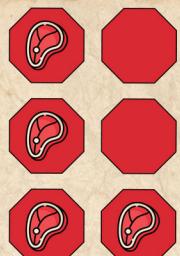


Schnapsbrennerei

+ Der schwarze Tod, „Hungrersnot“, „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.



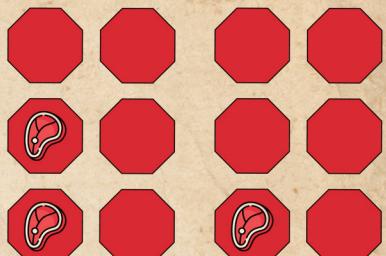
Schachter

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



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.



Bauerhof Mühle



Magierorden

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



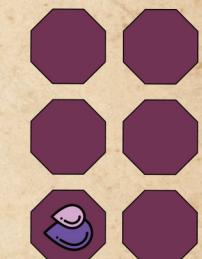
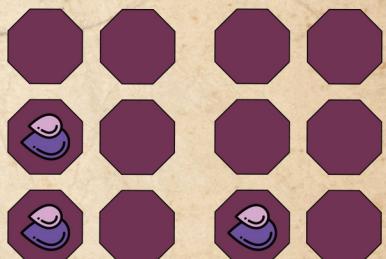
Druidenhalle

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

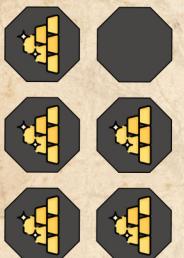


Magischer Altar

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



Zaubерstab Hexenküche



Dunkler Tempel

+ Wird ein rotes Schloss gewürfelt, dürfen Sie entweder einen Ritter der ersten Stufe aufstellen oder einen Ihrer Ritter um eine Stufe aufwerten (Bedingung für 3. Stufe beachten).



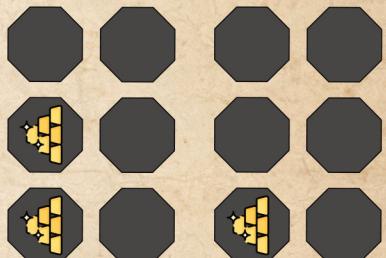
Freudenhaus

+ Wird ein lilanes Schloss gewürfelt, dürfen Sie einen beliebigen Ritter eines Mitspielers deaktivieren.



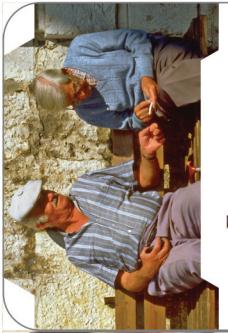
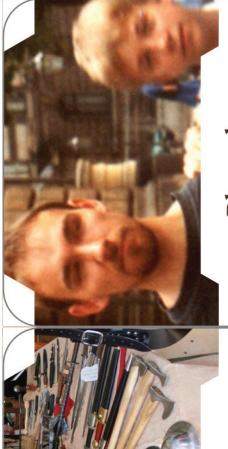
Assassinen guild

