

Norrenberc



Keverjétek a **különleges bónusz városlakókat** az alapjáték városlakói közé, **mielőtt** visszatennétek egyet is a dobozba a játékosok száma alapján. A bónusz városlakókat a játék során ugyanúgy kell kezelnünk, mint a rendes városlakókat. A bónusz városlakók különleges képességeinek **háttere piros**, így könnyebben megkülönböztethetjük őket az alapjáték városlakóitól.

Két új **aktiváló szimbólumot** adtunk az alapjátékban található Csillag, Nap és Hold szimbólumokhoz.



A **Végtelen** szimbóluma azt jelenti, hogy a városlakó képessége állandó hatással bír, és a megfelelő körülmények között bármikor alkalmazhatjuk.



A **Villám** szimbólummal ellátott lapkákat addig tartjuk meg, amíg szeretnénk és egy választásunk szerinti pillanatban aktiváljuk azt. Aktiválás és végrehajtás után a városlakót visszakeverjük a vendégek kupacába.



Bankár

A gazdag gazdagabb lesz.

A játékos minden kör végén a **Bevétel begyűjtése** fázis után 2 tallért kap minden birtokában lévő 10 tallér után, figyelmen kívül hagyva a maradékot.



Ezermester

Egy szakma ismerete nagy érték; több szakmáé még nagyobb.

A játékos az Ezermestert azonnal egyik saját kézművese mellé helyezi. A játék végén a **Céhenkénti legtöbb kézműves** kiértékelésénél az Ezermester ugyanolyan típusú kézművesnek fog számítani, mint amilyen mellé kijátszottuk, és értéke bele fog számítani az összpontszámba. (5-ös vagy 6-os értékű)

★ Történész

Egy tudós szeme fog hozzásegíteni a teljes címerkollekció begyűjtéséhez...

A játékos azonnal eldobhatja egyik címerét annak eredeti kupacába és húzhat helyette egyet egy másik, választása szerinti címer kupacból (*a tekintélycímerek kivételével*). Ennek következtében egy céh kifogyhat a címerekből, melyekkel a későbbiekben kedvencét megajándékozna; ebben az esetben a kedvencnek választott játékos nem kap címet. A Történészt azonnal visszakeverjük a vendégek kupacába.

∞ Kereskedő

Egy eladásszakértő minden eladást értékessé tesz...

Bármikor hajtson végre a játékos egy **Áruk eladása** akciót, minden eladott árujáért kap 1 extra tallért a banktól. A játék végén a játékos 2 GyP-t veszít.

⚡ Hercegnő

A hercegnő látogatása egy időre biztosíthatja egy céh tekintélyét...

A játékos magánál tarthatja ezt a lapkát, míg fel nem szeretné használni. Bármely kör végén az **Új tekintélyes céh választása** fázist követően a játékos egy választása szerinti céhhez mozgathatja a tekintélycímet, de soha nem ahhoz, amelyik az előző körben volt tekintélyes céh. Ezután a Hercegnőt azonnal visszakeverjük a vendégek kupacába.

∞ Alkusz

Egy ügyes alkuval az árukat olcsóbban kaphatod meg, mint mások...

Bármikor hajtson végre a játékos egy **Áruk vásárlása** akciót, 1 tallérral kevesebbet kell érte fizetnie áruként, mint a céhmester ára. A játék végén a játékos 2 GyP-t veszít.

