



**6**  
2

**Castellano**  
Scarta 1 tessera minaccia marrone e guadagna 1 punto.

**Difesa**



**6**  
2

**Compositore**  
Prendi 1 punto per ogni personaggio difesa nella tua area personale.

**Arte**



**9**  
3

**Inquisitore**  
Prendi 1 lavoratore blu e 3 punti.

**Chiesa**



**0**  
0

**Domestica**  
Pesca 2 carte e poi scarta 2 carte.

**Corte Reale**



**3**  
1

**Carpentiere**  
Prendi un lavoratore a tua scelta.

**Artigianato**



**9**  
3

**Mangiafuoco**  
Ogni volta che giochi un personaggio nella tua area personale scarta una tessera minaccia del colore del personaggio e prendi 1 punto.

**Spettacolo**



**6**  
2

**Archivista**  
Prendi 2 punti se possiedi almeno 3 case rosse.

**Uffici**



**9**  
3

**Principessina**  
Pesca una carta ed usala immediatamente.

**Nobiltà**



**12**  
4

**Astronomo**  
D'ora in poi puoi usare le azioni lampo due volte anziché una.

**Conoscenza**



**6**  
2

**Incendiario**  
Tutti gli altri giocatori prendono 1 tessera minaccia rossa.

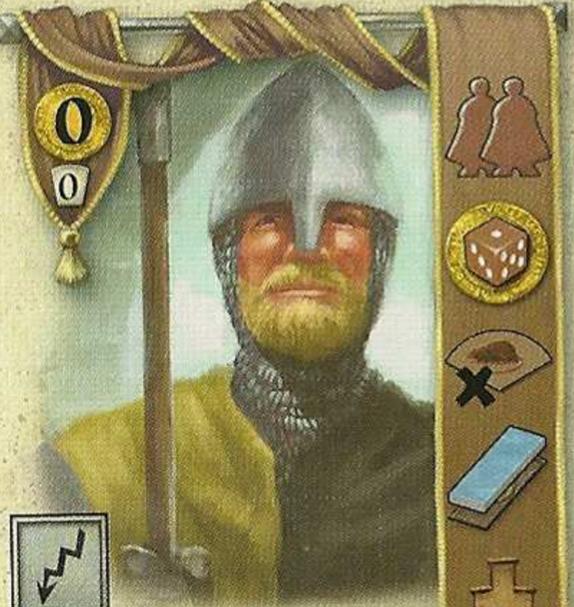
**Bassifondi**



**9**  
**3**

**Delatore**  
Tutti gli altri giocatori arretrano di uno spazio nella Traccia Prestigio.

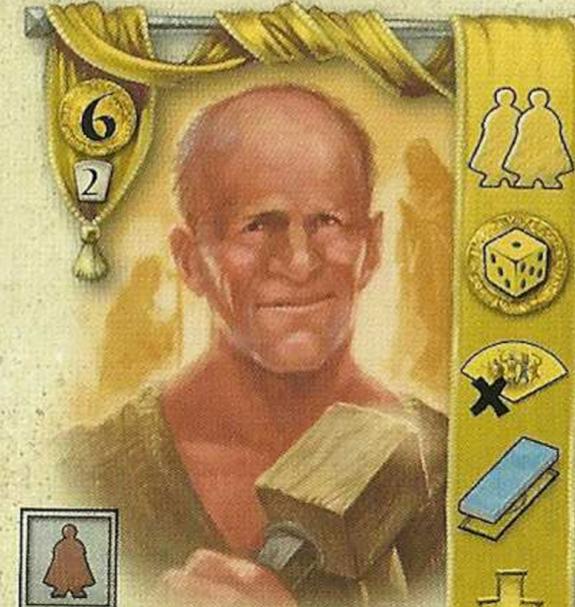
**Bassifondi**



**0**  
**0**

**Guardiano**  
Costruisci una sezione del canale gratuitamente.

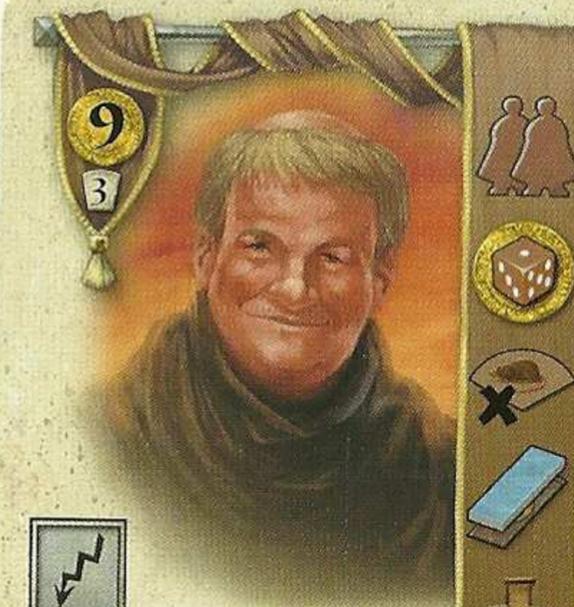
**Difesa**



**6**  
**2**

**Scultore**  
Prendi 1 punto per ogni personaggio artigianato nella tua area personale.

