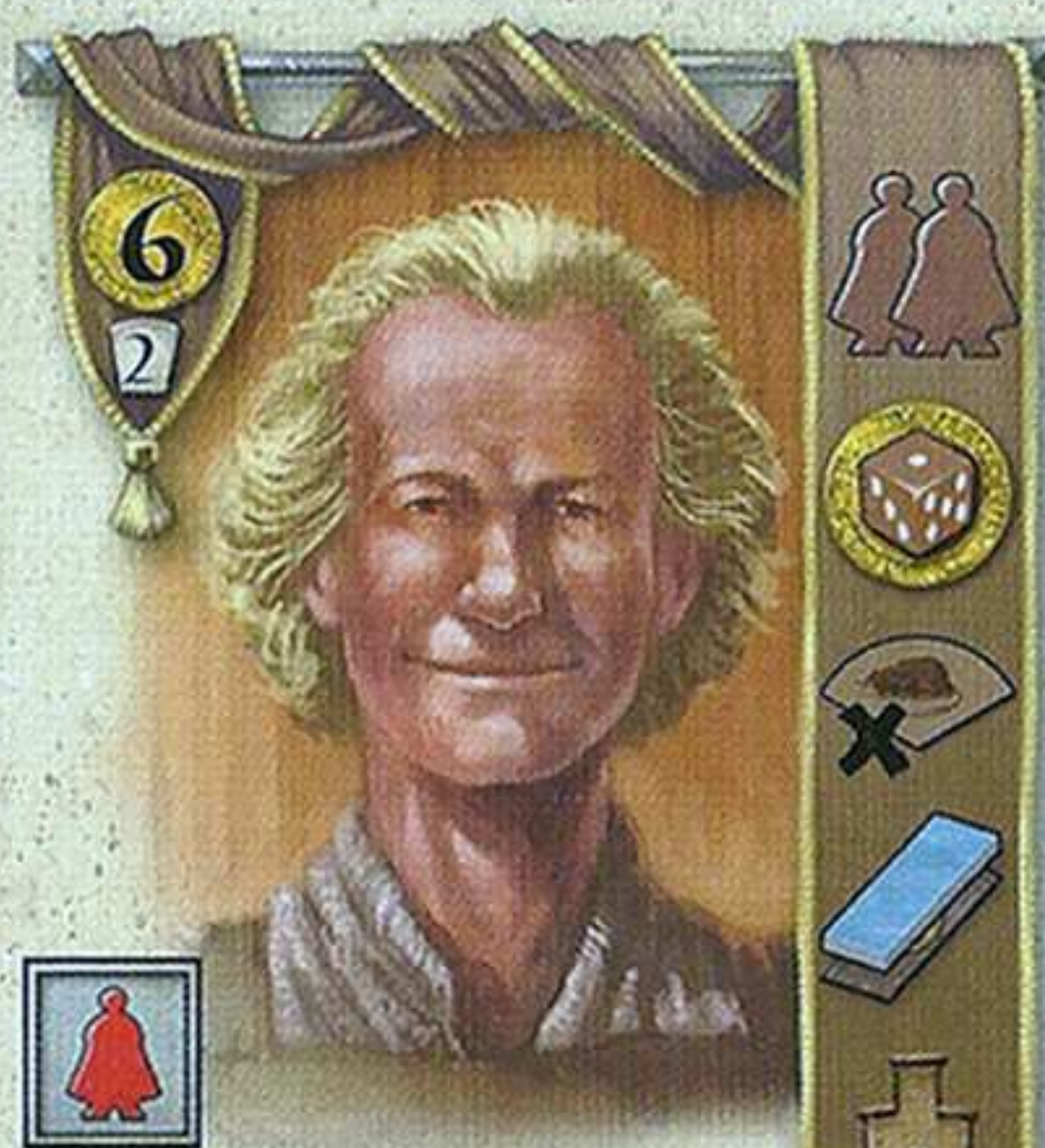




Intagliatore

Prendi 1 punto per ogni personaggio corte reale nella tua area personale.



Arte



Funambola

Se il dado porpora indica 5 o 6 prendi un lavoratore porpora .



