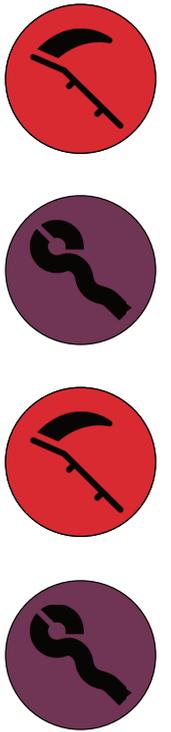
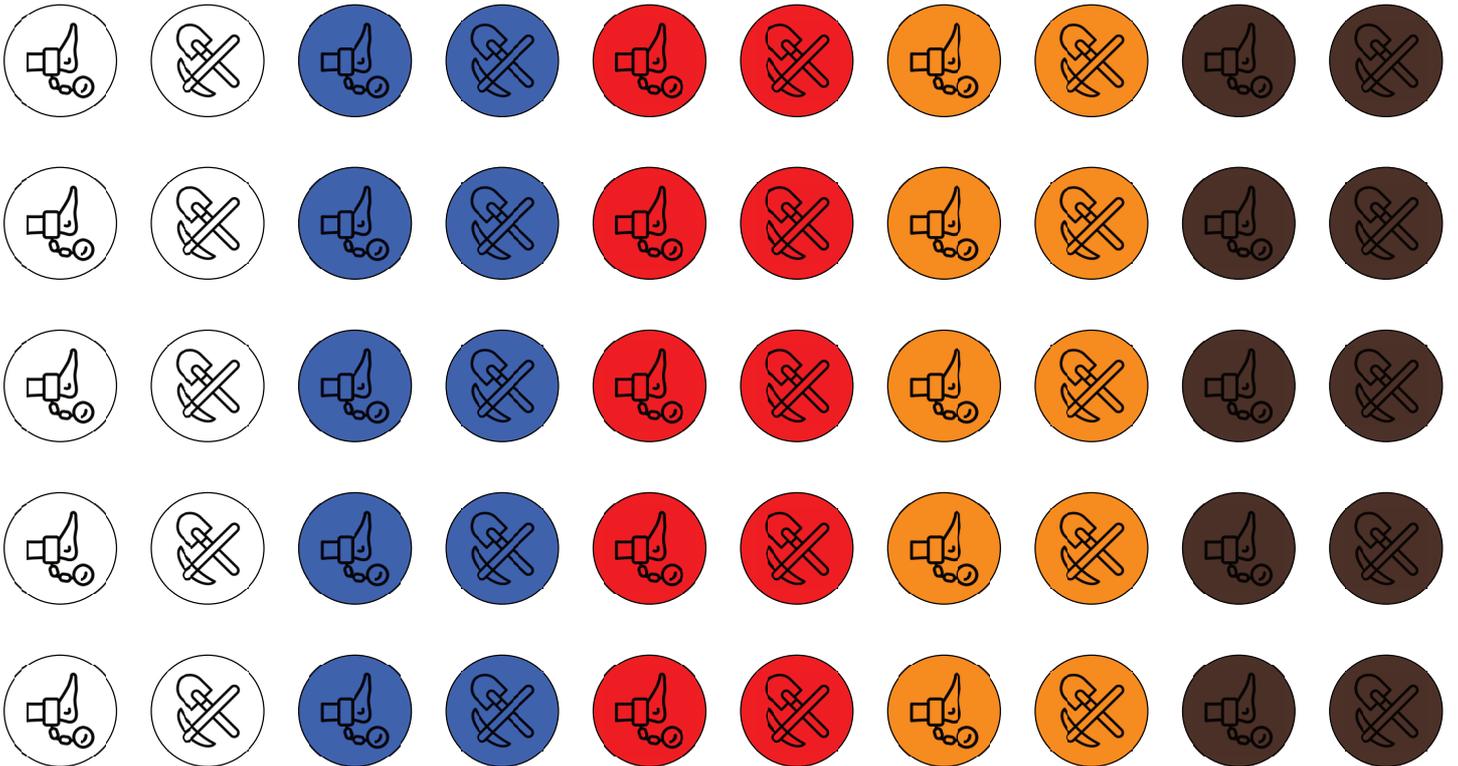
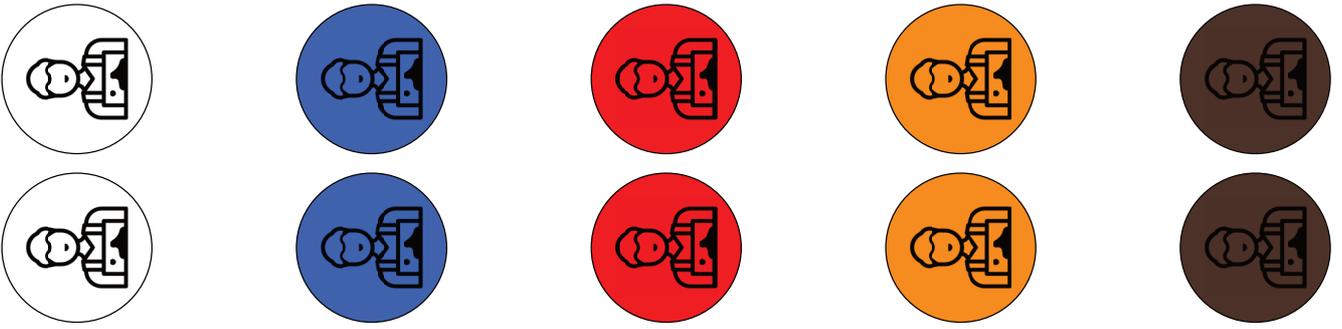
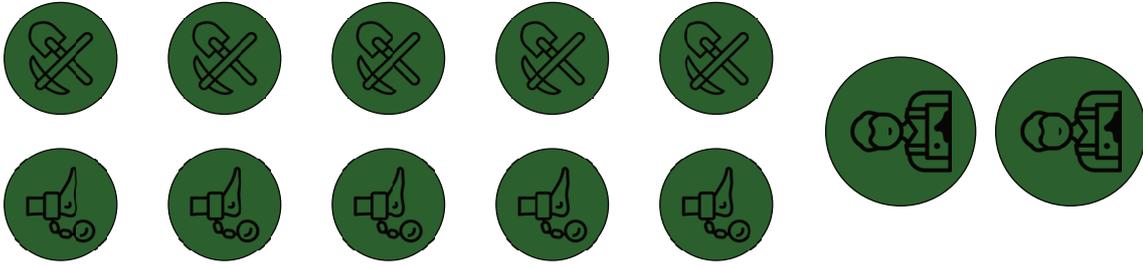


