

Vertical line 1 (top)

Vertical line 2 (top)

Vertical line 3 (top)

Vertical line 4 (top)

Vertical line 5 (top)

Vertical line 1 (bottom)

Vertical line 2 (bottom)

Vertical line 3 (bottom)

Vertical line 4 (bottom)

Vertical line 5 (bottom)

Vertical line 1 (top)

Vertical line 2 (top)

Vertical line 3 (top)

Vertical line 4 (top)

Vertical line 5 (top)

Vertical line 1 (bottom)

Vertical line 2 (bottom)

Vertical line 3 (bottom)

Vertical line 4 (bottom)

Vertical line 5 (bottom)

1- ASSASSINO. Uccide un altro <i>personaggio</i> , che perde il turno.
2- LADRO. Ruba tutte le monete di un altro <i>personaggio</i> , se c'è.
3- MAGO. Scambia le sue carte con un altro <i>giocatore</i> o col mazzo.
4- RE. Monete per i quartieri gialli. Sceglie per primo nel turno succ.
5- VESCOVO. Monete per i quart. blu. E' protetto dal condottiero.
6- MERCANTE. Prende 1 moneta bonus. Monete per i quart. verdi.
7- ARCHITETTO. 2 carte bonus. Costruisce fino a <i>tre</i> quartieri.
8- CONDOTTIERO. Monete per i quart. rossi. Distrugge i q. nemici.