Spettacolo



Segretario

Prendi 2 fiorini per ogni casa blu nella tua area personale.



Uffici



Dama di Corte

Pesca una carta ed usala immediatamente.



Nobiltà



Anatomista

Prendi 2 fiorini per ogni personaggio conoscenza nella tua area personale.



Conoscenza



Mercenario

Prendi 2 fiorini per ogni personaggio difesa nella tua area personale.



Difesa



Suora

Prendi 1 lavoratore rosso e 3 fiorini .



Chiesa



Falconiere

Pesca 3 carte.



Corte Reale



Macellaio

Prendi un lavoratore a tua scelta .



Artigianato



Contabile

Una volta per turno: prendi 2 fiorini .



Commercio



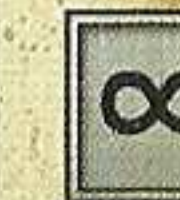
3
1

 **Carbonaio**
Puoi modificare un qualsiasi numero di tuoi lavoratori in lavoratori di altri colori.

 **Artigianato**



3
1

 **Mercante di Stoffe**
Ogni volta che prendi denaro con il dado rosso prendi 3 fiorini in più.

 **Commercio**



0
0

 **Cantastorie**
Se il dado rosso indica 5 o 6 prendi 1 lavoratore rosso.

 **Spettacolo**



9
3

 **Giudice**
Puoi girare le tessere maggioranze anche se sei primo ex-equo.

 **Uffici**



9
3

 **Nobiluomo**
Prendi 1 punto + 2 fiorini.

 **Nobiltà**



6
2

 **Truffatore**
Tutti gli altri giocatori prendono 1 tessera minaccia porpora.

 **Bassifondi**



6
2

 **Ammiraglio**
Scarta 1 tessera minaccia blu e guadagna 1 punto.

 **Difesa**



6
2

 **Soffiatore**
Prendi 1 punto per ogni personaggio commercio nella tua area personale.

 **Arte**



0
0

 **Novizia**
Prendi 1 lavoratore giallo e 3 fiorini.

 **Chiesa**



3
1

 **Messo**
Gioca una carta dalla tua mano ed esegui un'azione immediatamente.

 **Corte Reale**



Conciatore

Prendi un lavoratore a tua scelta.

Artigianato



Mastro della Gilda

A fine partita: 2 punti per ogni personaggio e commercio nella tua area personale.

