

ENTREPRENEUR



Choisissez 2 options : gagnez 1 OU construisez 1 bâtiment OU plantez 1.

EQUIPE DE BENEVOLES



Tous les joueurs peuvent planter 1. Gagnez 2 pour chaque adversaire qui le fait.

ESCROC



Chaque adversaire peut vous donner 2. Gagnez 1 pour chaque adversaire qui ne le fait pas.

FERMIER



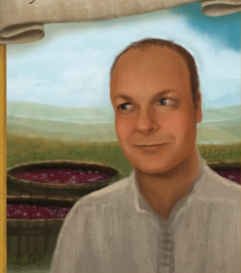
Plantez 1. Puis si vous avez au moins 6 plantées, gagnez 2.

FORGERON



Construisez un bâtiment avec un coût réduit de 2. Si ce bâtiment vaut 5 ou 6, gagnez 1.

GUIDE NEOPHYTE



Gagnez 3 OU créez jusqu'à 2.

GUIDE TOURISTIQUE



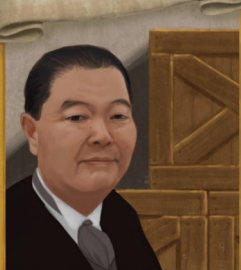
Gagnez 4 OU vendangez 1 champs.

HORTICULTEUR



Plantez 1 même si vous n'avez pas les bâtiments requis OU déracinez et défaussez 2 pour gagner 3.

IMPORTATEUR



Piochez 3 à moins que l'ensemble des adversaires ne vous donnent un total de 3.

MANOUVRIER



Chaque joueur peut construire 1 bâtiment avec un coût réduit de 2. Gagnez 1 par adversaire qui le fait.

MARIAGE



Payez 2 jusqu'à 3 adversaires différents. Gagnez 1 pour chacun de ces adversaires.

MECENE



Gagnez 4 OU piochez 1 et 1.

METAYER



Plantez 1 même si vous n'avez pas les bâtiments requis OU déracinez et défaussez 1 pour gagner 2.

NEGOCIANT



Défaussez 1 pour gagner OU défaussez 1 pour gagner.

ORGANISATEUR



Déplacez votre sur une ligne vide de l'échelle du réveil, puis passez à la saison suivante.

PAYSAGISTE



Piochez 1 et plantez 1 OU permutez 2 dans vos champs.