



## card reference italiano

### 45 CARTE TRIBÙ

#### 9 carte Dromedario

M	1 PV	Alla fine della partita, se hai messo in gioco più carte Tribù del tuo avversario, ottieni 1 PV.
M	1 PV	Quando metti in gioco una carta Dromedario, risparmi una Merce a tua scelta.
SM	1 PV	Alla fine della partita ottieni 1 PV aggiuntiva per ogni due carte Tenda che hai messo in gioco.
PPM	2 PV	In ogni turno in cui ottieni almeno un Pepe con una carta Merce, ottieni un Pepe aggiuntiva.
DSM	3 PV	
DDS	1 PV	Quando metti in gioco questa carta, ottieni una sola volta una Merce a tua scelta per ogni due spazi liberi davanti a te (dei 12 possibili).
SSDDP	2 PV	Alla fine della partita, se questa carta si trova all'estremità destra di una fila completa, ottieni 2 PV.
DPSS	2 PV	
DPPSS	3 PV	

#### 9 carte Pozzo

SM	1 PV	Alla fine della partita ottieni 1 PV aggiuntiva per ogni due carte Donna che hai messo in gioco.
DM	1 PV	Puoi piazzare un tuo Targi sulla carta occupata dal predone.
DM	1 PV	Prendi una Moneta dalla riserva e sistemala su questa carta. Se in seguito acquisti una carta che ha una Moneta nel costo, usa questa Moneta.
PSM	2 PV	Puoi giocare una carta dalla mano pagando una Merce in più rispetto al suo costo senza utilizzare l'azione Nobile.
SDM	3 PV	
SSD	1 PV	Quando metti in gioco una carta Pozzo, risparmi una Merce a tua scelta.
SPDD	2 PV	
SSDP	2 PV	Quando metti in gioco questa carta, ottieni una Merce a tua scelta per ogni due carte Tribù che hai messo in gioco.
SPPDD	3 PV	

#### 9 carte Donna

DM	1 PV	Dopo aver restituito quando richiesto a causa di una Scorreria, ottieni 1 PV.
PM	1 PV	Alla fine della partita ottieni 1 PV aggiuntiva per ogni due carte Dromedario che hai messo in gioco.
PPM	1 PV	Alla fine della partita ottieni 4 PV (invece di 2) per una o due tue file complete contenenti quattro simboli diversi.
DDM	2 PV	In ogni turno in cui ottieni almeno un Dattero con una carta Merce, ottieni un Dattero aggiuntiva.
DPM	3 PV	
SSD / M	1 PV	Quando metti in gioco una carta Donna, risparmi una Merce a tua scelta.
SDPP	2 PV	Quando metti in gioco questa carta, ottieni una sola volta: tre Merci a scelta o una Moneta o un PV.
DSPP	2 PV	
DSSPP	3 PV	

#### 9 carte Tenda

DM	1 PV	Se utilizzi l'azione della carta Mercante, puoi scambiare le Merci tra loro con rapporto 1:1.
DM	1 PV	Alla fine della partita ottieni 1 PV aggiuntiva per ogni due carte Oasi che hai messo in gioco.
DM	2 PV	Se utilizzi l'azione della carta Nobile, paghi una Merce in meno per mettere in gioco una carta dalla tua mano.
PM	2 PV	
PDM	3 PV	
DPP / M	1 PV	Quando metti in gioco una carta Tenda, risparmi una merce a tua scelta.
PD	1 PV	Alla fine della partita, se hai messo in gioco dieci o più carte Tribù, ottieni 1 PV.
SDPP	2 PV	Nel turno successivo a quello in cui hai messo in gioco questa carta il tuo avversario può piazzare solo due Targi.
PDDSS	3 PV	

#### 9 carte Oasi

PM	1 PV	Alla fine della partita ottieni 1 PV aggiuntiva per ogni due carte Pozzo che hai messo in gioco.
PM	2 PV	
SPM	1 PV	Durante una Scorreria non devi restituire nulla.
SPM	2 PV	Immediatamente dopo aver messo in gioco questa carta, puoi scambiare di posto due carte Tribù che hai già messo in gioco.
DPM	2 PV	In ogni turno in cui non ottieni alcuna Merce con le carte Merce, ottieni una Merce a tua scelta.
SDM	3 PV	
SSP	1 PV	In ogni turno in cui ottieni almeno un Sale con una carta Merce, ottieni un Sale aggiuntiva.
SSP	1 PV	Quando metti in gioco una carta Oasi, risparmi una Merce a tua scelta.
SPPDD	3 PV	

### 19 CARTE MERCE

6 carte con doppia Merce (1SS + 1PP + 1DD + 1SD + 1DP + 1PS)

6 carte con singola Merce (2S + 2P + 2D)

3 carte con una Merce a scelta

3 carte con una Moneta

1 carta con 1 PV