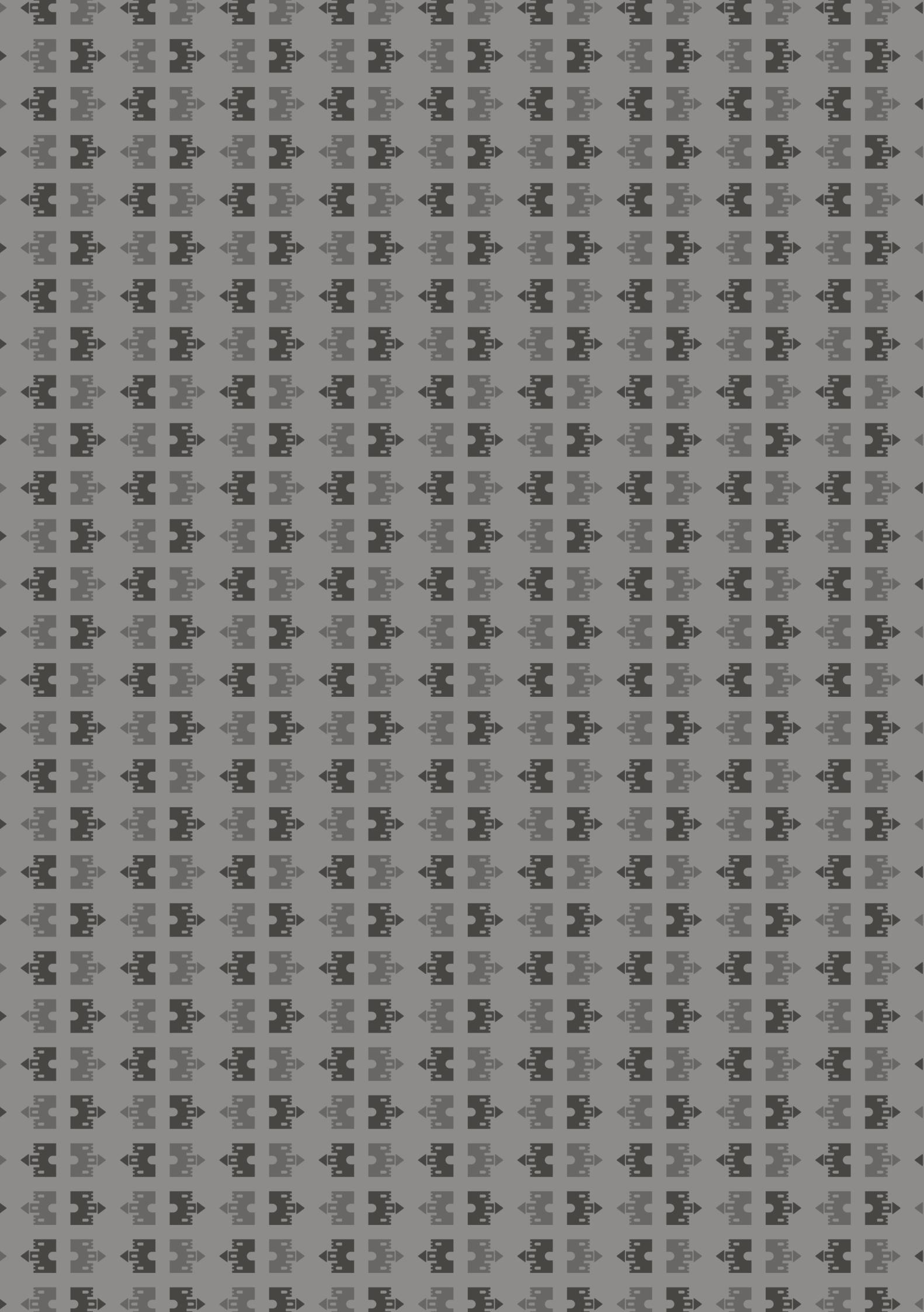
Wird ein schwarzes Schloss gewürfelt, dürfen Sie einen beliebigen Ritter eines Mitspielers zurück in den jeweiligen Vorrat legen.

