

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Ritter													
Siedlung													
Stadt													
Straße													
Ritter aufwerten													
Ritter aktivieren													
Stadtmauer													

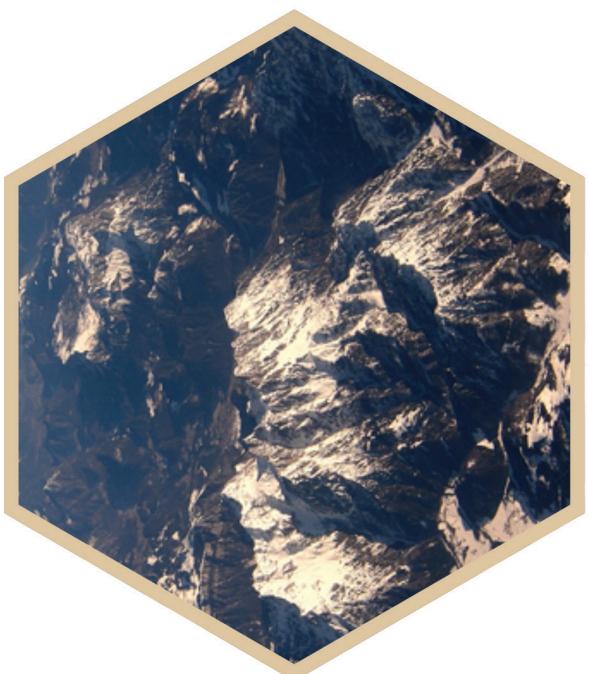
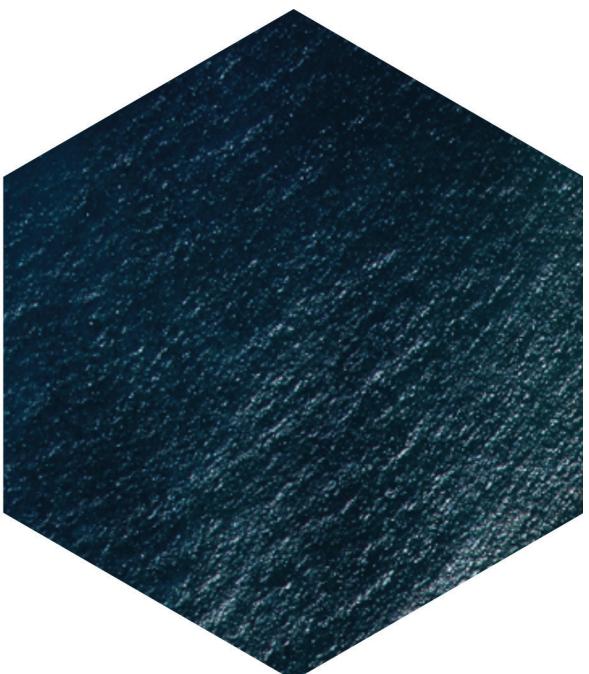
Icons for building types:

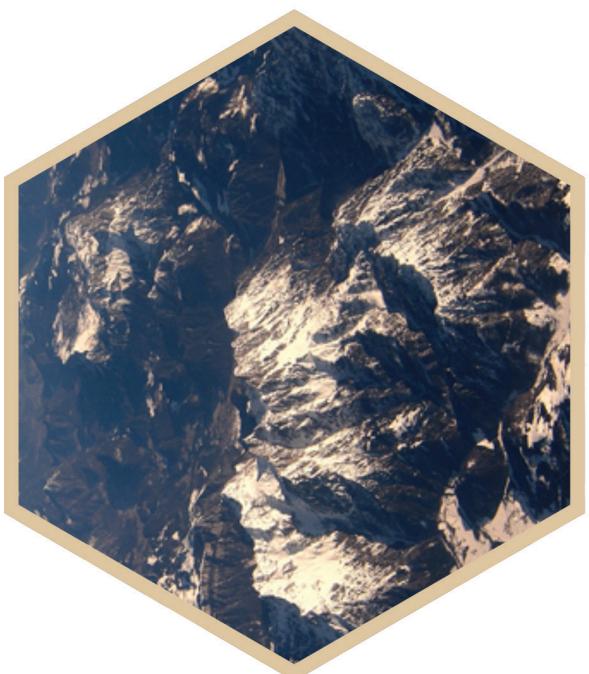
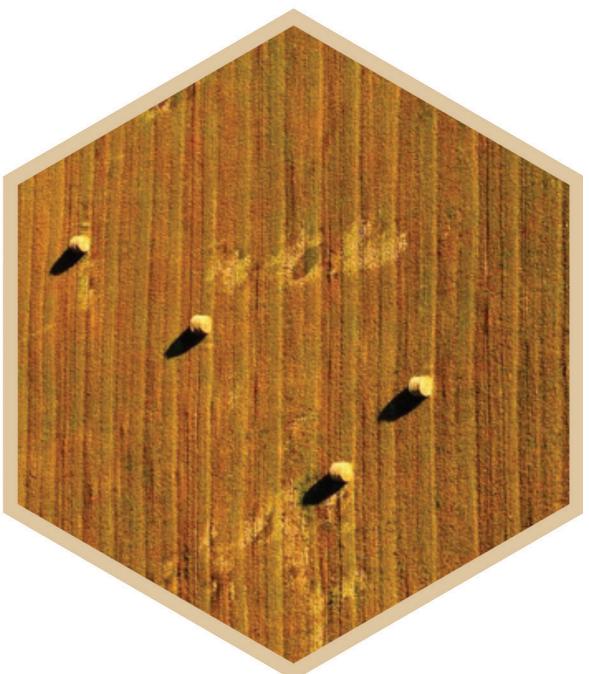
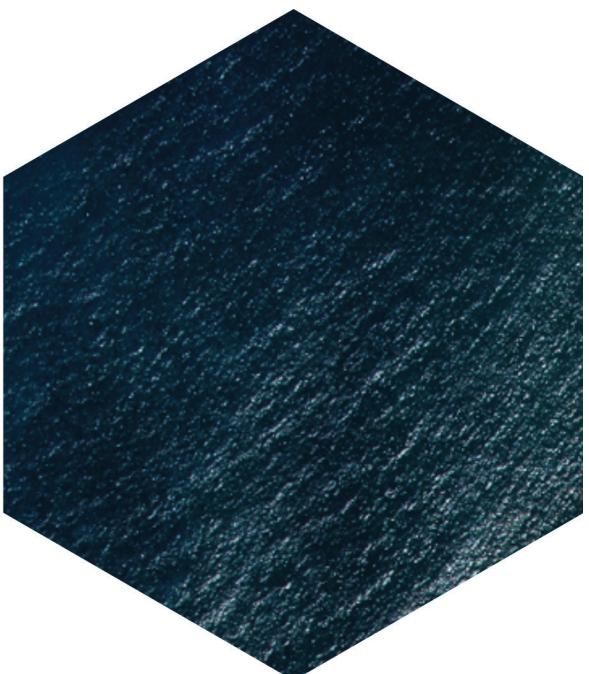
- Ritter: Sheep and Rock
- Siedlung: Sheep and Wheat
- Stadt: Sheep, Rock, and Log
- Straße: Log and Brick
- Ritter aufwerten: Rock
- Ritter aktivieren: Wheat
- Stadtmauer: Bricks

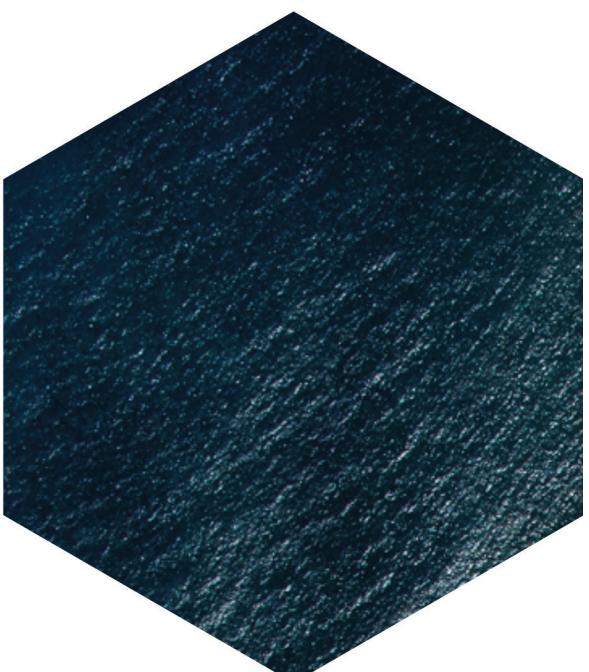
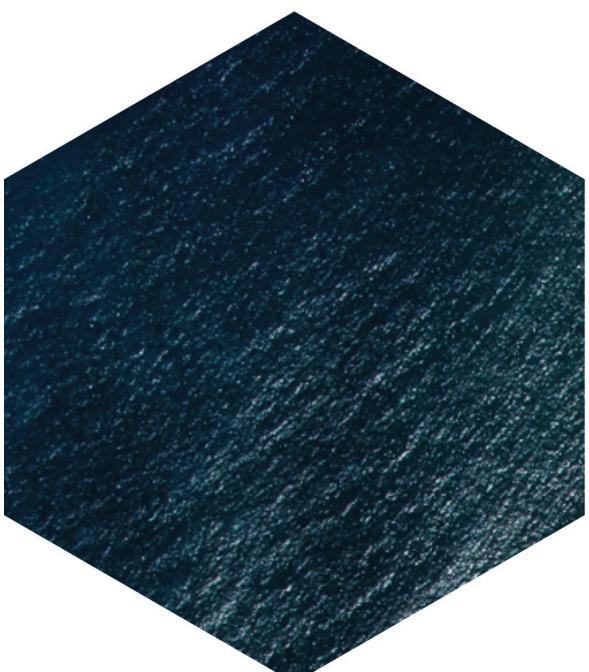
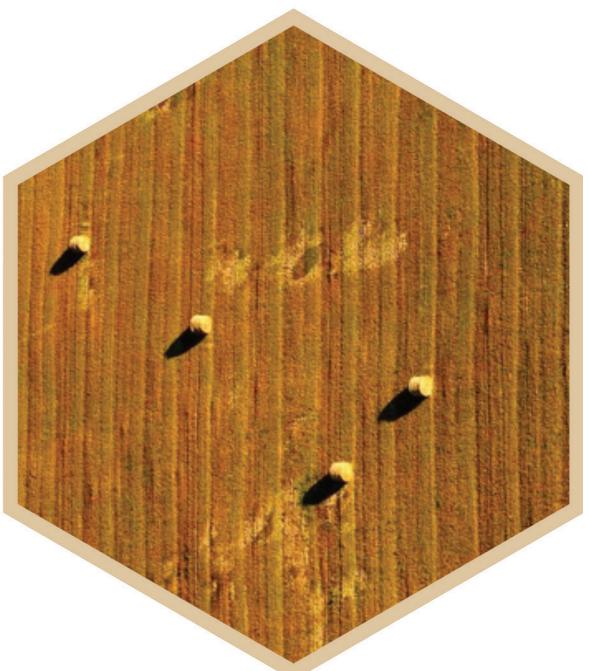
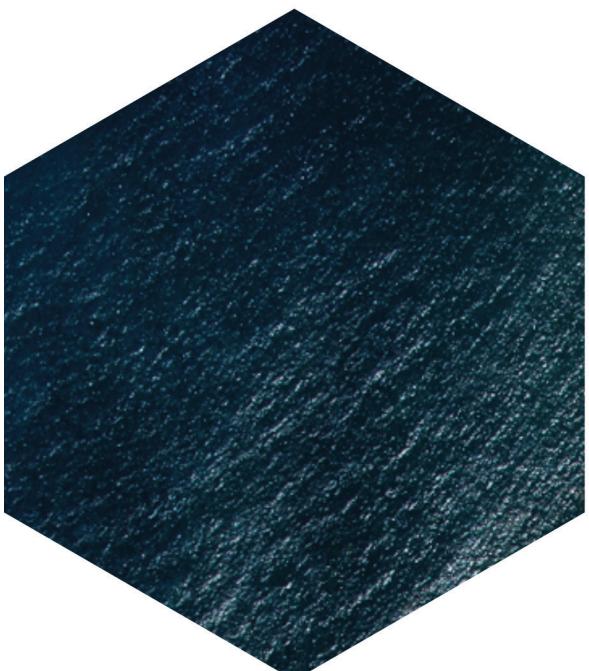
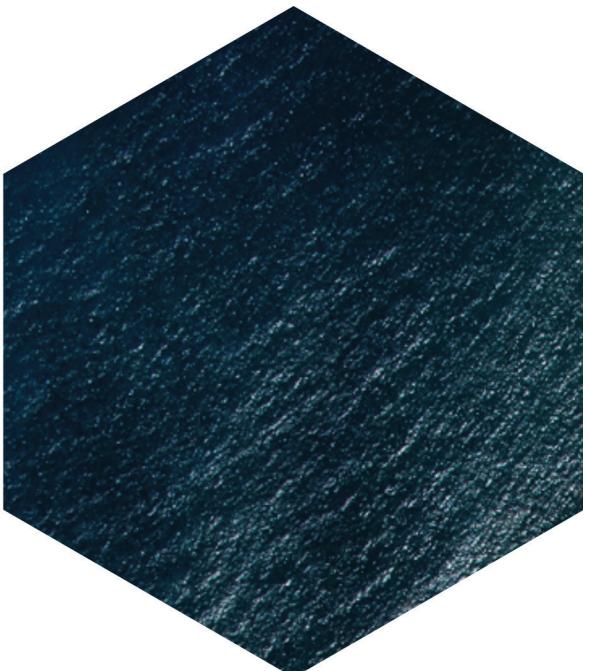


