



Assassino

Tutti gli altri giocatori devono scartare un personaggio dalla loro area personale (a loro scelta).

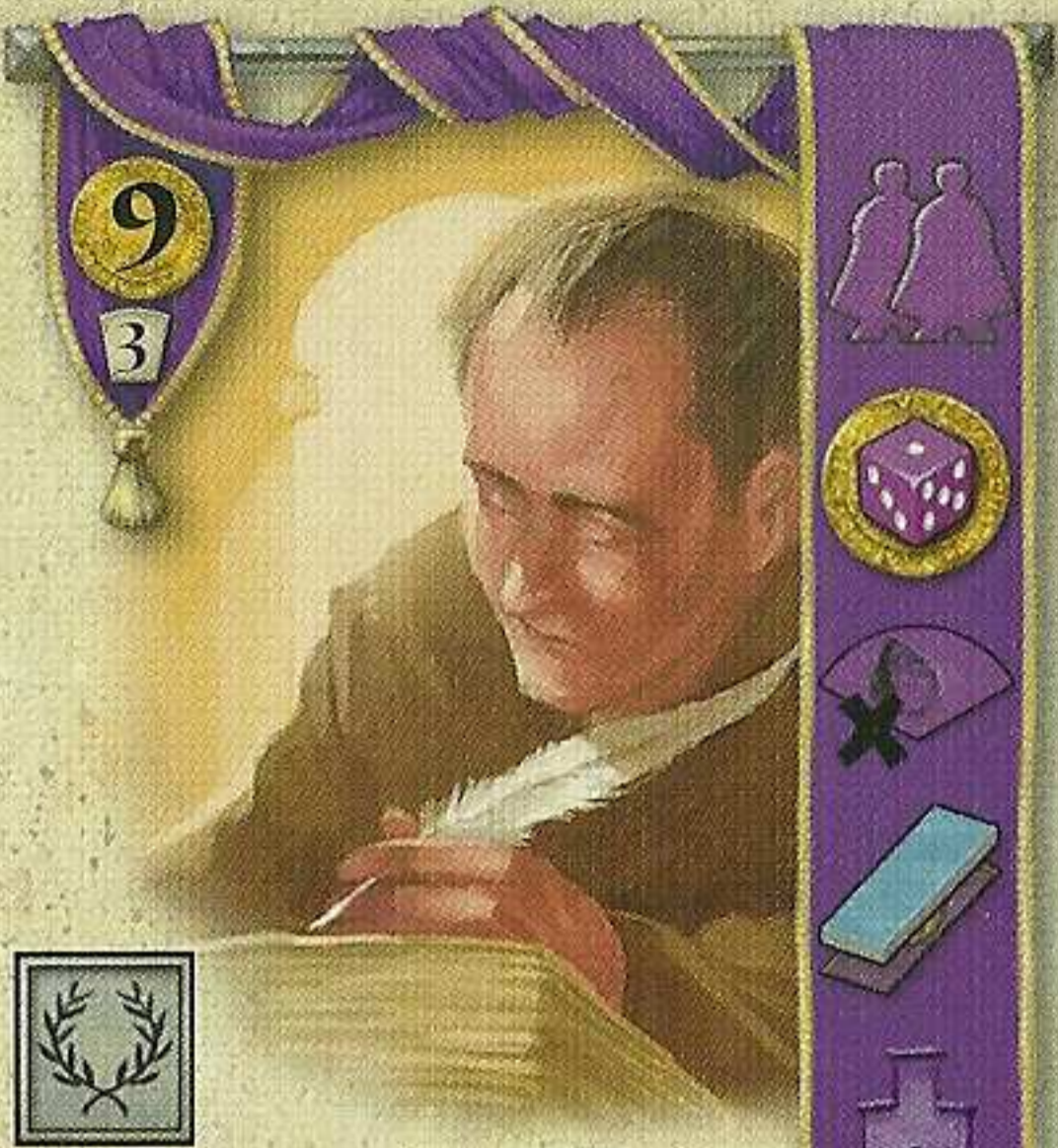
Bassifondi



Comandante

A fine partita: punto ogni tessera minaccia posseduta.

