

ACHETEUR



Payez 2 pour gagner 1
OU défaussez 2 pour gagner
2 et 1.

AGRICULTEUR



Plantez 1. Puis si vous avez
au moins 3 de types différents
plantées dans ce champs, gagnez 2.

ARCHITECTE
NON CERTIFIE



Perdez 1 pour construire 1 bâtiment
de valeur 2 ou 3 OU perdez 2
pour construire n'importe quel bâtiment.

ARCHITECTE



Construisez 1 bâtiment avec un coût
réduit de 3 OU gagnez 1 pour
chaque 4 de bâtiments que vous avez.

ARPEUTEUR



Gagnez 2 pour chacun de vos
champs libres OU gagnez 1 pour
chacun de vos champs plantés.

ARTISAN



Gagnez 3 OU construisez
1 bâtiment avec un coût réduit de 1
OU plantez jusqu'à 2.

ARTISTE



Payez 4 pour piocher 3
OU défaussez 1 et 3
pour gagner 3.

BANQUIER



Gagnez 5.
Chaque adversaire peut perdre 1
pour gagner 3.

COLPORTEUR



Défaussez 2 pour piocher
1, 1, 1 et 1.

COMMISSAIRE-
PRISEUR



Défaussez 2 pour gagner 4
OU
défaussez 4 pour gagner 3.

CONTREMAITRE



Construisez 1 bâtiment pour son coût
normal et plantez 1. Si c'est une
de valeur 4, gagnez 1.

COORDINATEUR



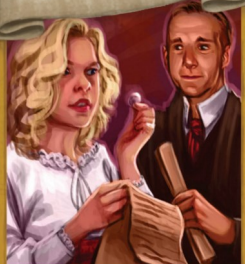
Placez 1 sur une action
de la saison suivante. Faites cette action
au début de cette saison.

COURTIER
NON CERTIFIE



Perdez 3 pour gagner 9
OU
payer 6 pour gagner 2.

COURTIER



Payez 9 pour gagner 3
OU
perdez 2 pour gagner 6.

CRITIQUE



Piochez 2 OU défaussez 1
de valeur 7 ou plus pour gagner 4.

CULTIVATEUR



Plantez 1 même si ça dépasse
la valeur maximale de ce champs.