





Einheit Ortschaft

Meister der Bruderschaft (1x)

Möchte Ihr Mitspieler 1 Aktionskarte spielen, die den Verlust 1 Karte Ihrer Hand oder Auslage zur Folge haben könnte, muss er zuvor pro Siegpunkt, den er mehr hat, 2 Gold zahlen. Sie erhalten bis zu 1 Gold. **Bedingung:** Kein Kloster haben oder bauen



Einheit - Held Ortschaft

Gottfried, der Intrigant

Haben Sie Gottfried gebaut, dürfen Sie in Ihren folgenden Zügen für jeweils 1 Gold die Handkarten Ihres Mitspielers sehen und 1 Einheit oder Aktionskarte nehmen. Nehmen Sie 1 Karte, kommt Gottfried auf die (eigene) Ablage.



Gebäude Stadt

Kirche (1x)

Nach dem Bau der Kirche erhalten Sie sofort bis zu 2 Gold.



Gebäude Stadt

Kirche (1x)

Nach dem Bau der Kirche erhalten Sie sofort bis zu 2 Gold.



Gebäude Stadt

Tempel Odins (1x)

Nach dem Bau des Tempels ziehen Sie sofort 1 Karte von einem beliebigen (eigenen) Nachziehstapel.



Gebäude Stadt

Tempel Odins (1x)

Nach dem Bau des Tempels ziehen Sie sofort 1 Karte von einem beliebigen (eigenen) Nachziehstapel.



Gebäude Stadt

Opferstätte

Sie dürfen Wolle 2:1 gegen Rohstoffe anderer Sorte tauschen. Wolle benachbarter Weidelandschaften wird beim Räuberüberfall nicht gezählt und geht nicht verloren. **Bedingung:** Quelle oder Tempel Odins



Gebäude Stadt

Bischofssitz

Bauen Sie den Bischofssitz, wählen Sie 3 Einheiten Ihres Mitspielers aus. 1 davon muss er entfernen und auf den (eigenen) Ablagestapel legen. **Bedingung:** Kirche, Kloster oder Kapelle



Gebäude Stadt

Bischofssitz

Bauen Sie den Bischofssitz, wählen Sie 3 Einheiten Ihres Mitspielers aus. 1 davon muss er entfernen und auf den (eigenen) Ablagestapel legen. **Bedingung:** Kirche, Kloster oder Kapelle



Aktion - Angriff

Missionar

Ihr Mitspieler muss 1 eigenen, ausliegenden Helden seiner Wahl entfernen. Legen Sie den Helden in Ihrem Fürstentum aus oder auf die (eigene) Ablage.

Bedingung: Kirche oder Bischofssitz



Aktion - Angriff

Bischof

Fordern Sie 1 Gold von Ihrem Mitspieler. Zusätzlich erhalten Sie soviel Gold, wie Sie auf einem Ihrer Goldflüsse oder im Goldversteck unterbringen können.

Bedingung: Kirche oder Bischofssitz



Aktion - Angriff

Bischof

Fordern Sie 1 Gold von Ihrem Mitspieler. Zusätzlich erhalten Sie soviel Gold, wie Sie auf einem Ihrer Goldflüsse oder im Goldversteck unterbringen können.

Bedingung: Kirche oder Bischofssitz



Aktion - Angriff

Priester Odins

Ihr Mitspieler muss Ihnen seine Handkarten zeigen und alle Aktionskarten und Einheiten unter passende (eigene) Nachziehstapel schieben. **Bedingung:** Tempel Odins



Aktion - neutral

Nornenpriesterin

Wählen Sie 1 Nachziehstapel und suchen Sie sich aus diesem bis zu 2 Karten aus.

Bedingung: Quelle oder Tempel Odins



Aktion - neutral

Nornenpriesterin

Wählen Sie 1 Nachziehstapel und suchen Sie sich aus diesem bis zu 2 Karten aus.

Bedingung: Quelle oder Tempel Odins



Aktion - neutral

Michael, der Baumeister

Spielen Sie diese Karte beim Bau eines Gebäudes. Ersetzen Sie 1, 2 oder 3 Rohstoffe der Baukosten durch je 1 Gold.



Ereignis

Gute Nachbarschaft

Die obersten Karten aller Nachziehstapel werden aufgedeckt. Wer den Wallfahrtsort besitzt, erhält 1 beliebigen Rohstoff. Wer die Quelle Odins besitzt, nimmt 1 Karte von 1 (eigenen) Nachziehstapel auf die Hand.