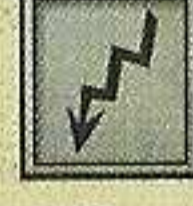
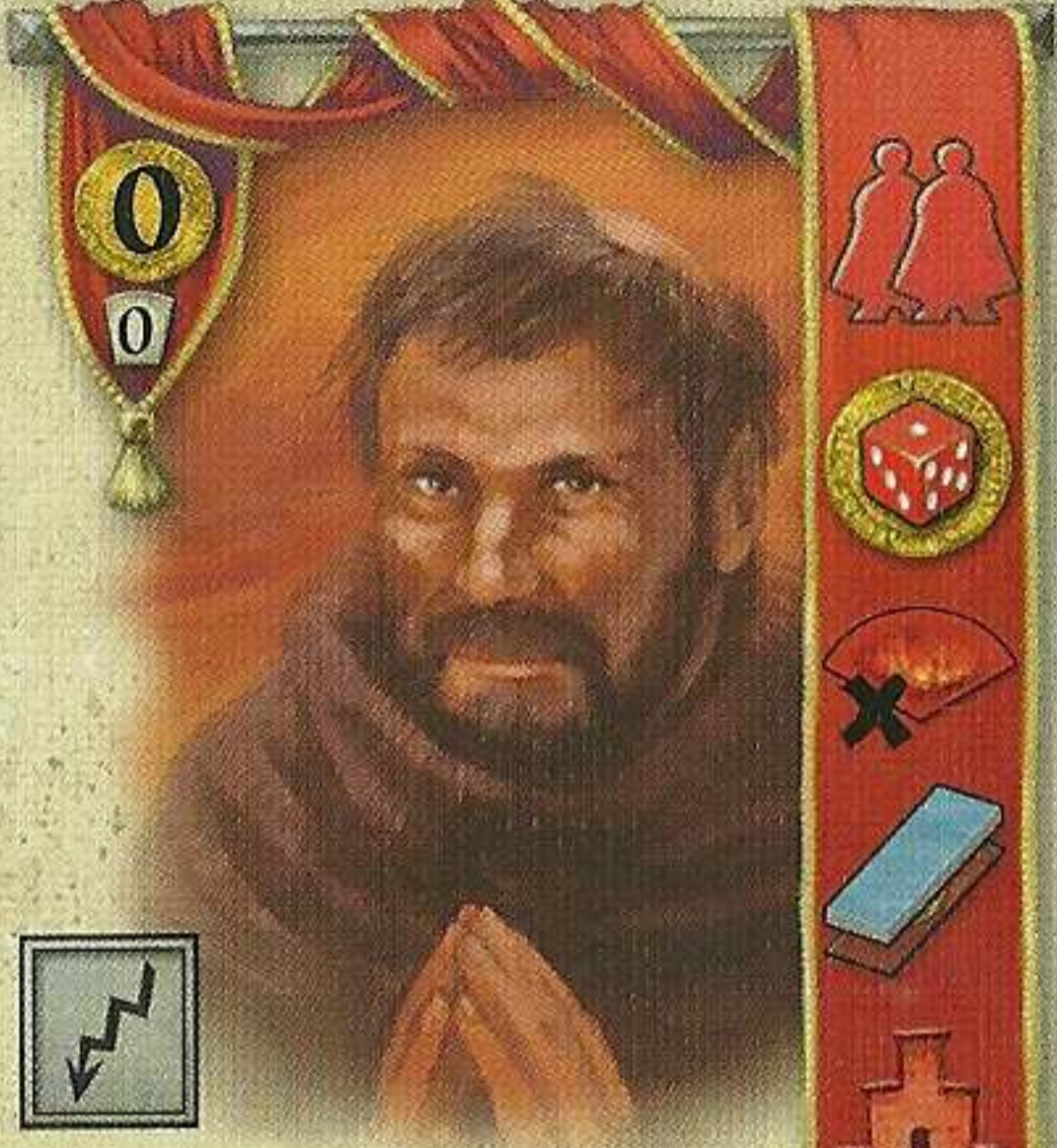
Difesa



Miniatore

A fine partita: punti per ogni personaggio arte nella tua area personale.

