

<p style="text-align: center;"><b>CONCORDIA</b> <i>riepilogo carte</i></p> <p><b>Tribune:</b> recupera le carte (+1 moneta dalla 4<sup>^</sup> in poi) 1 nuovo colono a Roma (1 grano + 1 metallo)</p> <p><b>Architect:</b> muovi coloni (spazi totali = n° coloni); costruisci case (moltiplica le monete richieste per il n° di case finali)</p> <p><b>Prefect:</b> 2 alternative: A) produci in una provincia B) tassa le province</p> <p><b>Colonist:</b> 2 alternative: A) nuovi coloni (1 grano + 1 metallo) a Roma o in case B) ricevi 5 monete +1 per colono sulla plancia</p> <p><b>Mercator:</b> ricevi monete (3o5) e commercia 2 tipi di risorsa</p> <p><b>Diplomat:</b> replica l'ultima carta giocata da un avversario</p> <p><b>Senator:</b> compra fino a 2 carte a prezzo pieno (carte+tabellone)</p> <p><b>Consul:</b> compra 1 carta scontata (solo prezzo carta)</p> <p><b>Specialisti (Mason, Farmer, Smith, Vintner, Weaver):</b> produci una merce per ogni tua casa del tipo relativo</p>	<p style="text-align: center;"><b>CONCORDIA</b> <i>riepilogo carte</i></p> <p><b>Tribune:</b> recupera le carte (+1 moneta dalla 4<sup>^</sup> in poi) 1 nuovo colono a Roma (1 grano + 1 metallo)</p> <p><b>Architect:</b> muovi coloni (spazi totali = n° coloni); costruisci case (moltiplica le monete richieste per il n° di case finali)</p> <p><b>Prefect:</b> 2 alternative: A) produci in una provincia B) tassa le province</p> <p><b>Colonist:</b> 2 alternative: A) nuovi coloni (1 grano + 1 metallo) a Roma o in case B) ricevi 5 monete +1 per colono sulla plancia</p> <p><b>Mercator:</b> ricevi monete (3o5) e commercia 2 tipi di risorsa</p> <p><b>Diplomat:</b> replica l'ultima carta giocata da un avversario</p> <p><b>Senator:</b> compra fino a 2 carte a prezzo pieno (carte+tabellone)</p> <p><b>Consul:</b> compra 1 carta scontata (solo prezzo carta)</p> <p><b>Specialisti (Mason, Farmer, Smith, Vintner, Weaver):</b> produci una merce per ogni tua casa del tipo relativo</p>
<p style="text-align: center;"><b>CONCORDIA</b> <i>riepilogo carte</i></p> <p><b>Tribune:</b> recupera le carte (+1 moneta dalla 4<sup>^</sup> in poi) 1 nuovo colono a Roma (1 grano + 1 metallo)</p> <p><b>Architect:</b> muovi coloni (spazi totali = n° coloni); costruisci case (moltiplica le monete richieste per il n° di case finali)</p> <p><b>Prefect:</b> 2 alternative: A) produci in una provincia B) tassa le province</p> <p><b>Colonist:</b> 2 alternative: A) nuovi coloni (1 grano + 1 metallo) a Roma o in case B) ricevi 5 monete +1 per colono sulla plancia</p> <p><b>Mercator:</b> ricevi monete (3o5) e commercia 2 tipi di risorsa</p> <p><b>Diplomat:</b> replica l'ultima carta giocata da un avversario</p> <p><b>Senator:</b> compra fino a 2 carte a prezzo pieno (carte+tabellone)</p> <p><b>Consul:</b> compra 1 carta scontata (solo prezzo carta)</p> <p><b>Specialisti (Mason, Farmer, Smith, Vintner, Weaver):</b> produci una merce per ogni tua casa del tipo relativo</p>	<p style="text-align: center;"><b>CONCORDIA</b> <i>riepilogo carte</i></p> <p><b>Tribune:</b> recupera le carte (+1 moneta dalla 4<sup>^</sup> in poi) 1 nuovo colono a Roma (1 grano + 1 metallo)</p> <p><b>Architect:</b> muovi coloni (spazi totali = n° coloni); costruisci case (moltiplica le monete richieste per il n° di case finali)</p> <p><b>Prefect:</b> 2 alternative: A) produci in una provincia B) tassa le province</p> <p><b>Colonist:</b> 2 alternative: A) nuovi coloni (1 grano + 1 metallo) a Roma o in case B) ricevi 5 monete +1 per colono sulla plancia</p> <p><b>Mercator:</b> ricevi monete (3o5) e commercia 2 tipi di risorsa</p> <p><b>Diplomat:</b> replica l'ultima carta giocata da un avversario</p> <p><b>Senator:</b> compra fino a 2 carte a prezzo pieno (carte+tabellone)</p> <p><b>Consul:</b> compra 1 carta scontata (solo prezzo carta)</p> <p><b>Specialisti (Mason, Farmer, Smith, Vintner, Weaver):</b> produci una merce per ogni tua casa del tipo relativo</p>