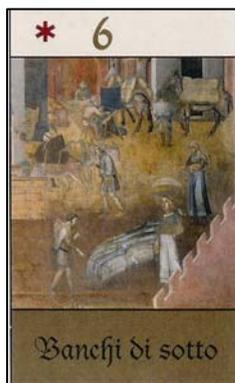


Siena-carte

Spiegazione:

- : questa carta può essere giocata solo da un Banchiere
- : questa carta può essere giocata solo da un Mercante
- : questa carta può essere giocata solo da un Contadino
- /●●●: questa carta può essere giocata solo da un Contadino o da un Mercante
- /●●●: questa carta può essere giocata da un Contadino, un Mercante o un Banchiere



● **Banchi di Sotto**

Numero nel mazzo: 2

Può essere giocata quando: si arriva al quartiere **Banchi di Sotto**

Effetti: giocando 1 carta si guadagnano 20 Fiorini, giocando 2 carte si guadagnano 40 Fiorini

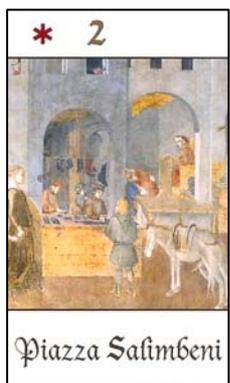


● **Muratore**

Numero nel mazzo: 2

Può essere giocata quando: durante la costruzione di un piano della **Torre del Mangia**

Effetti: non è necessario pagare 10 fiorini extra per gli operai



● **Piazza Salimbeni**

Numero nel mazzo: 2

Può essere giocata quando: si arriva in **Piazza Salimbeni**

Effetti: è possibile scegliere il numero di carte Fato da pescare per guadagnare ulteriori fiorini (come se fossi un contadino sulla Via Francigena)



● **Via dei Servi**

Numero nel mazzo: 2

Può essere giocata quando: si arriva in **Via dei Servi**

Effetti: giocando 1 carta si guadagnano 20 Fiorini, giocando 2 carte si guadagnano 40 Fiorini.



● **Amiche della prostituta**

Numero nel mazzo: 2

Può essere giocata quando: si è attirati nella locanda da una prostituta

Effetti: non si paga una prostituta ne si è attratti da essa



● **Guardie**

Numero nel mazzo: 2

Può essere giocata quando: si incontra il brigante **Calandrino**

Effetti: non si è derubati da Calandrino senza dover rinunciare ad un cubetto



●●●/●●● **Calandrino**

Numero nel mazzo: 4

Può essere giocata quando: sempre

Effetti: muove Calandrino di 3 quartieri in città, in senso antiorario (è possibile muoverlo più velocemente aggiungendo il numero verde al suo normale movimento)



●●●/●●● **Prostituta**

Numero nel mazzo: 4

Può essere giocata quando: sempre

Effetti: colloca un cubetto nella **Locanda** che rappresenta la prostituta. Possono esserci più prostitute nella **Locanda**



●/●●/●●●

Locanda

Numero nel mazzo: 4

Può essere giocata quando: 1) durante un'asta per l'ingaggio di un Artista 2) per guadagnare Fiorini 3) per muovere Calandrino

Effetti: 1) un giocatore non-Banchiere può guardare la carta artista messa all'asta; 2)

giocando 3 carte Locanda in una fase azione fa guadagnare 20 fiorini; 3) muove Calandrino nella **Locanda**



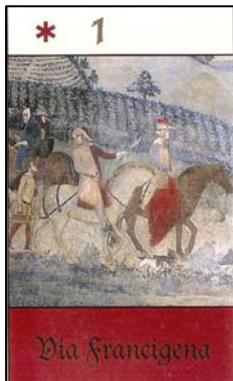
●●●

Mulo

Numero nel mazzo: 1

Può essere giocata quando: si giochino carte Contadino-Mercante che permettano la vendita di merci

Effetti: è possibile vendere 2 merci identiche



●●●

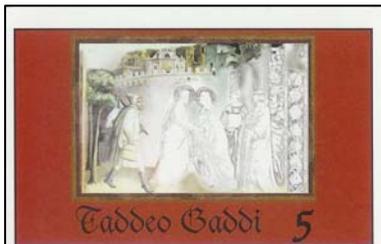
Via Francigena

Numero nel mazzo: 2

Può essere giocata quando: si giochino carte Contadino-Mercante che permettano la vendita di 1 o più merci

Effetti: pesca dal mazzo Fato

Carte Artista



Questa **Carta Artista** vale 5 Punti Consiglio (CP) alla fine del gioco.



●●

Numero nel mazzo: 10

Consente ai Mercanti di viaggiare verso Firenze o Arezzo (via più corta), ma a seconda della scelta del Mercante, al costo di 1 carta per 1 spazio lungo la strada scelta. Tale carta aiuta anche i contadini: la carta qui di lato permette di collocare 1 lavoratore nel campo di grano ed 1 nella vigna.



Una **carta Fato (Fate)**: si sommano i numeri della(e) merce(i) che si sta(nno) vendendo. Ad esempio, avendo 3 carte come quelle qui a sinistra, e vendendo del grano, si riceveranno 21 fiorini (7+7+7). Vendendo del vino, si sarebbero ricevuti 24 fiorini (8+8+8). Attenzione alla carta Diavolo: pescandola non si guadagnerà nulla!



Una **carta - Senesi** Questa fa guadagnare 1 Punto Consiglio (CP).

La composizione delle carte Senesi, nel mazzo, è la seguente:

- 2 carte-Senesi da 4 CP
- 4 carte-Senesi da 3 CP
- 8 carte-Senesi da 2 CP
- 12 carte-Senesi da 1 CP

E' importante raccogliere queste carte Senesi poiché i loro Punti del Consiglio aiutano nella vittoria finale.