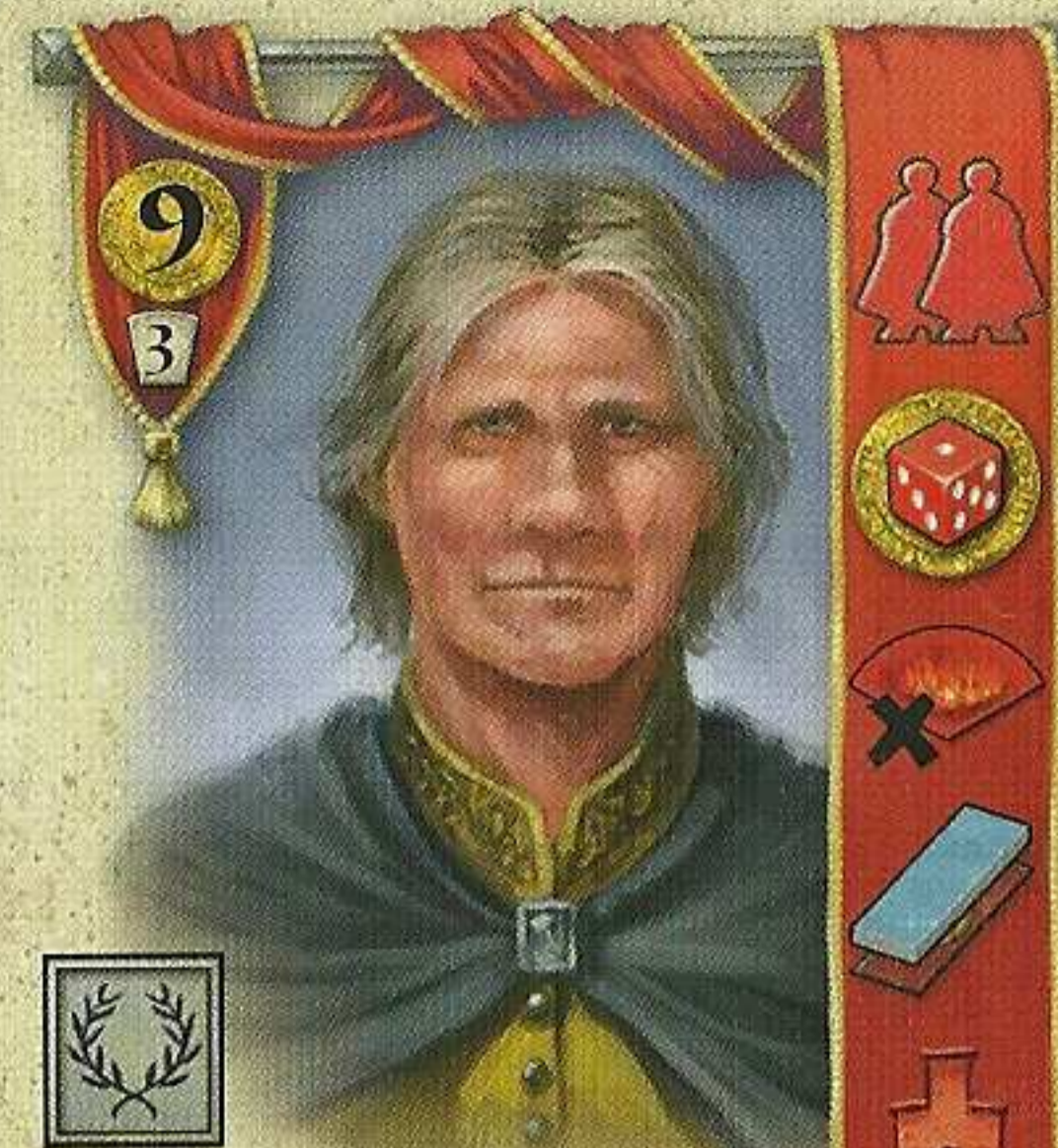
Arte



Monaco

Prendi 1 lavoratore porpora e 3 fiorini .

Chiesa



Capo Corporazione

A fine partita: punti per ogni personaggio artigianato nella tua area personale.

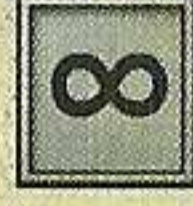
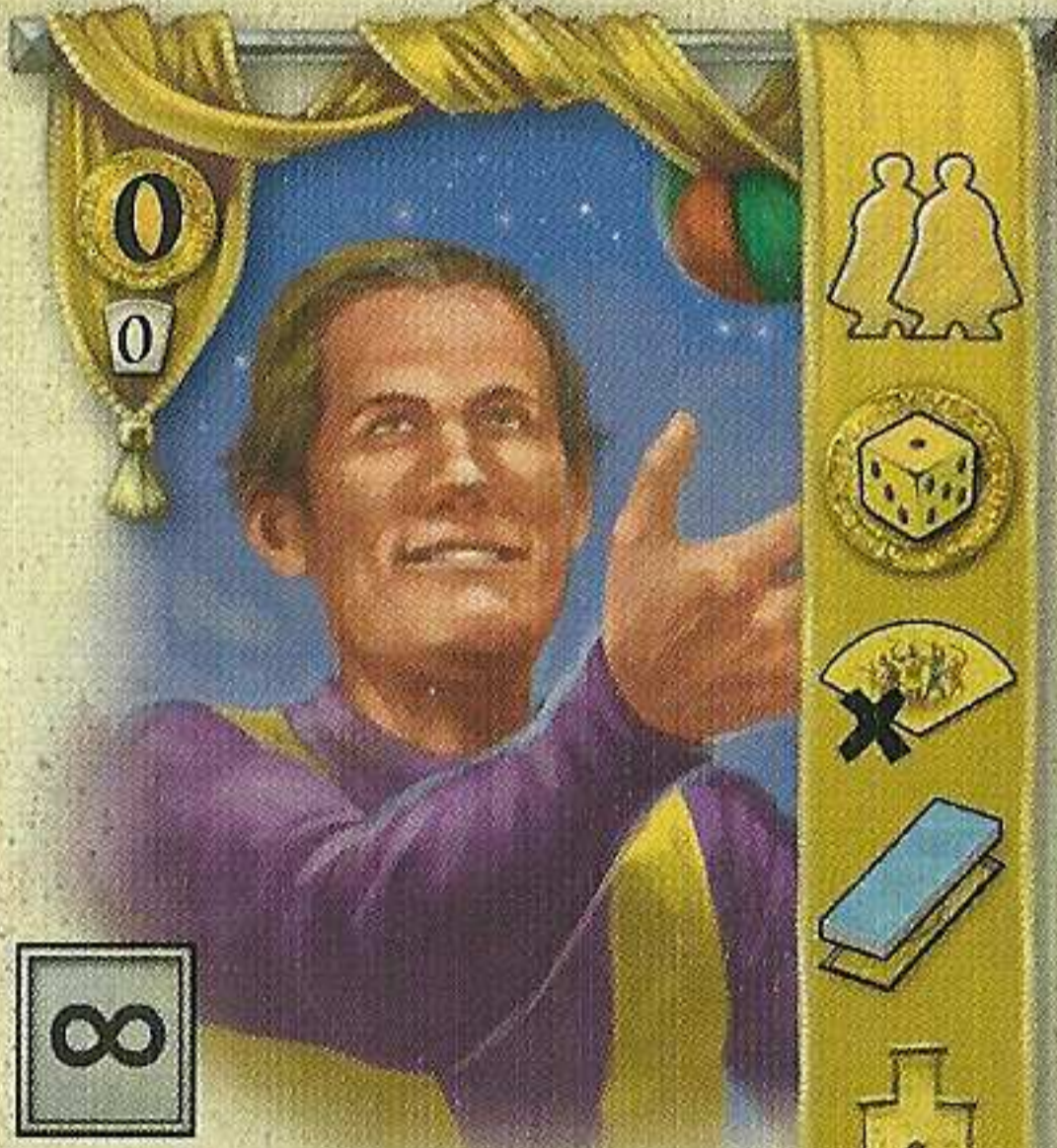
Artigianato