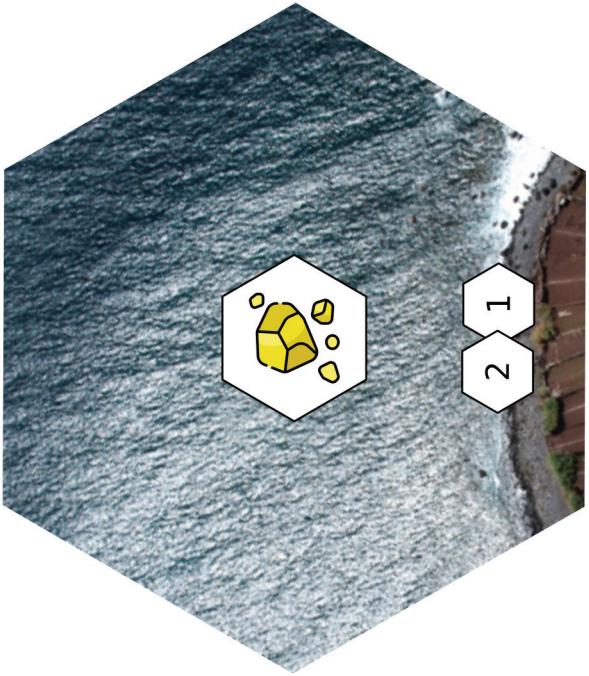
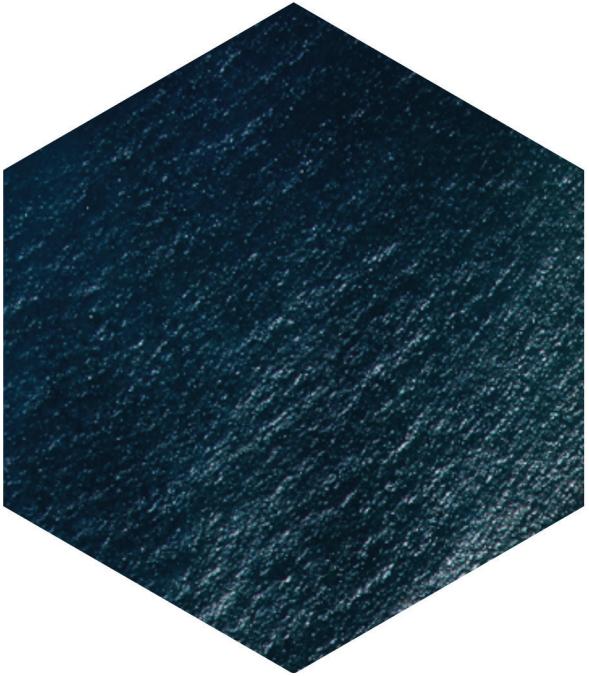
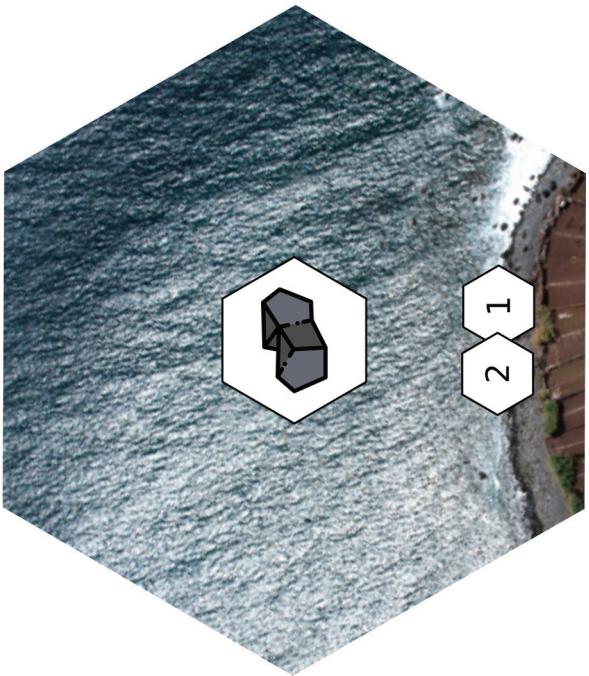
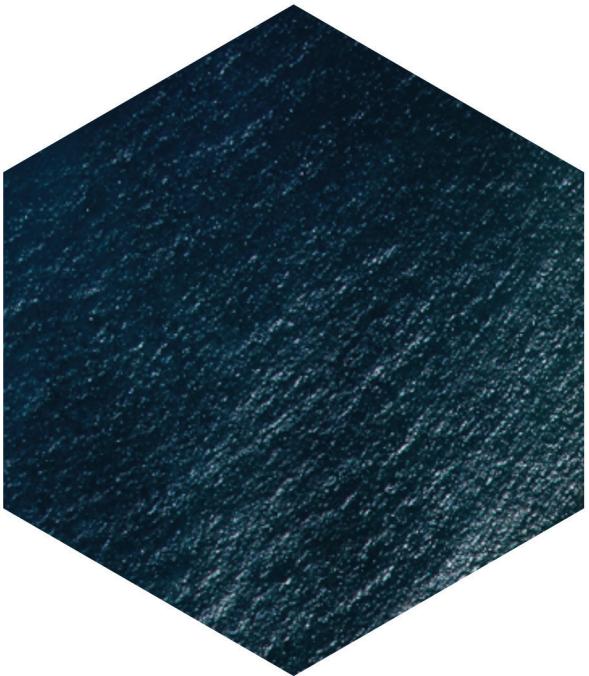
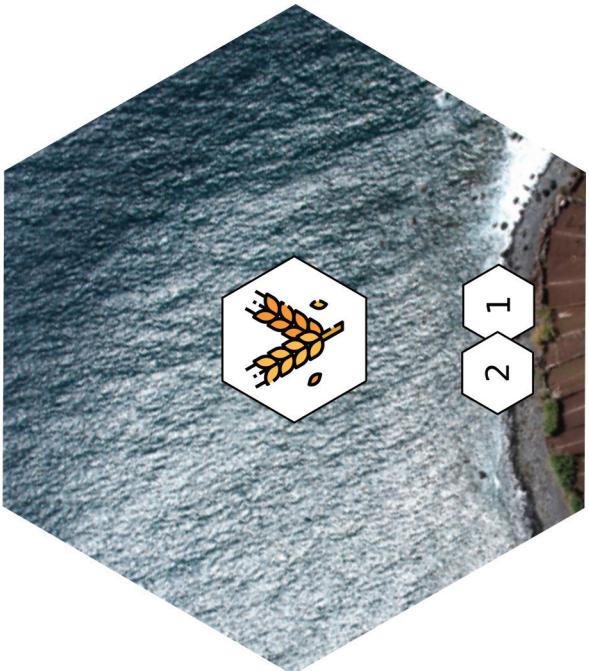
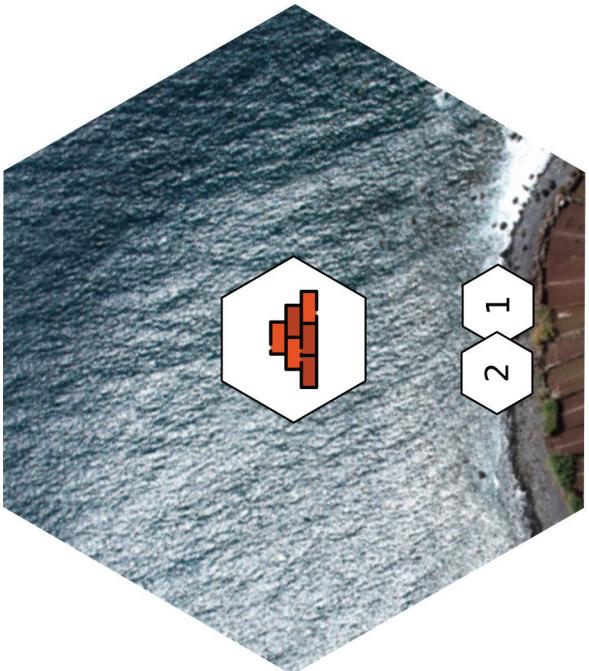


