

































	Visszaadhatod a bankba egy olyan mesteredet, amelyik nem a Céhházon van; ha így teszel, a köröd végén 3 pluszlapot húzol.		Mozgad át bármelyik játékos egy mesterét egy még nem aktivált céhre.		Kapsz 2 győzelmi pontot.
	Mindig, amikor e kör során mozgatod egy mesteredet, helyette kétőt mozgathatsz (mindkettőt a kijátszott kártyád céhikonának megfelelően).		Mutass rá egy általad irányított céhre, hogy átmozgasd két mesteredet egy még nem aktivált lapkára.		Mozgasd át egy mesteredet egy még nem aktivált lapkára.
	Ha ebben a körödben legalább 3 mesteredet mozgattad, a köröd végén 3 pluszlapot húzol.		Ha ebben a körödben legalább 3 mesteredet mozgattad, kapsz 3 győzelmi pontot.		Mozgasd át két mesteredet/atyamesteredet egy még nem aktivált lapkára. A két bábud nem jöhet ugyanonnét.
	Ahány mesteredet mozgattad e körödben, a köröd végén annyi pluszlapot húzol.		Visszaadhatod a bankba egy olyan mesteredet, amelyik nem a Céhházon van; ha így teszel, bármelyik játékos egy mesterét rakd vissza a Céhházra.		Visszaadhatod a bankba egy olyan mesteredet, amelyik nem a Céhházon van; ha így teszel, válassz egy játékos, és azt veszít 2 győzelmi pontot.
	Rakd át az öreglegényt egy még nem aktivált -ikonos lapkára, és/vagy csapj fel egy új céhlapkát egy már meglévő lapka szomszédságába (átlósan nem ér), erre pedig csapj fel egy jutalomjelzőt.		A köröd végén annyi pluszlapot húzol, ahány mestered van a Céhházon (de legfeljebb 4 pluszlapot húzhatsz e lap miatt).		Azonnal aktiváld az ültetvénylapkát, végrehajtva a tárgyalást, szavazást és a jutalmat. Ez semmilyen módon nem befolyásolja a növekedési fázisos ültetvény-aktiválást.
	Mutass rá 2 általad irányított -ikonos lapkára, hogy átmozgasd két mestered egy vagy egy-egy még nem aktivált lapkára.		Kapsz 1 győzelmi pontot.		Mutass rá egy még nem aktivált céhre; ez a céh a forduló végén aktiválódni fog - akkor is, ha nem lesz rajta elegendő bábu.
	Ha legalább 4 mester fogadtál fel e körödben, kapsz 3 győzelmi pontot.		Mutass rá 2 általad irányított céhre, hogy átrakd az öreglegényt egy nem-koronaikonos céhre. Azt a céh a forduló végén aktiválódni fog - akkor is, ha nem lesz rajta elegendő bábu.		Kapsz 4 győzelmi pontot.

A + 3/5/7 pont, ha van 3/5/7 mester a Céhházban.	H + 1 pont minden nálad lévő jutalomkártyáért (beleértve ezt magát is).	O + 1 pont minden nálad lévő jutalomjelzőért.
B + 1 pont minden mesteredért az ültetvénylapkán.	I + 1 pont minden egymással szomszédos atyamesterpárodért (átlósan nem számít a szomszédság).	P + 2 pont minden irányítóiikonos céhedért.
C + 1 pont minden atyamesteredért.	J + 6 pont, ha nincs 13-nál kisebb céhszámú céhed.	Q + 2 pont minden keresztikonos céhedért.
D + 6 pont, ha nincs mestered a bankban.	K + 2 pont minden kaszaikonos céhedért.	R + 1 pont minden koronaikonos céhedért.
E + 1 pont minden nálad lévő semleges mesterért.	L + 2 pont minden vasmacskaikonos céhedért.	S + 7 pont, ha nincs mestered a Céhházban.
F + 2 pont minden olyan általad irányított céhéért, amelynek céhszáma legfeljebb 12.	M + 8 pont, ha nincsenek egymással szomszédos atyamestereid (átlósan nem számít a szomszédság).	T + 6 pont, ha ugyanannyi jutalomkártya van a kezdedben, mint akciókártya.
G + 1 pont minden kezdedben lévő akciókártyáért.	N + annyi pont, ahányféle ikonos céhed van.	U + 3 pont minden speciális lapkádért.

