

Die Texte der hier gezeigten Karten wurden geändert.
Bitte die Textkästen auf die entsprechenden Karten kleben!

H&W

GEBÄUDE



-1

Werft

Der Bau einer *Flotte* kostet Sie 1 beliebigen Rohstoff weniger.

H&W

GEBÄUDE

Schnapsbrennerei

Platzierung: Über oder unter einem Ackerland. Sie können 2 Getreide in 1 HP umwandeln oder für 1 HP vom Gegner 1 beliebigen Rohstoff fördern. **Bedingung: Handelskontor**



H&W
Großer Turnierplatz

Baukosten
plus 1 x Wolle

H&W

GEBÄUDE - STRASSENBAU

Handelsposten

Auf eine *eigene* Straße legen: Sind Sie an der Reihe, dürfen Sie einmal in Ihrem Zug einen Rohstoff zwischen den beiden angrenzenden Landschaften 1:1 tauschen.

H&W

GEBÄUDE



+2

Großer Turnierplatz

Wenn Ihre *Ritter* ein Turnier gewinnen, erhalten Sie 2 beliebige Rohstoffe. **Bedingung:** mehr Turnierpunkte als der Gegner.

H&W

GEBÄUDE - STRASSENBAU

Handelsposten

Auf eine *eigene* Straße legen: Sind Sie an der Reihe, dürfen Sie einmal in Ihrem Zug einen Rohstoff zwischen den beiden angrenzenden Landschaften 1:1 tauschen.

W&F

GEBÄUDE



Kathedrale

Alle *Handelsflotten*, *Ritter* und *Kanonen* Ihres Fürstentums sind vor dem Ereignis *Bürgerkrieg* geschützt. **Bedingung: Kloster**

GEBÄUDE

Baukran

Jeder *Stadttausch*, der mehr als 4 Rohstoffe kostet, kostet Sie 1 beliebigen Rohstoff weniger. **Bedingung: Universität**

W&F

-1

H&W

GEBÄUDE

Färberei

Platzierung: Über oder unter einer Weidlandschaft. Sie können 2 Wolle in 1 HP umwandeln oder für 1 HP vom Gegner 1 beliebigen Rohstoff fördern. **Bedingung: Handelskontor**

W&F

GEBÄUDE

Universität

Wissenschaft und Fortschritt gedeihe!

Bedingung: Kloster oder Bibliothek

H&W

GEBÄUDE

Kunstschmiede

Platzierung: Über oder unter einer Gebirgslandschaft. Sie können 2 Erz in 1 HP umwandeln oder für 1 HP vom Gegner 1 beliebigen Rohstoff fördern. **Bedingung: Handelskontor**

W&F

GEBÄUDE

Universität

Wissenschaft und Fortschritt gedeihe!

Bedingung: Kloster oder Bibliothek

* Z&D
Wissen
der Ahnen

* Z&D
Wissen
der Ahnen

* Z&D
Inspiration

* Z&D
Hilfen des
Schicksals

* Die Zauberkraftaufkleber bitte über die einzelne Zauberkraft der alten Karten kleben!

Die Texte der hier gezeigten Karten wurden geändert.
Bitte die Textkästen auf die entsprechenden Karten kleben!

AKTION - ANGRIFF

Spion

Suchen Sie sich aus den Handkarten Ihres Gegners 1 Einheit oder 1 Aktionskarte aus, die Sie auch sofort einsetzen können.

P&I

AKTION - NEUTRAL

Kanzler

Sie dürfen von einem Ausbaustapel 3 Karten ziehen (erlaubte Handkartenanzahl bei Zugende beachten).
Bedingung: Rathaus

AKTION - ANGRIFF

Spion

Suchen Sie sich aus den Handkarten Ihres Gegners 1 Einheit oder 1 Aktionskarte aus, die Sie auch sofort einsetzen können.

P&I

AKTION - NEUTRAL

Ratssitzung

Legen Sie 1 Ihrer Handkarten unter einen beliebigen Ausbaustapel und suchen Sie sich aus einem Ausbaustapel 2 neue Karten aus. **Bedingung: Rathaus**

P&I

AKTION - NEUTRAL

Kanzler

Sie dürfen von einem Ausbaustapel 3 Karten ziehen (erlaubte Handkartenanzahl bei Zugende beachten).
Bedingung: Rathaus

P&I

AKTION - NEUTRAL

Ratssitzung

Legen Sie 1 Ihrer Handkarten unter einen beliebigen Ausbaustapel und suchen Sie sich aus einem Ausbaustapel 2 neue Karten aus. **Bedingung: Rathaus**

GERÄUDE

Kirche

Schützt alle *Ritter*, *Kanonen* und *Handelsflotten* in dieser Stadt vor dem Ereignis *Bürgerkrieg*.

AKTION - ANGRIFF

Spion

Suchen Sie sich aus den Handkarten Ihres Gegners 1 Einheit oder 1 Aktionskarte aus, die Sie auch sofort einsetzen können.

GERÄUDE

Kirche

Schützt alle *Ritter*, *Kanonen* und *Handelsflotten* in dieser Stadt vor dem Ereignis *Bürgerkrieg*.

Z&D

GERÄUDE

Stein der Weisen

Angriffs-Aktionskarten oder Angriffs-Zaubersprüche dürfen nicht mehr gespielt werden.
Bedingung: 2 Zitadellen

EREIGNIS

Bürgerkrieg

Jeder Spieler muss einen Ritter oder eine Kanone oder eine Handelsflotte zurück auf die Hand nehmen. Der Gegner bestimmt, welche Karte das ist.

EREIGNIS

Bürgerkrieg

Jeder Spieler muss einen Ritter oder eine Kanone oder eine Handelsflotte zurück auf die Hand nehmen. Der Gegner bestimmt, welche Karte das ist.

W&F