

Eventi		
M	Scambio cieco	puoi eliminare dal gioco 1 campo dal contado, pescane un altro e devi piazzalo
N	Scambio	puoi scambiare 1 campo con un avversario, il suo non deve essere connesso
O	Dare via	devi dare 1 campo al giocatore a sinistra, può essere anche quello appena ricevuto
P	Buon raccolto	puoi prendere 1 risorsa del tipo di cui hai più campi, non girare campi
Q	Scavo fortunato	puoi pagare 2 risorse, pesca 1 campo, devi piazzarlo, se il sacco è vuoto prendilo dalla città
R	Nuovo raccolto	puoi rigirare fino a 2 campi nel tuo contado
S	Nuove possibilità	devi rimettere i 6 campi della città nel sacchetto, pescane altri 6
T	Vendita veloce	puoi pagare 3 risorse, prendi 1 campo dalla città e piazzalo, refilla quando tutti hanno finito
U	Scambio con la città	puoi scambiare 1 campo del tuo contado con 1 di quelli della città
V	Raccolto lontano	puoi raccogliere da un tuo campo non connesso
W	Rotazione dei raccolti	devi pescare 1 campo, se vuoi puoi scambiarlo con 1 nel contado o scartarlo
X	Riposizionamento	puoi spostare 1 lavoratore, non viene riattivato
Y	Licenziamento	puoi togliere 1 lavoratore dal contado
Z	Vento favorevole	devi dare 1 risorsa di tua scelta a tutti i giocatori compreso te stesso