







Einheit-Handelsschiff

Getreide-Handelsschiff
 Sie dürfen beliebig oft in Ihrem Zug 2 Getreide gegen 1 beliebigen Rohstoff anderer Sorte tauschen.

2:1



Einheit-Handelsschiff

Holz-Handelsschiff
 Sie dürfen beliebig oft in Ihrem Zug 2 Holz gegen 1 beliebigen Rohstoff anderer Sorte tauschen.

2:1



Einheit-Handelsschiff

Lehm-Handelsschiff
 Sie dürfen beliebig oft in Ihrem Zug 2 Lehm gegen 1 beliebigen Rohstoff anderer Sorte tauschen.

2:1



Einheit-Handelsschiff

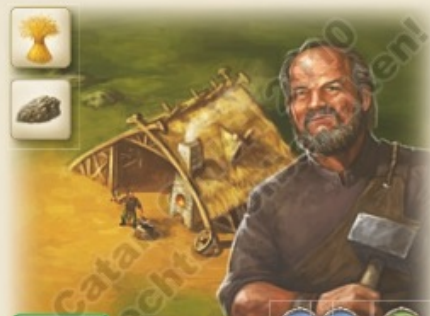
Woll-Handelsschiff
 Sie dürfen beliebig oft in Ihrem Zug 2 Wolle gegen 1 beliebigen Rohstoff anderer Sorte tauschen.

2:1



Einheit-Held

Austin
Wenn du mich auf die linke Wange schlägst, wirst du's bis zur rechten kaum noch schaffen.



Einheit-Held

Harald
Ich ramme dich schneller in den Boden, als du „Strategie“ in diesen Stein meißeln kannst.



Einheit-Held

Inga
Die Götter erwarten mehr Opfer. Und sie erwarten, dass ihr sie mir übergibt!



Einheit-Held

Osmund
Bei Gold hört die Freundschaft auf. Und bei Frauen. Und wenn es um Macht geht. Eigentlich hält sie nie sehr lange.



Einheit-Held

Candamir
Eine gut geschliffene Axt ist ein bewährter Anfang für ein erfolgreiches Gespräch.





A

Aktion-neutral

Goldschmied

Geben Sie 3 Gold ab und nehmen Sie sich dafür 2 beliebige Rohstoffe.



Ereignis

Erfindung

Jeder Spieler erhält für jedes Gebäude mit einem Fortschritt-Symbol 1 beliebigen Rohstoff – maximal jedoch 2.



Ereignis

Julfest

Mischen Sie den Ereigniskarten-Stapel wie zu Spielbeginn und ziehen Sie danach erneut eine Karte.



Ereignis

Ertragreiches Jahr

Jede Landschaft erhält – falls Platz vorhanden – für jede angrenzende Lagerstätte und jedes angrenzende Kloster 1 Rohstoff dazu.



Ereignis

Ertragreiches Jahr

Jede Landschaft erhält – falls Platz vorhanden – für jede angrenzende Lagerstätte und jedes angrenzende Kloster 1 Rohstoff dazu.



Ereignis

Bruderzwist

Wer den Stärkevorteil besitzt, wählt aus den Handkarten des Mitspielers 2 Karten aus und schiebt sie unter passende Nachziehstapel.



Ereignis

Fehde

Wer den Stärkevorteil besitzt, wählt 3 Gebäude des Mitspielers aus. Eines davon muss der Mitspieler entfernen und unter einen passenden Nachziehstapel schieben.



Ereignis

Fahrender Händler

Jeder Spieler darf sich bis zu 2 beliebige Rohstoffe nehmen. Für jeden Rohstoff muss 1 Gold bezahlt werden.



Ereignis

Fahrender Händler

Jeder Spieler darf sich bis zu 2 beliebige Rohstoffe nehmen. Für jeden Rohstoff muss 1 Gold bezahlt werden.



Ereignis

Wettfahrt der Handelsschiffe

Wer mehr *Handelsschiffe* besitzt, erhält 1 beliebigen Rohstoff. Bei Gleichstand (mindestens jeder 1 *Handelsschiff*) erhält jeder Spieler 1 beliebigen Rohstoff.



Zeit des Goldes



Gebäude

Lagerstätte

Die Rohstoffe der beiden benachbarten Landschaften zählen beim Ereignis *Räuberüberfall* nicht mit.



Gebäude

Zollbrücke

Ereignis *Reiche Ernte*: Sie erhalten 2 Gold.



Landschaftsausbau

Goldversteck

Erhaltenes Gold dürfen Sie auch im Goldversteck einlagern. Beim Ereignis *Räuberüberfall* wird das Gold des Verstecks nicht mitgezählt und nicht gestohlen.