Droghiere

Prendi 3 fiorini .

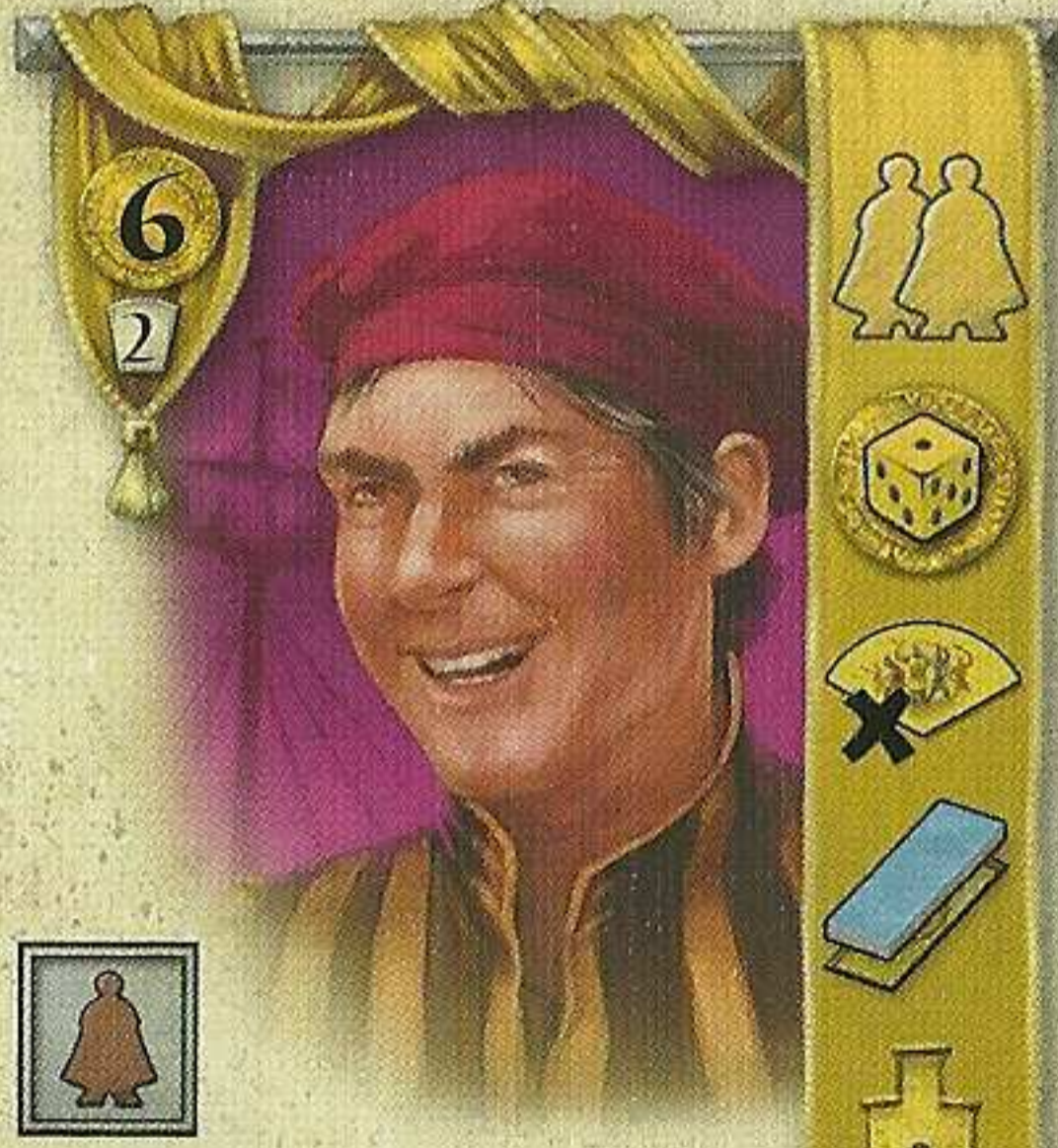
Commercio



Giocoliere

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

Spettacolo



Mastro del Porto

Prendi punti se hai almeno 3 case marroni nella tua area personale.