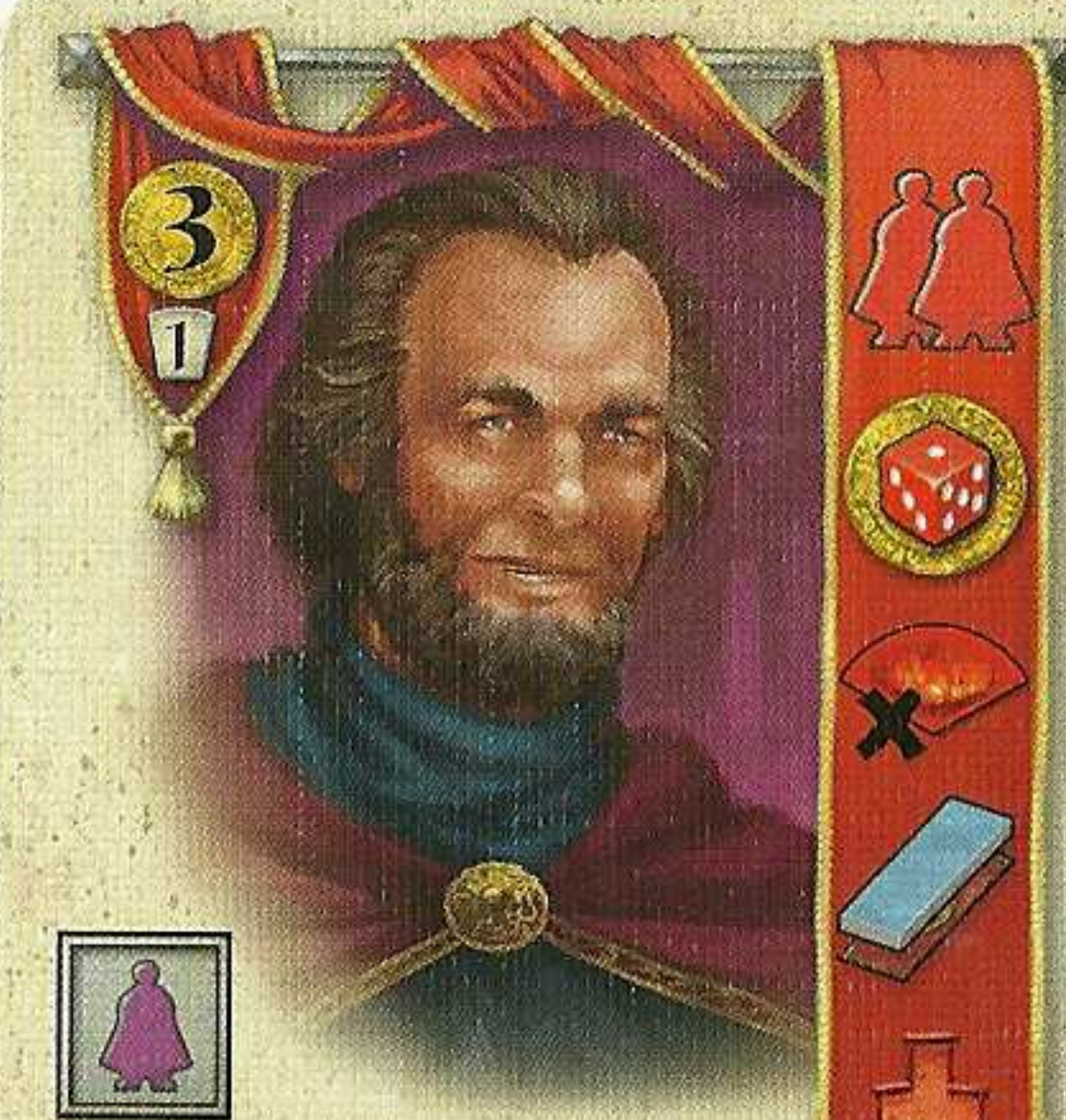
Commercio



Acrobata

Costruisci una parte di canale senza usare la carta ma a costo doppio.

Spettacolo



Assessore

Prendi 2 fiorini per ogni casa porpora nella tua area personale.

Uffici



Principessa

Pesca una carta ed usala immediatamente.

Nobiltà



Geografo

A fine partita: per ogni sezione di canale 3 costruita e per ogni statua presa, prendi 2 punti ulteriori.

Conoscenza



Agitatore

Tutti gli altri giocatori devono scartare una tessera canale.

Bassifondi



Ritrattista

Prendi 1 punto per ogni personaggio nobiltà nella tua area personale.

Arte



Chierichetto

Prendi 1 lavoratore marrone e 3 fiorini.