Holzversion







Autarkie

2 Siegpunkte

Diese Karte erhält der Spieler, der zuerst fünf Autarkiepunkte besitzt.

Erzielt ein anderer Spieler mehr Autarkiepunkte, so muß ihm diese Karte sofort übergeben werden.

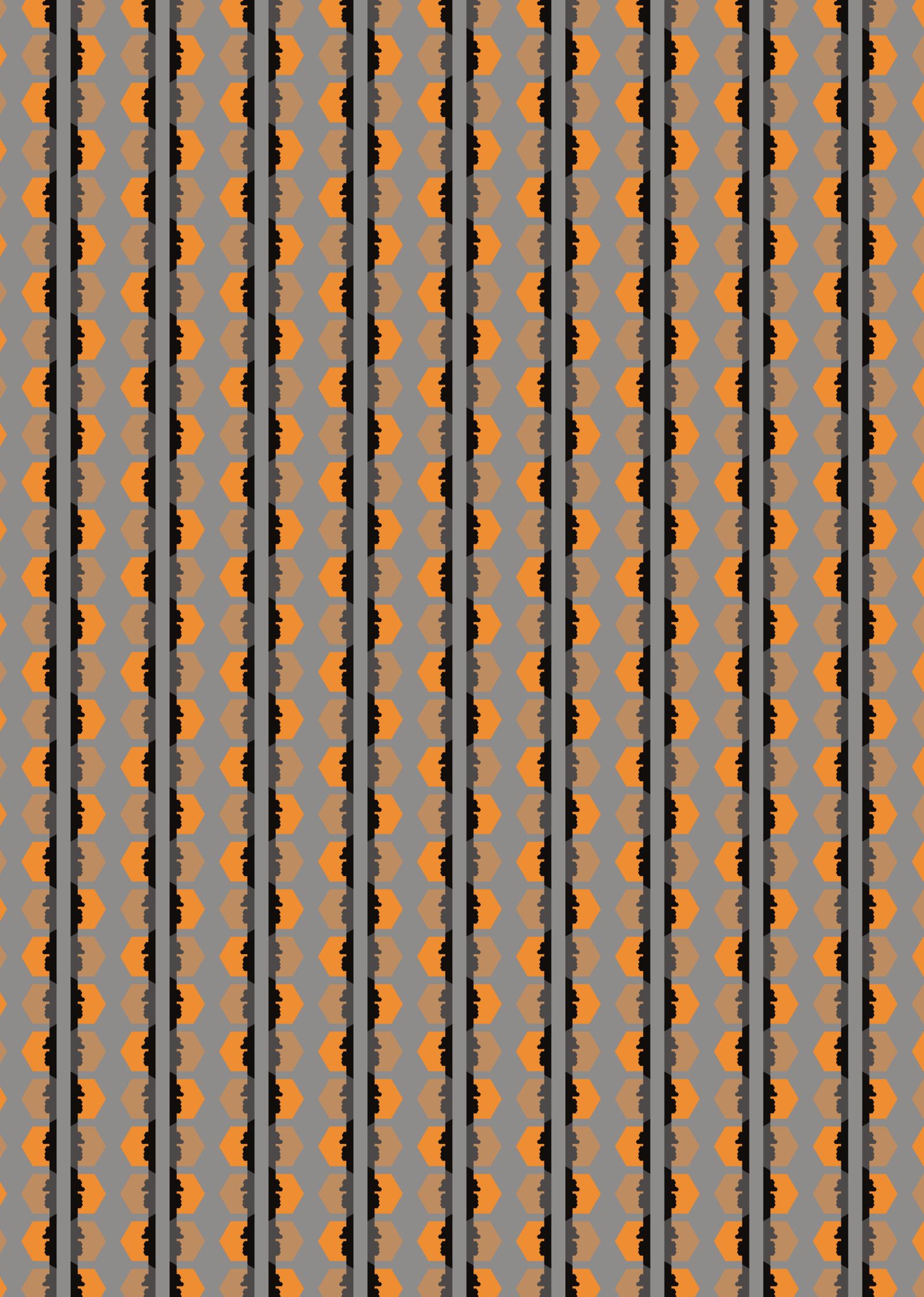


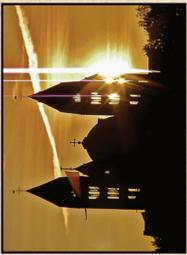
Lagerhaltung

2 Siegpunkte

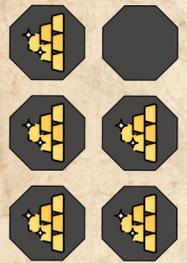
Diese Karte erhält der Spieler, der zuerst fünf Lagerpunkte besitzt.

Erzielt ein anderer Spieler mehr Lagerpunkte, so muß ihm diese Karte sofort übergeben werden.





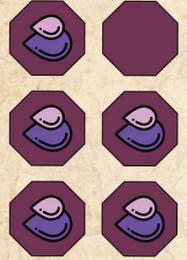
Dunkler Tempel



+ Wird ein rotes Schloss gewürfelt, dürfen Sie einen beliebigen (auch eigenen) Ritter deaktivieren.



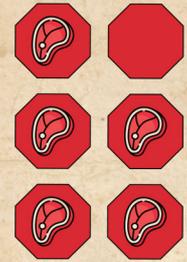
Magierorden



+ Wenn Sie aufgrund einer gewürfelten „7“ Handkarten abgeben müssen, dürfen Sie für jedes Großlager, das Sie besitzen eine Karte weniger abgeben.



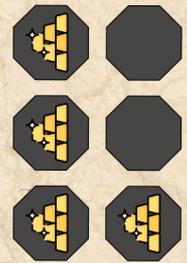
Schnapsbrennerei



+ „Der schwarze Tod“, „Hungersnot“, „Saufgelage“ und „Scheunenbrand“ dürfen ab sofort nicht mehr gegen Sie gespielt werden. Wird „Mehrwertsteuer“, „Plage“ oder „Wirtschaftsreform“ gespielt, sind Sie nicht mehr von den Folgen betroffen.



