
















































Brügge _ Traduction des cartes

Version 1.0



















Couleur	Nom Allemand	Nom Français	Activation	Pouvoir	Groupe
Bleu	Admiral	Amiral	Ouvrier Bleu 	Défaussez 1 marqueur Menace bleu et prenez 1 point de victoire.	Garde 
Bleu	Akrobat	Acrobate	Ouvrier Rouge 	Construisez une tuile Canal sans défausser de carte, mais au double de son coût.	Saltimbanque 
Bleu	Alchemist	Alchimiste	Immédiat 	Prenez 6 Florins.	Erudit 
Bleu	Architekt	Architecte	Immédiat 	Piochez 2 cartes et construisez-les comme des maisons (gratuitement).	Erudit 
Bleu	Bettler	Mendiant	Immédiat 	Tous les autres joueurs doivent vous donner 2 ouvriers.	Bas-fonds 
Bleu	Dompteur	Dompteur	Fin de partie 	En fin de partie, prenez 2 points de victoire pour chaque personnage "Saltimbanque" que vous possédez.	Saltimbanque 
Bleu	Earl	Vicomte	Permanent 	Vous pouvez avancer sur la piste de progrès pour 4 Florins en phase 2, si aucune progression n'est permise.	Noblesse 
Bleu	Fleischer	Boucher	Ouvrier Violet 	Prenez un ouvrier de votre choix.	Artisan 
Bleu	Freskenmaler	Peintre en Fresque	Ouvrier Violet 	Prenez 1 point de victoire pour chaque personnage "Eglise" que vous possédez.	Artiste 
Bleu	Geldverleiher	Prêteur sur Gages	Immédiat 	Donnez 1 Florin aux autres joueurs et prenez 1 point de victoire pour chaque Florin donné.	Commerçant 
Bleu	Glasbläser	Souffleur de Verre	Ouvrier Jaune 	Prenez 1 point de victoire pour chaque personnage "Commerçant" que vous possédez.	Artiste 
Bleu	Graf	Comte	Ouvrier brun 	Prenez 1 point de victoire et 2 Florins.	Noblesse 
Bleu	Gräfin	Comtesse	Ouvrier brun 	Piochez 1 carte et effectuez une de ses actions.	Noblesse 
Bleu	Hochstapler	Escroc	Fin de partie 	En fin de partie, prenez 2 points de victoire pour chaque personnage des "Bas-fonds" que vous possédez.	Bas-fonds 
Bleu	Kammerdiener	Chambrier	Ouvrier Violet 	Piochez 1 carte.	Cour du Roi 
Bleu	Köhler	Charbonnier	Ouvrier brun 	Vous pouvez remplacer chacun de vos ouvriers par un autre d'une autre couleur.	Artisan 
Bleu	Magister	Magistère	Ouvrier Rouge 	Prenez 2 Florins pour chaque maison rouge que vous possédez.	Administrateur 
Bleu	Marktfrau	Foraine	Ouvrier Violet 	Prenez 3 Florins.	Commerçant 
Bleu	Mundschenk	Echanson	Fin de partie 	En fin de partie, prenez 5 points de victoire si vous possédez des maisons dans les 5 couleurs.	Cour du Roi 
Bleu	Nonne	Nonne	Immédiat 	Prenez 1 ouvrier rouge et 3 Florins	Eglise 
Bleu	Notar	Notaire	Permanent 	Vous payez 2 Florins de moins pour avancer d'un niveau sur la piste de progrès, mais jamais moins de 0.	Administrateur 
Bleu	Philosoph	Philosophe	Immédiat 	Prenez 2 Florins pour chaque personnage que vous possédez.	Erudit 
Bleu	Porzellanhändler	Marchand de Porcelaine	Permanent 	Chaque fois que vous prenez de l'argent avec un dé bleu, prenez 3 Florins de plus.	Commerçant 