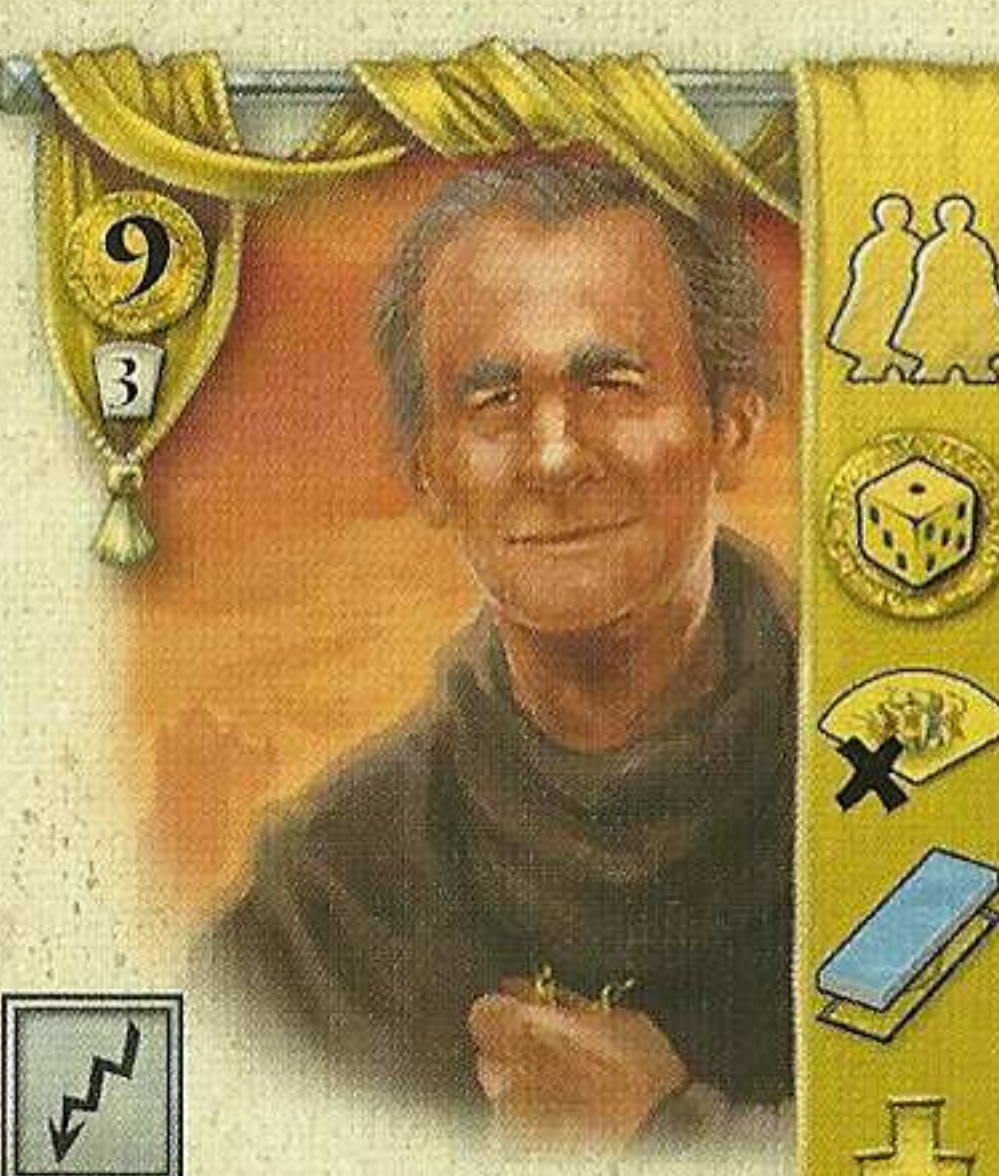
Chiesa



Araldo

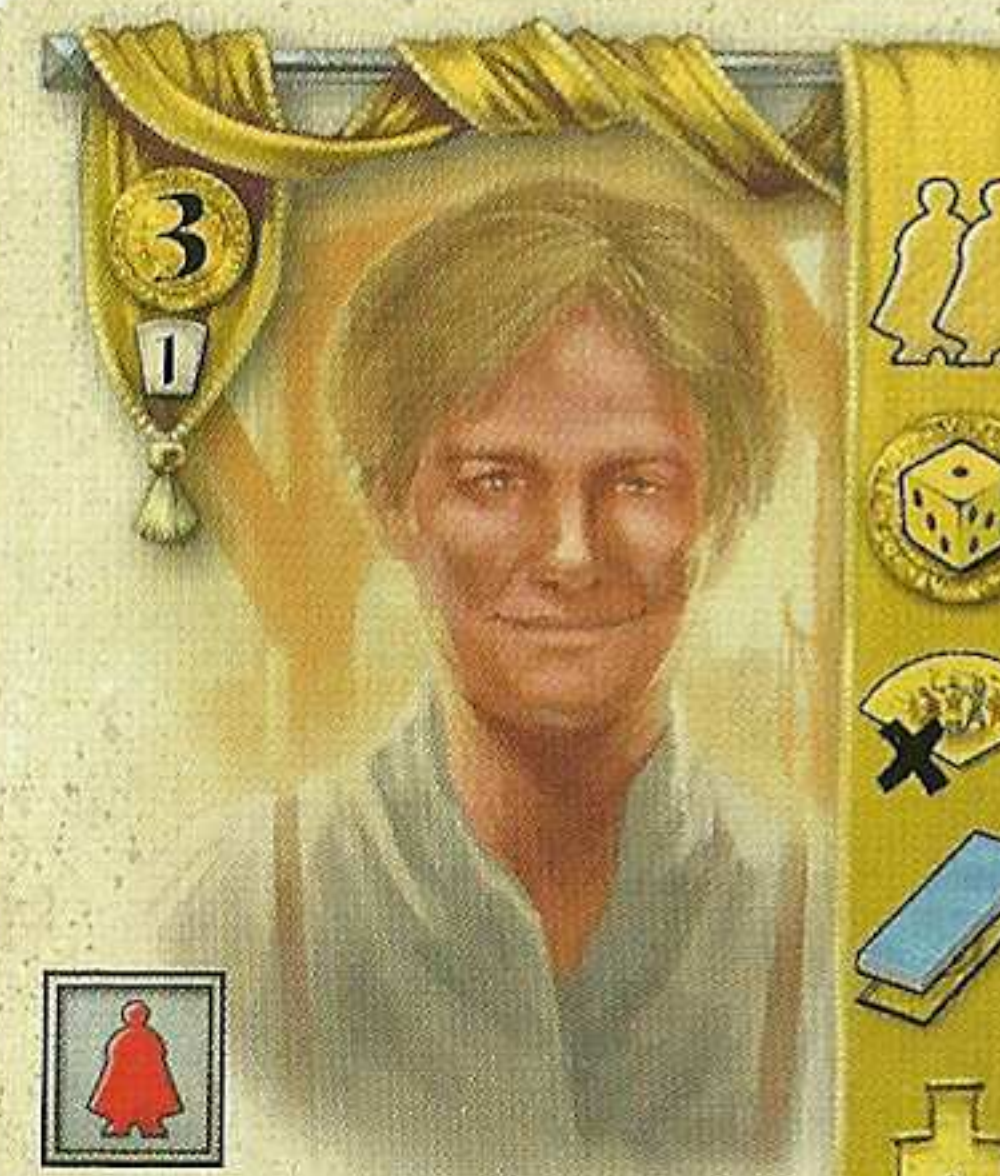
Gioca una carta dalla tua mano ed esegui un azione immediatamente.

Corte Reale



Abate
Prendi 1 lavoratore marrone
e 3 punti.

Chiesa



Stalliere
Gioca una carta dalla tua
mano ed esegui un'azione
immediatamente.

Corte Reale



Fornaio
Prendi un lavoratore a tua
scelta.

Artigianato



Comandante
Prendi 3 fiorini.

Commercio



Cantante
Se il dado blu indica
5 o 6 prendi
1 lavoratore blu.

Spettacolo



Scudiero
Puoi scartare 1 tessera
minaccia per turno e
prendere 1 punto.

Difesa



Medico
Ogni volta che scarti una
tessera minaccia come azione
scartane 2 anziché una e
prendi 1 punto per ciascuna.