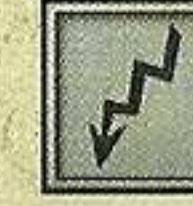
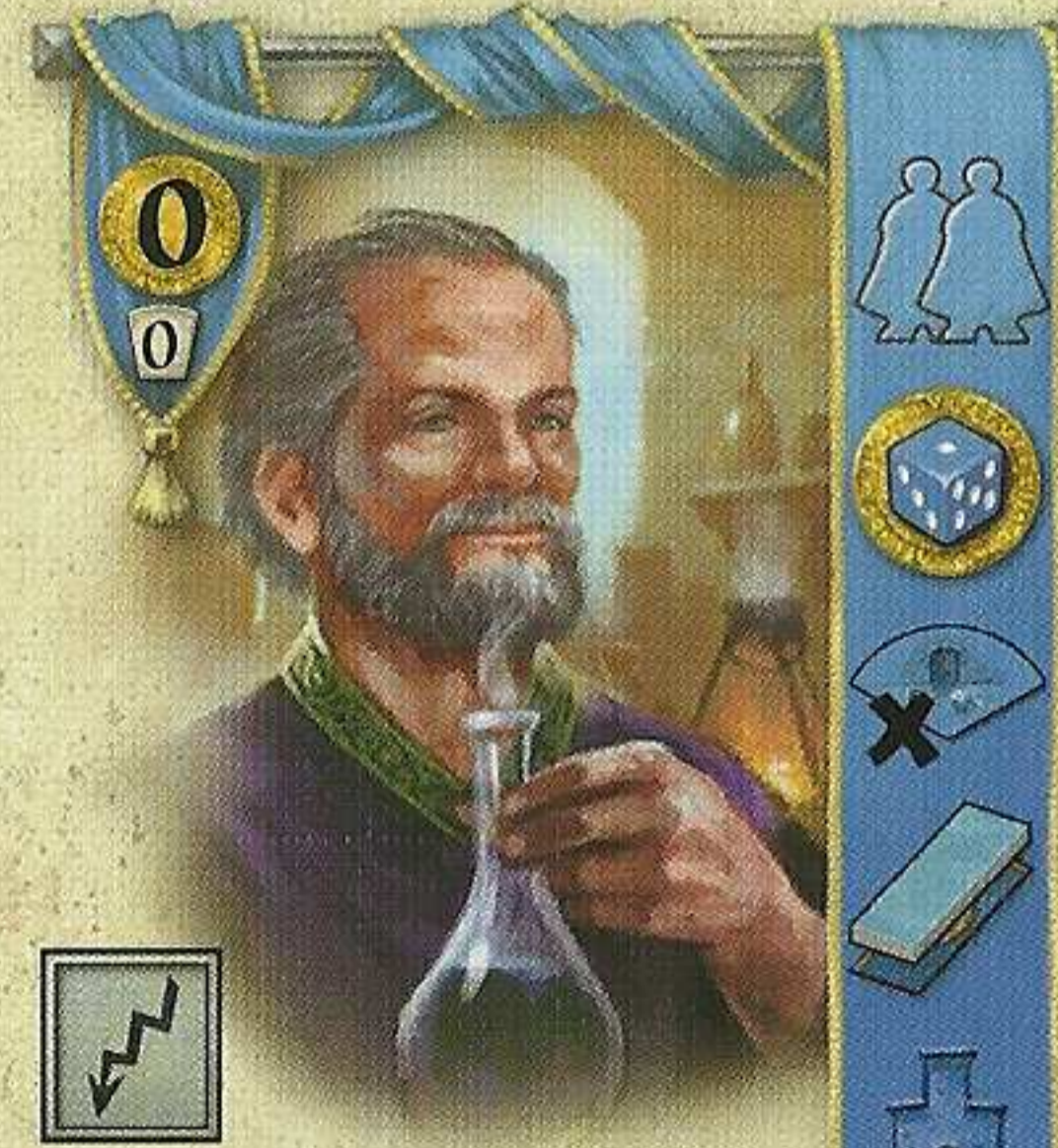
Uffici



Re

A fine partita: punti per ogni personaggio nobiltà nella tua area personale.

Nobiltà



Alchimista

Prendi 6 fiorini .

