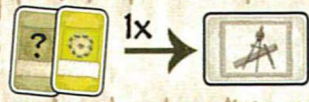


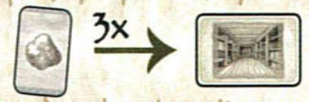
ATELIER DU CHARPENTIER

Prenez n'importe quelle carte Bâtiment ou Connaissance et placez-la comme projet.



BANQUE

Prenez 3 pépites de la réserve et placez-les dans votre entrepôt.



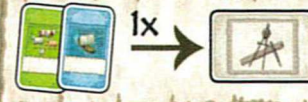
MAGASIN

Vendez 1 seul type de marchandise de votre entrepôt.



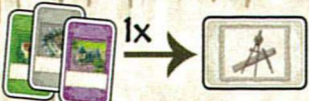
MARCHÉ

Prenez n'importe quelle carte Navire ou Pâturage d'une rangée et placez-la comme projet.



EGLISE

Prenez n'importe quelle carte Château, Mine ou Cloître d'une rangée et placez-la comme projet.



HÔTEL DE VILLE

Placez immédiatement un autre projet dans votre domaine (et bénéficiez de son bonus).



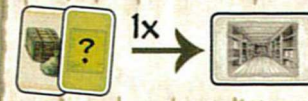
TOUR DE GUET

Prenez 1 carte Point de victoire de la réserve et placez-la à gauche de votre carte domaine.



PENSION DE FAMILLE

Prenez 1 marchandise ou 1 animal d'une des 4 piles et placez-la dans votre entrepôt.



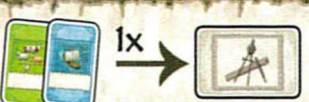
MAGASIN

Vendez 1 seul type de marchandise de votre entrepôt.



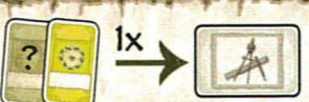
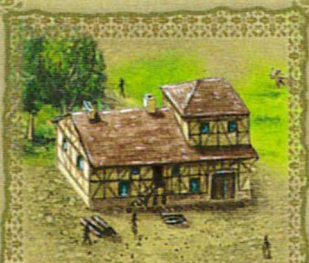
MARCHÉ

Prenez n'importe quelle carte Navire ou Pâturage d'une rangée et placez-la comme projet.



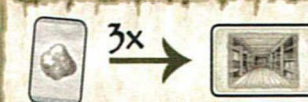
ATELIER DU CHARPENTIER

Prenez n'importe quelle carte Bâtiment ou Connaissance et placez-la comme projet.



BANQUE

Prenez 3 pépites de la réserve et placez-les dans votre entrepôt.



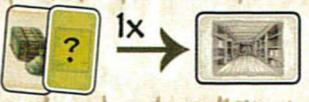
TOUR DE GUET

Prenez 1 carte Point de victoire de la réserve et placez-la à gauche de votre carte domaine.



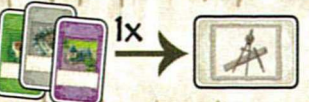
PENSION DE FAMILLE

Prenez 1 marchandise ou 1 animal d'une des 4 piles et placez-la dans votre entrepôt.



EGLISE

Prenez n'importe quelle carte Château, Mine ou Cloître d'une rangée et placez-la comme projet.



HÔTEL DE VILLE

Placez immédiatement un autre projet dans votre domaine (et bénéficiez de son bonus).