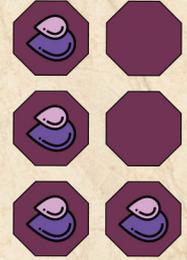
Freudenhaus



+ Wird ein lilanes Schloss gewürfelt, dürfen Sie jeden Hauptmann eines Mitspielers zum Ritter degradieren.



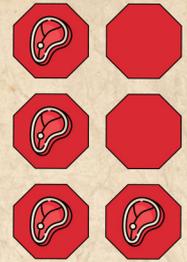
Ruidenhalle



+ Wenn Sie aufgrund einer gewürfelten „7“ Handkarten abgeben müssen, dürfen Sie für jede Lagerhalle, die Sie besitzen eine Karte weniger abgeben.



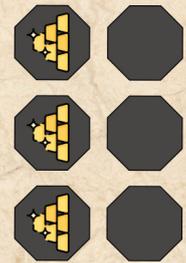
Schlachter



+ Nach jeder Ritter-Aktion wird der verwendete Ritter sofort wieder aktiviert. Die Ausführung einer weiteren Ritter-Aktion ist nicht erlaubt.



Assassinenjilde



Wird ein schwarzes Schloss gewürfelt, dürfen Sie einen beliebigen (auch eigenen) Ritter (nicht Hauptmann) zurück in den Vorrat des jeweiligen Spielers legen.



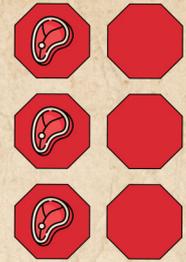
Magischer Altar



Wenn Sie aufgrund einer gewürfelten „7“ Handkarten abgeben müssen, dürfen Sie für jedes Rohstofflager, das Sie besitzen eine Karte weniger abgeben.



Bäcker



Alle eigenen, bei einem Barbarenangriff eingesetzten Ritter werden nach dem Angriff sofort wieder aktiviert und dürfen im selben Zug für eine Ritter-Aktion genutzt werden.