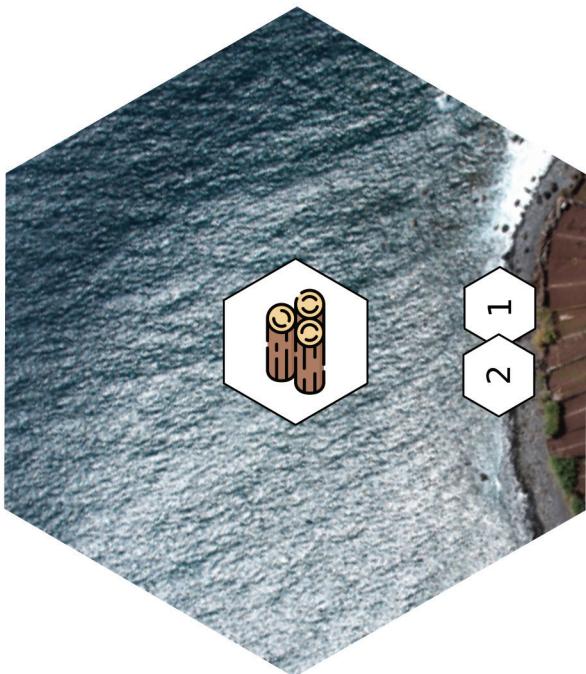




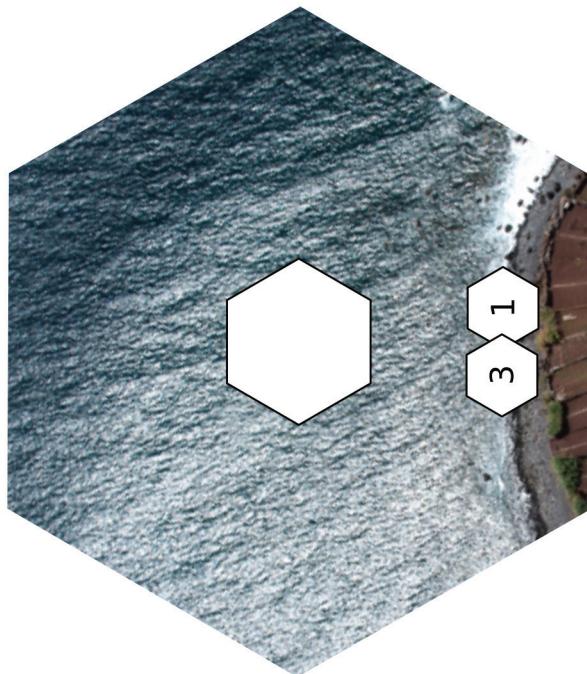




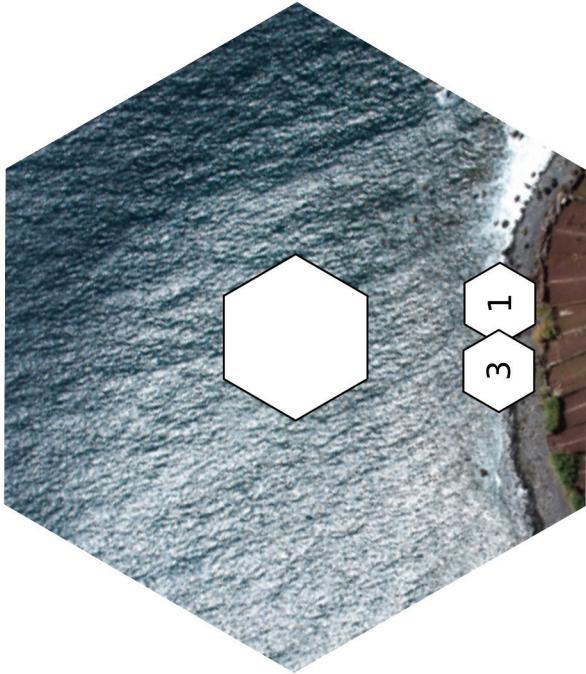




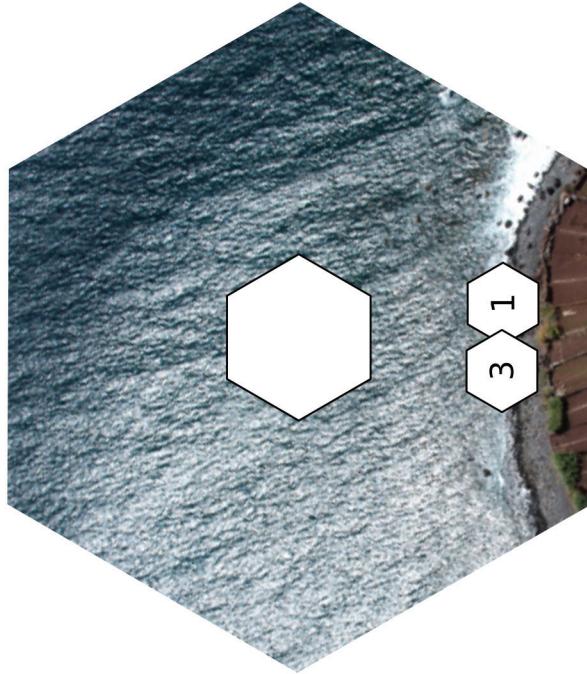
2  
1



3  
1



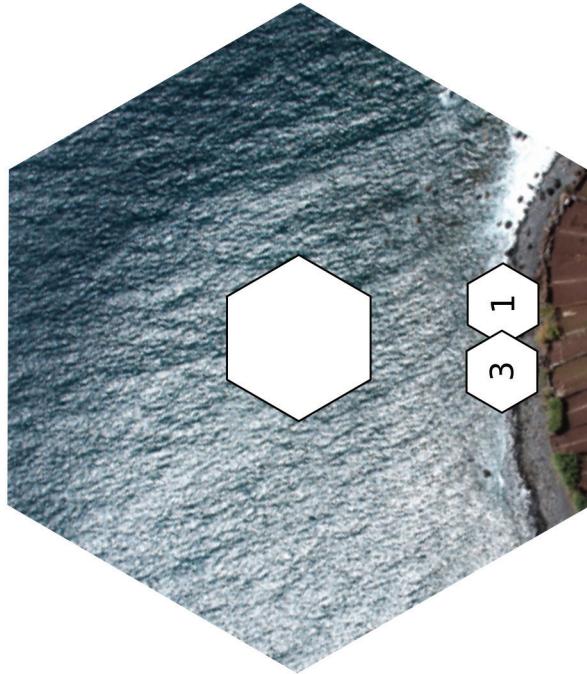
3  
1



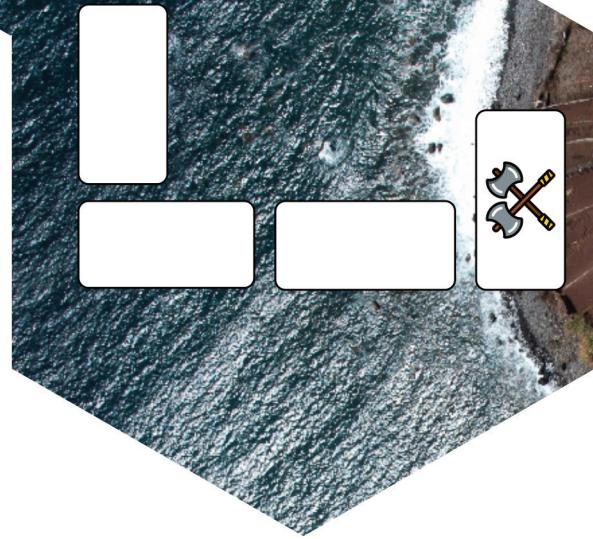
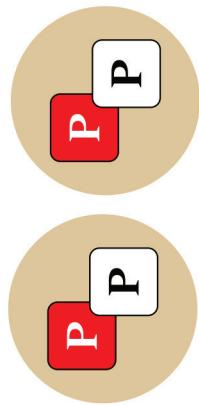
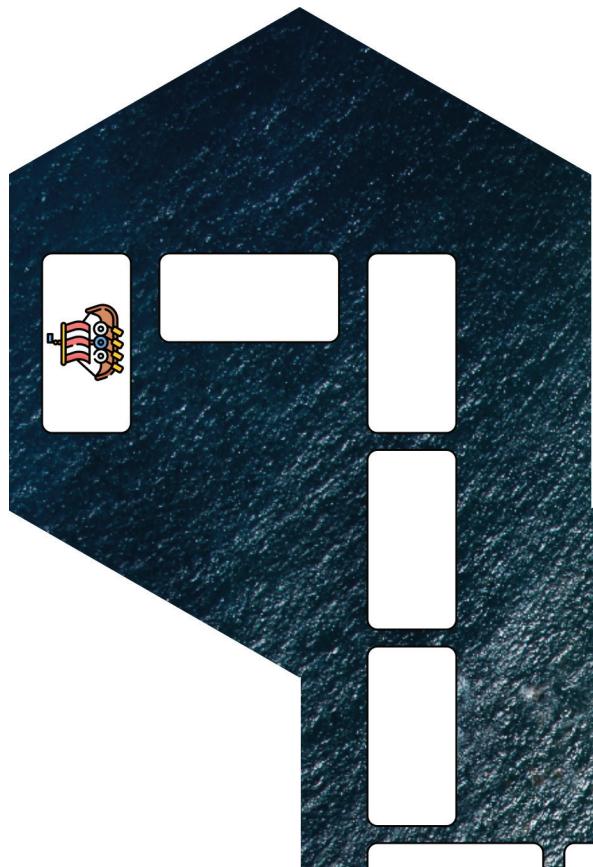
3  
1