Ereignis

Gute Nachbarschaft

Die obersten Karten aller Nachziehstapel werden aufgedeckt. Wer den Wallfahrtsort besitzt, erhält 1 beliebigen Rohstoff. Wer die Quelle Odins besitzt, nimmt 1 Karte von 1 (eigenen) Nachziehstapel auf die Hand.



Ereignis

Glaubensstreit

Spieler mit mindestens 1 Stadt legen alle Handkarten unter passende (eigene) Ausbaustapel. *Kirche* und *Tempel* mindern den Verlust um je 2 Karten. Wer eine *Opferstätte* besitzt, erhält bis zu 3 Wolle. Wer einen *Bischofssitz* besitzt, erhält bis zu 3 Gold.



Ereignis

Glaubensstreit

Spieler mit mindestens 1 Stadt legen alle Handkarten unter passende (eigene) Ausbaustapel. *Kirche* und *Tempel* mindern den Verlust um je 2 Karten. Wer eine *Opferstätte* besitzt, erhält bis zu 3 Wolle. Wer einen *Bischofssitz* besitzt, erhält bis zu 3 Gold.



Zeit der Handelsherren



Gebäude Ortschaft

Wagner

↔
oder
3:1
1 x in Ihrem Zug: Sie dürfen Rohstoffe zwischen zwei gleichen Landschaften verschieben oder 3 beliebige Rohstoffe gegen 1 anderen tauschen.



Gebäude Landschaft

Residenz des Tuch-Handels Herrn

Auslage: An ein Weideland. Sie dürfen die Residenz für 2 Wolle des angrenzenden Weidlands um 1 Stufe höher drehen. **Bedingung:** Stadt



Gebäude Landschaft

Residenz des Papier-Handels Herrn

Auslage: An einen Wald. Sie dürfen die Residenz für 2 Holz des angrenzenden Waldes um 1 Stufe höher drehen. **Bedingung:** Stadt



Gebäude Straße

Handelsposten

↑
1:1
↓
Auslage: Auf freie, eigene Straße.
1 x in Ihrem Zug: Sie dürfen 1 Rohstoff zwischen den beiden angrenzenden Landschaften 1:1 tauschen.



Gebäude Straße

Handelsposten

↑
1:1
↓
Auslage: Auf freie, eigene Straße.
1 x in Ihrem Zug: Sie dürfen 1 Rohstoff zwischen den beiden angrenzenden Landschaften 1:1 tauschen.



Gebäude Straße

Räuberlager

Auslage: Auf freie Straße des Mitspielers. Die Handelspunkte Ihres Mitspielers werden um 1 reduziert. Wenn Ihr Mitspieler über seinen Markt 1 Rohstoff einlagert, erhalten Sie 1 Gold.



Einheit: Ortschaft

Schiffsbauer (1x)

Jedes Schiff, das Sie in Ihrem Fürstentum bauen, kostet Sie entweder 1 Holz oder 1 Wolle weniger. Sie dürfen für 1 Gold 1 Handelsschiff aus der (eigenen) Ablage holen.



Einheit: Held Ortschaft

Olaf, der Kauffahrer

Sie dürfen in einem Ihrer folgenden Züge 1 oder 2 Rohstoffe vom Mitspieler fordern und ihm 1 beliebigen Rohstoff zurückgeben. Danach kommt Olaf auf die (eigene) Ablage.



Einheit: Schiff Ortschaft

Kaperschiff

Ihr Mitspieler muss 1 Handelsschiff seiner Wahl aus seinem Fürstentum entfernen und auf den (eigenen) Ablagestapel legen. Ereignis Reiche Ernte: Sie erhalten 1 Gold.



Gebäude: Stadt

Handelsmetropole

Auslage: Auf eine Karte „Stadt“ Bedingung: 1 Residenz auf der höchsten Stufe oder 6 Handelspunkte



Gebäude: Stadt

Niederlassung

Auslage: Auf Stadtbauplatz des Mitspielers.
1 x in Ihrem Zug: Sie dürfen Ihrem Mitspieler für 1 Gold 1 Rohstoff Ihrer Wahl abkaufen. Bedingung: Handelshafen



Gebäude: Stadt

Handelshafen (1x)

1 x in Ihrem Zug: Reduzieren Sie 1 Ihrer Residenzen um 1 Stufe und nehmen Sie sich 2 beliebige Rohstoffe.



Gebäude: Stadt

Handelshafen (1x)

1 x in Ihrem Zug: Reduzieren Sie 1 Ihrer Residenzen um 1 Stufe und nehmen Sie sich 2 beliebige Rohstoffe.