Conoscenza



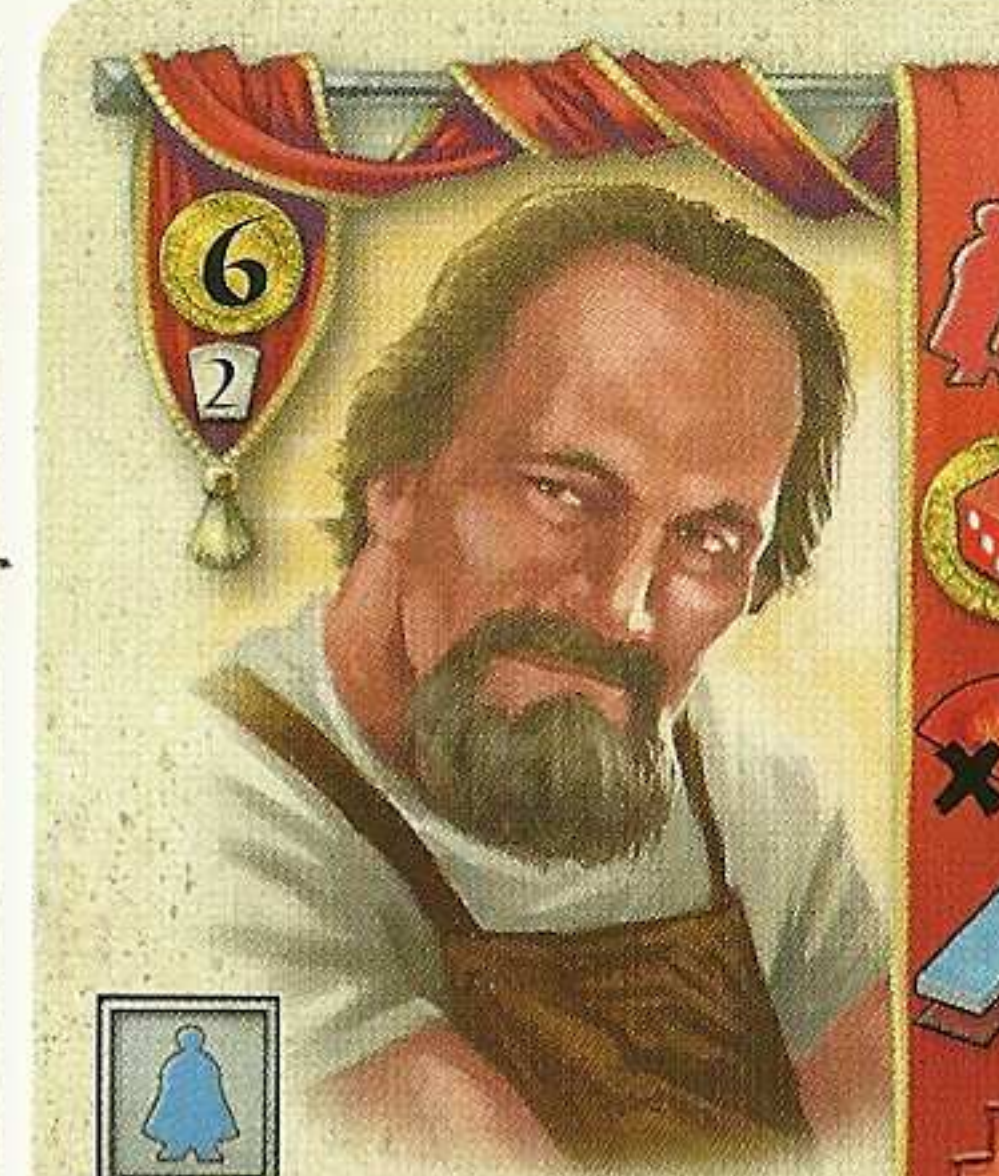
Mendicante
Tutti gli altri giocatori
ti consegnano 2 lavoratori
(per quanto possibile).

Bassifondi



Carceriere
Per ogni personaggio nella
tua area personale scarta
1 tessera minaccia e prendi
1 punto.

Difesa



Artista Fabbro
Prendi 1 punto per ogni
personaggio e bassifondi
nella tua area personale.

Arte



Affrescatore
Prendi 1 punto per ogni personaggio  chiesa nella tua area personale.

 Arte



Pastore
Prendi 1 lavoratore porpora  e 3 punti.

 Chiesa



Cameriera
Pesca 1 carta.

 Corte Reale



Fabbro Ferraio
Prendi un lavoratore a tua scelta .

 Artigianato



Mercante di Gemme
Ogni volta che prendi denaro con il dado viola  prendi 3 fiorini  in più.

 Commercio



Guardasigilli
Tutti gli altri giocatori devono scartare una carta.