Bleu	Porzellanmaler	Peintre sur Porcelaine	Ouvrier brun 	Prenez 2 Florins pour chaque personnage "Artiste" que vous possédez.	Artiste 
Bleu	Priester	Prêtre	Immédiat 	Prenez 1 ouvrier jaune et 3 points de victoire.	Eglise 
Bleu	Ritter	Chevalier	Fin de partie 	En fin de partie, prenez 2 points de victoire pour chaque personnage "Garde" que vous possédez.	Garde 
Bleu	Sangerin	Chanteuse	Permanent 	Si le dé bleu a une valeur de 5 ou de 6, prenez un ouvrier bleu.	Saltimbanque 
Bleu	Schlosser	Serrurier	Ouvrier Bleu 	Prenez 2 Florins pour chaque personnage "Artisan" que vous possédez.	Artisan 
Bleu	Schmuggler	Contrebandier	Ouvrier Bleu 	Tous les autres joueurs doivent prendre 1 marqueur Menace bleu.	Bas-fonds 
Bleu	Schöffe	Juré	Ouvrier Violet 	Prenez 2 points de victoire si vous avez au moins 3 maisons violettes	Administrateur 
Bleu	Schreiber	Scribe	Ouvrier brun 	Prenez 1 carte de votre main pour effectuer une de ses actions.	Cour du Roi 
Bleu	Schütze	Arbalétrier	Immédiat 	Défaussez jusqu'à 2 marqueurs Menace et prenez 1 point de victoire pour chaque marqueur défaussé.	Garde 
Bleu	Vikar	Vicaire	Ouvrier Violet 	Prenez 1 point de victoire pour chaque dé avec un 1.	Eglise 
Brun	Apotheker	Apothicaire	Permanent 	Vous ne subissez de dommage que lorsque le 4ème marqueur Menace est reçu.	Erudit 
Brun	Archivar	Archiviste	Ouvrier Rouge 	Prenez 2 points de victoire si vous avez au moins 3 maisons rouges.	Administrateur 
Brun	Buchhalter	Comptable	Permanent 	Une fois par tour, prenez 2 Florins.	Commerçant 
Brun	Burgvogt	Bailli	Ouvrier brun 	Défaussez 1 marqueur Menace brun et prenez 1 point de victoire.	Garde 
Brun	Denunziant	Dénonciateur	Immédiat 	Tous les autres joueurs doivent baisser d'un niveau sur la piste des progrès.	Bas-fonds 
Brun	Falkner	Fauconnier	Immédiat 	Piochez 3 cartes.	Cour du Roi 
Brun	Feuerwerker	Artificier	Permanent 	Si le dé brun a une valeur de 5 ou de 6, prenez un ouvrier brun.	Saltimbanque 
Brun	Gaukler	Bateleur	Ouvrier Violet 	Construisez une tuile Canal sans défausser de carte, mais au double de son prix.	Saltimbanque 
Brun	Gewürzhändler	Marchand d'Epice	Permanent 	Chaque fois que vous prenez de l'argent avec un dé brun, prenez 3 Florins de plus.	Commerçant 
Brun	Graveur	Graveur	Fin de partie 	En fin de partie, prenez 2 points de victoire pour chaque différent groupe de personnage que vous possédez.	Artiste 
Brun	Handelskapitän	Capitaine Marchand	Ouvrier Bleu 	Prenez 3 Florins.	Commerçant 
Brun	Herold	Héraut	Ouvrier Violet 	Prenez 1 carte de votre main pour effectuer une de ses actions.	Cour du Roi 
Brun	Herzog	Duc	Ouvrier Rouge 	Prenez 1 point de victoire pour chaque lot de 3 tuiles Canal que vous possédez.	Noblesse 
Brun	Historiker	Historien	Fin de partie 	En fin de partie, prenez 2 points de victoire pour chaque personnage "Erudit" que vous possédez.	Erudit 