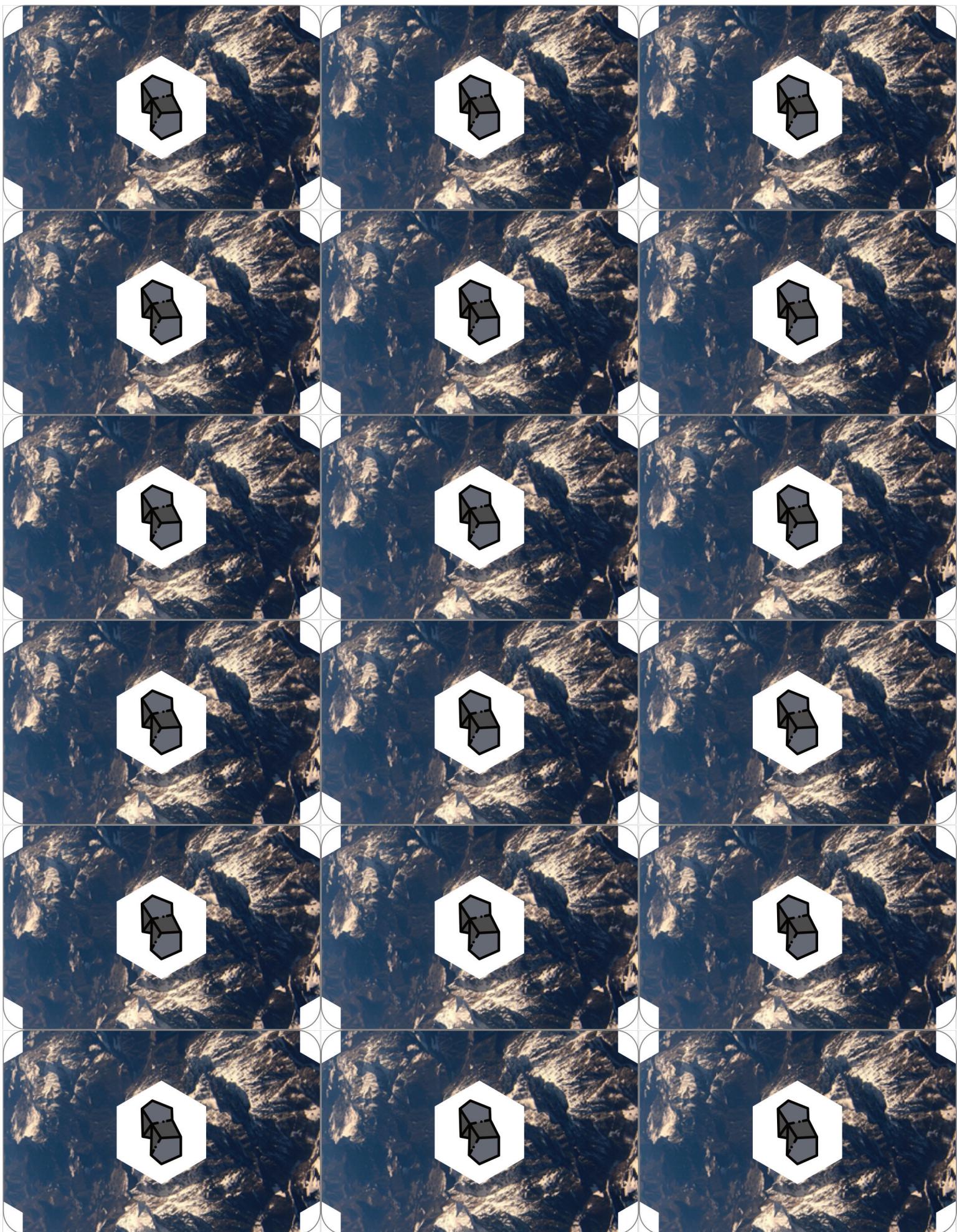


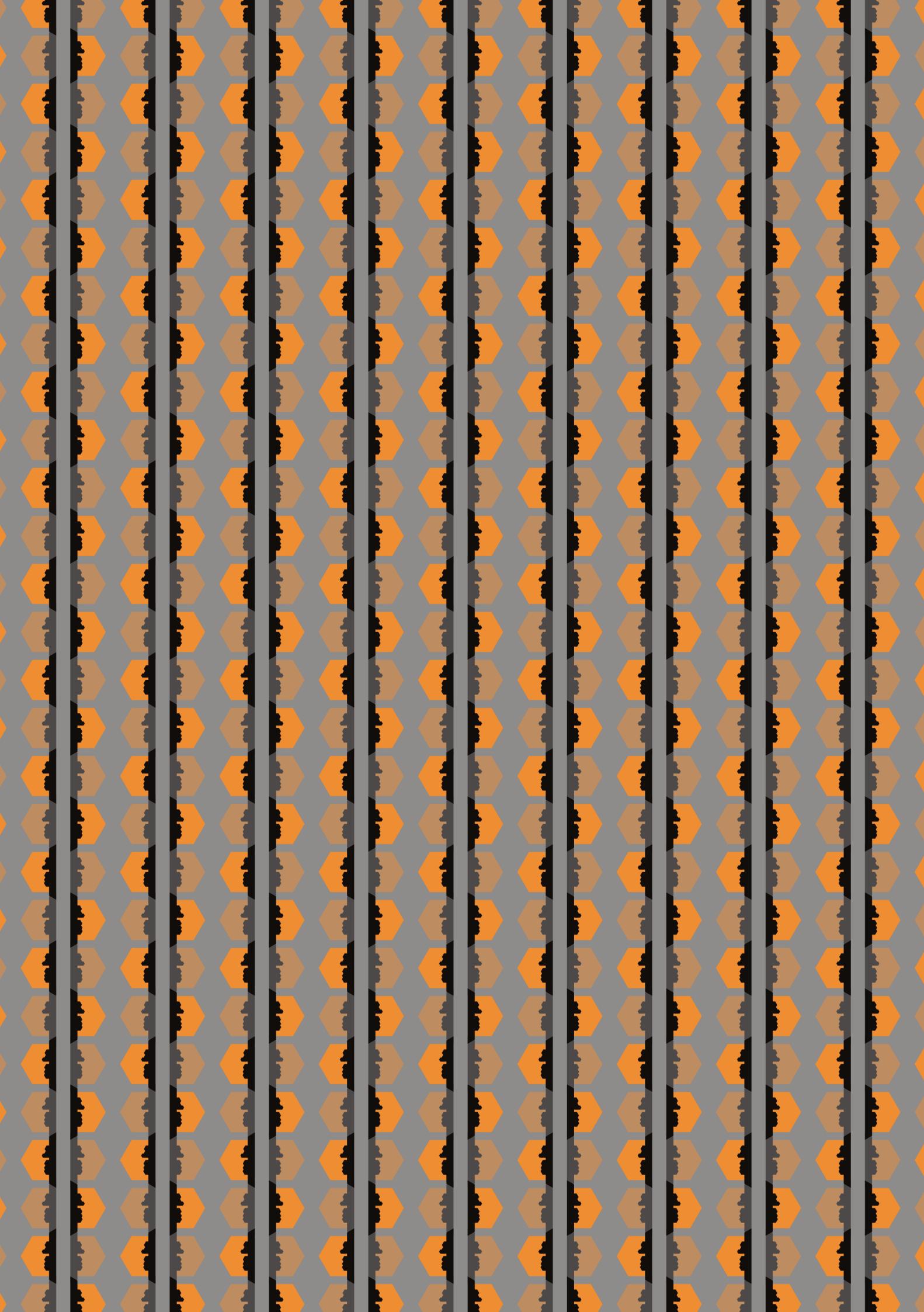
2  
1



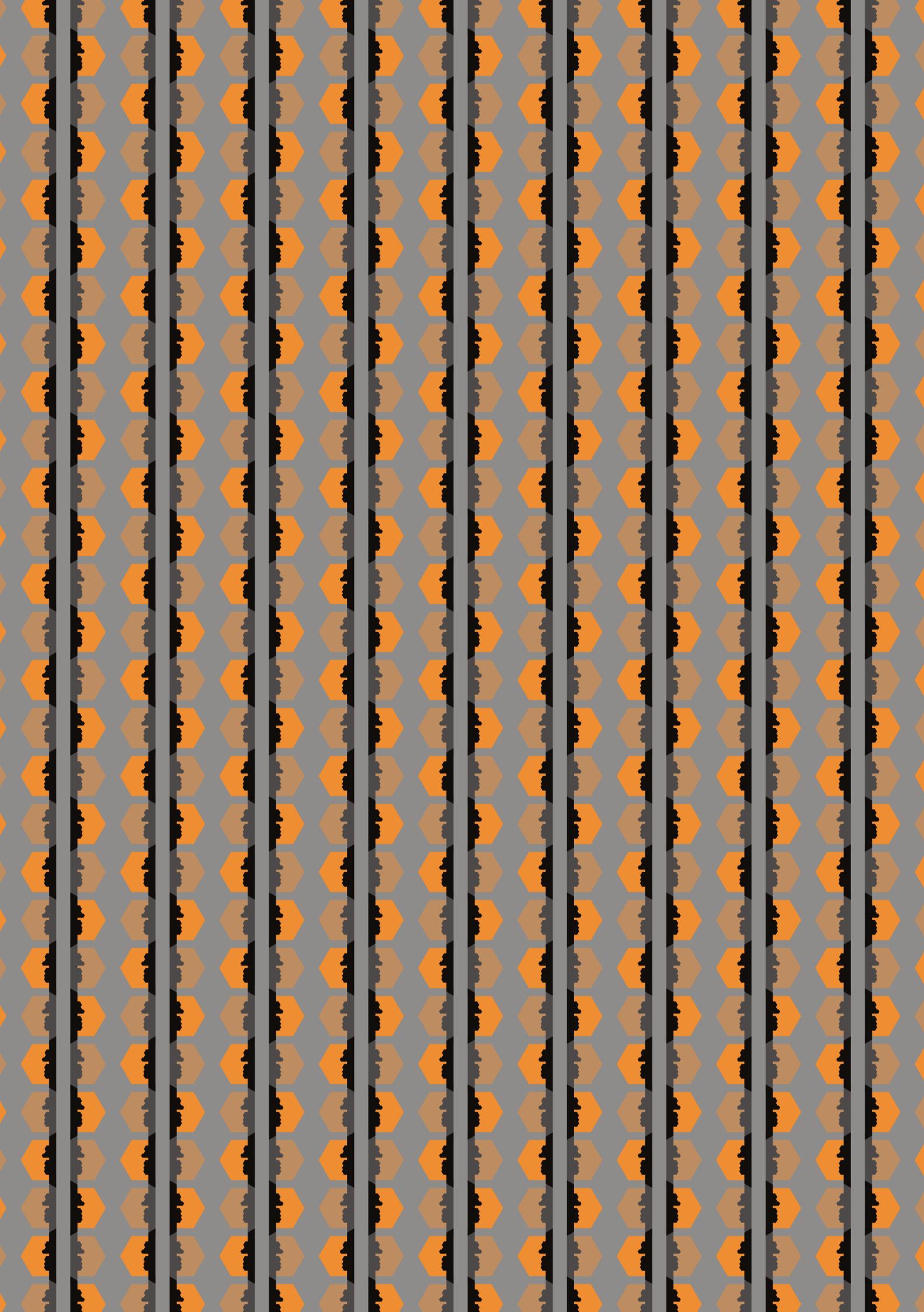
3  
1

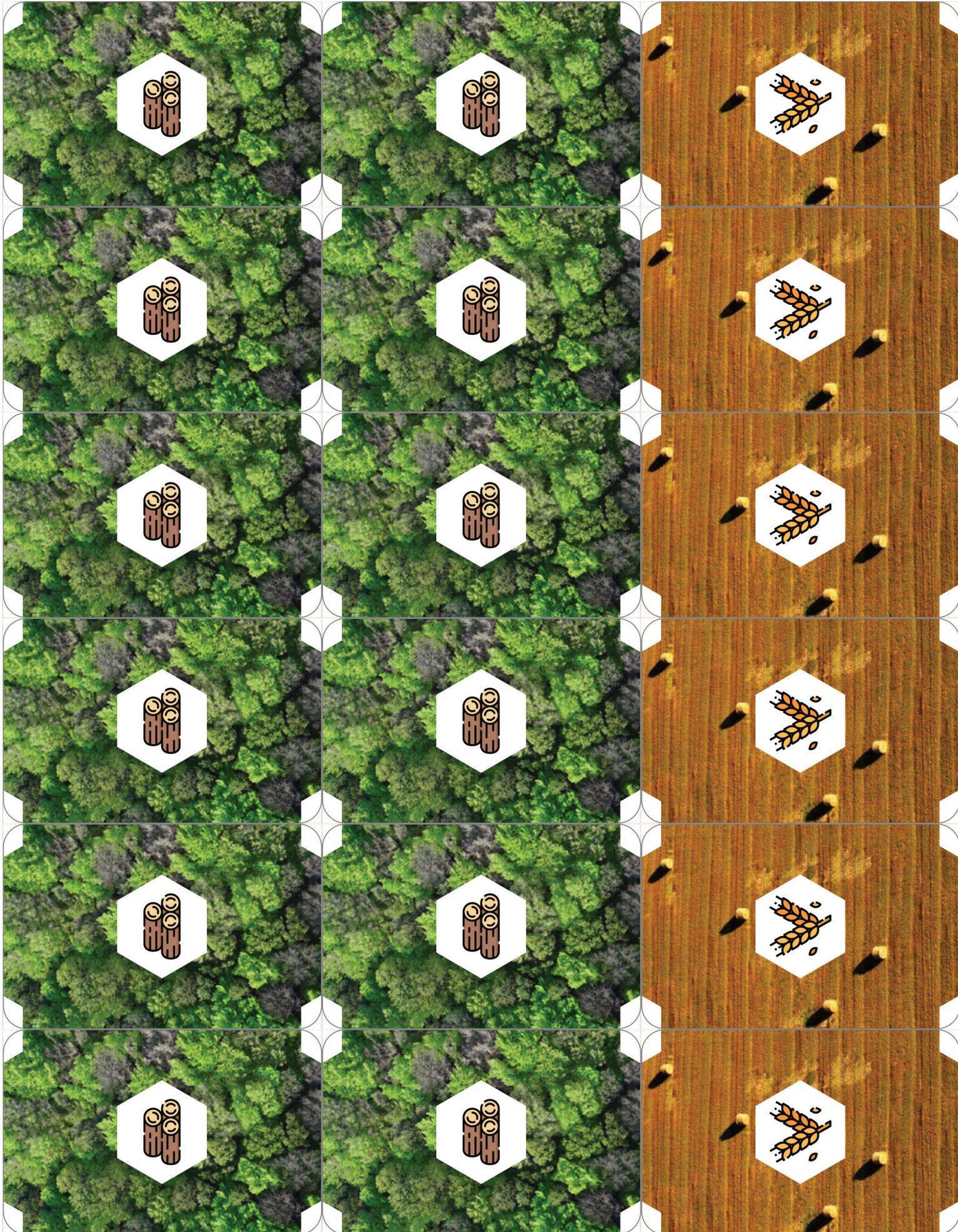


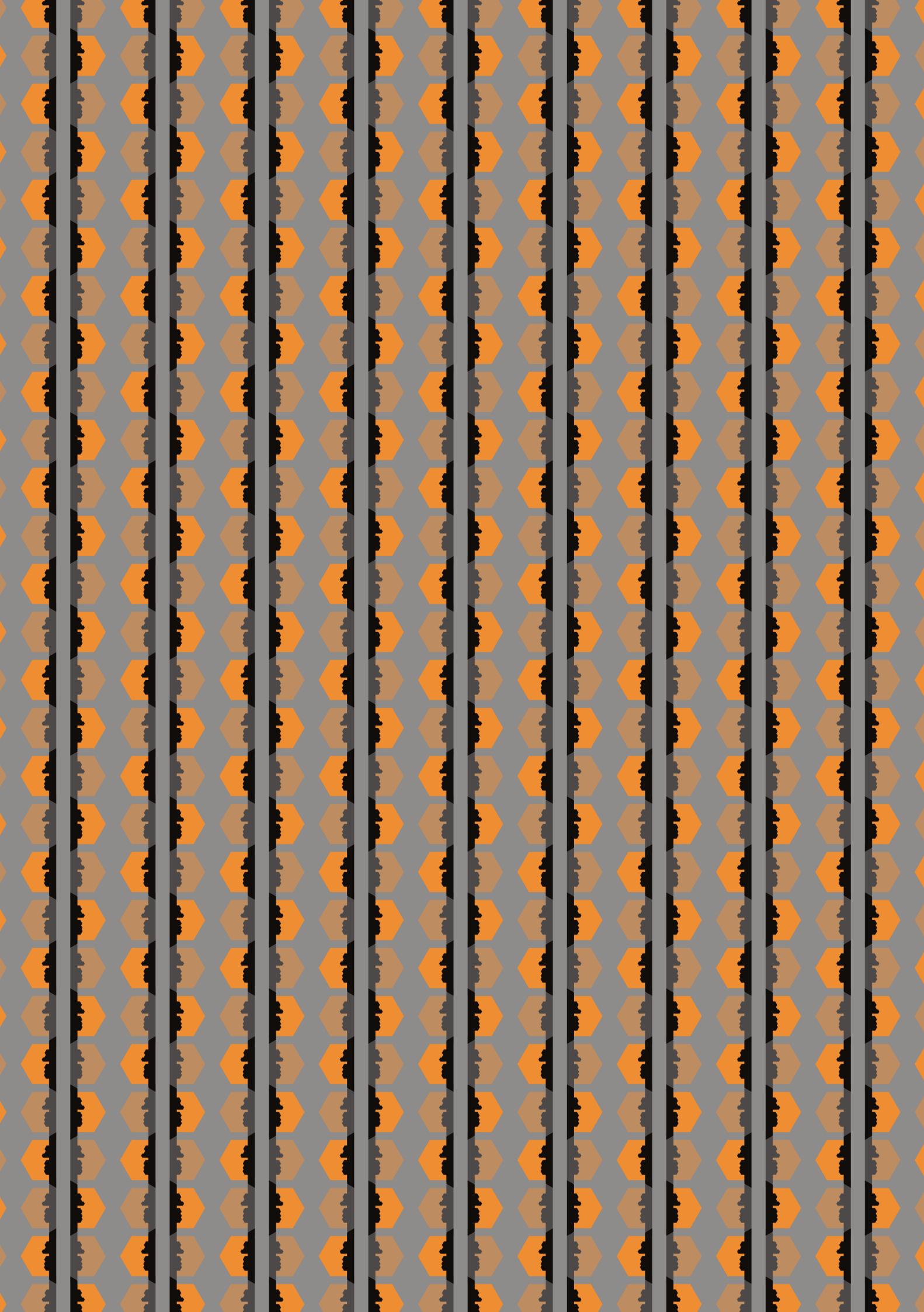




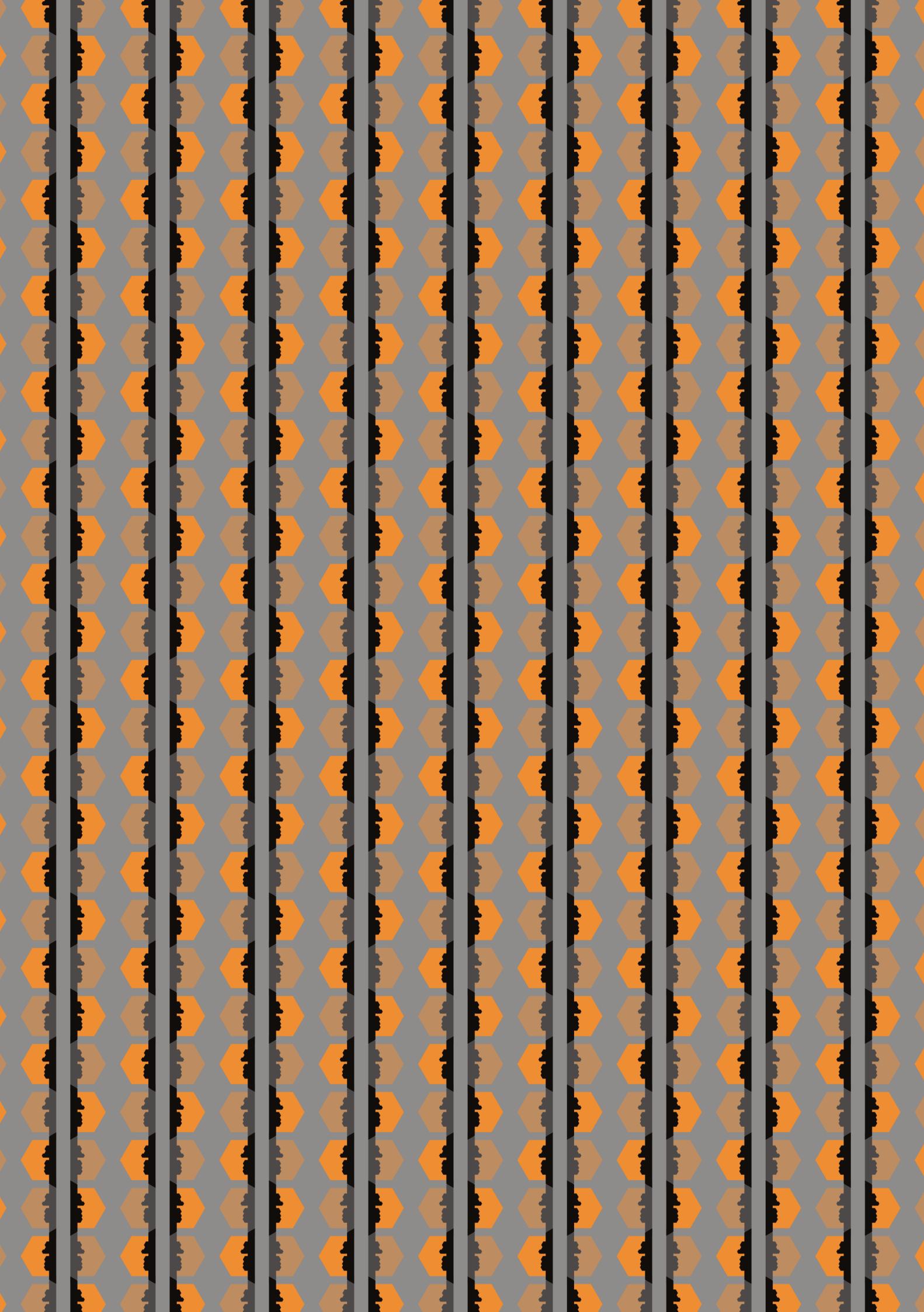