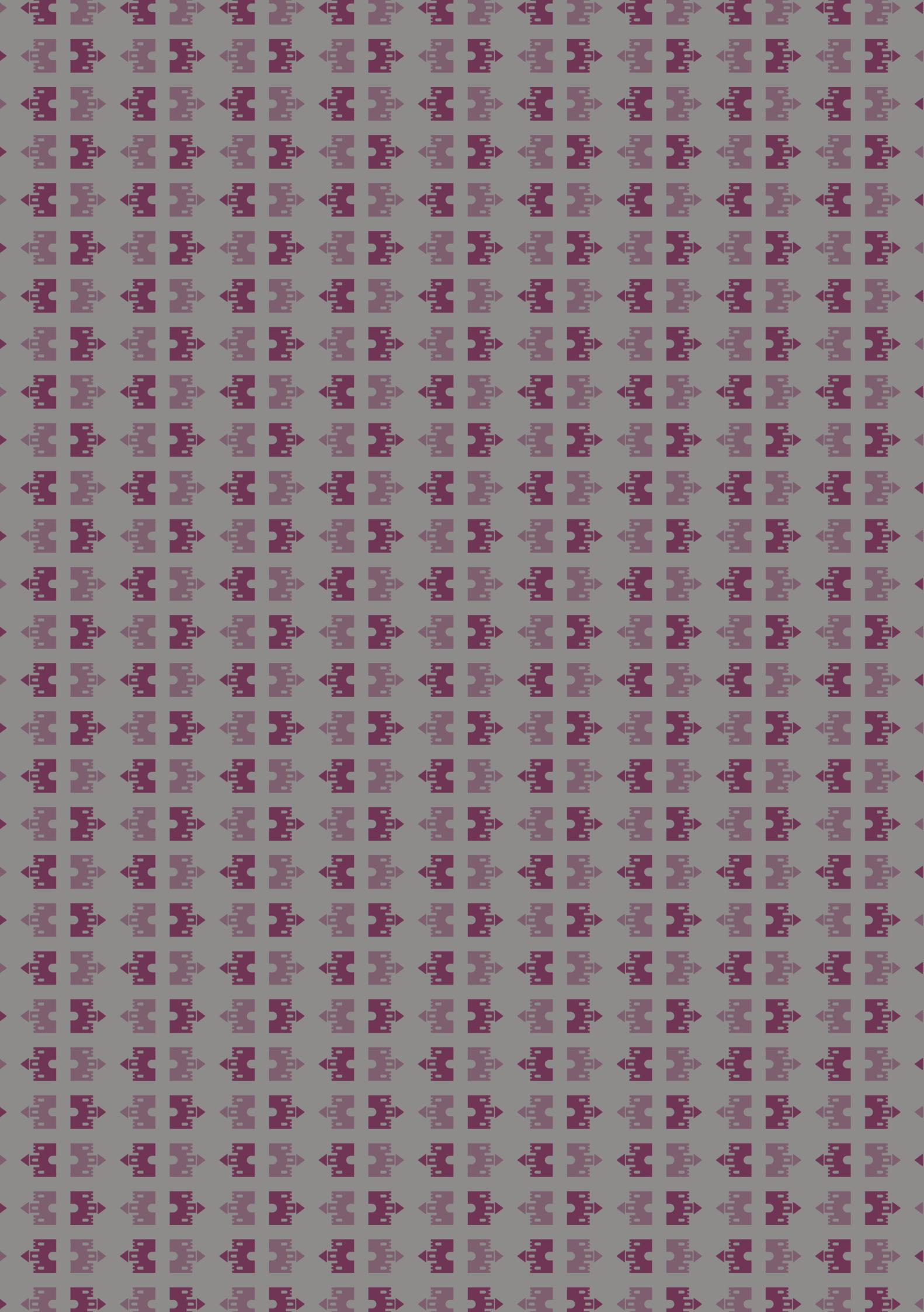


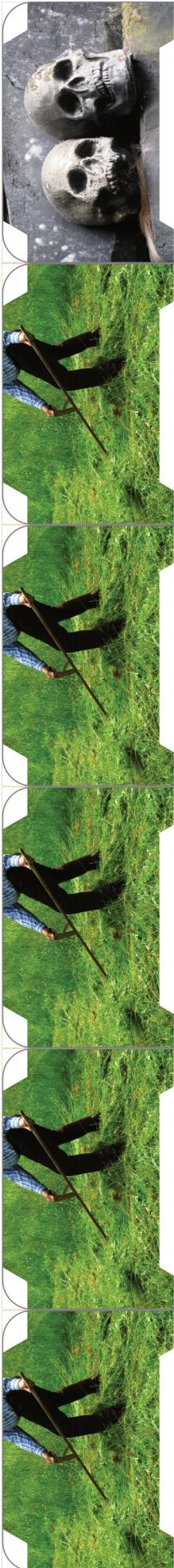
Waffenschmiede Schwarzmarkt



	<h3>Assassine</h3> <p>Legen Sie einen beliebigen Ritter eines Mitspielers zurück in den jeweiligen Vorrat.</p>	<p>Macht</p>	<h3>Eskalation</h3> <p>Jeder Spieler (auch derjenige, der diese Karte spielt) muss entweder einen Ritter der 2. oder 3. Stufe um eine Stufe abwerzen oder einen Ritter der 1. Stufe vom Spielfeld entfernen.</p>	<p>Macht</p>	<h3>Kopfgeld</h3> <p>Spiele Sie diese Karte, wenn eine 7 gewürfelt wurde, auch wenn sie nicht am Zug sein sollten. Sie erhalten die Karte eines Mitspielers, die er abgeben muss.</p>	<p>Macht</p>
	<h3>Ausbeutung</h3> <p>Jeder Ihrer Mitspieler muss so viele Handkarten zurück in den Vorrat legen wie er Knechte besitzt.</p>	<p>Macht</p>	<h3>Bewaffnung</h3> <p>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. Stadttausbau im Bereich Politik noch nicht besitzen.</p>	<p>Macht</p>	<h3>Blutrache</h3> <p>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.</p>	<p>Macht</p>
	<h3>Aufstand</h3> <p>Jeder Ihrer Mitspieler muss eine Handkarte zurück in den jeweiligen Vorrat.</p>	<p>Macht</p>	<h3>Friedenswächter</h3> <p>Spiele Sie diese Karte gegen einen Mitspieler. Bis zur Zahlung von 4 beliebigen Handkarten darf er keine Fortschrittskarten mehr ausspielen.</p>	<p>Macht</p>	<h3>Goldrausch</h3> <p>Wenn Sie in diesem Zug eine Straße, einen Ritter oder eine Stadtmauer bauen, dürfen Sie bis zu dreimal jeweils einen Rohstoff der Baukosten durch ein Goldnugget ersetzen.</p>	<p>Macht</p>
	<h3>Erpressung</h3> <p>Spiele Sie diese Karte direkt nach dem Wurfeln, auch wenn sie nicht am Zug sein sollte. Sie erhalten sämtliche Felderträge, die einer Ihrer Mitspieler in diesem Zug erhalten würde. Als Gegenleistung geben Sie ihm eine Ihrer Handkarten.</p>	<p>Macht</p>	<h3>Blutrache</h3> <p>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.</p>	<p>Macht</p>	<h3>Erpressung</h3> <p>Spiele Sie diese Karte direkt nach dem Wurfeln, auch wenn sie nicht am Zug sein sollte. Sie erhalten sämtliche Felderträge, die einer Ihrer Mitspieler in diesem Zug erhalten würde. Als Gegenleistung geben Sie ihm eine Ihrer Handkarten.</p>	<p>Macht</p>