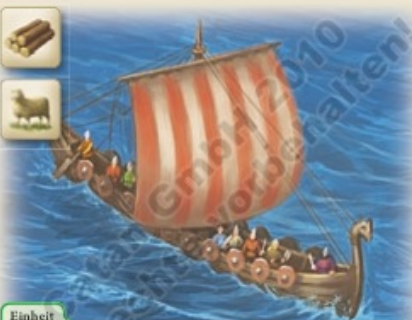
Bedingung: Held mit mindestens 1 Stärkepunkt.



Einheit

Kaperschiff

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



Einheit

Kaperschiff

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



Einheit-Handelsschiff

Großes Handelsschiff

Sie dürfen 2 Rohstoffe der linken **oder** der rechten benachbarten Landschaft gegen 1 beliebigen anderen Rohstoff tauschen.









Einheit - Held

Irmgard, Bewahrerin des Lichts
Verlieren Sie durch ein Ereignis oder eine Aktion eine Karte Ihres Fürstentums, erhalten Sie 1 beliebigen Rohstoff.



Gebäude

Kapelle
Zeigt der Ertragswürfel 1, 2, 3, tritt das Ereignis *Unruhen* für Sie nicht ein.



Gebäude

Kapelle
Zeigt der Ertragswürfel 4, 5, 6, tritt das Ereignis *Unruhen* für Sie nicht ein.



Gebäude

Festplatz
Besitzen Sie mehr Geschickpunkte als Ihr Mitspieler, erhalten Sie nach dem Bau des Festplatzes sofort 2 beliebige Rohstoffe.



Gebäude

Spelunke (1x)
In der Nachbarschaft hält sich das Gerücht, dass man mehr Leute hat hineingehen als wieder herauskommen sehen.



Gebäude

Spelunke (1x)
In der Nachbarschaft hält sich das Gerücht, dass man mehr Leute hat hineingehen als wieder herauskommen sehen.



Gebäude

Zehntscheuer
Nach dem Bau der Zehntscheuer erhalten Sie sofort entweder Getreide oder Wolle – für jeden Ihrer Helden eine Einheit des gewählten Rohstoffs.



Gebäude

Große Festhalle
Moment mal! War im Kostenvoranschlag der Turm nicht viel größer?



Gebäude

Feuerwache
Die Gebäude dieser Stadt sind sicher vor dem Feuerleufel.











Aktion-neutral

Benjamin, der fahrende Scholar

Sie erhalten in jeder Landschaft, deren Zahl Sie zu Beginn Ihres Zuges gewürfelt haben, nochmals den Rohstoff dieser Landschaft.



Aktion-Angriff

Guido, der Gesandte

Sie dürfen sich 1 Karte aus dem Ablagestapel aussuchen (Turnier: aus dem gegnerischen Ablagestapel).

Bedingung: Rathaus oder weniger Siegpunkte als der Mitspieler.



Aktion-neutral

Gustav, der Bibliothekar

Sie dürfen sich 1 Karte aus dem Ablagestapel aussuchen (Turnier: aus dem eigenen Ablagestapel).

Bedingung: Bibliothek oder weniger Siegpunkte als der Mitspieler.



Aktion-neutral

Medicus

Jede Landschaft, die an ihr Badhaus grenzt, erhält 1 Rohstoff. Besitzen Sie mehrere Badhäuser, wählen Sie 1 Badhaus aus.



Aktion-neutral

Medicus

Jede Landschaft, die an ihr Badhaus grenzt, erhält 1 Rohstoff. Besitzen Sie mehrere Badhäuser, wählen Sie 1 Badhaus aus.



Aktion-neutral

Brigitta, die weise Frau

Spiele Sie diese Karte vor Ihrem Würfelwurf aus und bestimmen Sie das Ergebnis des Ertragswürfels.



Aktion-neutral

Umzug

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



Ereignis

Seuche

Jede Landschaft, die an eine Stadt grenzt, verliert 1 Rohstoff.



Ereignis



Seuche

Jede Landschaft, die an eine Stadt grenzt, verliert 1 Rohstoff.



Ereignis



Seuche

Jede Landschaft, die an eine Stadt grenzt, verliert 1 Rohstoff.



Ereignis



Erfindung

Jeder Spieler erhält für jedes Gebäude mit einem Fortschritt-Symbol 1 beliebigen Rohstoff – maximal jedoch 2.



Ereignis



Erfindung

Jeder Spieler erhält für jedes Gebäude mit einem Fortschritt-Symbol 1 beliebigen Rohstoff – maximal jedoch 2.