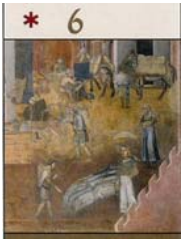







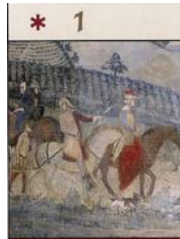








<i>Banquier</i>	<i>Banquier</i>	<i>Tous</i>	<i>Paysan</i>	<i>Divers</i>
<p>Banchi di Sotto Nombre : 2</p> <p><i>* 6</i></p>  <p>Banchi di sotto</p> <p>Jouable : en arrivant dans le quartier Banchi di Sotto</p> <p>Effet : le joueur gagne 20 Florins pour 1 carte et 40 Florins pour 2 cartes</p>	<p>Les amies des Courtisanes Nombre : 2</p> <p><i>* 3</i></p>  <p>Elissa - Fiordaliso</p> <p>Jouable : en étant attiré à l'auberge par une Courtisane</p> <p>Effet : évite d'avoir à payer les Courtisanes et même d'être attiré par elles</p>	<p>Courtisane Nombre : 4</p> <p><i>0 1</i></p>  <p>Isotta</p> <p>Jouable : à sa phase d'actions</p> <p>Effet : place un cube à l'auberge représentant une Courtisane. Il peut y en avoir plusieurs.</p>	<p>Mule Nombre : 1</p> <p><i>0 4</i></p>  <p>Jouable : en jouant une carte Journaliers-Commis qui entraîne une vente</p> <p>Effet : permet de vendre 2 biens identiques</p>	<p>Une carte Fato (Destin) : le joueur choisit la nombre de cartes qu'il veut tirer. S'il n'y a pas de carte Diable, il gagne le chiffre indiqué pour le bien vendu autant de fois qu'il a tiré de cartes. Mais s'il y a une carte Diable, il ne gagne rien !</p> 
<p>Via dei servi Nombre : 2</p> <p><i>* 7</i></p>  <p>Via dei servi</p> <p>Jouable : en arrivant dans le quartier Banchi di Sotto</p> <p>Effet : le joueur gagne 20 Florins pour 1 carte et 40 Florins pour 2 cartes</p>	<p>Gardes Nombre : 2</p> <p><i>* 8</i></p>  <p>Jouable : en rencontrant le mendiant Calandrino</p> <p>Effet : permet de ne pas donner d'argent à Calandrino sans la pénalité d'un cube d'avarice</p>	<p>Calandrino Nombre : 4</p> <p><i>0 3</i></p>  <p>Calandrino</p> <p>Jouable : à sa phase d'actions</p> <p>Effet : déplace Calandrino de 3 quartiers en sens inverse des banquiers (des cartes de mouvement peuvent être jouées)</p>	<p>Via Francigena Nombre : 2</p> <p><i>* 1</i></p>  <p>Via Francigena</p> <p>Jouable : en jouant une carte Journaliers-Commis qui entraîne une vente</p> <p>Effet : la somme gagnée dépend des cartes Destin tirées (« Fato »).</p>	 <p>Taddeo Gaddi 5</p> <p>Cette carte Artiste rapporte 5 points de considération (CP) à la fin de la partie.</p> <p>Il y a 1 carte Artiste de chaque valeur de 1 à 8 CP.</p>
<p>Piazza Salimbeni Nombre : 2</p> <p><i>* 2</i></p>  <p>Piazza Salimbeni</p> <p>Jouable : en arrivant dans le quartier Piazza Salimbeni</p> <p>Effet : comme les paysans pour Via Francigena, la somme gagnée dépend des cartes Destin tirées (« Fato »)</p>	<p>Maçons Nombre : 2</p> <p><i>3 1</i></p>  <p>Jouable : lors de la construction d'un étage de Torre del Mangia</p> <p>Effet : permet d'économiser les 10 florins supplémentaires pour les ouvriers</p>	<p>Auberge Nombre : 4</p> <p><i>2 1</i></p>  <p>Effets : 1) un joueur absent de l'Auberge peut regarder la carte Artiste mise aux enchères 2) jouer 3 cartes Auberge en 1 phase d'action rapporte 20 Florins 3) Calandrino va à l'Auberge</p>	<p>Marchand</p> <p>Voyage Nombre : 10</p> <p><i>0 1</i></p>  <p>1</p> <p>Permet au Marchand de voyager jusqu'à Firenze ou Arezzo (case du bas). Il choisit sa destination et avance d'une case par carte jouée.</p>	 <p>1</p> <p>Cette carte Siennois rapporte 1 point de considération (CP) à la fin de la partie.</p> <p>Il y a 2 cartes de valeur 4 CP, 4 de valeur 3 CP, 8 de valeur 2 CP et 12 de valeur 1 CP.</p>