




# ORATORE



Tutti possono pagare  1  
per addestrare 1 . Guadagni  
 1 per ogni avversario che lo fa



# CAROVANA





Gira a faccia su la prima carta di ogni mazzo. Pesca 2 di queste carte e scarta le altre

# SOMMELIER





Scarta 1  per guadagnare .

Se è il  di maggior valore di qualsiasi cantina, guadagni .



# GOVERNATORE





Scegli fino a 3 avversari che dovranno darti 1  cadauno.  
Guadagna  per chi non lo fa

NOBILE




Paga  €1 per guadagnare  1 o

Perdi  2 per guadagnare  2

# ENZIMOLOGA



Fai fino a 2  di valore 4 o superiore, anche senza aver migliorato la cantina





# MANAGER



Esegui qualsiasi azione (senza bonus) di una stagione precedente senza piazzare il lavoratore

ISTITUTTRICE



Paga  per addestrare 1   
che puoi usare da subito oppure  
Scarta 1  per guadagnare 





# DESIGNER



Costruisci 1 struttura al suo costo normale. Quindi, se hai almeno 6 strutture, guadagni ②





# BRACCIANTE



Vendemmia fino a 2 campi o  
Fai fino a 3 . Puoi perdere  
 per fare entrambe

# ESPORTATRICE



Scegli 1: Fai fino a 2 ,  
Evadi 1 , Scarta 1   
per guadagnare 



# CARPENTIERE



Scegli 2: Pesca 1 **+**, migliora la  
cantina al costo normale,  
guadagna **1**

# IMBOTTIGLIATORE



Fai fino a 3 . Guadagni   
per ogni tipo di vino che hai fatto


# MOTIVATRICE



Ogni giocatore può recuperare il suo lavoratore grande. Guadagni **1** per ogni avversario che lo fa





# RACCOGLITRICE



Vendemmia fino a 3 campi. Se vendemmi 3 campi guadagni 

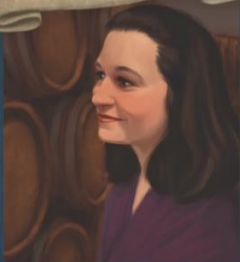
# STUDIOSA





Pesca 2  oppure Paga  per  
addestrare 1 . Puoi perdere  
 per fare entrambe



# SUPERVISORE








Fai fino a 2 .

Guadagni  per ogni  
Vino Frizzante che farai



POLITICO



Se hai meno di ,  
guadagna . Viceversa,  
Pesca 1 , 1  e 1 

# TUTTOFARE



Scegli 2: Vendemmia  
1 campo, Fai fino a 2 ,  
Evadi 1 



# LOCANDIERA



Al momento in cui giochi la carta, aggiungi alla tua mano la prima carta di 2 differenti pile di scarti




# ESPERTA DI VENDEMMIA



Vendemmia 1 campo ed inoltre  
Pesca 1  oppure Paga   
per costruire un Giogo (Yoke)





# MENTORE



Tutti i giocatori possono fare fino a 2 . Pesca 1  e 1  per ogni avversario che lo fa



# PROMOTORE



Scarta  o  per  
guadagnare  e 

ENOLOGO NON  
CERTIFICATO






Invecchia tutti i  due volte o  
Perdi  per avanzare la cantina  
al prossimo livello







# MASTRO VINATTIERE



Avanza la tua cantina al prossimo livello con uno sconto di  2 o  
Invecchia 1  ed evadi 1 



# PROFESSORE



Paga  per addestrare 1  o  
Guadagna  se hai un totale  
di 6 




# VENDEMMIATRICE



Vendemmia fino a 2 campi e  
scegli 1: Guadagna ,  
Guadagna 

REGINA



Il giocatore alla tua destra deve scegliere 1: Perdere ,  
Darti 2 , Pagarti 




# ISPETTORE



Guadagna **€1** per ogni carta nella tua mano o Scarta la tua mano (min 1 carta) per guadagnare **2**




# BENEFACTORE



Pesca 1  e 1  o Scarta 2  
Carte Ospite per guadagnare 



# INSEGNANTE



Fai fino a 2  oppure Paga   
per addestrare 1 

# INSEGNANTE NON CERTIFICATO






Perdi ① per addestrare 1  o  
Guadagna ① per ogni avversario  
che ha un totale di 6 



ESPERTA DI  
PIGIATURA







Guadagna  e pesca 1  o

Fai fino a 3 



# DISTRIBUTORE



Pesca 2  e guadagna  o  
evadi 1  e guadagna  extra




# ENOLOGO



Invecchia tutti i  due volte  
oppure Paga  per avanzare la  
cantina al prossimo livello





# GIUDICE



Pesca 2  oppure scarta  
1  di valore 4 o più per  
guadagnare 






# PIGIATORE



Guadagna  e pesca 1   
oppure pesca 1  e fai  
fino a 2 



# MERCANTE



Paga  3 per piazzare  1 e  1  
sul pigiatoio oppure evadi  
1  e guadagna  1 extra



