ルネサンス ◎旗(•旗手)

アーティファクト



ル対プス ○角笛(●国境警備隊)

アーティファクト

角 笛

| Iターンに | I回のみ、あなたが場から国境警備隊 | 枚を捨札にするとき、されをデッキの一番上に置いてもよい。

2010

||対ける|| ◎鍵((出納官)

アーティファクト

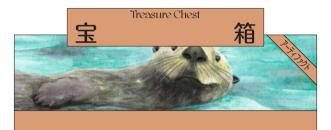


||な労ス || ◎ ラ ン タ ン (◆国境警備隊) アーティファクト

Lantern

あな太の使用する国境警備隊は、カードを3枚公開し、2枚を捨札 にする。(3枚ともアクションカードの場合は角笛を得る)

アーティファクト



あなたの購入フェイズの開始時に、金貨 | 枚を獲得する。

||対沈||○大聖堂



③ プロジェクト



あな太のターンの開始時に、あな太の手札 I 枚を廃棄する。

ルネサンス◎城門



3 プロジェクト



あな π のターンの開始時 π に、 π 1 ドロー。 その後あな π 5 であります。 日本 をデッキの一番上記置く。

ルポル ○野外劇



3 プロジェクト

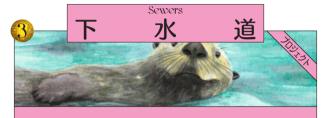


あなたの購入フェイズの終了時12、しを払って +1 財源 を得ても よい。

№ ○下水道



3 プロジェクト



あなたがこの効果以外でカードー枚を廃棄するとき、追加であなた の手札 | 枚を廃棄してもよい。







あなたがデッキをシャッフルするとき、その中の I 枚を選んでやの 一番上に置いてもよい。(シャッフルするカードをすべて見て一番上に置くカードを決めて、その時にシャッフルされない残りのデッ キのカード玄見てもよ(1)

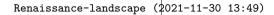
№ ②探査



プロジェクト



あなたの購入フェイズの終了時、その購入フェイズで何もカードを 購入して()な()場合、+|**財源**、+|**村人**。



ル対ス ◎縁日



プロジェクト



||ながに ○サイロ



プロジェクト



あな太のターンの開始時12、好きな枚数の銅貨を公開して捨札12し、 同じ枚数のカードを引く。

||対沈 ◎悪巧み



プロジェクト



あなたのターンの開始時に、ここにあなたのトークンを I 個加える、または、ここにあるあなたのトークンすべてを取り除き、取り除いたトークン I 個につき +I ドロー。

ルネサンス ◎学園





№次 ○資本主義





あな太のターン中、指示文I2「+◯」と書いてあるアクションカードは、財宝カードでもある。

2010

ルネサンス◎艦隊



5 プロジェクト



ゲーム終了時、これを持つプレイヤーのみ、追加で「ターンを得る。

|成刀 ◎ギルド集会所 5 プロジェクト





あなたが財宝カード I 枚を獲得するとき、+I **財源**。





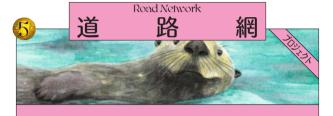


あな太のターンの開始時に、デッキの一番上のカードを公開する。 されがアクションカードの場合、されを使用する。

№ ○道路網



5 プロジェクト



他のプレイヤーが勝利点カード | 枚を獲得するとき、+1ドロー。





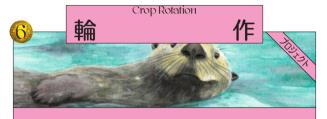




№別○輪作



6 プロジェクト



あな太のターンの開始時に、勝利点カード1枚を捨札にしてもよい。 そうした場合、+2ドロー。

№次 ◎技術革新



6 プロジェクト



あなたのターン中、最初にアクションカードを獲得するとき、そのカードを使用してもよい。(カードを場に出せない限り使用でき な(1)

ルネサンス ◎運河



プロジェクト



ル対ス ○山砦



8 プロジェクト



あな木のターン中、最初にアクションカードを使用するときは、そのカードを1回ではなく2回使用する。