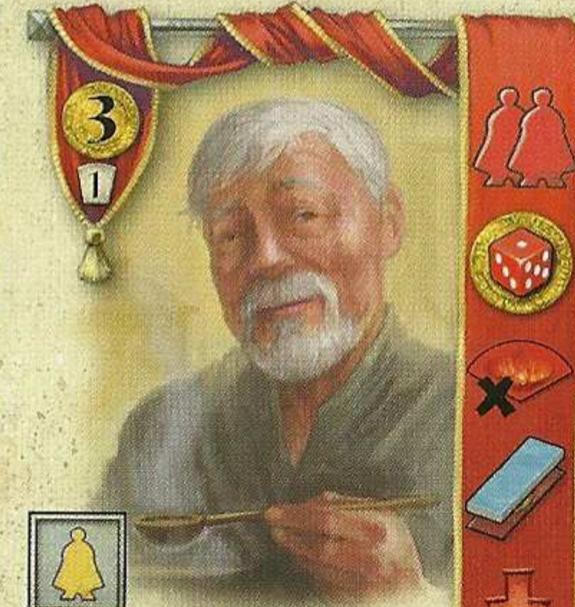
**Arte**



**9**  
**3**

**Cappellano**  
Prendi 1 lavoratore rosso e 3 punti.

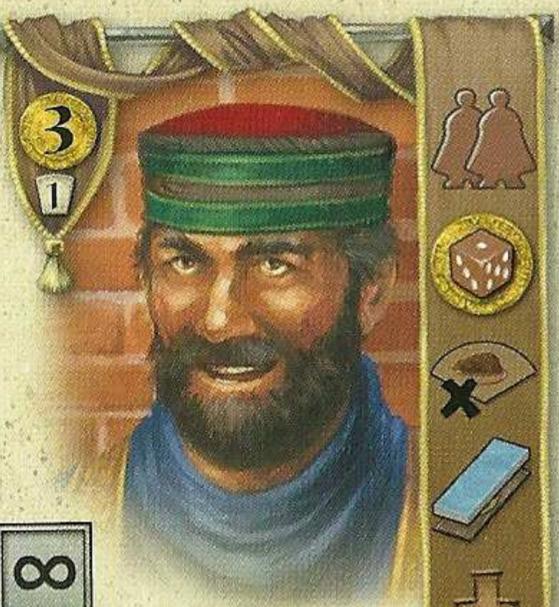
**Chiesa**



**3**  
**1**

**Cuoco**  
Prendi 2 fiorini per ogni persona corte reale nella tua area personale.

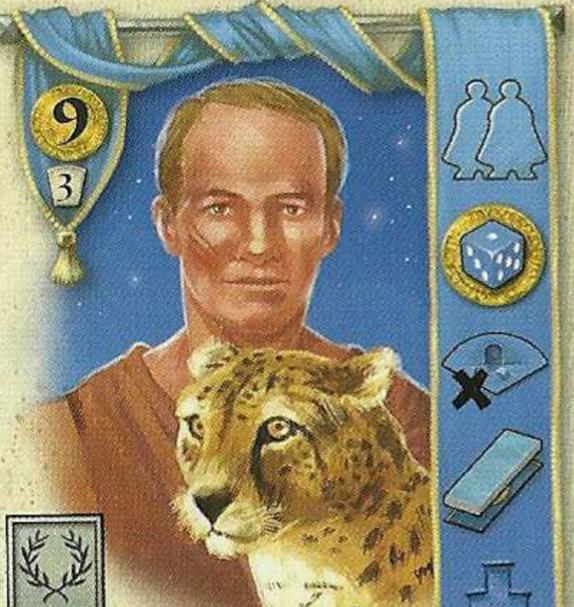
**Corte Reale**



**3**  
**1**

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

**Commercio**



**9**  
**3**

**Domatore**  
A fine partita: 2 punti per ogni personaggio spettacolo nella tua area personale.

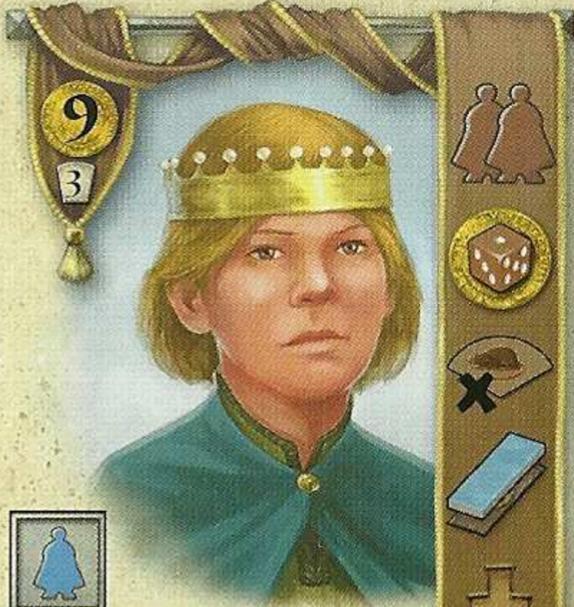
**Spettacolo**



**6**  
**2**

**Giurato**  
Prendi 2 punti se hai almeno 3 case porpora nella tua area personale.

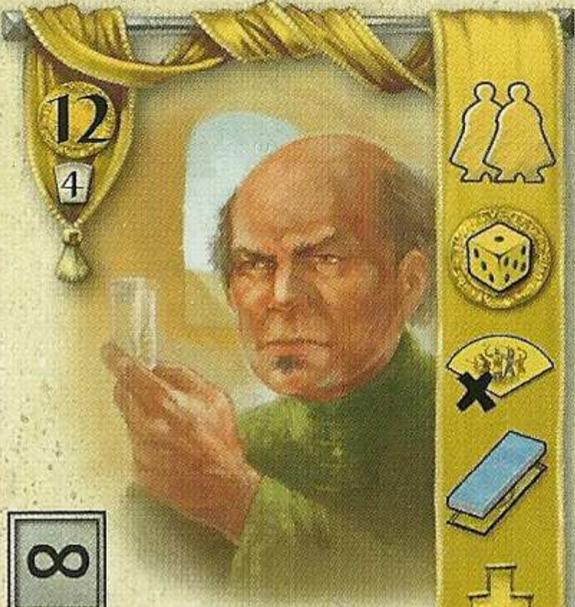