Brun	Holzschnitzer	Sculpteur sur Bois	Ouvrier Rouge 	Prenez 1 point de victoire pour chaque personnage "Cour du Roi" que vous possédez.	Artiste 
Brun	Kaplan	Aumônier	Immédiat 	Prenez 1 ouvrier rouge et 3 points de victoire.	Eglise 
Brun	Kürschner	Fourreur	Ouvrier Jaune 	Prenez un ouvrier de votre choix.	Artisan 
Brun	Lumpensammler	Chiffonnier	Permanent 	Une fois par tour, prenez 1 Florin pour chaque dé avec un 6.	Bas-fonds 
Brun	Magd	Servante	Ouvrier Jaune 	Piochez 1 carte.	Cour du Roi 
Brun	Mathematiker	Mathématicien	Immédiat 	Piochez 4 cartes puis, défaussez 4 cartes.	Erudit 
Brun	Novizin	Novice	Immédiat 	Prenez 1 ouvrier jaune et 3 Florins.	Eglise 
Brun	Portraitmaler	Portraitiste	Ouvrier Jaune 	Prenez 1 point de victoire pour chaque personnage "Noblesse" que vous possédez.	Artiste 
Brun	Prediger	Prédicateur	Permanent 	Chaque fois que vous avancez sur la piste de progrès, défaussez 1 marqueur Menace et prenez 1 point de victoire.	Eglise 
Brun	Prinz	Jeune Prince	Ouvrier Bleu 	Prenez 1 point de victoire et 2 Florins.	Noblesse 
Brun	Prinzessin	Jeune Princesse	Ouvrier Bleu 	Piochez 1 carte et effectuez une de ses actions.	Noblesse 
Brun	Quacksalber	Charlatan	Ouvrier brun 	Tous les autres joueurs doivent prendre 1 marqueur Menace brun.	Bas-fonds 
Brun	Registrator	Registrateur	Ouvrier Bleu 	Prenez 2 Florins pour chaque maison bleue que vous possédez.	Administrateur 
Brun	Schuhmacher	Cordonnier	Ouvrier Bleu 	Vous pouvez remplacer chacun de vos ouvriers par un autre d'une autre couleur.	Artisan 
Brun	Siegelmeister	Chancelier	Immédiat 	Tous les autres joueurs doivent défausser une de leurs cartes.	Administrateur 
Brun	Steinmetz	Tailleur de Pierres	Permanent 	Prenez un ouvrier de votre choix.	Artisan 
Brun	Taschenspieler	Prestidigitateur	Ouvrier Jaune 	Prenez 2 Florins pour chaque personnage "Saltimbanque" que vous possédez.	Saltimbanque 
Brun	Torwächter	Portier	Immédiat 	Construisez une tuile Canal sans payer son prix.	Garde 
Brun	Türmer	Guetteur	Permanent 	Chaque fois que vous construisez une tuile Canal, défaussez 1 marqueur Menace de sa couleur et prenez 1 point de victoire.	Garde 
Jaune	Abt	Abbé	Immédiat 	Prenez 1 ouvrier brun et 3 points de victoire.	Eglise 
Jaune	Anatom	Anatomiste	Ouvrier Rouge 	Prenez 2 Florins pour chaque personne "Erudit" que vous possédez.	Erudit 
Jaune	Bäcker	Boulangier	Ouvrier Rouge 	Prenez un ouvrier de votre choix.	Artisan 
Jaune	Barde	Barde	Ouvrier brun 	Construisez une tuile Canal sans défausser de carte, mais au double de son prix.	Saltimbanque 
Jaune	Baron	Baron	Ouvrier Violet 	Prenez 1 point de victoire et 2 Florins.	Noblesse 

Jaune	Baronesse	Baronne	Ouvrier Violet 	Piochez 1 carte et effectuez une de ses actions.	Noblesse 
Jaune	Bildhauer	Sculpteur	Ouvrier brun 	Prenez 1 point de victoire pour chaque personnage "Artisan" que vous possédez.	Artiste 