# FESTA NUZIALE



Paga fino a 3 avversari   
ciascuno. Guadagni  per  
ognuno di questi avversari

# VOLONTARI




Tutti i giocatori possono piantare  
1 . Guadagni  per ogni  
avversario che decide di farlo






# SCALPELLINO



Paga  per costruire 2 strutture qualsiasi ignorando il costo normale




# ARTIGIANA



Scegli 1: Guadagna  €3, Costruisci una struttura con uno sconto di  €1, pianta fino a 2 

# SPONSOR



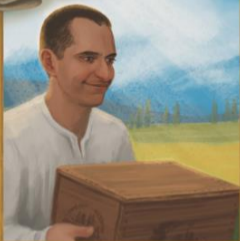
Pesca 2  oppure Guadagna .  
Puoi perdere  per fare entrambe



# ORGANIZZATRICE



Muovi il 🐓 su una riga vuota della tabella del risveglio, prendi il bonus, quindi passa alla prossima stagione

# PRODUTTORE



Paga  2 per recuperare fino a 2  da altre azioni per essere impiegati di nuovo in questa annata




# TRUFFATORE



Ogni avversario può darti **2**.  
Per ogni avversario che decide di  
non farlo, guadagni **1**

# AGRICOLTORE



Pianta 1 . Quindi, se hai almeno 3 tipi diversi di  piantati su quel campo, guadagni 

# PROGETTISTA






Piazza un lavoratore su un'azione di una stagione futura. Esegui l'azione all'inizio di quella stagione




# COLONA



Costruisci una struttura con  di sconto oppure pianta fino a 2 . Puoi perdere  per fare entrambe



# COLTIVATRICE





Pianta 1 . Puoi piantarla in un campo anche nel caso in cui il totale ecceda il valore max del campo

# NEGOZIATORE






Scarta 1  per guadagnare   
oppure

Scarta 1  per guadagnare 




# CONTADINA



Pianta 1 . Quindi, se hai piantato nei tuoi campi un totale di almeno 6 , guadagni 

# MEZZADRO



Pianta 1  anche senza le strutture richieste oppure sradica e scarta 1  per guadagnare 




# IMPORTATORE



Pesca 3 **+** a meno che tutti gli avversari si accordino per darti 3 Carte Ospite (in totale)




# SOVRINTENDENTE



Costruisci 1 struttura pagandone i costi normali e pianta 1 . Se è un  di valore 4, guadagni 

# BANCHIERE




Guadagna  5. Ogni avversario può perdere  1 per guadagnare  3






# AMBULANTE



Scarta 2  per pescare 1 carta  
di ogni tipo (max 4)

# ORTICOLTORE



Pianta 1  anche senza le strutture richieste oppure sradica e scarta 2  per guadagnare 




# MANOVALE




Tutti i giocatori possono costruire 1 struttura con uno sconto di €2. Tu guadagni 1 per ognuno che lo fa

# VENDITORE







Pesca 1 , 1 , ed 1 .

Ogni avversario può pescare 1 .


# INTRATTENTORE




Paga  4 per pescare 3  oppure  
scarta 1  e 3 Carte Ospite  
per guadagnare  3

# BANDITORE






Scarta 2  per guadagnare  4 0

Scarta 4  per guadagnare  3

# PATRONO



Guadagna  oppure  
Pesca 1  e 1 

# ARCHITETTO NON CERTIFICATO



Perdi **1** per costruire una struttura  
da **2** o **3** oppure perdi **2** per  
costruire qualsiasi struttura






# ARCHITETTO



Costruisci una struttura con **€3** di sconto o guadagna **1** per ogni struttura già edificata di costo **€4**






# PAESAGGISTA



Pesca 1  e pianta 1  oppure  
scambia 2  fra due campi





# COMPRATORE



Paga  per piazzare  sul tuo pigiatoio oppure scarta 1  per guadagnare  e 



# PIANTATRICE





Pianta fino a 2  e guadagna   
oppure sradica e scarta 1  per  
guadagnare 

MEDIATORE NON  
CERTIFICATO





Perdi  3 per guadagnare  9  
oppure

Paga  6 per guadagnare  2


GUIDA  
PRINCIPIANTE



Guadagna  oppure  
fai fino a 2 



# GUIDA TURISTICA



Guadagna  4 oppure  
Vendemmia 1 campo

# APPALTATORE



Scegli 2: Guadagni , Costruisci  
1 struttura, Pianta 1 






# FABBRO



Costruisci una struttura con **2** di sconto. Se il costo della struttura è **5** o **6** guadagni anche **1**

# CRITICO DI VINI



Pesca 2  o scarta 1  di  
valore 7 o più per guadagnare 

# MEDIATORE



Paga **9** per guadagnare **3** o  
perdi **2** per guadagnare **6**

# PERITO



Guadagni **2** per ogni campo vuoto che possiedi oppure **1** per ogni campo piantato che possiedi