	A kezekben lévő -kártyák bármilyen ikonoként kijátszhatók.			Mindig, amikor e körödben mozgatsz egy mestert, azt a bábút a mozgítás helyett rá-rakhatod az ültetvénylapkára.		Ahány mestert felfogadsz ebben a körödben, annyi pluszlapot húzol a köröd végén.
	Vedd el a Céhházról egy mesteredet és rakd az ültetvénylapkára - vagy az ültetvénylapkáról rakd egy mesteredet a Céhházra.			Rakd vissza egy atyamesteredet a bankba, hogy felfogadd 4 mesteredet vagy felfogadj 2 semleges mestert.		Mutass rá 2 általad irányított -ikonos céhre, hogy húzz 3 jutalomkártyát: egyet tarts meg közülük, a másik kettőt pedig rakd vissza a jutalompakli aljára.
	A kezekben lévő bármelyik kártyát kijátszhatod -ikonosként.			Fogadd fel 2 mesteredet vagy fogadj fel 1 semleges mestert.		Nevezd meg egy céhikont; a köröd végén annyi pluszlapot húzol, ahány ilyen céhikonos céh van az irányításod alatt.
	Mutass rá 2 általad irányított -ikonos céhre, hogy a Céhházról átrakd 2 mesteredet az ültetvénylapkára.			Fogadd fel 4 mesteredet vagy fogadj fel 2 semleges mestert.		Mutass rá 2 általad irányított céhre. Ha azoknak nincs közös céhikonjuk, a köröd végén 2 pluszkártyát fogsz húzni; ha van legalább egy közös céhikonjuk, a köröd végén 3 pluszkártyát fogsz húzni.
	Mozgasd át az öreglegényt egy még nem aktivált -ikonos céhre, és/vagy a Céhházról 1 mesteredet rakd át az ültetvénylapkára.			Mindig, amikor e körödben felfogadsz egy mestert, helyette, ha képes vagy rá, két mesteredet kell felfogadnod.		Ahány különböző céhikonja van az általad irányított céheknek, annyi pluszkártyát húzol a köröd végén.
	Dobj el bárhány akciókártyát a kezedből, hogy ennyi plusz 1 mesteredet a Céhházról átrakd az ültetvénylapkára, vagy onnét átrakd a Céhházra.			Dobj el bárhány akciókártyát a kezedből, hogy felfogadj ennyi semleges mestert vagy felfogadd ennyi plusz 2 saját mesteredet.		Rakd át az ültetvénylapkáról bárhány mesteredet a Céhházra, és minden így visszarakott mesteredért kapsz 1 győzelmi pontot.
	Az ültetvénylapkáról rakd vissza a bankba bárhány mesteredet, hogy ugyanennyi tetszőleges színű mestert visszarakj a bankba.			Mutass rá 2 általad irányított -ikonos céhre, hogy felfogadd 4 mesteredet vagy fogadj 2 semleges mestert.		Mutass rá 3 általad irányított céhre. Ha azoknak nincs közös céhikonjuk, a köröd végén 3 pluszkártyát fogsz húzni; ha van legalább egy közös céhikonjuk, a köröd végén 4 pluszkártyát fogsz húzni.
	Az ültetvénylapkán lévő minden 2 mestered után kapsz 1 győzelmi pontot.			Mutass rá 1 céhre, amit te irányítasz, hogy felfogadj 2 mesteredet és felfogadj 1 semleges mestert.		Nézd meg az akciópakli legfelső 5 lapját; egyet tarts meg közülük, a többi rakd vissza.

A londoni egyetem: Amíg van itt atyamestered, a kezekben 1-gyel több kártya lehet.

Góg és Magóg: Amíg van itt atyamestered, megnyered az egyenlőségeket.

Company Hall: Vegyél el magadnak 1 vagy 2 semleges mestert (ha ez lehetséges).

Szent Lőrinc-templom: Húzz 4 kártyát.

A Lord Mayor parádéja: Az atyamesteredet használva válassz egy céhikont e lapka számára.