Jaune	Biologe	Biologiste	Permanent 	Vous payez 3 Florins de moins pour placer des personnages dans votre zone personnelle, mais jamais moins de 0.	Erudit 
Jaune	Brunnenbauer	Puisatier	Permanent 	Une fois par tour, choisissez l'action "construisez une tuile Canal" sans payer son coût (il reste nécessaire de jouer la carte).	Artisan 
Jaune	Edelmann	Noble	Ouvrier Rouge 	Prenez 1 point de victoire et 2 Florins.	Noblesse 
Jaune	Gildenmeister	Maître de Guilde	Fin de partie 	En fin de partie, prenez 2 points de victoire pour chaque personnage "Commerçant" que vous possédez.	Cour du Roi 
Jaune	Glöckner	Sonneur de Cloches	Immédiat 	Prenez 1 ouvrier bleu et 3 Florins.	Eglise 
Jaune	Hafenmeister	Capitaine du Port	Ouvrier brun 	Prenez 2 points de victoire si vous avez au moins 3 maisons brunes.	Administrateur 
Jaune	Haushofmeister	Chambellan	Fin de partie 	En fin de partie, prenez 2 points de victoire pour chaque personnage "Cour du Roi" que vous possédez.	Cour du Roi 
Jaune	Heerführer	Sénéchal	Fin de partie 	En fin de partie, prenez 1 point de victoire pour chaque marqueur Menace que vous possédez.	Garde 
Jaune	Jongleur	Jongleur	Permanent 	Si le dé jaune a une valeur de 5 ou de 6, prenez un ouvrier jaune.	Saltimbanque 
Jaune	Kaufmann	Marchand	Ouvrier brun 	Prenez 3 Florins.	Commerçant 
Jaune	Knecht	Valet	Ouvrier Rouge 	Piochez 1 carte.	Cour du Roi 
Jaune	Komponist	Compositeur	Ouvrier Violet 	Prenez 1 point de victoire pour chaque personnage "Garde" que vous possédez.	Artiste 
Jaune	Kunststicker	Brodeur	Immédiat 	Avancez d'un niveau sur la piste de progrès.	Artiste 
Jaune	Marmorhändler	Marbrier	Permanent 	Chaque fois que vous prenez de l'argent avec un dé jaune, prenez 3 Florins de plus.	Commerçant 
Jaune	Müller	Meunier	Ouvrier Rouge 	Vous pouvez remplacer chacun de vos ouvriers par un autre d'une autre couleur.	Artisan 
Jaune	Münzmeister	Grand Argentier	Ouvrier Violet 	Prenez 2 Florins pour chaque personnage "Administrateur" que vous possédez.	Administrateur 
Jaune	Physikus	Physicien	Immédiat 	Vous pouvez acheter jusqu'à 5 ouvriers pour 1 Florin chacun.	Erudit 
Jaune	Prophet	Prophète	Ouvrier brun 	Prenez 2 Florins pour chaque personnage "Eglise" que vous possédez.	Eglise 
Jaune	Räuber	Brigand	Ouvrier Jaune 	Tous les autres joueurs doivent prendre 1 marqueur Menace jaune.	Bas-fonds 
Jaune	Schauspieler	Acteur	Immédiat 	Vous pouvez activer immédiatement tous vos personnages nécessitant un ouvrier, sans dépenser d'ouvrier.	Saltimbanque 
Jaune	Schildträger	Porteur d'Enseigne	Permanent 	Vous pouvez défausser 1 marqueur Menace par tour puis, prendre 1 point de victoire.	Garde 
Jaune	Stallbursche	Palefrenier	Ouvrier Rouge 	Prenez 1 carte de votre main pour effectuer une de ses actions.	Cour du Roi 

Jaune	Unruhestifter	Fauteur de Troubles	Immédiat 	Tous les autres joueurs doivent défausser une de leurs tuiles Canal.	Bas-fonds 