**Uffici**



**9**  
**3**

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

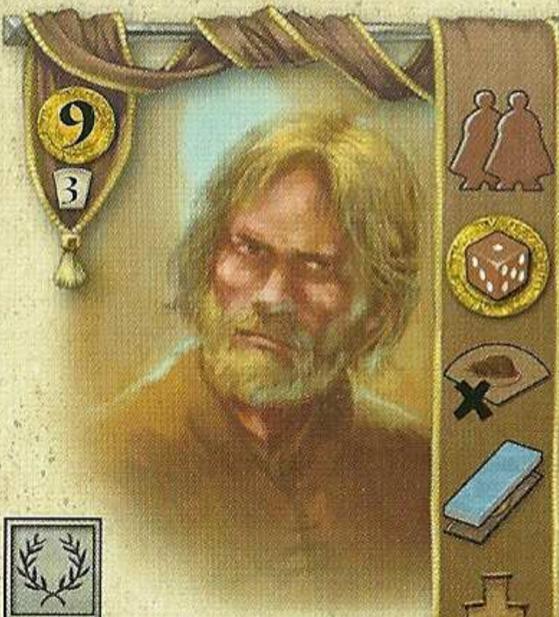
**Nobiltà**



**12**  
**4**

**Biologo**  
Paga 3 fiorini in meno per giocare un personaggio ma mai meno di 0.

**Conoscenza**



**9**  
**3**

**Storico**  
A fine partita: **2** punti per ogni personaggio conoscenza nella tua area personale.

**Conoscenza**



**6**  
**2**

**Contrabbandiere**  
Tutti gli altri giocatori prendono 1 tessera minaccia blu .

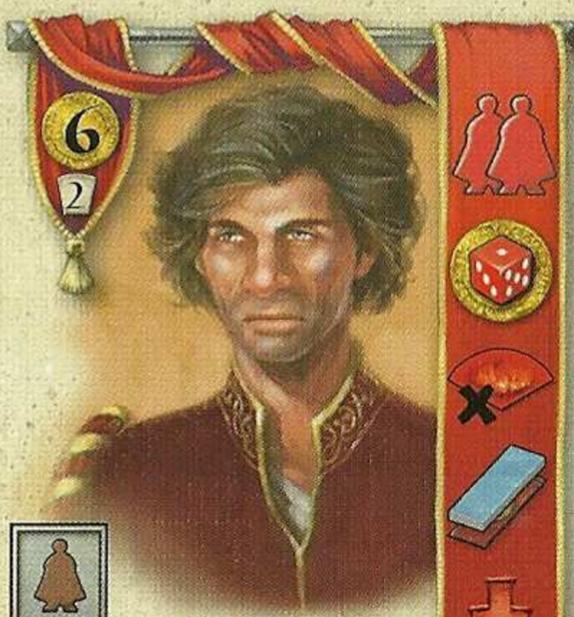
**Bassifondi**



**3**  
**1**

**Guardia**  
Scarta 2 tessere minaccia e guadagna **1** punto per ciascuna tessera scartata.

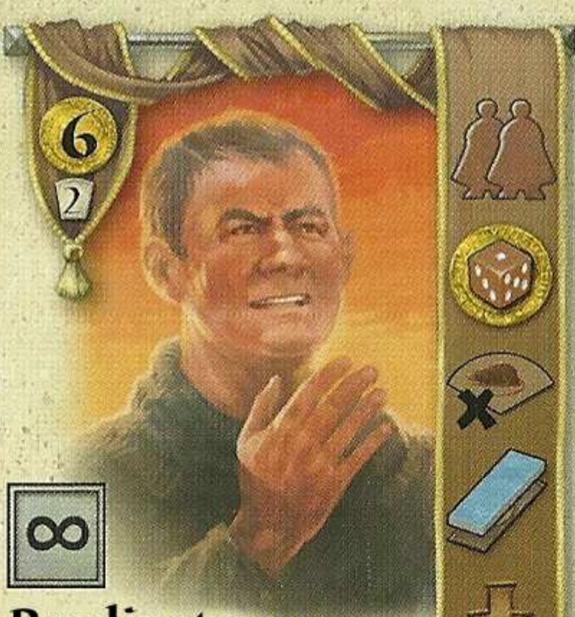