Conoscenza



Ladruncolo

Tutti gli altri giocatori ti consegnano 3 fiorini (per quanto possibile).

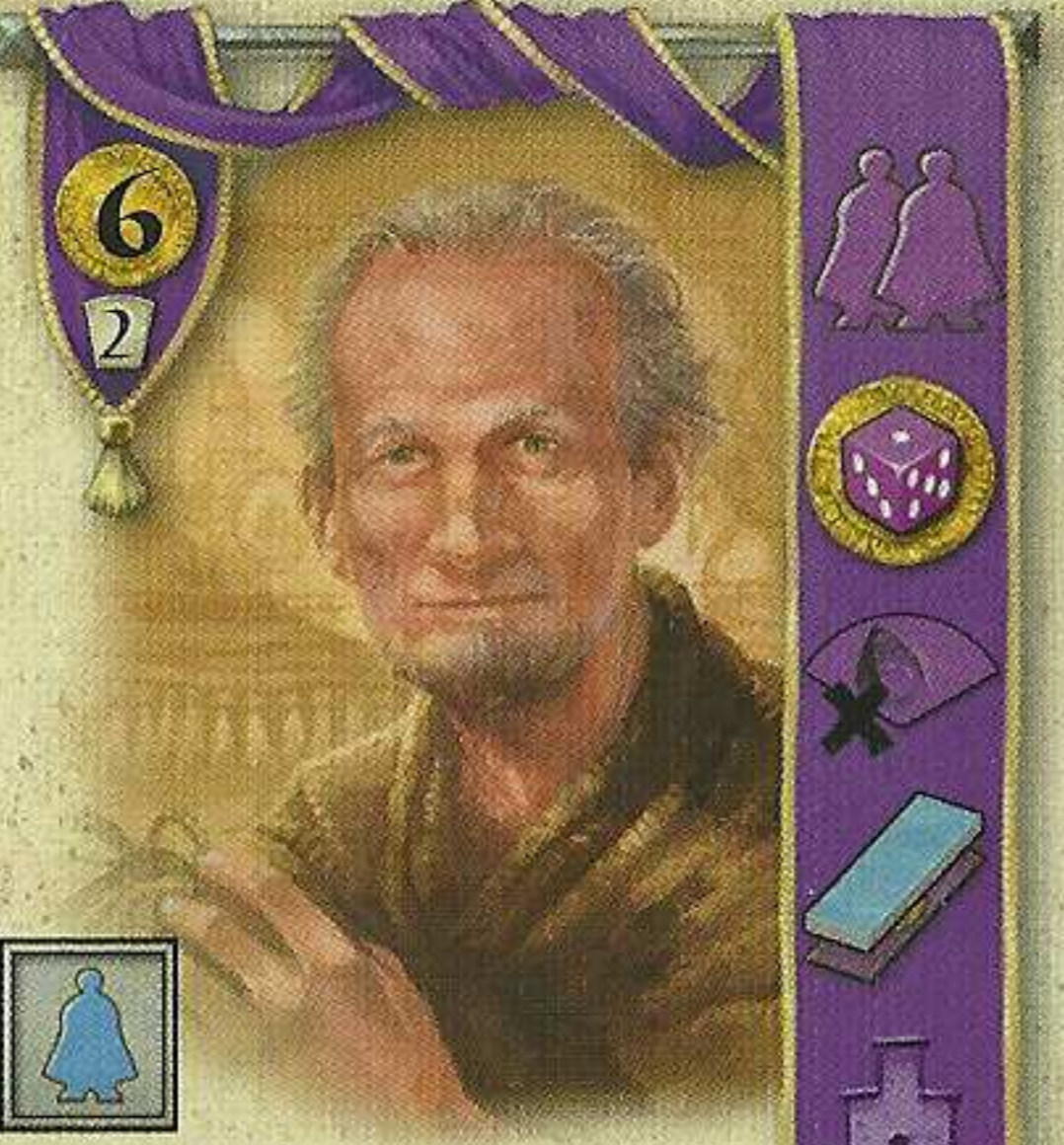
Bassifondi



Cane da Guardia

Scarta 1 tessera minaccia gialla e guadagna 1 punto.

Difesa



Annodatore

Prendi 1 punto per ogni personaggio e uffici nella tua area personale.