Jaune	Vandale	Vandale	Immédiat 	Tous les autres joueurs doivent défausser une de leurs maisons (si elle contient un personnage, il revient dans leur main).	Bas-fonds 
Jaune	Wachhund	Chien de Garde	Ouvrier Jaune 	Défaussez 1 marqueur Menace jaune et prenez 1 point de victoire.	Garde 
Jaune	Zöllner	Douanier	Ouvrier brun 	Prenez 2 Florins pour chaque maison brune que vous possédez.	Administrateur 
Rouge	Arzt	Médecin	Permanent 	Chaque fois que vous choisissez l'action "défausser un marqueur Menace", vous pouvez en défausser 2 de la même couleur et prendre 1 point de victoire pour chaque marqueur défaussé.	Erudit 
Rouge	Astronom	Astronome	Permanent 	A partir de maintenant, vous utilisez deux fois les actions immédiates (éclair).	Erudit 
Rouge	Bischof	Evêque	Fin de partie 	En fin de partie, prenez 1 point de victoire pour chaque paire d'ouvriers que vous possédez.	Eglise 
Rouge	Botaniker	Botaniste	Fin de partie 	En fin de partie, prenez 2 points de victoire pour chaque marqueur de majorité validé.	Erudit 
Rouge	Bote	Messenger	Ouvrier Bleu 	Prenez 1 carte de votre main pour effectuer une de ses actions.	Cour du Roi 
Rouge	Brandstifter	Incendiaire	Ouvrier Rouge 	Tous les autres joueurs doivent prendre 1 marqueur Menace rouge.	Bas-fonds 
Rouge	Bürgermeister	Maire	Fin de partie 	En fin de partie, prenez 2 points de victoire pour chaque personnage "Administrateur" que vous possédez.	Administrateur 
Rouge	Dichter	Poète	Ouvrier brun 	Prenez 1 point de victoire pour chaque personnage "Erudit" que vous possédez.	Artiste 
Rouge	Dieb	Voleur	Immédiat 	Tous les autres joueurs doivent vous donner 3 Florins.	Bas-fonds 
Rouge	Erzähler	Conteur	Permanent 	Si le dé rouge a une valeur de 5 ou de 6, prenez un ouvrier rouge.	Saltimbanque 
Rouge	Feldmarschall	Maréchal de Camp	Immédiat 	Défaussez jusqu'à 4 marqueurs Menace et prenez 1 point de victoire pour chaque marqueur défaussé.	Garde 
Rouge	Feuerwache	Veilleur de Nuit	Ouvrier Rouge 	Défaussez 1 marqueur Menace rouge et prenez 1 point de victoire.	Garde 
Rouge	Hofdame	Dame d'Honneur	Ouvrier Rouge 	Piochez 1 carte et effectuez une de ses actions.	Noblesse 
Rouge	Hofnarr	Bouffon	Fin de partie 	En fin de partie, le Bouffon fait parti du groupe "saltimbanque" et de 2 autres groupes.	Saltimbanque 
Rouge	König	Roi	Fin de partie 	En fin de partie, prenez 2 points de victoire pour chaque personnage "Noblesse" que vous possédez.	Noblesse 
Rouge	Königin	Reine	Permanent 	Une fois par tour, prenez 1 point de victoire.	Noblesse 
Rouge	Kontorist	Clerc	Ouvrier Jaune 	Prenez 3 Florins.	Commerçant 
Rouge	Küchenmeister	Cuisinier	Ouvrier Jaune 	Prenez 2 Florins pour chaque personnage "Cour du Roi" que vous possédez.	Cour du Roi 
Rouge	Kunstschmied	Feronnier	Ouvrier Bleu 	Prenez 1 point de victoire pour chaque personnage "Bas-fonds" que vous possédez.	Artiste 