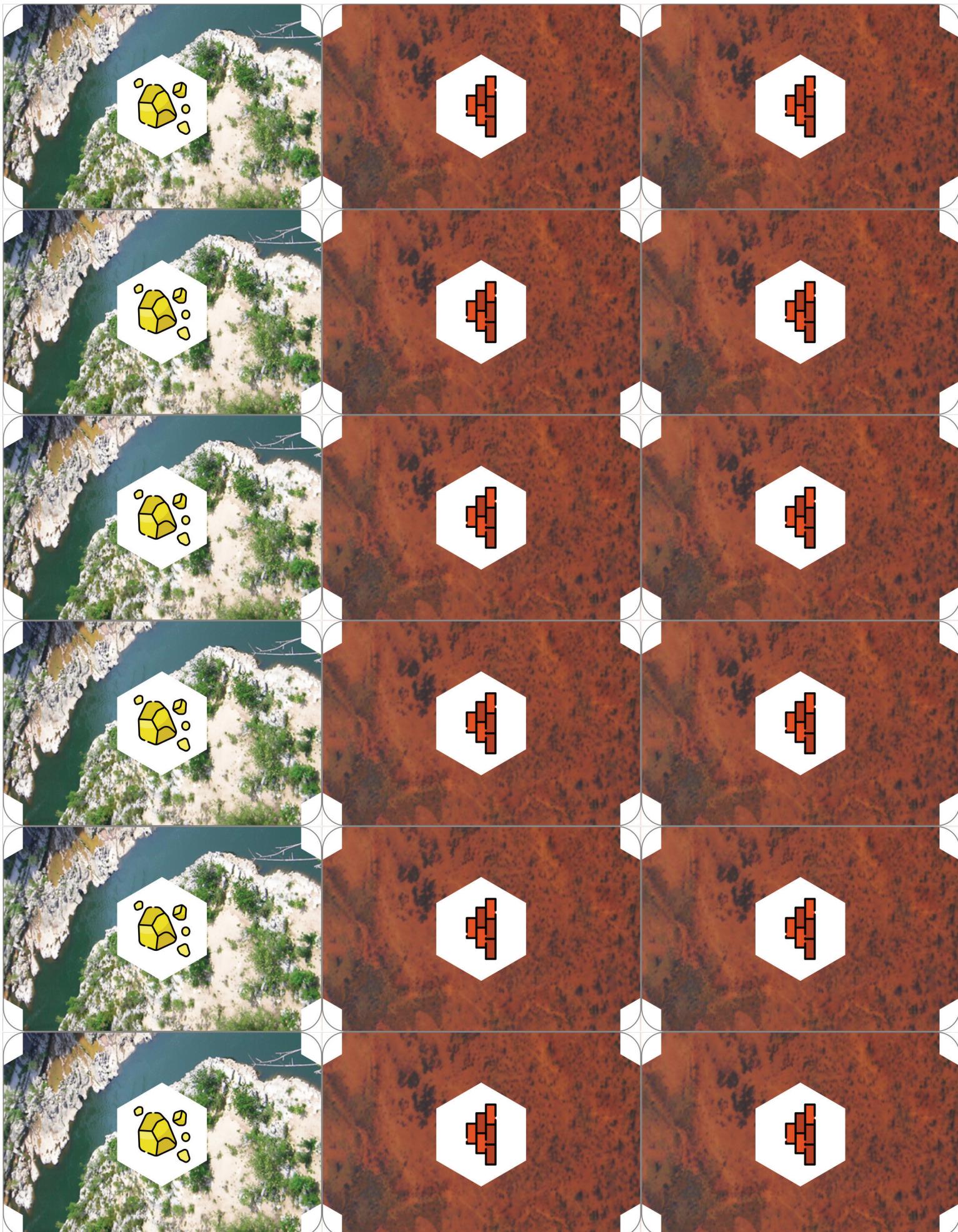


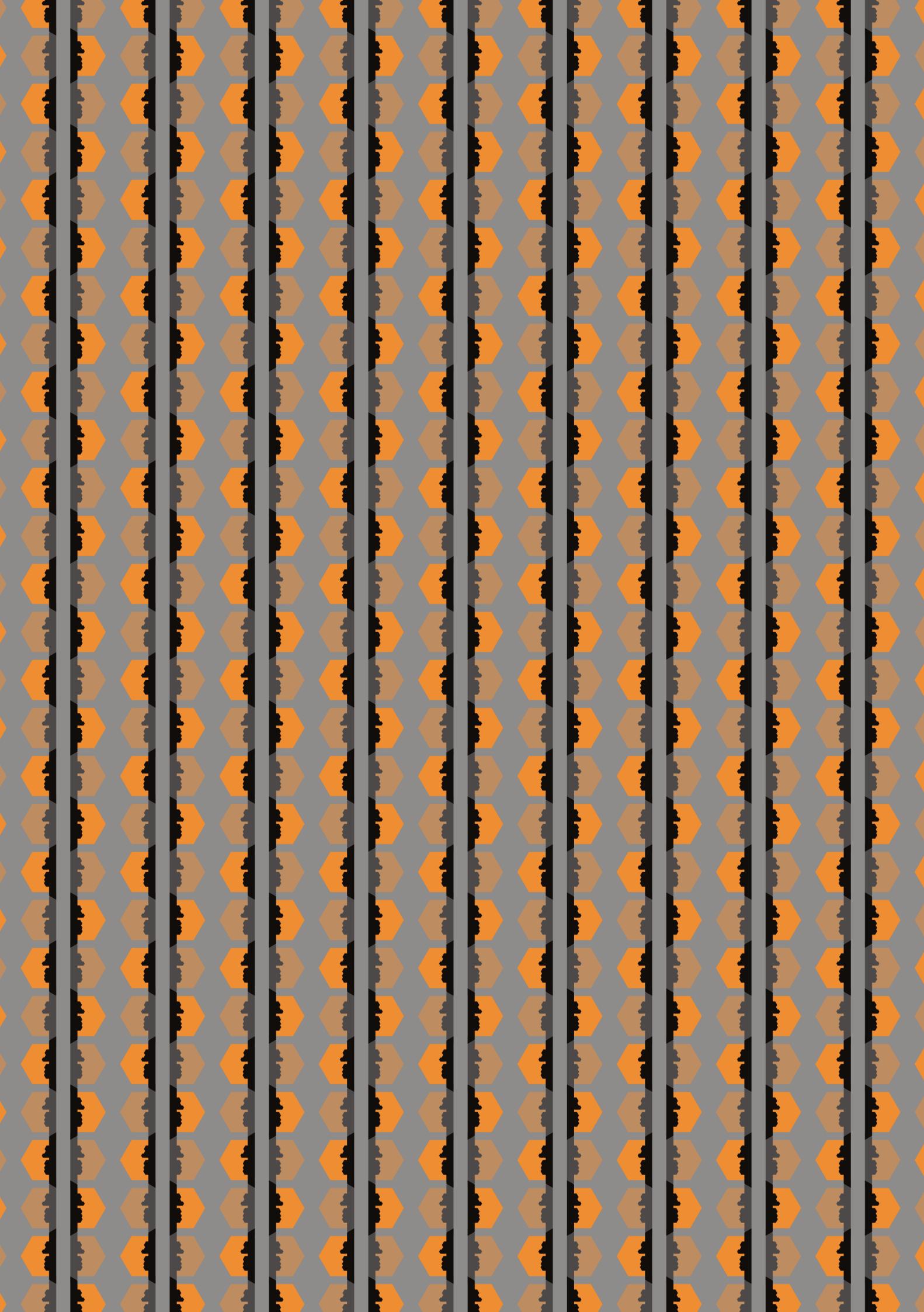


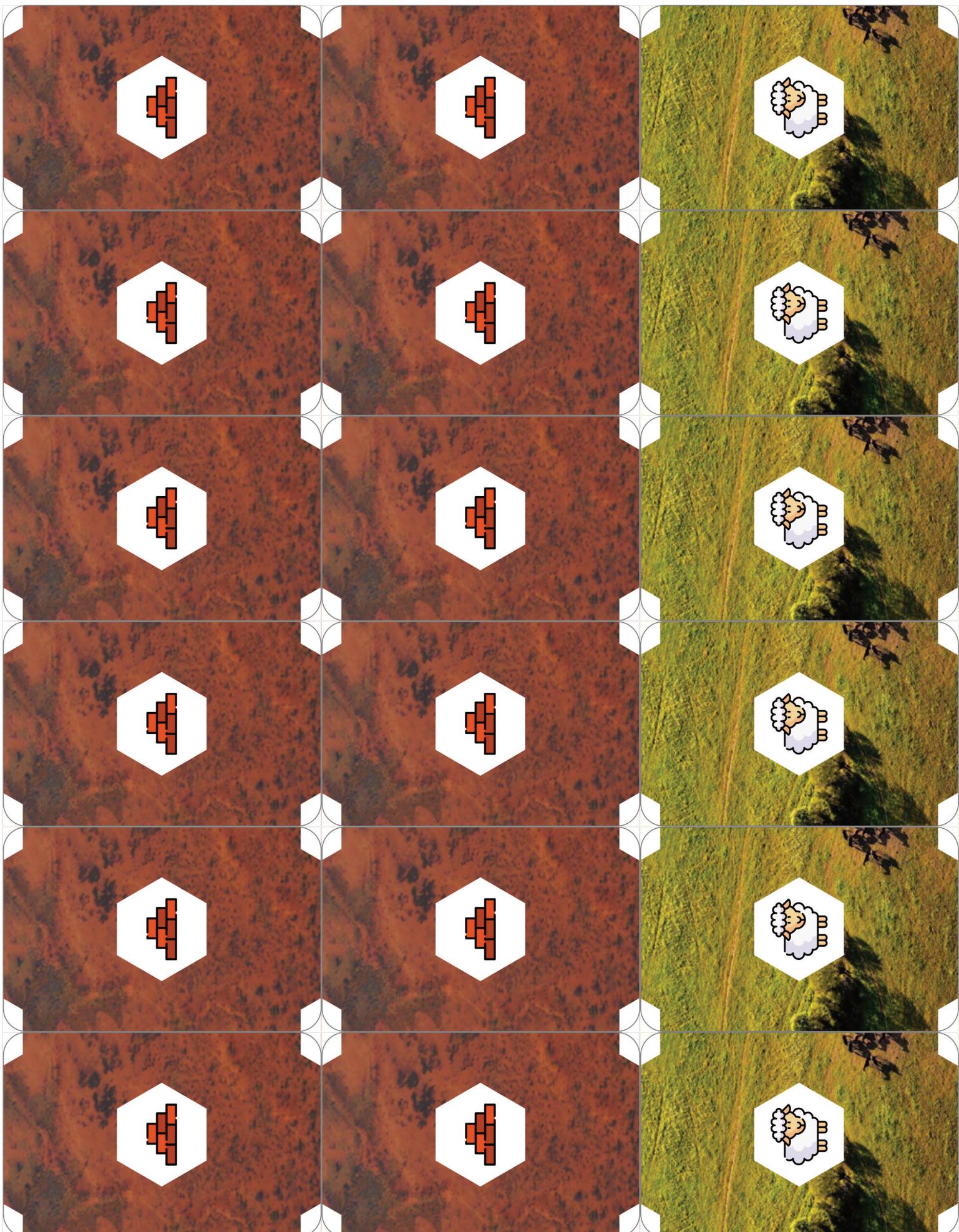


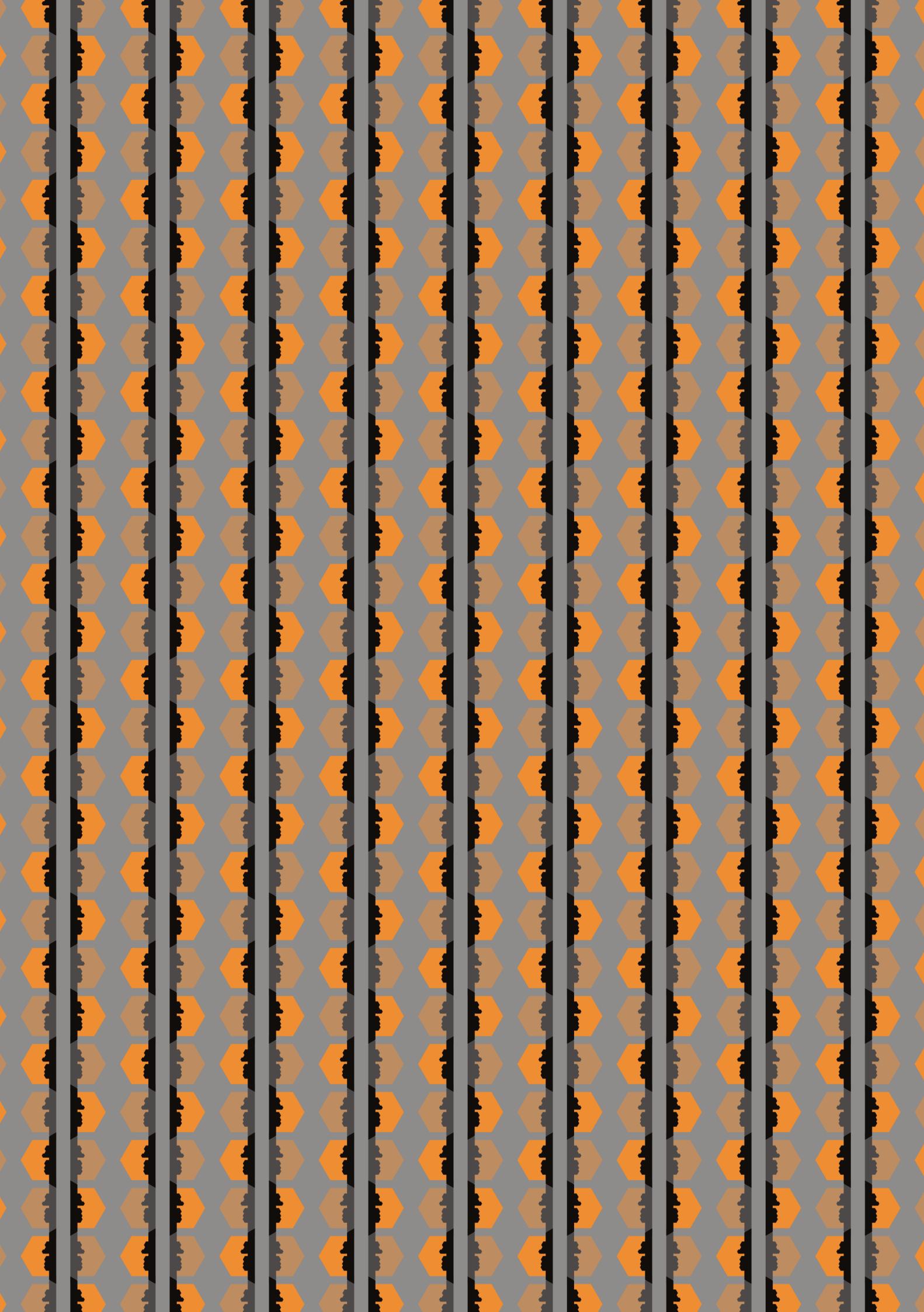


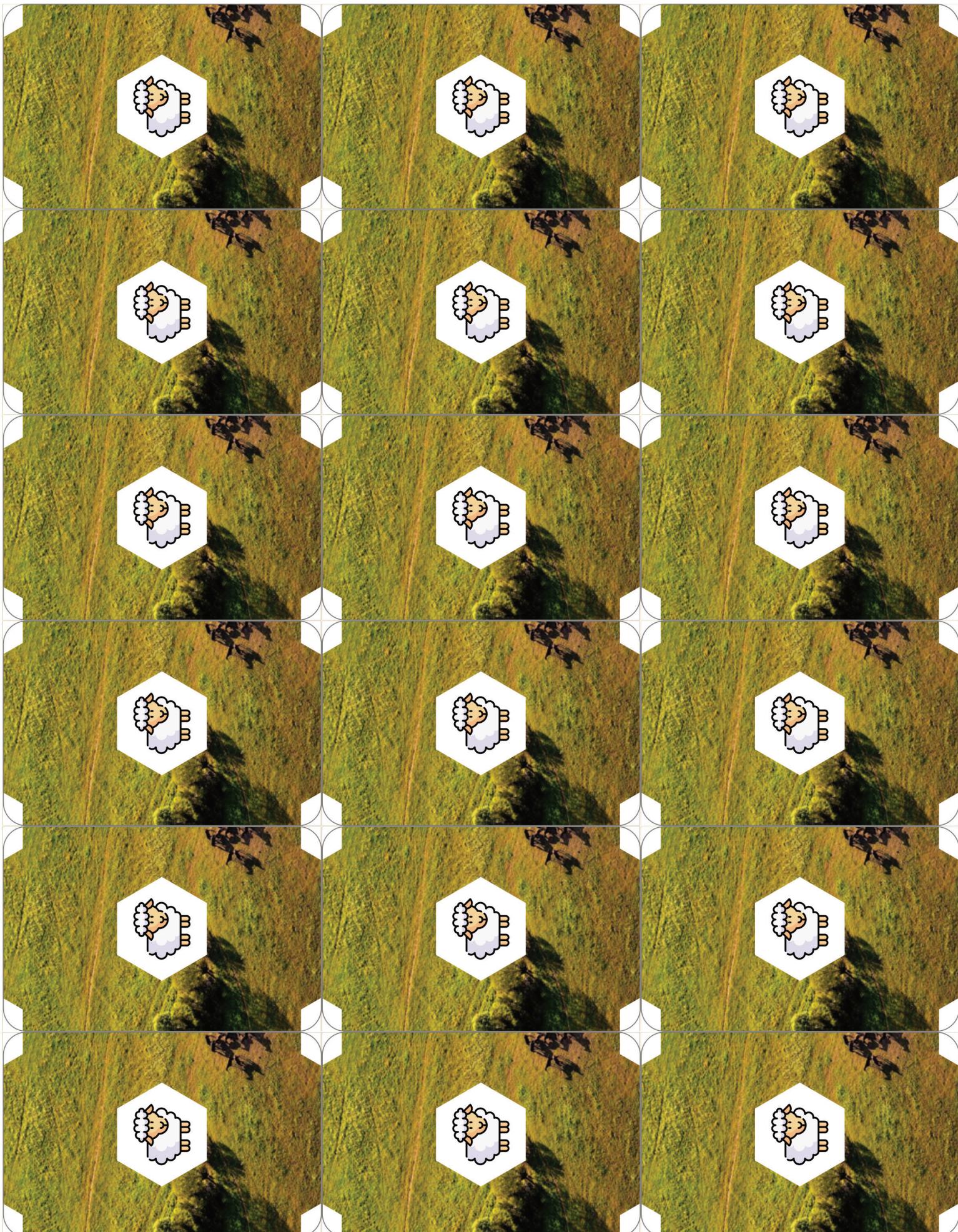


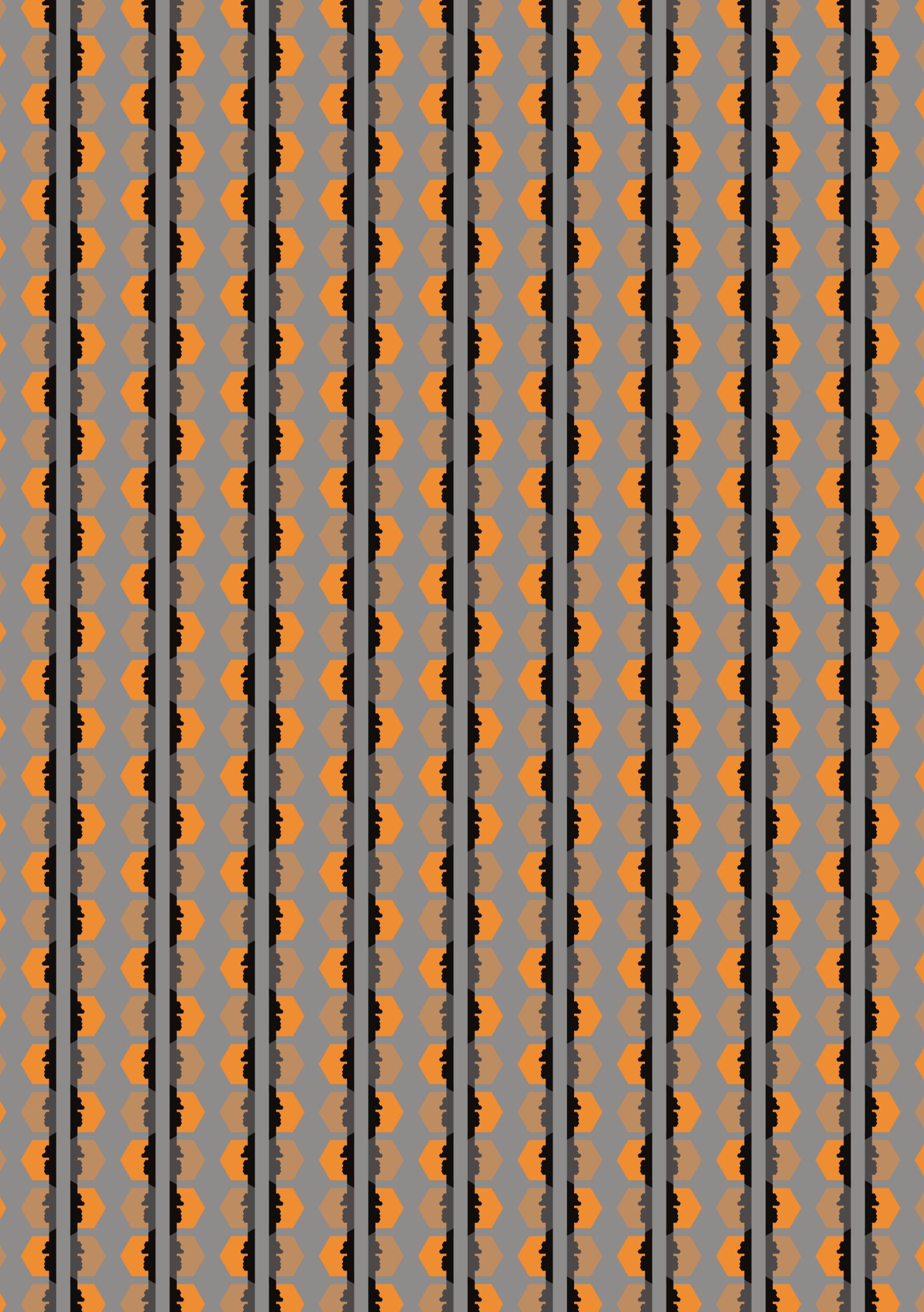




