

ATTENTATO: *da giocare prima di una battaglia.*
Distruggi 1 milizia nemica a scelta.

ATTENTATO: *da giocare prima di una battaglia.*
Distruggi 1 milizia nemica a scelta.

CANNONIERA: *da giocare prima di una battaglia.*
Il tuo valore di combattimento è +3.

CANNONIERA: *da giocare prima di una battaglia.*
Il tuo valore di combattimento è +3.

DONAZIONE AL PARTITO: *da giocare nella fase 5 spendere denaro.*
Ottieni gratis 1 edificio.

DONAZIONE AL PARTITO: *da giocare nella fase 5 spendere denaro.*
Ottieni gratis 1 edificio.

BLITZ: *da giocare prima di una battaglia in attacco.*
In questa battaglia ignora tutti gli edifici del difensore.

BLITZ: *da giocare prima di una battaglia in attacco.*
In questa battaglia ignora tutti gli edifici del difensore.

PROPAGANDA: *da giocare nella fase 5 spendere denaro.*
Ottieni gratis 1 milizia.

PROPAGANDA: *da giocare nella fase 5 spendere denaro.*
Ottieni gratis 1 milizia.

CORRUZIONE: *da giocare prima di una battaglia.*
In questo battaglia ignora le milizie del presidente.

CORRUZIONE: *da giocare prima di una battaglia.*
In questo battaglia ignora le milizie del presidente.

SCASSINATORE: *da giocare subito dopo che il presidente ha fatto le sue promesse (fase 2).*
Guarda la mano di carte di un giocatore a scelta e prendigli una carta da aggiungere alla tua mano.

SCASSINATORE: *da giocare subito dopo che il presidente ha fatto le sue promesse (fase 2).*
Guarda la mano di carte di un giocatore a scelta e prendigli una carta da aggiungere alla tua mano.

VOLANTINAGGIO STUDENTESCO
Nessun effetto.

VOLANTINAGGIO STUDENTESCO
Nessun effetto.

DIVERSIVO: *da giocare subito dopo un lancio dei dadi.*
Uno o tutti i dadi di questo lancio possono essere ritirati.

RIVOLTA DEGLI AGRICOLTORI: *da giocare prima di una battaglia.*
Tutte le milizie in difesa hanno valore 2 in questa battaglia. (Non vengono lanciate.)

DIVERSIVO: *da giocare subito dopo un lancio dei dadi.*
Uno o tutti i dadi di questo lancio possono essere ritirati.

RIVOLTA DEGLI AGRICOLTORI: *da giocare prima di una battaglia.*
Tutte le milizie in difesa hanno valore 2 in questa battaglia. (Non vengono lanciate.)

SPIA: *da giocare subito dopo che tutti i giocatori hanno comandato le loro milizie (fase 3).*
Guarda le milizie di tutti i giocatori prima di comandare le tue. Gli altri giocatori non potranno cambiare le loro milizie.

ANNESSIONE: *da giocare prima di una battaglia in attacco, se il difensore ha più edifici di te.*
Il tuo attacco ha successo, prendi 1 edificio del difensore e scarta una carta dalla tua mano.

SPIA: *da giocare subito dopo che tutti i giocatori hanno comandato le loro milizie (fase 3).*
Guarda le milizie di tutti i giocatori prima di comandare le tue. Gli altri giocatori non potranno cambiare le loro milizie.

ANNESSIONE: *da giocare prima di una battaglia in attacco, se il difensore ha più edifici di te.*
Il tuo attacco ha successo, prendi 1 edificio del difensore e scarta una carta dalla tua mano.