Rouge	Ladenmeister	Maître Chargeur	Ouvrier Bleu 	Prenez 2 points de victoire pour chaque Canal entièrement terminé.	Commerçant 

Rouge	Mönch	Moine	Immédiat 	Prenez 1 ouvrier violet et 3 Florins.	Eglise 
Rouge	Pfarrer	Pasteur	Immédiat 	Prenez 1 ouvrier violet et 3 points de victoire.	Eglise 
Rouge	Plünderer	Pillard	Ouvrier Violet 	Prenez 2 Florins pour chaque personnage des "Bas-fonds" que vous possédez.	Bas-fonds 
Rouge	Schmied	Forgeron	Ouvrier Bleu 	Prenez un ouvrier de votre choix.	Artisan 
Rouge	Schultheiss	Bourgmestre	Ouvrier Bleu 	Prenez 2 points de victoire si vous avez au moins 3 maisons bleues.	Administrateur 
Rouge	Söldner	Mercenaire	Ouvrier Rouge 	Prenez 2 Florins pour chaque personnage "Garde" que vous possédez.	Garde 
Rouge	Spielmann	Ménéstrel	Ouvrier Jaune 	Construisez une tuile Canal sans défausser de carte, mais au double de son prix.	Saltimbanque 
Rouge	Stadtrat	Consul	Ouvrier Violet 	Prenez 2 Florins pour chaque maison violette que vous possédez.	Administrateur 
Rouge	Stuckateur	Ornemaniste	Permanent 	Chaque fois que vous construisez une maison, défaussez 1 marqueur Menace de sa couleur et prenez 1 point de victoire.	Artiste 
Rouge	Tuchhändler	Drapier	Permanent 	Chaque fois que vous prenez de l'argent avec un dé rouge, prenez 3 Florins de plus.	Commerçant 
Rouge	Winzer	Vigneron	Ouvrier Violet 	Vous pouvez remplacer chacun de vos ouvriers par un autre d'une autre couleur.	Artisan 
Rouge	Zofe	Domestique	Ouvrier brun 	Piochez 2 cartes puis, défaussez 2 cartes.	Cour du Roi 
Rouge	Zunftmeister	Maître Artisan	Fin de partie 	En fin de partie, prenez 2 points de victoire pour chaque personnage "Artisan" que vous possédez.	Artisan 
Violet	Advokat	Avocat	Permanent 	Chaque fois que vous choisissez l'action "prendre des ouvriers", prenez en 3 (au lieu de 2).	Erudit 
Violet	Amtmann	Préfet	Ouvrier Jaune 	Prenez 2 points de victoire si vous avez au moins 3 maisons jaunes.	Administrateur 
Violet	Betrüger	Arnaqueur	Ouvrier Violet 	Tous les autres joueurs doivent prendre 1 marqueur Menace violet.	Bas-fonds 
Violet	Buchmaler	Enlumineur	Fin de partie 	En fin de partie, prenez 2 points de victoire pour chaque personnage "Artiste" que vous possédez.	Artiste 
Violet	Edelsteinhändler	Joaillier	Permanent 	Chaque fois que vous prenez de l'argent avec un dé violet, prenez 3 Florins de plus.	Commerçant 
Violet	Erfinder	Inventeur	Permanent 	Durant la phase 1, remplissez votre main jusqu'à 6 cartes.	Erudit 
Violet	Feuerspucker	Cracheur de Feu	Permanent 	Chaque fois que vous placez un personnage dans votre zone personnelle, défaussez 1 marqueur Menace de sa couleur et prenez 1 point de victoire.	Saltimbanque 
Violet	Freiherr	Banneret	Ouvrier Bleu 	Prenez 2 Florins pour chaque personnage "Noblesse" que vous possédez.	Noblesse 
Violet	Fürst	Prince	Ouvrier Jaune 	Prenez 1 point de victoire et 2 Florins.	Noblesse 