**Difesa**



**6**  
**2**

**Poeta**  
Prendi **1** punto per ogni personaggio conoscenza nella tua area personale.

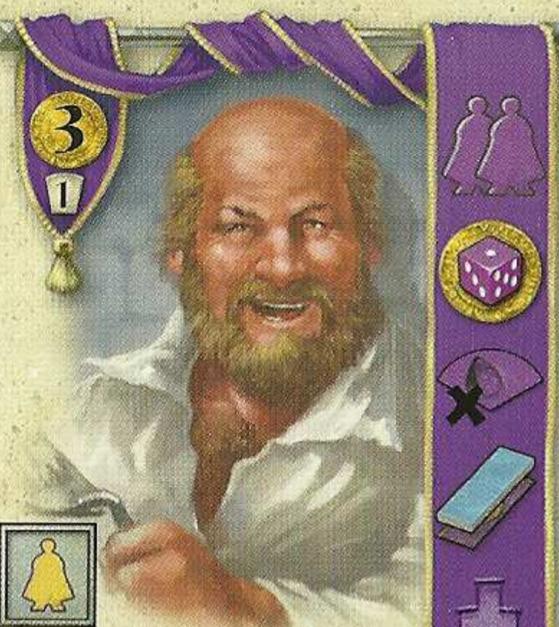
**Arte**



**6**  
**2**

**Predicatore**  
Ogni volta che avanzi sulla Traccia Prestigio scarta 1 tessera minaccia e guadagna **1** punto.

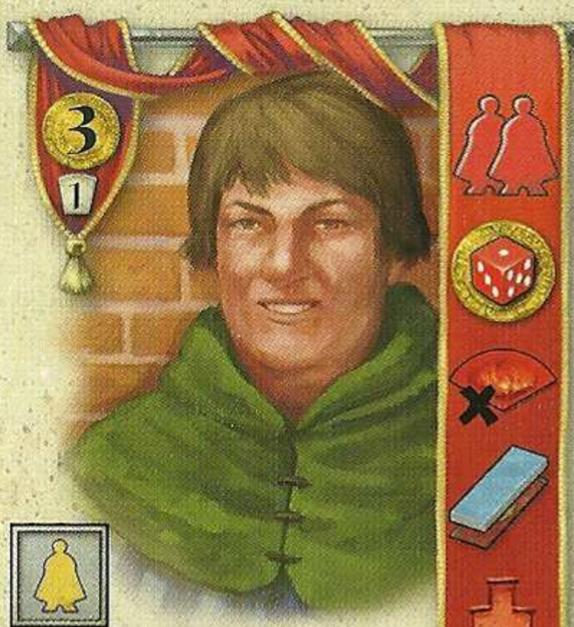
**Chiesa**



**3**  
**1**

**Muratore**  
Puoi cambiare i tuoi lavoratori con altri a tuo piacere .

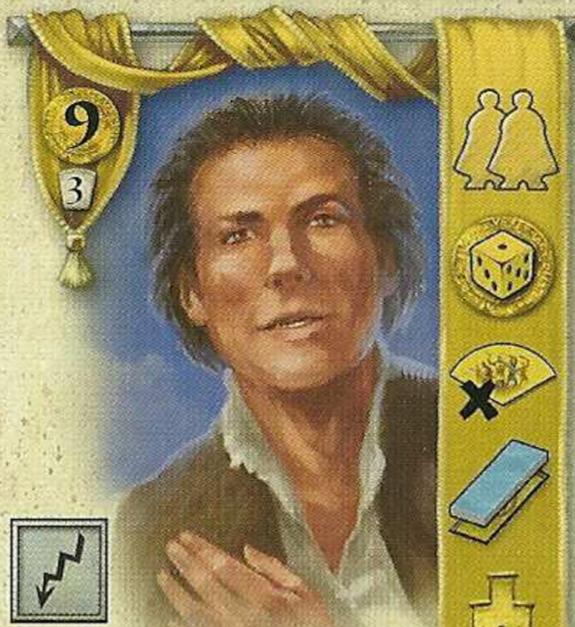
**Artigianato**



**3**  
**1**

**Impiegato**  
Prendi 3 fiorini .

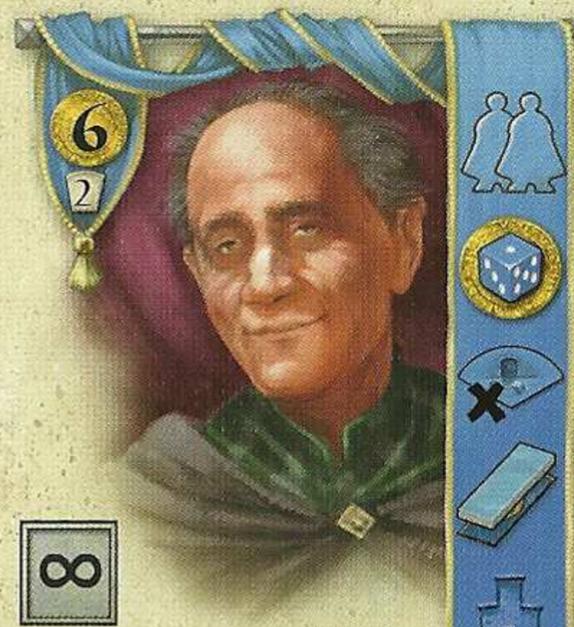
**Commercio**



**9**  
**3**

**Attore**  
Puoi attivare immediatamente tutti i tuoi personaggi che richiedono un lavoratore senza spendere lavoratori.