	<h3>Aufstand</h3> <p>Jeder Ihrer Mitspieler muss so viele Handkarten zurück in den jeweiligen Vorrat.</p>	<p>Macht</p>	<h3>Eskalation</h3> <p>Jeder Spieler (auch derjenige, der diese Karte spielt) muss entweder einen Ritter der 2. oder 3. Stufe um eine Stufe abwerzen oder einen Ritter der 1. Stufe vom Spielfeld entfernen.</p>	<p>Macht</p>	<h3>Friedenswächter</h3> <p>Spiele Sie diese Karte gegen einen Mitspieler. Bis zur Zahlung von 4 beliebigen Handkarten darf er keine Fortschrittskarten mehr ausspielen.</p>	<p>Macht</p>
	<h3>Ausbeutung</h3> <p>Jeder Ihrer Mitspieler muss so viele Handkarten zurück in den jeweiligen Vorrat.</p>	<p>Macht</p>	<h3>Blutrache</h3> <p>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.</p>	<p>Macht</p>	<h3>Erpressung</h3> <p>Spiele Sie diese Karte direkt nach dem Wurfeln, auch wenn sie nicht am Zug sein sollte. Sie erhalten sämtliche Felderträge, die einer Ihrer Mitspieler in diesem Zug erhalten würde. Als Gegenleistung geben Sie ihm eine Ihrer Handkarten.</p>	<p>Macht</p>
	<h3>Blutrache</h3> <p>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.</p>	<p>Macht</p>	<h3>Erpressung</h3> <p>Spiele Sie diese Karte direkt nach dem Wurfeln, auch wenn sie nicht am Zug sein sollte. Sie erhalten sämtliche Felderträge, die einer Ihrer Mitspieler in diesem Zug erhalten würde. Als Gegenleistung geben Sie ihm eine Ihrer Handkarten.</p>	<p>Macht</p>	<h3>Erpressung</h3> <p>Spiele Sie diese Karte direkt nach dem Wurfeln, auch wenn sie nicht am Zug sein sollte. Sie erhalten sämtliche Felderträge, die einer Ihrer Mitspieler in diesem Zug erhalten würde. Als Gegenleistung geben Sie ihm eine Ihrer Handkarten.</p>	<p>Macht</p>