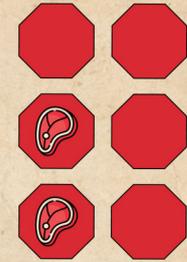
Schwarzmarkt



Hexenküche



Mühle



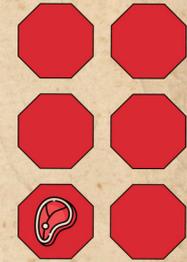
Waffenschmiede



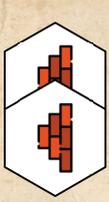
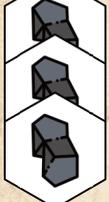
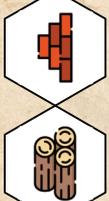
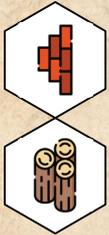
Zauberstab



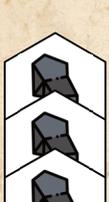
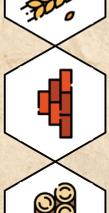
Bauernhof



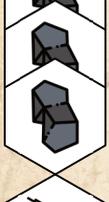
Straße



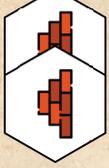
Siedlung



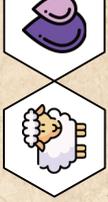
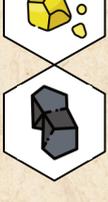
Stadt



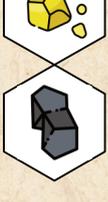
Stadtmauer



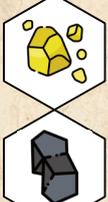
Ritter



Ritter aufwerten



Ritter aktivieren



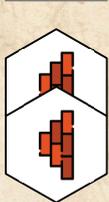
Hauptmann



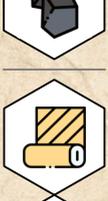
Magisches Dreieck



Rohstofflager



Lagerhalle / Autarkiepunkt



Großlager



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



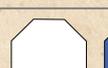
13



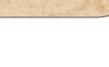
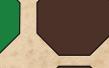
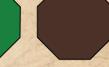
14



15



16





Assassine

Legen Sie einen beliebigen (auch eigenen) Ritter (nicht Hauptmann) zurück in den Vorrat des jeweiligen Spielers.

Macht



Aufstand

Jeder Ihrer Mitspieler muss so viele Handkarten zurück in den Vorrat legen wie er Knechte besitzt.

Macht



Ausbeutung

Jeder Ihrer Mitspieler, der weniger Siegpunkte als Sie besitzt, muss Ihnen eine Handkarte seiner Wahl geben.

Macht



Bewaffnung

Legen Sie einen Ihrer Knechte zurück in den Vorrat. Anschließend dürfen Sie kostenfrei einen aktivierten Ritter der 3. Stufe aufstellen, auch, wenn Sie den 3. Stadtausbau im Bereich Politik noch nicht besitzen.

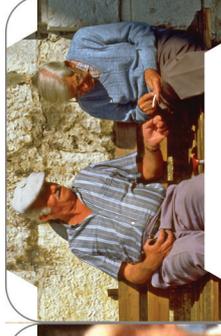
Macht



Blutrache

Gegen Sie ausgespielte Fortschrittskarte wird blockiert und je nach Karte gegen den Ausführenden oder alle Ihre Mitspieler verwendet. Ein Ausspielen ist auch gegen die Fortschrittskarte „Friedenswächter“ möglich.

Macht



Erpressung

Spielen Sie diese Karte direkt nach dem Würfeln, auch wenn sie nicht am Zug sein sollten. Sie erhalten sämtliche Felderträge, die einer Ihrer Mitspieler in diesem Zug erhalten würde. Als Gegenleistung geben Sie ihm eine Ihrer Handkarten.

Macht



Eskalation

Jeder Spieler (auch derjenige, der diese Karte spielt) muss entweder einen Ritter oder Hauptmann der 2. oder 3. Stufe um eine Stufe abwerten oder einen Hauptmann der 1. Stufe zum Ritter degradieren.

Macht



Friedenswächter

Spielen Sie diese Karte gegen einen Mitspieler. Bis zur Zahlung von 4 beliebigen Handkarten darf er keine Fortschrittskarten mehr ausspielen.

Macht



Goldrausch

In diesem Zug dürfen Sie bei bis zu 3 Bauvorhaben jeweils einen Rohstoff durch ein Goldnugget ersetzen. Als Bauvorhaben gelten in Bezug auf diese Karte der Bau einer Straße, einer Siedlung, einer Stadt und einer Stadtmauer.

Macht



Illegaler Handel I

Wählen Sie eine Ihrer Städte mit Großlager. In diesem Zug dürfen Sie die Rohstoffe aller angrenzenden Landschaftsfelder 2:1 gegen Handelswaren (nicht gegen Rohstoffe) tauschen.

Macht



Illegaler Handel II

In diesem Zug dürfen Sie bis zu dreimal je eine Handelsware des Landschaftsfeldes, auf dem Ihr Geselle steht, gegen 2 gleiche Rohstoffe (nicht Handelswaren) tauschen.