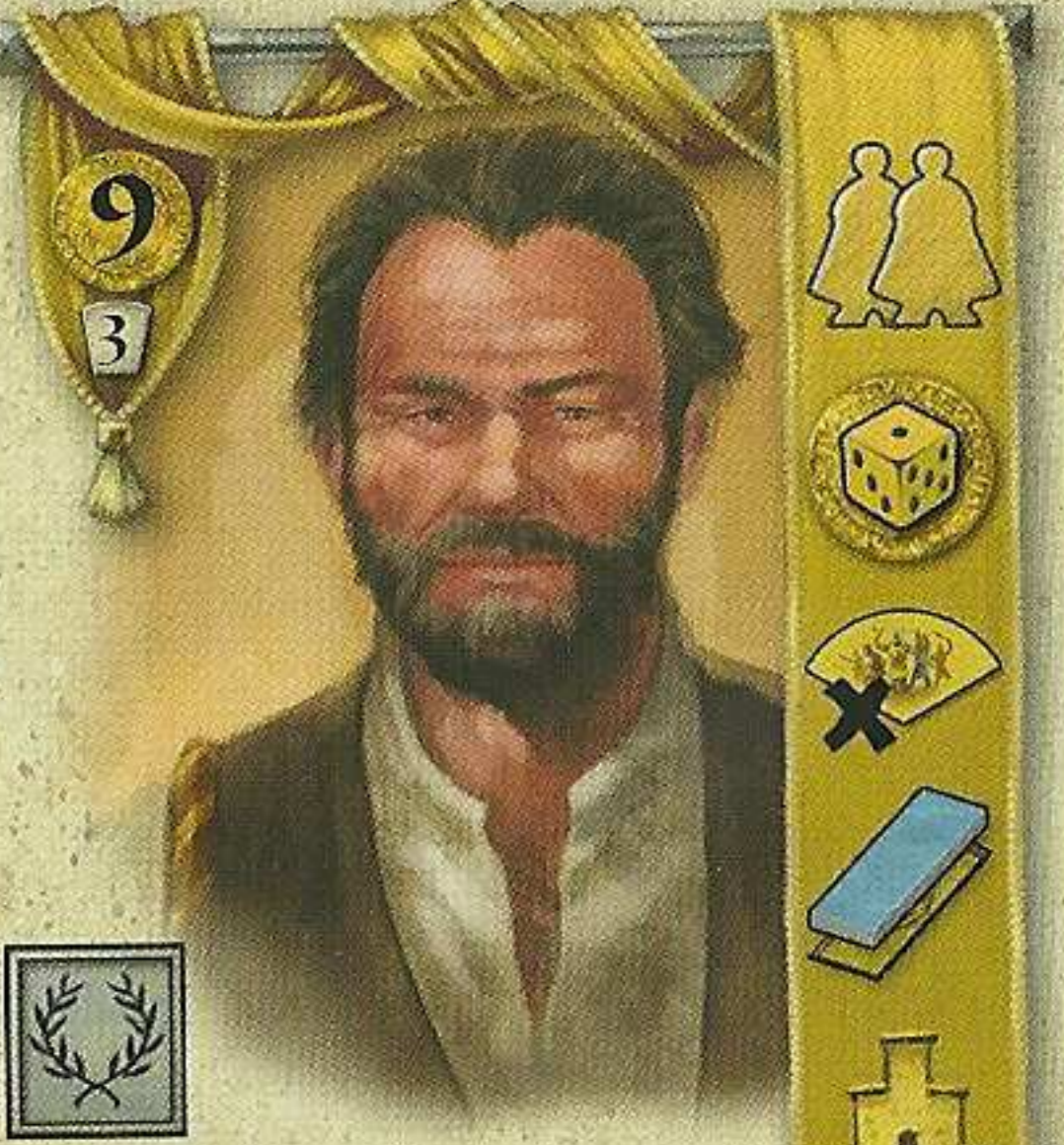
Arte



Vescovo

A fine partita: 1 punto ogni 2 lavoratori posseduti.

Chiesa



Ciambellano

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

Corte Reale



Venditrice

Prendi 3 fiorini.

Commercio



Prestigiatore

Prendi 2 fiorini per ogni personaggio e spettacolo nella tua area personale.