Gebäude: Stadt

Leuchtturm

1 x in Ihrem Zug: Sie dürfen mit einem direkt an den Leuchtturm gebauten Handelsschiff 1:1 tauschen. Beim Ereignis Launische See verlieren Sie kein Handelsschiff. Bedingung: Handelshafen oder mindestens 2 Handelsschiffe



Gebäude: Stadt

Leuchtturm

1 x in Ihrem Zug: Sie dürfen mit einem direkt an den Leuchtturm gebauten Handelsschiff 1:1 tauschen. Beim Ereignis Launische See verlieren Sie kein Handelsschiff. Bedingung: Handelshafen oder mindestens 2 Handelsschiffe





Aktion - Angriff

Seehandelsmonopol

Fordern Sie für jedes *Handelsschiff*, das Sie mehr besitzen, 1 Rohstoff von Ihrem Mitspieler – maximal jedoch 2.



Aktion - Angriff

Seehandelsmonopol

Fordern Sie für jedes *Handelsschiff*, das Sie mehr besitzen, 1 Rohstoff von Ihrem Mitspieler – maximal jedoch 2.



Ereignis

Glückliche Handelsfahrt

Jeder Spieler erhält für 1 seiner *Handelsschiffe* bis zu 2 Rohstoffe der Sorte, mit der das Schiff handelt.
Großes Handelsschiff: 2 Rohstoffe der linken oder der rechten Landschaft.



Ereignis

Glückliche Handelsfahrt

Jeder Spieler erhält für 1 seiner *Handelsschiffe* bis zu 2 Rohstoffe der Sorte, mit der das Schiff handelt.
Großes Handelsschiff: 2 Rohstoffe der linken oder der rechten Landschaft.



Ereignis

Launische See

Ruhige See (1, 2, 3, 4): Jeder Spieler erhält für jedes eigene *Handelsschiff* 1 beliebigen Rohstoff. **Sturm** (5, 6): Jeder Spieler schiebt ein eigenes ausliegendes *Handelsschiff* unter einen passenden (eigenen) Nachziehstapel.



Ereignis

Stunde der Handelsherren

Jede *Residenz* wird um 1 Stufe hochgedreht. Besitzen 1 oder mehrere *Residenzen* schon die 3. Stufe, erhält jede an diese *Residenz(en)* angrenzende Landschaft stattdessen 1 Rohstoff.



Zeit der Barbaren



Gebäude Ortschaft

Wirtshaus zum weißen Raben

1 x in Ihrem Zug: Zahlen Sie 1 Gold und würfeln Sie! Sie erhalten bei „1, 2“ keine Rohstoffe, bei „3, 4, 5“ einen Rohstoff, bei „6“ zwei Rohstoffe.



Gebäude Landschaft

Grenzfestung (1x)

Auslage: An ein Hüggelland mit mindestens 1 Lehm. Zahlen Sie dieses Lehm. Für 1 Erz + 1 Wolle dürfen Sie die Grenzfestung 1 Stufe höher drehen.





Einheit - Held Ortschaft

Marie, die Schildmaid

In einem Ihrer folgenden Züge dürfen Sie vom Mitspieler fordern, dass er 2 seiner Helden auswählt, die auf dem Platz von Marie ausgelegt werden können. 1 davon legen Sie auf dem Platz von Marie aus. Marie kommt auf die (eigene) Ablage.



Gebäude Stadt

Geheime Bruderschaft (1x)

(1) Wenn Sie gegen die Barbaren verlieren, kostet Sie das nur 1 Rohstoff. (2) **1 x in Ihrem Zug:** Legen Sie eine ungespielte Einheit oder Aktionskarte ab, erhalten Sie 1 beliebigen Rohstoff.



Gebäude Stadt

Geheime Bruderschaft (1x)

(1) Wenn Sie gegen die Barbaren verlieren, kostet Sie das nur 1 Rohstoff. (2) **1 x in Ihrem Zug:** Legen Sie eine ungespielte Einheit oder Aktionskarte ab, erhalten Sie 1 beliebigen Rohstoff.



Gebäude Stadt

Vogtei (1x)

1 x in Ihrem Zug: Sie dürfen von einem (eigenen) Nachziehstapel die oberste Karte ziehen.



Gebäude Stadt

Vogtei (1x)

1 x in Ihrem Zug: Sie dürfen von einem (eigenen) Nachziehstapel die oberste Karte ziehen.



Gebäude Stadt

Burg (1x)

Jeder Stärkepunkt Ihrer Grenzfestung zählt bei einem Barbarenüberfall als 1 zusätzliche Einheit.