Macht



Imperiale Macht

1 Siegpunkt

Macht



Kopfgeld

Spielen Sie diese Karte, wenn eine 7 gewürfelt wurde, auch wenn sie nicht am Zug sein sollten. Sie erhalten die Karten eines Mitspielers, die er abgeben muss.

Macht



Plünderung

Wählen Sie einen Mitspieler, der am aktuellen Räuberfeld ein Gebäude besitzt. Ziehen Sie von ihm bis zu 3 Handkarten. Dies wird nicht durch ein Magisches Dreieck verhindert.

Macht



Schatzmeister

Für jede der folgenden Siegpunktkarten muss Ihnen der jeweilige Besitzer so viele Handkarten seiner Wahl aushändigen, wie die Karte Siegpunkte wert ist: „Retter Cuxtans“, „Längste Handelsstraße“, „Lagerhaltung“ und „Autarkie“.

Macht



Ungewisses Schicksal

Die Handkarten aller Spieler werden gemischt und verdeckt vom aktuellen Spieler (bei sich beginnend) im Uhrzeigersinn verteilt.

Macht



Vergeltung

Spielen Sie diese Karte sofort nachdem der Räuber versetzt und von Ihnen eine Karte gezogen wurde (7, Vertreibung, Bischof). Der „Versetzer“ gibt Ihnen die Karte zurück und händigt Ihnen zusätzlich 2 seiner Handkarten aus.

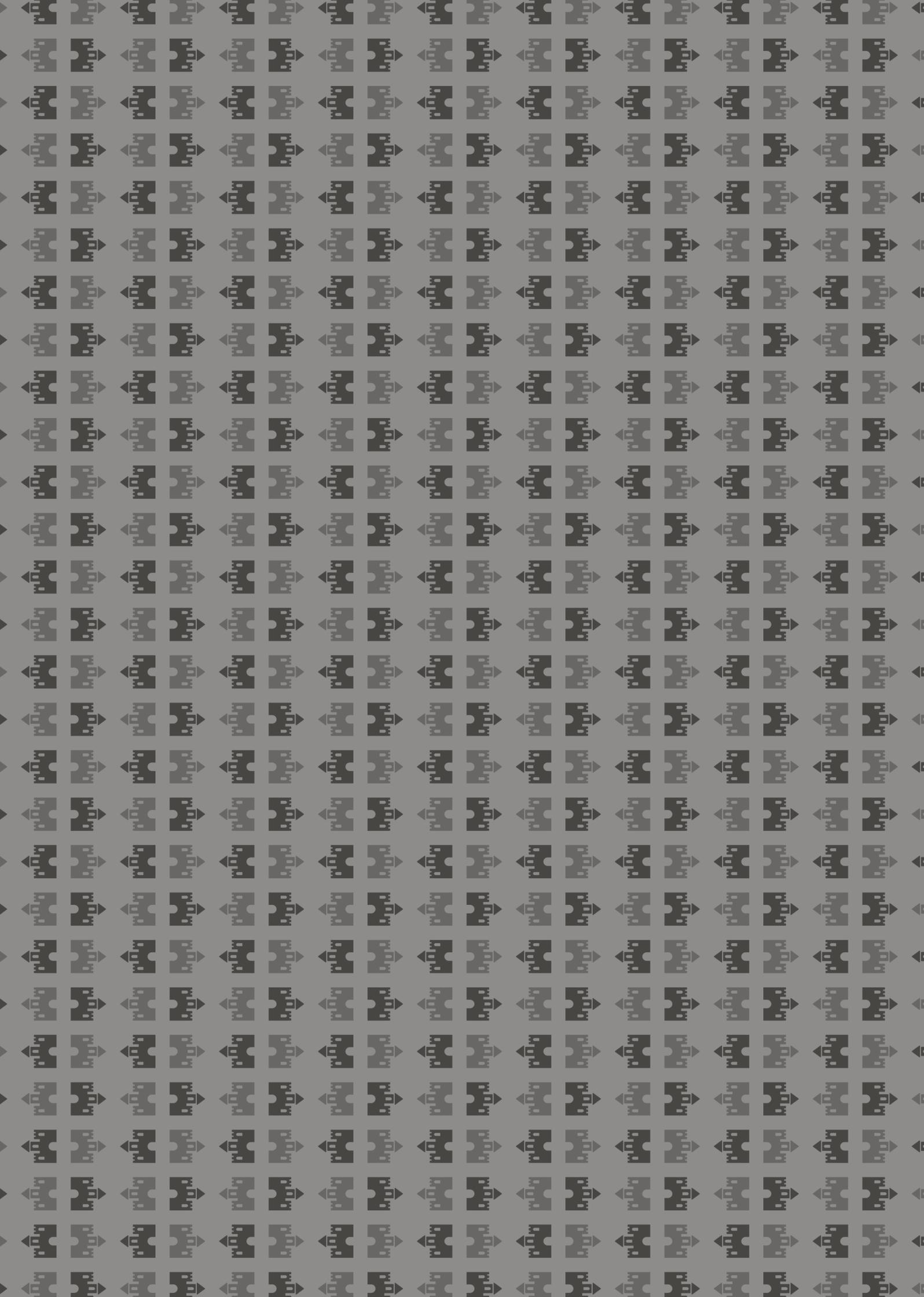
Macht



Verrat

Entfernen Sie eine der folgenden Siegpunktkarten eines Mitspielers und schieben Sie sie zurück unter den entsprechenden Stapel: „Retter Cuxtans“, „Verfassung“, „Buchdruck“ oder „Imperiale Macht“.