Violet	Fürstin	Princesse	Ouvrier Jaune 	Piochez 1 carte et effectuez une de ses actions.	Noblesse 
Violet	Gardist	Garde	Ouvrier Violet 	Défaussez 1 marqueur Menace violet et prenez 1 point de victoire.	Garde 

Violet	Geograph	Géographe	Fin de partie 	En fin de partie, prenez 2 points de victoire pour chaque tuile statue et chaque 3ème tuile canal que vous possédez.	Erudit 
Violet	Inquisitor	Inquisiteur	Immédiat 	Prenez 1 ouvrier bleu et 3 points de victoire.	Eglise 
Violet	Kammerfrau	Camériste	Ouvrier Bleu 	Piochez 1 carte.	Cour du Roi 
Violet	Kanonier	Canonnier	Immédiat 	Défaussez jusqu'à 3 marqueurs Menace et prenez 1 point de victoire pour chaque marqueur défaussé.	Garde 
Violet	Kardinal	Cardinal	Fin de partie 	En fin de partie, prenez 2 points de victoire pour chaque personnage "Eglise" que vous possédez.	Eglise 
Violet	Kerkermeister	Geôlier	Immédiat 	Pour chacun de vos personnages, vous pouvez immédiatement défausser 1 marqueur Menace et prendre 1 point de victoire.	Garde 
Violet	Krämer	Epicier	Ouvrier Rouge 	Prenez 3 Florins.	Commerçant 
Violet	Kutscher	Cocher	Ouvrier Jaune 	Prenez 1 carte de votre main pour effectuer une de ses actions.	Cour du Roi 
Violet	Maurer	Maçon	Ouvrier Jaune 	Vous pouvez remplacer chacun de vos ouvriers par un autre d'une autre couleur.	Artisan 
Violet	Messdiener	Clergeon	Immédiat 	Prenez 1 ouvrier brun et 3 Florins.	Eglise 
Violet	Meuchler	Assassin	Immédiat 	Tous les autres joueurs doivent défausser un de leurs personnages.	Bas-fonds 
Violet	Muse	Muse	Ouvrier Rouge 	Prenez 1 point de victoire pour chaque personnage "Saltimbanque" que vous possédez.	Artiste 
Violet	Patrizier	Bourgeois	Ouvrier Jaune 	Prenez 2 Florins pour chaque personnage "Commerçant" que vous possédez.	Commerçant 
Violet	Ratsherr	Echevin	Ouvrier Jaune 	Prenez 2 Florins pour chaque maison jaune que vous possédez.	Administrateur 
Violet	Richter	Juge	Permanent 	Vous pouvez valider vos tuiles "Majorité" même si vous êtes à égalité pour la première place.	Administrateur 
Violet	Sattler	Sellier	Ouvrier brun 	Prenez 1 Florin pour chaque différent groupe de personnage que vous possédez.	Artisan 
Violet	Seiltänzerin	Funambule	Permanent 	Si le dé violet a une valeur de 5 ou de 6, prenez un ouvrier violet.	Saltimbanque 
Violet	Tänzerin	Danseuse	Ouvrier Bleu 	Construisez une tuile Canal sans défausser de carte, mais au double de son prix.	Saltimbanque 
Violet	Teppichknüpfer	Tapissier	Ouvrier Bleu 	Prenez 1 point de victoire pour chaque personnage "Administrateur" que vous possédez.	Artiste 
Violet	Wegelagerer	Bandit de Grands Chemins	Permanent 	Chaque fois qu'un autre joueur pose un personnage, prenez 2 Florins.	Bas-fonds 
Violet	Zeugwart	Armurier	Immédiat 	Prenez 2 Florins pour chaque différente couleur de maison que vous possédez.	Cour du Roi 
Violet	Zimmermann	Charpentier	Ouvrier brun 	Prenez un ouvrier de votre choix.	Artisan 