**Spettacolo**



**6**  
**2**

**Notaio**  
Il costo per avanzare nella Traccia Prestigio è di 2 fiorini in meno (mai meno di 0).

**Uffici**

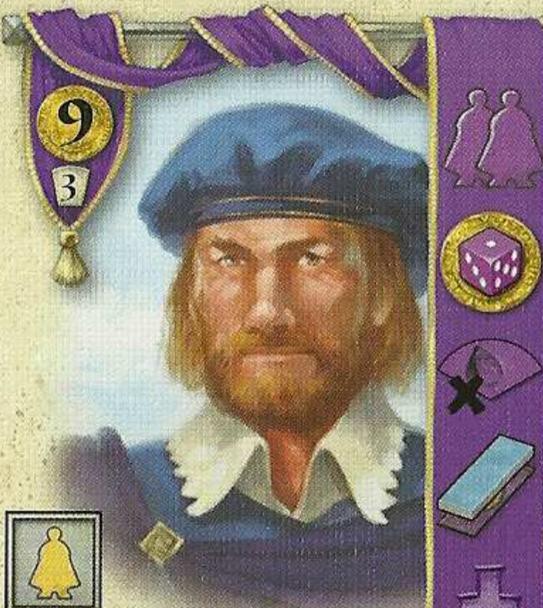


**3**  
**1**

**Baronetto**  
Prendi 2 fiorini per ogni personaggio nobiltà nella tua area personale.

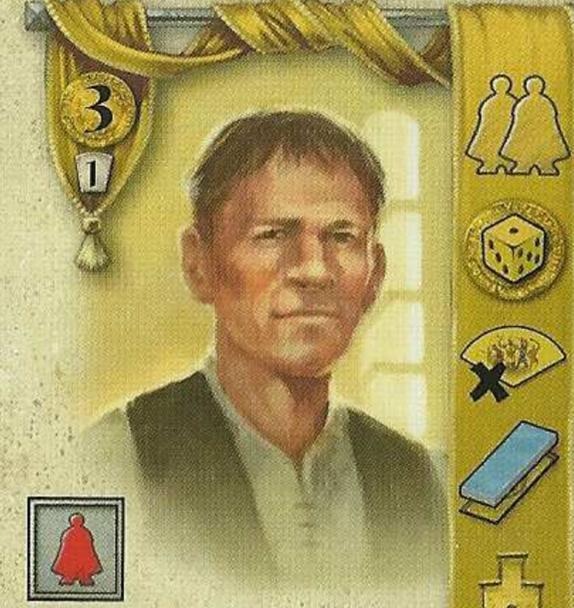
**Nobiltà**





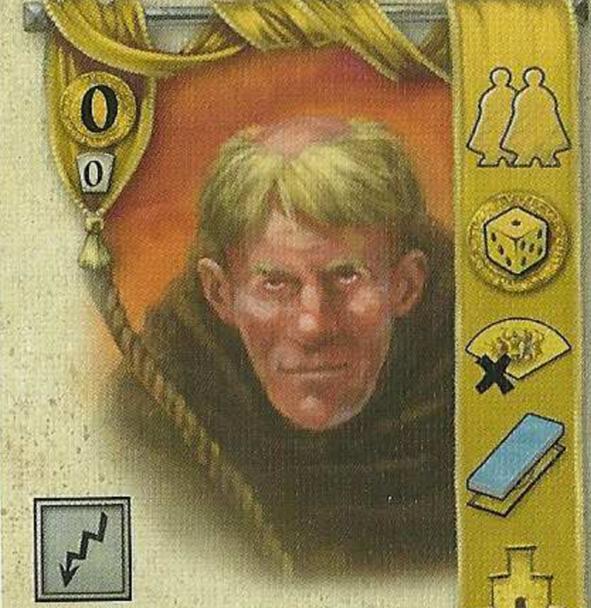
**Principe**  
Prendi 1 punto + 2 fiorini.