Macht

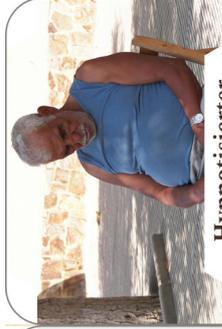




Golem

Führen Sie eine Lagerräumung durch. Sie sind der Einzige, der Rohstoffe und Handelswaren aus den Lagern erhält. Dies kann nicht durch „Hypnotisierter Lagerist“ verhindert werden.

Magie



Hypnotisierter Lagerist

Spielen Sie diese Karte im Falle einer Lagerräumung, auch wenn Sie nicht am Zug sein sollten. Ein von Ihnen gewählter Mitspieler erhält keine Rohstoffe und Handelswaren.

Magie



Kraftverlust

Spielen Sie diese Karte gegen einen Mitspieler. Bis zur Zahlung von Manaessenz und Erz, wird so gespielt als wären seine Magischen Dreiecke nicht vorhanden. Ein Überbauen seiner Magischen Dreiecke ist nicht möglich.

Magie



Magier

Setzen Sie den Magier auf ein eigenes Hügelland. Wird die Zahl des Feldes gewürfelt, erhalten Sie (räuberunabhängig) eine Handelsware des Feldes. Der Magier darf nicht auf andere Feldtypen gestellt werden und ist 1 Siegpunkt wert.

Magie



Magier

Setzen Sie den Magier auf ein eigenes Hügelland. Wird die Zahl des Feldes gewürfelt, erhalten Sie (räuberunabhängig) eine Handelsware des Feldes. Der Magier darf nicht auf andere Feldtypen gestellt werden und ist 1 Siegpunkt wert.

Magie



Magier

Setzen Sie den Magier auf ein eigenes Hügelland. Wird die Zahl des Feldes gewürfelt, erhalten Sie (räuberunabhängig) eine Handelsware des Feldes. Der Magier darf nicht auf andere Feldtypen gestellt werden und ist 1 Siegpunkt wert.

Magie



Magier

Setzen Sie den Magier auf ein eigenes Hügelland. Wird die Zahl des Feldes gewürfelt, erhalten Sie (räuberunabhängig) eine Handelsware des Feldes. Der Magier darf nicht auf andere Feldtypen gestellt werden und ist 1 Siegpunkt wert.

Magie



Magier

Setzen Sie den Magier auf ein eigenes Hügelland. Wird die Zahl des Feldes gewürfelt, erhalten Sie (räuberunabhängig) eine Handelsware des Feldes. Der Magier darf nicht auf andere Feldtypen gestellt werden und ist 1 Siegpunkt wert.

Magie



Magische Aufwertung

Werten Sie bis zu 2 Ihrer eigenen Ritter zum Hauptmann auf.

Magie



Magischer Lagerfüller

Jeder Spieler zieht für jeden seiner Knechte einen zum Landschaftsfeld des Knechtes gehörenden Rohstoff. Von diesen Karten darf jeder Spieler so viele Karten behalten, wie er Lager besitzt. Der Lagertyp ist hierbei unerheblich.

Magie



Magischer Sturm

Zerstören Sie einen Hafen eines Mitspielers indem Sie diese Karte darauf legen. Der Hafen bleibt bis zur Zahlung von drei gleichen Rohstoffen unbenutzbar.

Magie



Magische Stärkung

Nehmen Sie sich für jeden Ihrer Knechte eine Fortschrittskarte des zum Landschaftsfeld des Knechtes gehörenden Bereiches. Aus diesen Karten dürfen Sie 2 Karten behalten, die Anderen legen Sie zurück unter die jeweiligen Stapel.

Magie



Materialisierung

Für jedes Magische Dreieck, das Sie besitzen, erhalten Sie eine beliebige Handelsware.

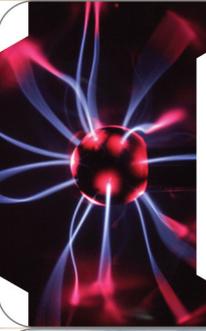
Magie



Midas Hand

Wandeln Sie einmalig bis zu 3 Rohstoffkarten Lehm in die entsprechende Anzahl Handelswarenkarten Gold um.