Gebäude Stadt

Burg (1x)

Jeder Stärkepunkt Ihrer Grenzfestung zählt bei einem Barbarenüberfall als 1 zusätzliche Einheit.



Gebäude Stadt

Zeughaus

Die Rohstoffe der Landschaften neben dem Zeughaus werden bei einem Räuberüberfall nicht mitgezählt und nicht geraubt.



Gebäude Stadt

Zeughaus

Die Rohstoffe der Landschaften neben dem Zeughaus werden bei einem Räuberüberfall nicht mitgezählt und nicht geraubt.



Aktion - neutral

Siegfried, Bezwingen der Barbaren
Nehmen Sie 1 oder 2 Rohstoffe Ihrer Wahl oder drehen Sie Ihre *Triumphkarte* 1 Stufe höher.
Bedingung: Burg und mindestens 2 Helden



Aktion - neutral

Bündnis gegen die Barbaren
Jeder Spieler, der mindestens 1 Einheit besitzt, nimmt sich 1 beliebigen Rohstoff. Wer die meisten Einheiten besitzt, nimmt sich bis zu 1 Rohstoff zusätzlich. **Bedingung:** Mindestens 1 Siegpunkt auf der *Triumphkarte* und mindestens 1 Einheit



Aktion - neutral

Bündnis gegen die Barbaren
Jeder Spieler, der mindestens 1 Einheit besitzt, nimmt sich 1 beliebigen Rohstoff. Wer die meisten Einheiten besitzt, nimmt sich bis zu 1 Rohstoff zusätzlich. **Bedingung:** Mindestens 1 Siegpunkt auf der *Triumphkarte* und mindestens 1 Einheit



Aktion - neutral

Burggraf
Die beiden Landschaften, die an Ihre *Burg* grenzen, erhalten – falls Platz vorhanden – 1 Rohstoff.
Bedingung: Burg



Aktion - neutral

Burggraf
Die beiden Landschaften, die an Ihre *Burg* grenzen, erhalten – falls Platz vorhanden – 1 Rohstoff.
Bedingung: Burg



Aktion - neutral

Umzug
Tauschen Sie 2 eigene Landschaften oder 2 eigene Ausbauplätze gegeneinander. Rohstoffbestand und regelkonforme Auslage müssen erhalten bleiben.



Aktion - Angriff

Wettstreit der Helden
Sie bestimmen 1 eigenen und 1 Helden des Mitspielers (falls vorhanden). Beide Spieler würfeln und addieren die Stärkekpunkte. Gleichstand: nochmals würfeln. Der Sieger erhält 1 Rohstoff, 1 weiteren darf er vom Verlierer fordern.



Aktion - Angriff

Wettstreit der Helden
Sie bestimmen 1 eigenen und 1 Helden des Mitspielers (falls vorhanden). Beide Spieler würfeln und addieren die Stärkekpunkte. Gleichstand: nochmals würfeln. Der Sieger erhält 1 Rohstoff, 1 weiteren darf er vom Verlierer fordern.



Ereignis

Barbarenüberfall
Wer weniger Einheiten als Siegpunkte von Städten, Metropolen und Stadtausbauten hat, gibt 2 Rohstoffe ab. Wer mehr Einheiten und mindestens 1 Stadt hat, erhält 2 Rohstoffe. **Danach:** Karte unter die 4 obersten Karten des Ereigniskartenstapels schieben.



Ereignis

Barbarenüberfall

Wer weniger Einheiten als Siegpunkte von Städten, Metropolen und Stadtausbauten hat, gibt 2 Rohstoffe ab. Wer mehr Einheiten und mindestens 1 Stadt hat, erhält 2 Rohstoffe. **Danach:** Karte unter die 4 obersten Karten des Ereigniskartenstapels schieben.



Ereignis

Barbarenüberfall

Wer weniger Einheiten als Siegpunkte von Städten, Metropolen und Stadtausbauten hat, gibt 2 Rohstoffe ab. Wer mehr Einheiten und mindestens 1 Stadt hat, erhält 2 Rohstoffe. **Danach:** Karte unter die 4 obersten Karten des Ereigniskartenstapels schieben.



Ereignis

Rückzug der Barbaren

Wer mindestens 1 Einheit hat, sucht sich aus 1 (eigenen) Nachziehstapel 1 Karte aus. Wer mindestens 1 Einheit und den Stärkevorteil hat, sucht aus 1 (eigenen) Nachziehstapel bis zu 2 Karten aus.