 Uffici



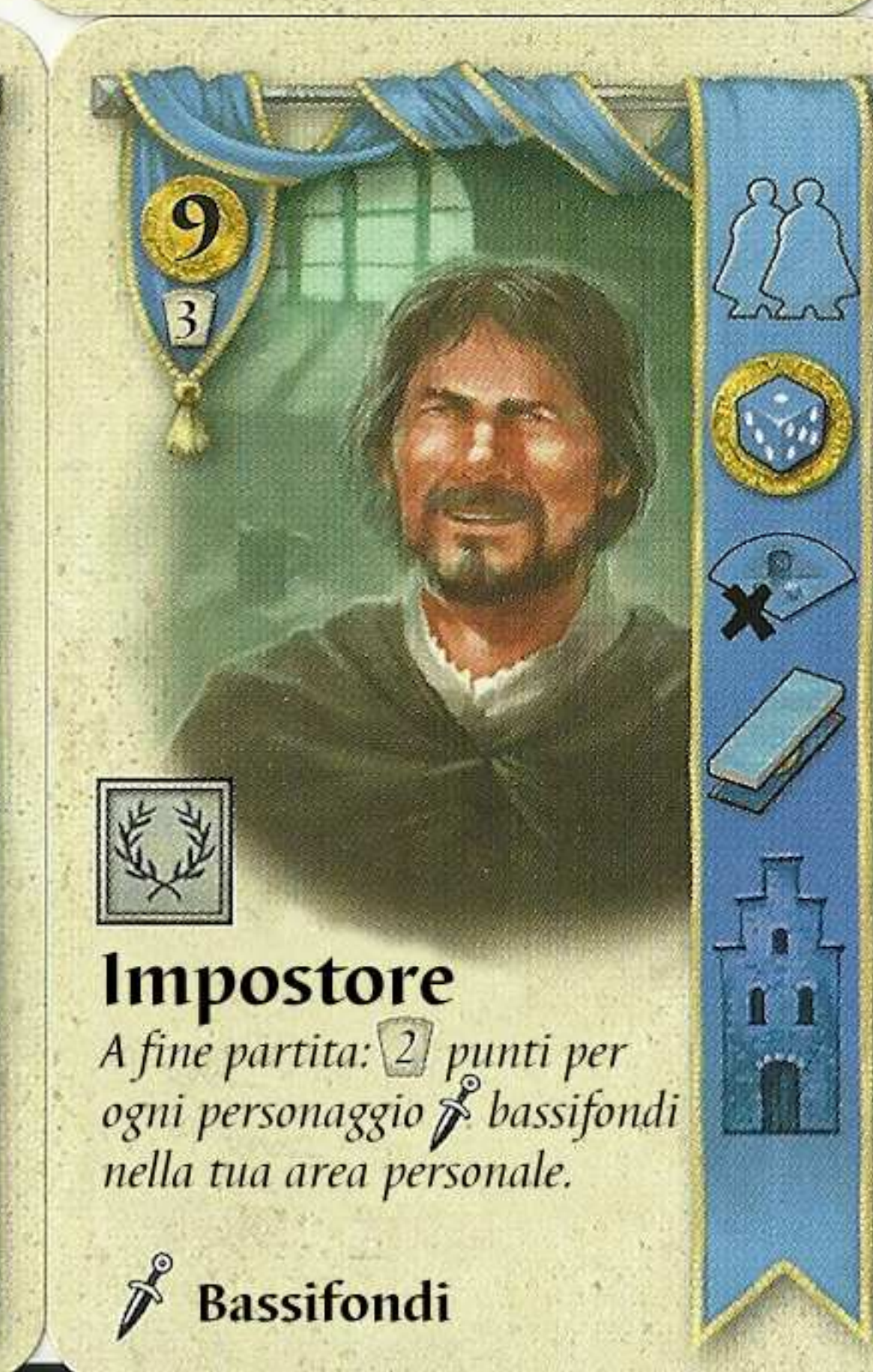
Conte
Puoi avanzare nella fase 2 per 4 fiorini .
(Solo se non è possibile il normale avanzamento.)

 Nobiltà



Avvocato
Ogni volta che prendi lavoratori come azione prendine 3  (anziché 2).

 Conoscenza



Impostore
A fine partita: 2 punti per ogni personaggio  bassifondi nella tua area personale.

 Bassifondi



Cannoniere
Scarta fino a 3 tessere minaccia di qualsiasi colore e prendi 1 punto per ciascuna.

 Difesa