1- ASSASSINO. Uccide un altro *personaggio*, che perde il turno.
2- LADRO. Ruba tutte le monete di un altro *personaggio*, se c'è.
3- MAGO. Scambia le sue carte con un altro *giocatore* 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 *tre* quartieri.
8- CONDOTTIERO. Monete per i quart. rossi. Distrugge i q. nemici.

1- ASSASSINO. Uccide un altro *personaggio*, che perde il turno.
2- LADRO. Ruba tutte le monete di un altro *personaggio*, se c'è.
3- MAGO. Scambia le sue carte con un altro *giocatore* 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 *tre* quartieri.
8- CONDOTTIERO. Monete per i quart. rossi. Distrugge i q. nemici.

1- ASSASSINO. Uccide un altro *personaggio*, che perde il turno.
2- LADRO. Ruba tutte le monete di un altro *personaggio*, se c'è.
3- MAGO. Scambia le sue carte con un altro *giocatore* 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 *tre* quartieri.
8- CONDOTTIERO. Monete per i quart. rossi. Distrugge i q. nemici.

1- ASSASSINO. Uccide un altro *personaggio*, che perde il turno.
2- LADRO. Ruba tutte le monete di un altro *personaggio*, se c'è.
3- MAGO. Scambia le sue carte con un altro *giocatore* 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 *tre* quartieri.
8- CONDOTTIERO. Monete per i quart. rossi. Distrugge i q. nemici.

1- ASSASSINO. Uccide un altro *personaggio*, che perde il turno.
2- LADRO. Ruba tutte le monete di un altro *personaggio*, se c'è.
3- MAGO. Scambia le sue carte con un altro *giocatore* 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 *tre* quartieri.
8- CONDOTTIERO. Monete per i quart. rossi. Distrugge i q. nemici.

1- ASSASSINO. Uccide un altro *personaggio*, che perde il turno.
2- LADRO. Ruba tutte le monete di un altro *personaggio*, se c'è.
3- MAGO. Scambia le sue carte con un altro *giocatore* 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 *tre* quartieri.
8- CONDOTTIERO. Monete per i quart. rossi. Distrugge i q. nemici.

1- ASSASSINO. Uccide un altro *personaggio*, che perde il turno.
2- LADRO. Ruba tutte le monete di un altro *personaggio*, se c'è.
3- MAGO. Scambia le sue carte con un altro *giocatore* 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 *tre* quartieri.
8- CONDOTTIERO. Monete per i quart. rossi. Distrugge i q. nemici.

1- ASSASSINO. Uccide un altro *personaggio*, che perde il turno.
2- LADRO. Ruba tutte le monete di un altro *personaggio*, se c'è.
3- MAGO. Scambia le sue carte con un altro *giocatore* 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 *tre* quartieri.
8- CONDOTTIERO. Monete per i quart. rossi. Distrugge i q. nemici.

1- ASSASSINO. Uccide un altro *personaggio*, che perde il turno.
2- LADRO. Ruba tutte le monete di un altro *personaggio*, se c'è.
3- MAGO. Scambia le sue carte con un altro *giocatore* 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 *tre* quartieri.
8- CONDOTTIERO. Monete per i quart. rossi. Distrugge i q. nemici.

1- ASSASSINO. Uccide un altro *personaggio*, che perde il turno.
2- LADRO. Ruba tutte le monete di un altro *personaggio*, se c'è.
3- MAGO. Scambia le sue carte con un altro *giocatore* 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 *tre* quartieri.
8- CONDOTTIERO. Monete per i quart. rossi. Distrugge i q. nemici.

1- ASSASSINO. Uccide un altro *personaggio*, che perde il turno.
2- LADRO. Ruba tutte le monete di un altro *personaggio*, se c'è.
3- MAGO. Scambia le sue carte con un altro *giocatore* 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 *tre* quartieri.
8- CONDOTTIERO. Monete per i quart. rossi. Distrugge i q. nemici.

1- ASSASSINO. Uccide un altro *personaggio*, che perde il turno.
2- LADRO. Ruba tutte le monete di un altro *personaggio*, se c'è.
3- MAGO. Scambia le sue carte con un altro *giocatore* 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 *tre* quartieri.
8- CONDOTTIERO. Monete per i quart. rossi. Distrugge i q. nemici.

1- ASSASSINO. Uccide un altro *personaggio*, che perde il turno.
2- LADRO. Ruba tutte le monete di un altro *personaggio*, se c'è.
3- MAGO. Scambia le sue carte con un altro *giocatore* 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 *tre* quartieri.
8- CONDOTTIERO. Monete per i quart. rossi. Distrugge i q. nemici.

1- ASSASSINO. Uccide un altro *personaggio*, che perde il turno.
2- LADRO. Ruba tutte le monete di un altro *personaggio*, se c'è.
3- MAGO. Scambia le sue carte con un altro *giocatore* 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 *tre* quartieri.
8- CONDOTTIERO. Monete per i quart. rossi. Distrugge i q. nemici.

1- ASSASSINO. Uccide un altro *personaggio*, che perde il turno.
2- LADRO. Ruba tutte le monete di un altro *personaggio*, se c'è.
3- MAGO. Scambia le sue carte con un altro *giocatore* 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 *tre* quartieri.
8- CONDOTTIERO. Monete per i quart. rossi. Distrugge i q. nemici.

1- ASSASSINO. Uccide un altro *personaggio*, che perde il turno.
2- LADRO. Ruba tutte le monete di un altro *personaggio*, se c'è.
3- MAGO. Scambia le sue carte con un altro *giocatore* 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 *tre* quartieri.
8- CONDOTTIERO. Monete per i quart. rossi. Distrugge i q. nemici.

1- ASSASSINO. Uccide un altro *personaggio*, che perde il turno.
2- LADRO. Ruba tutte le monete di un altro *personaggio*, se c'è.
3- MAGO. Scambia le sue carte con un altro *giocatore* 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 *tre* quartieri.
8- CONDOTTIERO. Monete per i quart. rossi. Distrugge i q. nemici.