

Turno di gioco (in ordine):

- Ricevi 2 monete **oppure**
 - Pesca 2 carte, scartane 1.
 - Costruisci un distretto. *Diverso dai precedenti*
- * Usa il potere del tuo personaggio. *Quando vuoi*

1. Assassino (Assassin): Scegli un personaggio da uccidere. Quel personaggio nel momento in cui viene rivelato muore e passa il turno.

1. Strega (Witch): Scegli un personaggio e gioca al suo posto. (prendi i soldi o le carte e passa, se il personaggio stregato esiste potrai costruire al suo posto e usare i suoi poteri, ma i soldi o le carte le prenderà il giocatore originale.

2. Ladro (Thief): Scegli un personaggio da derubare (non quello ucciso o stregato). Quando viene rivelato gli prendi tutte le monete che ha.

2. Esattore (Tax Collector): Tutti i personaggi **dopo** aver costruito ti devono dare una moneta. *Vale anche per l'assassino e la strega.*

3. Mago (Magician): Scambia tutte le tue carte in mano (anche se non ne hai) con un altro giocatore o scambia alcune carte con il mazzo.

3. Stregone (Wizard): Guarda le carte di un altro giocatore e rubagliene una, se la costruisci subito può essere uguale a un'altra che già hai e non conta come costruzione (costruisci di nuovo).

Ricevi una moneta per ogni distretto giallo

4. Re (King): Ricevi la corona.

4. Imperatore (Emperor): Scegli un altro giocatore: egli riceve la corona. Chi riceve la corona sceglie se darti 1 moneta o 1 carta.

Ricevi una moneta per ogni distretto blu

5. Vescovo (Bishop): I tuoi distretti non possono essere distrutti dal Mercenario o scambiati con quelli del Diplomatico

5. Abate (Abbot): Ricevi una moneta dal più ricco. *In caso di pareggio tra i più ricchi non ricevi nulla.*

6. Mercante (Merchant): Ricevi una moneta per ogni distretto verde. Ricevi una moneta in più in questo turno.

6. Alchimista (Alchemist): **Dopo** aver costruito ti riprendi i soldi spesi in questo turno.

7. Architetto (Architect): **Dopo aver compiuto un'azione** peschi 2 carte dal mazzo e puoi costruire fino a 3 distretti.

7. Esploratore (Navigator): **Dopo aver compiuto un'azione** prendi 4 monete o 4 carte. Non puoi costruire distretti.

Ricevi una moneta per ogni distretto rosso

8. Mercenario (Warlord): Puoi distruggere un distretto a tua scelta pagando il suo costo in monete meno 1.

8. Diplomatico (Diplomat): Scambi un tuo distretto con quello di un tuo avversario pagando la differenza di valore.

9. Regina (Queen): Ricevi 3 monete se siedi accanto al re. *Vale anche se il re è morto*

9. Artista (Artist): Puoi aumentare il valore di uno dei tuoi distretti mettendoci una moneta.

Distretti viola

Armory (Polveriera): Puoi distruggerla per distruggere un distretto di un altro giocatore.

Ball Room (Sala da ballo): Se hai la corona, ogni altro giocatore deve dire: "Grazie, Vostra Eccellenza" quando viene rivelato il suo personaggio, chi se ne dimentica perde il turno.

Bell Tower (Campanile): Quando lo costruisci puoi annunciare che il gioco finisce con la costruzione di sette distretti. *Vale anche se il campanile è il tuo settimo distretto.*

Dragon Gate (Portale del drago): Vale 8 punti.

Factory (Fabbrica): Costruire altri distretti viola costa 1 meno. *Non ha effetto sul costo richiesto al mercenario per distruggerli.*

Graveyard (Cimitero): Se il mercenario distrugge un distretto, lo puoi prendere in mano pagando una moneta. Non puoi usare questa abilità se sei il mercenario.

Rimuovi questa carta dal mazzo se si usa il Diplomatico senza la variante della Fata.

Great Wall (Mura difensive): Il mercenario deve pagare 1 in più per distruggere i tuoi distretti.

Haunted City (Città infestata): Ai fini del punteggio assume il colore che vuoi (Non puoi usare questa abilità se l'hai costruita durante l'ultimo turno).

Hospital (Ospedale): Se vieni assassinato puoi fare una azione (esclusa la costruzione e l'uso del potere del tuo personaggio).

Imperial Treasury (Tesoreria imperiale): 1 punto per ogni moneta. *Non contare il denaro sui distretti.*

Keep (Torre): Non può essere distrutta dal mercenario.

Laboratory (Laboratorio): Puoi scartare una carta e ricevere una moneta (una volta al turno).

Library (Biblioteca): Se decidi di pescare tieni entrambe le carte pescate.

Light House (Faro): Quando costruisci il faro puoi guardare nel mazzo e prendere una carta, mischia il mazzo.

Map Room (Stanza delle mappe): 1 punto per ogni carta che hai in mano a fine partita.

Museum (Museo): Nel tuo turno puoi porre una carta sotto il museo, per ogni carta avrai 1 punto.

Observatory (Osservatorio): Se decidi di pescare le carte, puoi pescarne 3, tenerne una e mettere le restanti 2 in fondo al mazzo.

Park (Parco): Se alla fine del tuo turno non hai carte, pescane 2.

Poor House (Casa povera): Se alla fine del tuo turno non hai monete, ne ricevi una.

Quarry (Cava): Puoi costruire un secondo distretto uguale ad uno che già possiedi.

School of Magic (Scuola di magia): Assume il colore che vuoi (Solo per la fase di guadagno soldi).

Smithy (Fucina): Puoi pagare 2 monete per pescare tre carte (una volta per turno).

Throne Room (Sala del trono): Quando la corona cambia proprietario tu ricevi una moneta.

University (Università): Vale 8 punti.

Wishing Well (Pozzo dei desideri): 1 punto vittoria per ogni distretto viola (escluso il pozzo).

..... PUNTI VITTORIA**Somma dei valori dei distretti**

+4 al primo che ha costruito 8 distretti

+2 al secondo che ha costruito 8 distretti

+3 punti se si possiedono distretti di tutti i 5 colori