



Le prime due barche lasciano subito il porto. Vengono conteggiate le merci, il denaro riscosso e i posti lasciati liberi occupati.



La prima barca lascia subito il porto. Vengono conteggiate le merci, il denaro riscosso e il posto lasciato libero occupato.



Due nuove reliquie del mazzo vengono poste sui due campi extra.



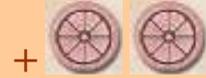
Fino a 3 membri della propria famiglia dalla strada *giovedì* possono essere riportati in casa.



Fino a 3 membri della propria famiglia dalla strada *mercoledì* possono essere riportati in casa.



Il Mastro Carraio svolge due incarichi addizionali.



Il Sarto svolge due incarichi addizionali.



Il Mastro Sellaio svolge due incarichi addizionali.



Ogni giocatore può pescare subito 2 materie prime dal sacchetto.



Il Mastro Calzolaio svolge due incarichi addizionali.



Il Pittore svolge due incarichi addizionali.



Ogni giocatore può convertire denaro di valore max 5 di una valuta in un'altra (1:1).



Ogni giocatore può convertire denaro di valore max 5 di una valuta in un'altra (1:1).



La prossima settimana ogni famiglia spedisce un membro in meno rispetto a quanto indicato sulla carta giocata.



Due mercanti stranieri arrivano in città, e ciascuno offre 4 materie prime.



Ogni mercante offre 1 materia prima in più rispetto a quelle indicate nella carta settimana.



Un'ulteriore stiva di valore 2 viene attivata per ogni nave. Potranno essere usate per una merce a scelta.



Ogni giocatore lancia il dado e riceve una merce per ogni punto ottenuto.