Spettacolo



Consigliere

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

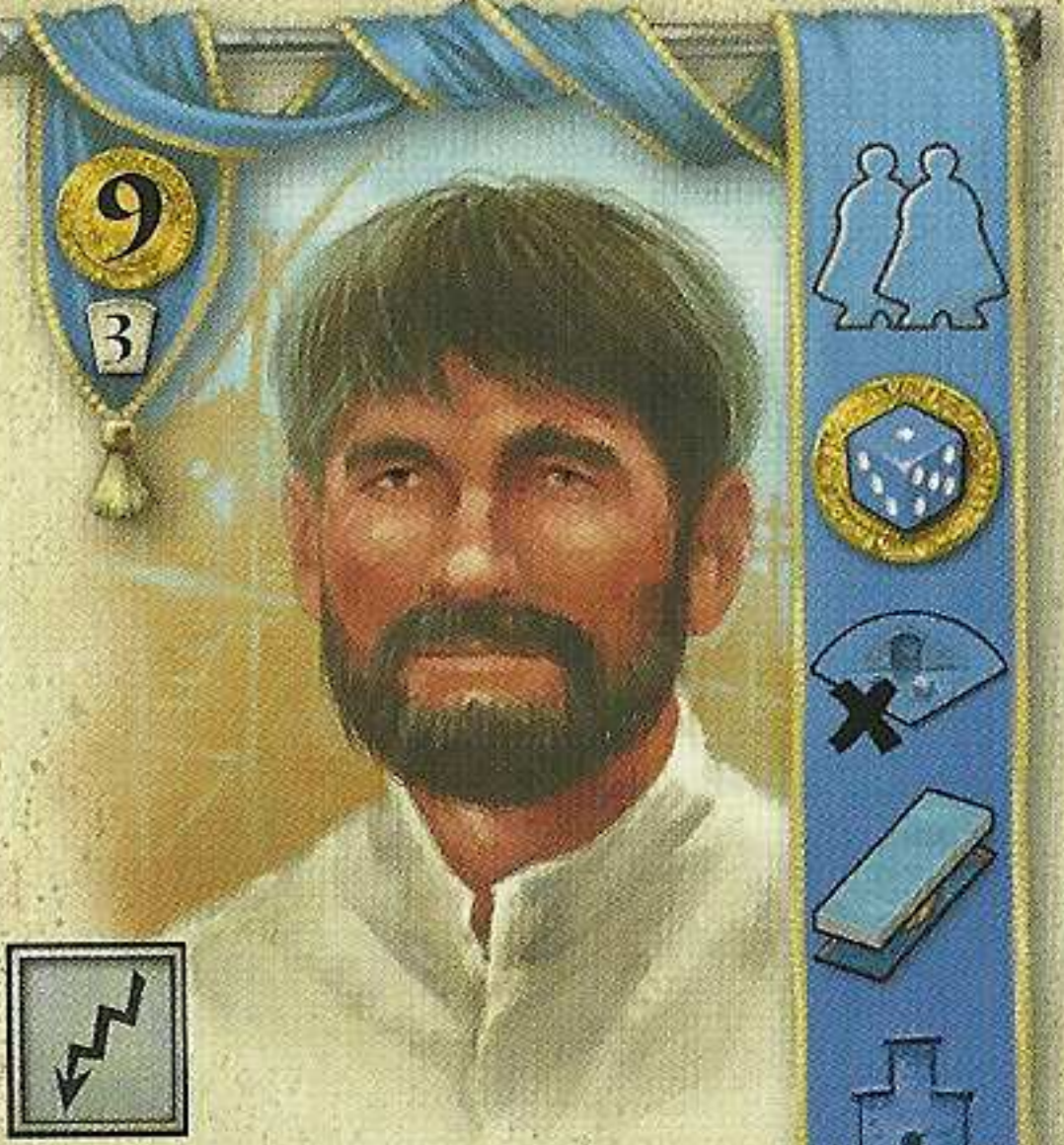
Uffici



Duca

Prendi 1 punto ogni 3 tessere canale possedute.

Nobiltà



Architetto

Pesca 2 carte e costruisci con esse 2 case (senza pagarne il costo).

Conoscenza

Filosofo
Prendi 2 fiorini per ogni personaggio presente nella tua area personale.

Conoscenza

Saccheggiatore
Prendi 2 fiorini per ogni personaggio bassifondi nella tua area personale.

Bassifondi

Pompieri
Scarta 1 tessera minaccia rossa e guadagna 1 punto.

Difesa

Ricamatore
Avanza di uno nella Traccia Prestigio.

Arte

Cardinale
A fine partita: 2 punti per ogni personaggio chiesa nella tua area personale.

Chiesa

Vignaiolo
Puoi cambiare i tuoi lavoratori con altri a tuo piacere.

Artigianato

Mercante di Marmo
Ogni volta che prendi denaro con il dado giallo prendi 3 fiorini in più.

Commercio

Giullare
A fine partita: il giullare appartiene alla categoria spettacolo e ad altre 2 categorie a scelta del giocatore.

Spettacolo

Balivo
Prendi 2 punti se hai almeno 3 case gialle nella tua area personale.

Uffici

Contessa
Pesca una carta ed usala immediatamente.

Nobiltà



9
3

Conte
Prendi
1 punto + 2 fiorini.

Nobiltà



3
1

Fisico
Puoi comprare fino a
5 lavoratori al prezzo di
1 fiorino ciascuno.

Conoscenza



12
4

Grassatore
Ogni volta che un altro
giocatore gioca un personaggio
prendi 2 fiorini.

Bassifondi



6
2

Guardia della Torre
Quando costruisci una tessera
canale puoi scartare una
tessera minaccia dello stesso
colore e prendere 1 punto.

Difesa



12
4

Incisore
A fine partita: 2 punti per
ogni gruppo di personaggi
nella tua area personale.

Arte



3
1

Rassetta Camere
Pesca 1 carta.

Corte Reale



3
1

Calzolaio
Puoi cambiare i tuoi
lavoratori con altri a
tuo piacere.

Artigianato



3
1

Finanziatore
Consegna 1 fiorino ad ogni
altro giocatore e prendi
1 punto per ogni fiorino
consegnato.

Commercio



3
1

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

Spettacolo



3
1

Maestro
Prendi 2 fiorini per ogni
casa rossa nella tua area
personale.

Uffici