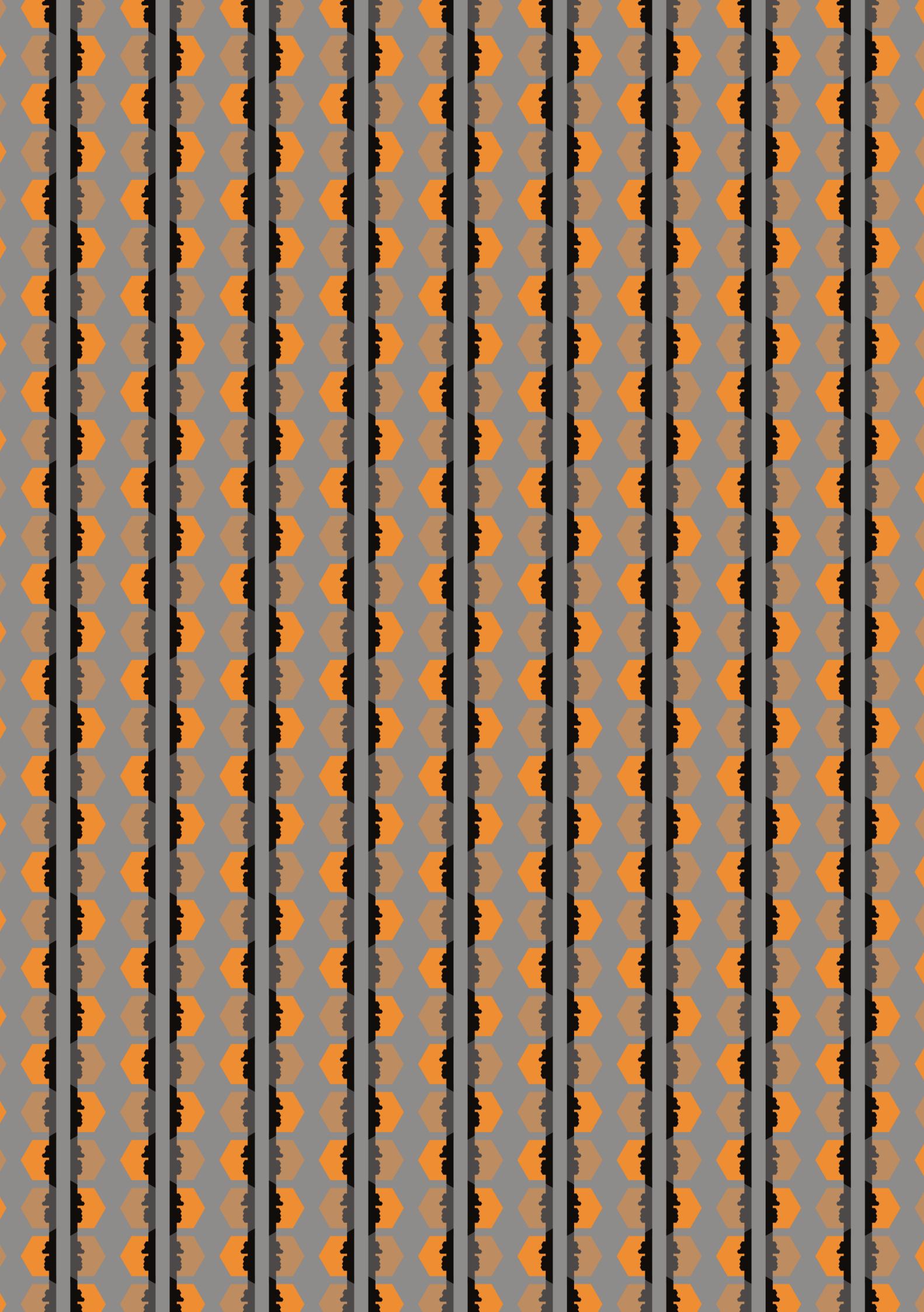




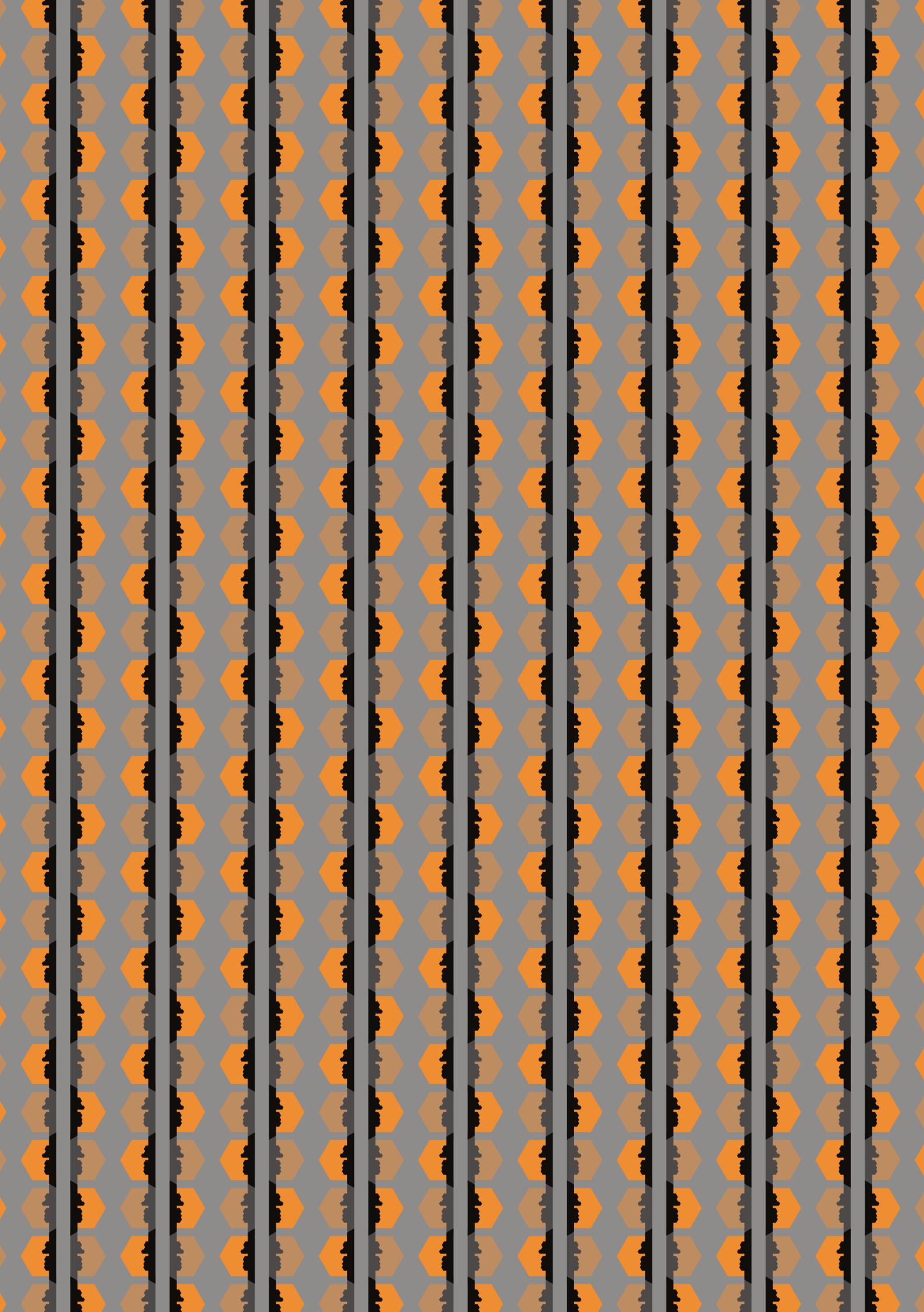


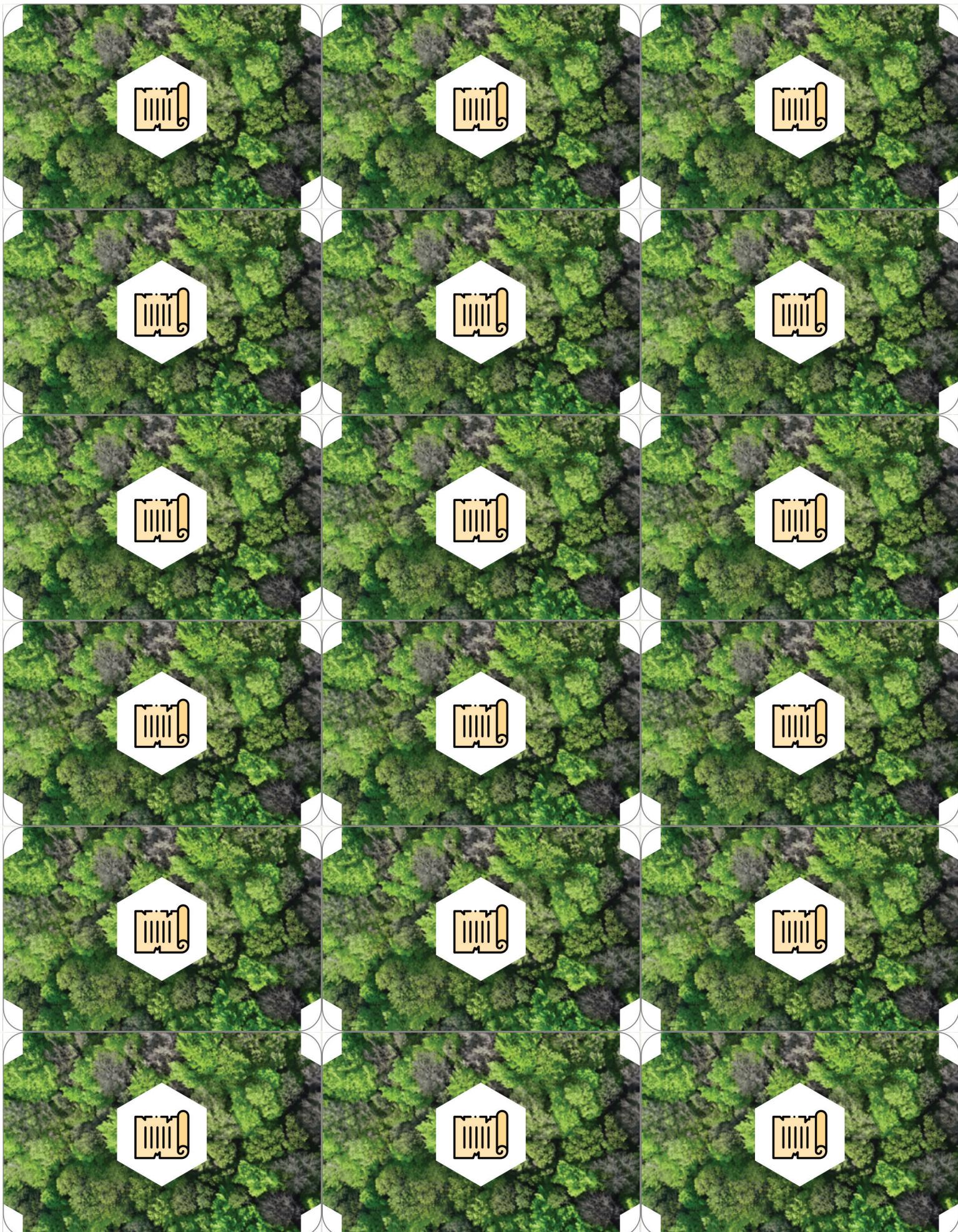


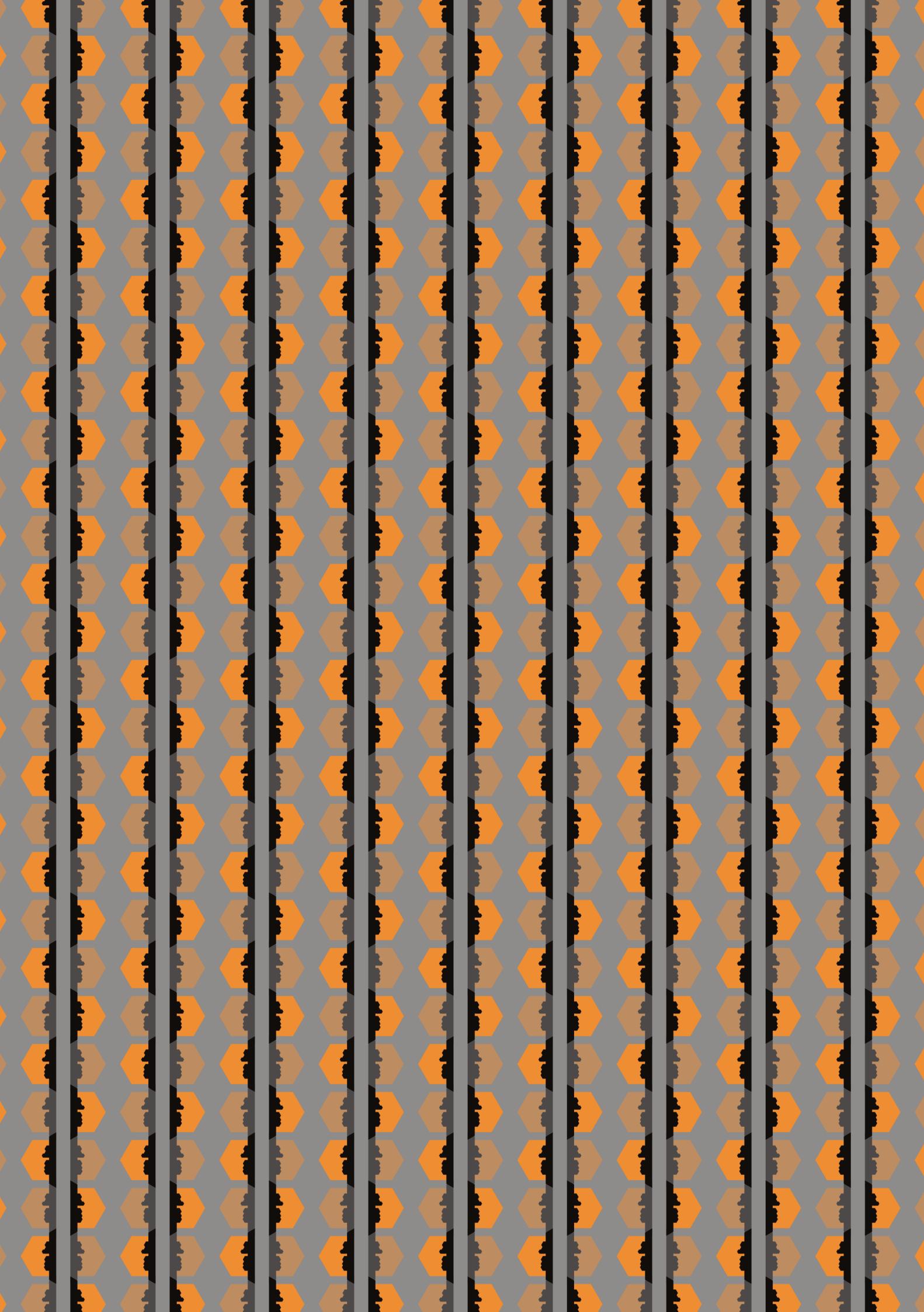














### Retter Cuxtans



### Retter Cuxtans



### Retter Cuxtans



### Retter Cuxtans



### Retter Cuxtans



### Retter Cuxtans

1 Siegpunkt

