

3 Joaillier

8

+ 1 Doubleon pour chaque Noble sur le domaine
phase du contremaître.

3 Joaillier

8

+ 1 Doubleon pour chaque Noble sur le domaine
phase du contremaître.

4 Cloître

10

+ 1/3/6/10 Points de victoire pour 1/2/3/4 groupes de 3 tuiles identiques
(fin de partie).

8 Statue

10

Pas de fonction
(fin de partie).

4 Jardins de la Cour

10

1 point de victoire supplémentaire pour chaque Noble sur le domaine
(fin de partie).

7 Phare

3

+ 1 Doubleon par chargement de tonneaux et pour le rôle de l'Armateur.
phase de l'armateur.

7 Phare

3

+ 1 Doubleon par chargement de tonneaux et pour le rôle de l'Armateur.
phase de l'armateur.

8 Bibliothèque

3

Doublez vos privilèges
(toutes les phases).

8 Bibliothèque

3

Doublez vos privilèges
(toutes les phases).



Merci à Pierre Berclaz pour la traduction détaillée dont s'inspirent ces stickers