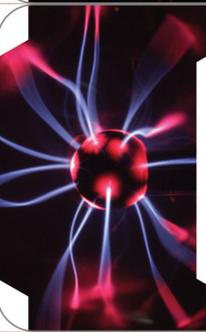
Magie



Teleportation I

Legen Sie entweder ein beliebiges gegnerisches Magisches Dreieck zurück in den Vorrat des jeweiligen Spielers oder legen Sie Ihre eigenen, bereits gebauten Magischen Dreiecke beliebig um.

Magie



Teleportation II

Setzen Sie entweder bis zu 3 gegnerische Knechte oder alle Ihre eigenen Knechte und Gesellen beliebig um. Auch nach der Umsetzung muss der Geselle an einer Stadt stehen.

Magie



Zeitsprung

Spielen Sie diese Karte, wenn Sie, infolge einer Niederlage gegen die Barbaren, eine Stadt zur Siedlung umwandeln müssen. Die Stadt verbleibt unangetastet auf dem Spielfeld.

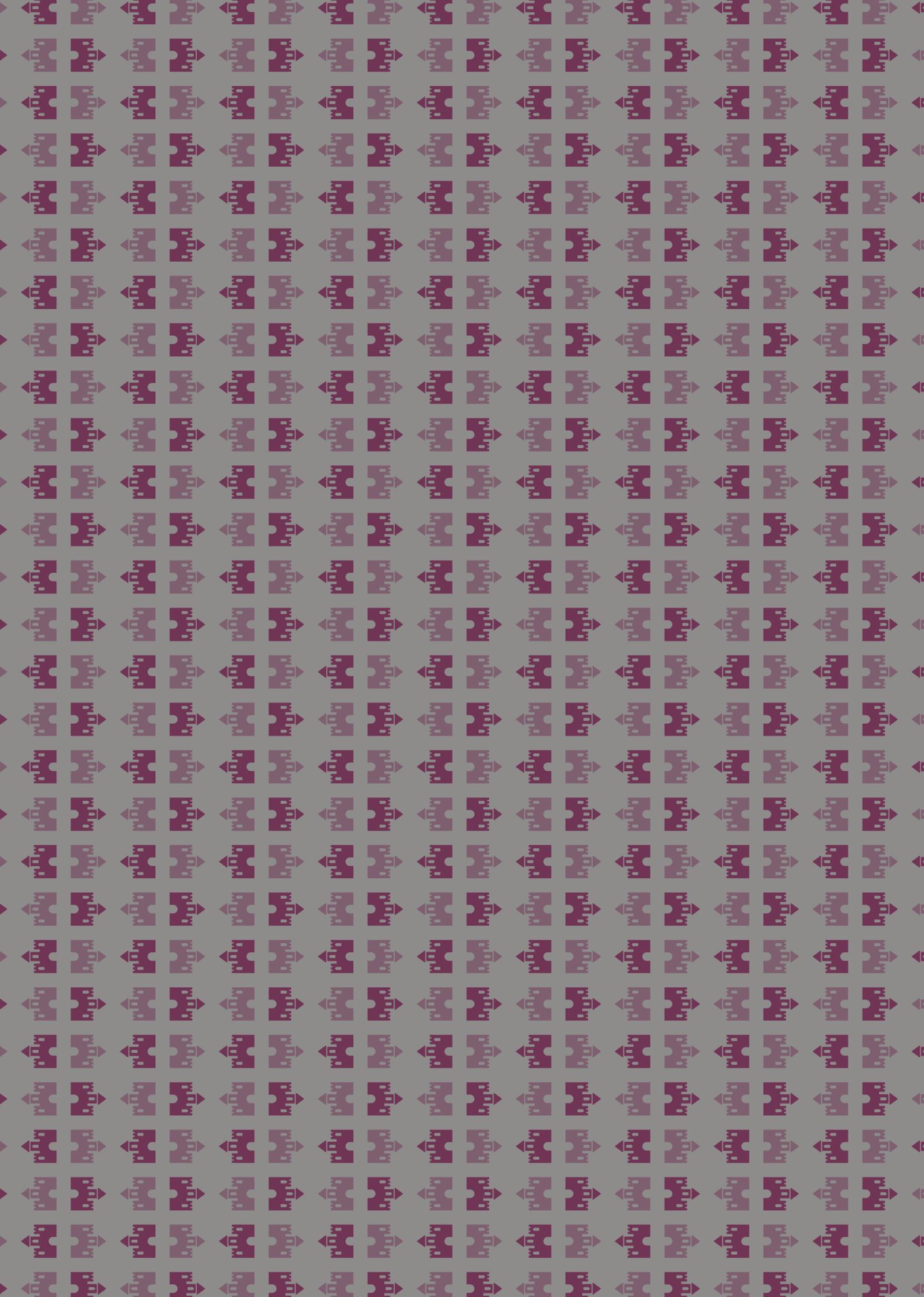
Magie



Zerfallszauber

Spielen Sie diese Karte gegen einen Mitspieler. Bis zur Zahlung von Gold und Lehm wird so gespielt als wären seine Lager nicht vorhanden.

