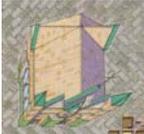


<b>Tessera</b>	<b>Nome</b>	<b>Quantità</b>	<b>Descrizione</b>
	<b>Casa Torre</b>	<b>2 per ogni famiglia (8)</b>	Un Mercante piazzato su una Casa Torre vi rimane fino alla fine del gioco e riceve 1 Fiorino per ogni tessera dello stesso colore piazzata sui bordi della strada più vicina (compresa eventualmente la stessa Casa Torre). Se le 2 strade sono equidistanti se ne sceglie una.
	<b>Piazza</b>	<b>1 per ogni famiglia (4)</b>	Un Mercante piazzato su una Piazza vi rimane fino alla fine del gioco e riceve 1 Fiorino per ogni tessera dello stesso colore piazzata sulla stessa riga (compresa la stessa Piazza), parallelamente al fiume Arno.
	<b>Bottega</b>	<b>(7)</b>	Ogni Mercante piazzato su una tessera adiacente per lato ad una Bottega aumenta la propria rendita di 1 Fiorino. Se un Mercante è adiacente a più di una Bottega, l'effetto è cumulativo.
	<b>Cimitero</b>	<b>(2)</b>	Ogni Mercante piazzato nello stesso quartiere del Cimitero riduce la propria rendita di 1 Fiorino. Se se nel quartiere sono presenti più Cimiteri, l'effetto è cumulativo (la rendita minima di un Mercante è comunque di 0 Fiorini e non può essere negativa).
	<b>Chiesa</b>	<b>(2)</b>	Ogni Mercante piazzato su una tessera adiacente per lato ad una Chiesa riduce la propria rendita di 2 Fiorini. Se un Mercante è adiacente a più di una Chiesa, l'effetto è cumulativo (la rendita minima è comunque di 0 Fiorini e non può essere negativa).
	<b>Ufficio</b>	<b>(4)</b>	Può essere usata per rimpiazzare una qualsiasi tessera già posizionata in un Quartiere (indipendentemente dal fatto che il Quartiere sia completo oppure no). Non si può scegliere una tessera con sopra un Mercante. La tessera sostituita si aggiunge alla mano del giocatore che l'ha scelta.

<b>Tessera</b>	<b>Nome</b>	<b>Quantità</b>	<b>Descrizione</b>
	<b>Casa Torre</b>	<b>2 per ogni famiglia (8)</b>	Un Mercante piazzato su una Casa Torre vi rimane fino alla fine del gioco e riceve 1 Fiorino per ogni tessera dello stesso colore piazzata sui bordi della strada più vicina (compresa eventualmente la stessa Casa Torre). Se le 2 strade sono equidistanti se ne sceglie una.
	<b>Piazza</b>	<b>1 per ogni famiglia (4)</b>	Un Mercante piazzato su una Piazza vi rimane fino alla fine del gioco e riceve 1 Fiorino per ogni tessera dello stesso colore piazzata sulla stessa riga (compresa la stessa Piazza), parallelamente al fiume Arno.
	<b>Bottega</b>	<b>(7)</b>	Ogni Mercante piazzato su una tessera adiacente per lato ad una Bottega aumenta la propria rendita di 1 Fiorino. Se un Mercante è adiacente a più di una Bottega, l'effetto è cumulativo.
	<b>Cimitero</b>	<b>(2)</b>	Ogni Mercante piazzato nello stesso quartiere del Cimitero riduce la propria rendita di 1 Fiorino. Se se nel quartiere sono presenti più Cimiteri, l'effetto è cumulativo (la rendita minima di un Mercante è comunque di 0 Fiorini e non può essere negativa).
	<b>Chiesa</b>	<b>(2)</b>	Ogni Mercante piazzato su una tessera adiacente per lato ad una Chiesa riduce la propria rendita di 2 Fiorini. Se un Mercante è adiacente a più di una Chiesa, l'effetto è cumulativo (la rendita minima è comunque di 0 Fiorini e non può essere negativa).
	<b>Ufficio</b>	<b>(4)</b>	Può essere usata per rimpiazzare una qualsiasi tessera già posizionata in un Quartiere (indipendentemente dal fatto che il Quartiere sia completo oppure no). Non si può scegliere una tessera con sopra un Mercante. La tessera sostituita si aggiunge alla mano del giocatore che l'ha scelta.