**Nobiltà**



**Bracciante**  
Pesca 1 carta.

**Corte Reale**



**Campanaro**  
Prendi 1 lavoratore blu e 3 fiorini.

**Chiesa**



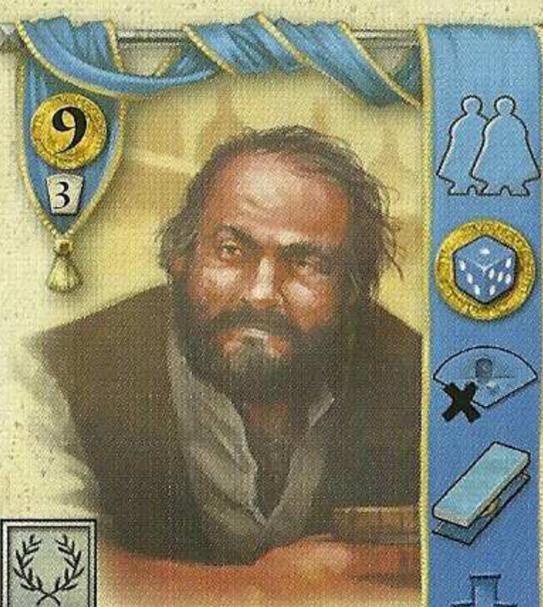
**Quartiermastro**  
Prendi 2 fiorini per ogni colore delle case nella tua area personale.

**Corte Reale**



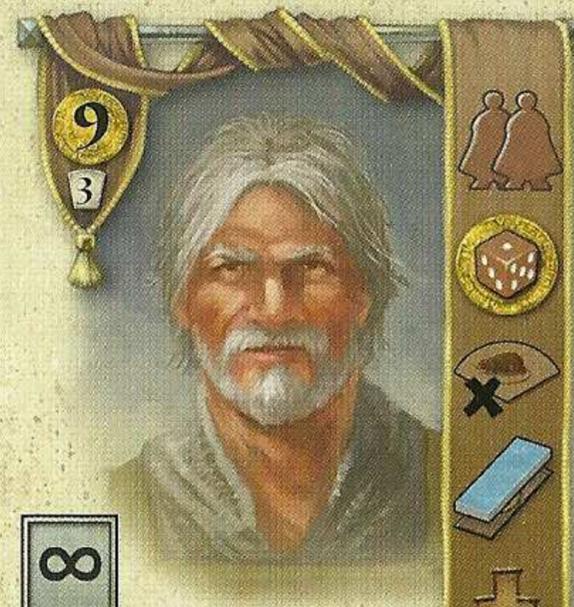
**Mugnaio**  
Puoi cambiare i tuoi lavoratori con altri a tuo piacere.

**Artigianato**



**Maggiordomo**  
A fine partita: prendi 5 punti se hai case di tutti e 5 i colori nella tua area personale.

**Corte Reale**



**Tagliapietre**  
Ogni turno prendi un lavoratore a tua scelta.

**Commercio**



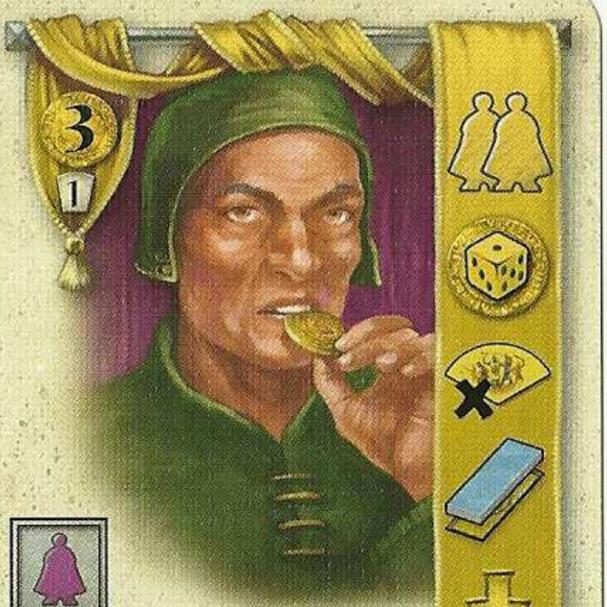
**Uomo d'Affari**  
Prendi 3 fiorini.

**Commercio**



**Menestrello**  
Costruisci una sezione del canale senza usare la carta ma a costo doppio.

**Spettacolo**



**Mastro della Zecca**  
Prendi 2 fiorini per ogni personaggio e uffici nella tua area personale.

**Uffici**