Der schwarze Tod

Bauer

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

Nahrungsmittel



Nahrungsmittel

Legen Sie einen beliebigen Sklaven oder Knecht eines Mitspielers zurück in den jeweiligen Vorrat.

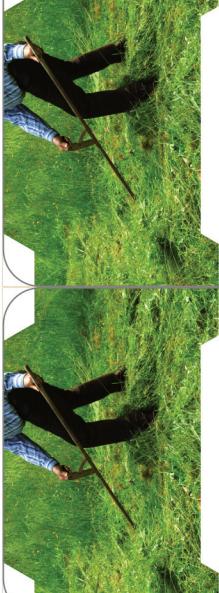
Nahrungsmittel



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



Bauer

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

Nahrungsmittel



Hungersnot

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

Nahrungsmittel



Gunst des Sklavenhändlers

Werten Sie ein Großlager oder eine Lagerhalle eines Mitspielers um eine Stufe ab oder entfernen Sie ein Rohstofflager eines Mitspielers vom Spielfeld.

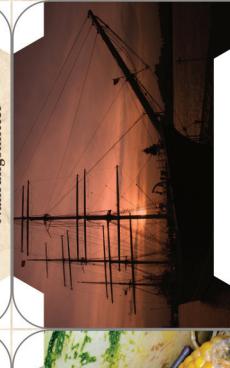
Nahrungsmittel



Bauer

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

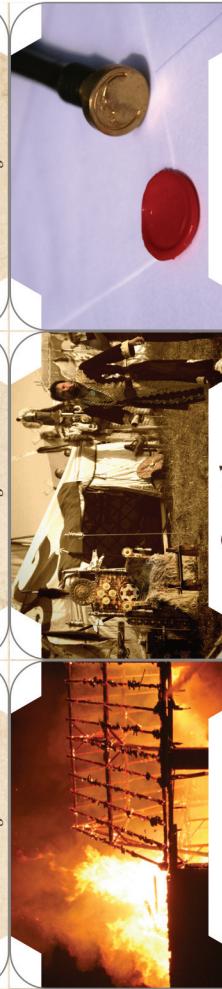
Nahrungsmittel



Handelsschiff I

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

Nahrungsmittel



Scheunenbrand

Deaktivieren Sie alle Ritter eines Mitspielers.

Nahrungsmittel



Bauer

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

Nahrungsmittel



Nahrungsmittel

Legen Sie eine beliebige Handkarte, entfernen Sie den gesamten Stapel. Diese Karte darf auf jede Rohstoffsorte nur einmal ausgespielt werden.

Nahrungsmittel



Plage

Entfernen Sie 12 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

