

1 Moordenaar

vermoordt een ander karakter

2 Dief

steelt van een ander karakter

3 Magiër

ruilt handkaarten om met een andere speler of met de stapel

4 Koning

*begint de volgende ronde
*ontvangt van monumenten

5 Prediker

*ontvangt van kerkelijke gebouwen
*is beschermd tegen de condottiere en de diplomaat

6 Koopman

*ontvangt 1 extra goudstuk
*ontvangt van commerciële gebouwen

7 Bouwmeester

*trekt 2 extra kaarten
*mag 3 gebouwen bouwen

8 Condottiere

*mag 1 gebouw vernietigen
*ontvangt van militaire gebouwen

9 Koningin

ontvangt 3 extra goudstukken indien zij bij het begin van haar beurt naast de speler met de houten koning zit

1 Heks

behekst een ander karakter

2 Belastinginnehmer

ontvangt 1 goudstuk van elke speler die in deze ronde bouwt

3 Bezweerder

bekijkt de kaarten van een andere speler en kiest er 1 uit

4 Intrigant

*geeft de houten koning aan een andere speler
*ontvangt van monumenten

5 Aflaatprediker

*ontvangt 1 goudstuk van de speler met het meeste goud
*ontvangt van kerkelijke gebouwen

6 Alchimist

ontvangt aan het einde van de beurt de bouwkosten weer

7 Veroveraar

*ontvangt 4 extra kaarten of 4 extra goudstukken
*mag niet bouwen

8 Diplomaat

*mag een gebouw omruilen met dat van een andere speler
*ontvangt van militaire gebouwen

9 Kunstenaar

verfraait 1 of 2 gebouwen door er een goudstuk op te leggen

Machiavelli

(c) Sven Talboom