Magie





Bauer

Setzen Sie den Bauern auf ein eigenes Weide- oder Ackerland. Wird die Zahl des Feldes gewürfelt, erhalten Sie (räuberunabhängig) einen Rohstoff des Feldes. Der Bauer darf nicht auf andere Feldtypen gestellt werden und ist 1 Siegpunkt wert.

Nahrungsmittel



Bauer

Setzen Sie den Bauern auf ein eigenes Weide- oder Ackerland. Wird die Zahl des Feldes gewürfelt, erhalten Sie (räuberunabhängig) einen Rohstoff des Feldes. Der Bauer darf nicht auf andere Feldtypen gestellt werden und ist 1 Siegpunkt wert.

Nahrungsmittel



Bauer

Setzen Sie den Bauern auf ein eigenes Weide- oder Ackerland. Wird die Zahl des Feldes gewürfelt, erhalten Sie (räuberunabhängig) einen Rohstoff des Feldes. Der Bauer darf nicht auf andere Feldtypen gestellt werden und ist 1 Siegpunkt wert.

Nahrungsmittel



Bauer

Setzen Sie den Bauern auf ein eigenes Weide- oder Ackerland. Wird die Zahl des Feldes gewürfelt, erhalten Sie (räuberunabhängig) einen Rohstoff des Feldes. Der Bauer darf nicht auf andere Feldtypen gestellt werden und ist 1 Siegpunkt wert.

Nahrungsmittel



Bauer

Setzen Sie den Bauern auf ein eigenes Weide- oder Ackerland. Wird die Zahl des Feldes gewürfelt, erhalten Sie (räuberunabhängig) einen Rohstoff des Feldes. Der Bauer darf nicht auf andere Feldtypen gestellt werden und ist 1 Siegpunkt wert.

Nahrungsmittel



Der schwarze Tod

Legen Sie einen beliebigen Knecht zurück in den Vorrat des jeweiligen Spielers.

Nahrungsmittel



Erhöhte Lagerkapazität

Spielen Sie diese Karte bei einer Lagerräumung und wählen bis zu 3 Ihrer Lager. Für diese Lager erhalten Sie doppelt so viele Karten.

Nahrungsmittel



Erntedankfest

Tauschen Sie in diesem Zug bis zu 4 Getreide 1:1 gegen beliebige Rohstoffe (nicht gegen Handelswaren). Bis zu 2 Fleisch tauschen Sie in diesem Zug 1:1 gegen beliebige Handelswaren (nicht gegen Rohstoffe).

Nahrungsmittel



Handelsschiff I

Zusätzlich zum normalen Tauschverhältnis dürfen Sie in diesem Zug an Ihren 3:1-Häfen auch 2 gleiche Karten gegen einen beliebigen Rohstoff (nicht gegen Handelswaren) tauschen.

Nahrungsmittel



Handelsschiff II

Zusätzlich zu den normalen Tauschverhältnissen dürfen Sie in diesem Zug an Ihren 2:1-Häfen auch 3 Karten des auf dem Hafen angegebene Rohstoffes gegen 2 gleiche Karten tauschen.

Nahrungsmittel



Hungersnot

Spielen Sie diese Karte gegen einen Mitspieler. Bis zur Zahlung von Fleisch, Wolle und Getreide wird so gespielt als wären seine Autarkiefiguren nicht vorhanden.

Nahrungsmittel



Mehrwertsteuer

Bis zum nächsten Barbarenangriff kostet jeglicher Handel, der nicht mit einem Mitspieler erfolgt, eine benötigte Handkarte mehr.

Nahrungsmittel



Plage

Wählen Sie einen Rohstoff. Alle Handkarten dieses Typs werden zurück auf den entsprechenden Stapel gelegt. Es werden zudem alle Handkarten aufgedeckt.

Nahrungsmittel



Rohstoffmangel

Entfernen Sie 15 gleiche Rohstoffkarten aus dem Spiel (vom Vorratsstapel). Liegen dort weniger Karten, entfernen Sie den gesamten Stapel. Diese Karte darf auf jede Rohstoffsorte nur einmal ausgespielt werden.

Nahrungsmittel



Saufgelage

Deaktivieren Sie alle Ritter eines Mitspielers.

Nahrungsmittel



Scheunenbrand

Werfen Sie ein beliebiges Lager um eine Stufe ab.

Nahrungsmittel



Gunst des Sklavenhändlers

Zahlen Sie eine beliebige Handelsware und nehmen sich 2 Sklaven aus Ihrem Vorrat.

Nahrungsmittel



Wirtschaftsreform

Bis zum nächsten Barbarenangriff darf ein Handel, der nicht mit einem Mitspieler erfolgt, nur durchgeführt werden, wenn mindestens ein abgegebener Rohstoff durch ein Goldnugget ersetzt wird.

Nahrungsmittel