1 Siegpunkt

1 Siegpunkt

1 Siegpunkt

1 Siegpunkt

1 Siegpunkt



### Längste Handelsstraße

2 Siegpunkte

Diese Karte erhält der Spieler, der zuerst fünf zusammenhängende Straßen besitzt.

Kann ein anderer Spieler eine längere Straße bauen, so muß ihm diese Karte sofort übergeben werden.



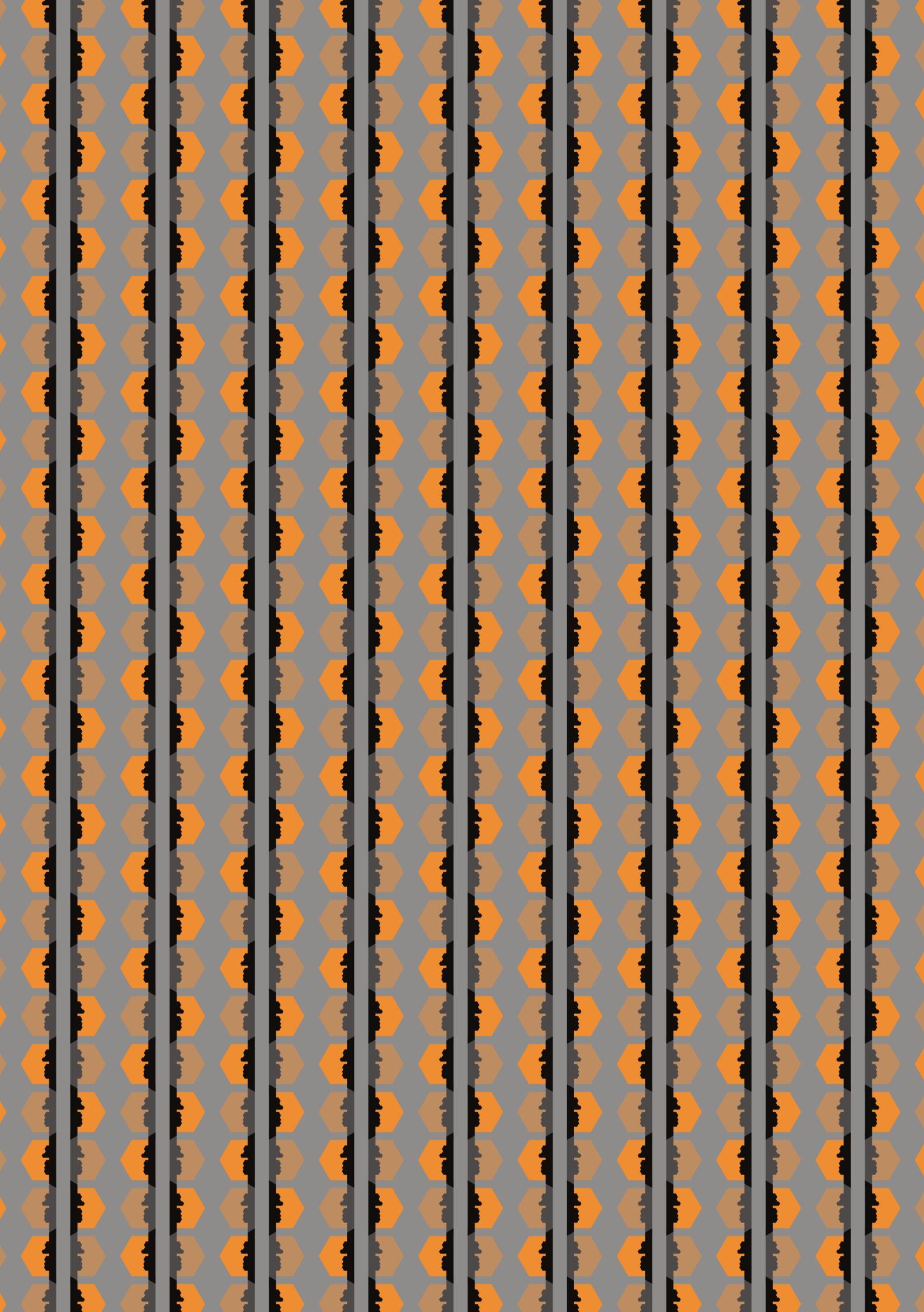
### Retter Cuxtans

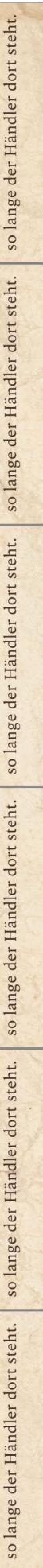
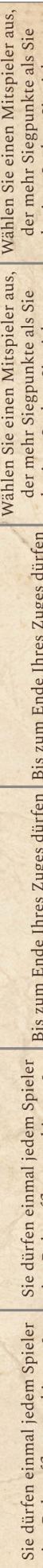
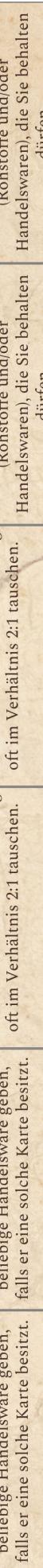
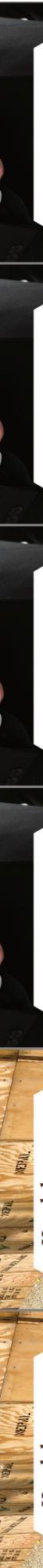


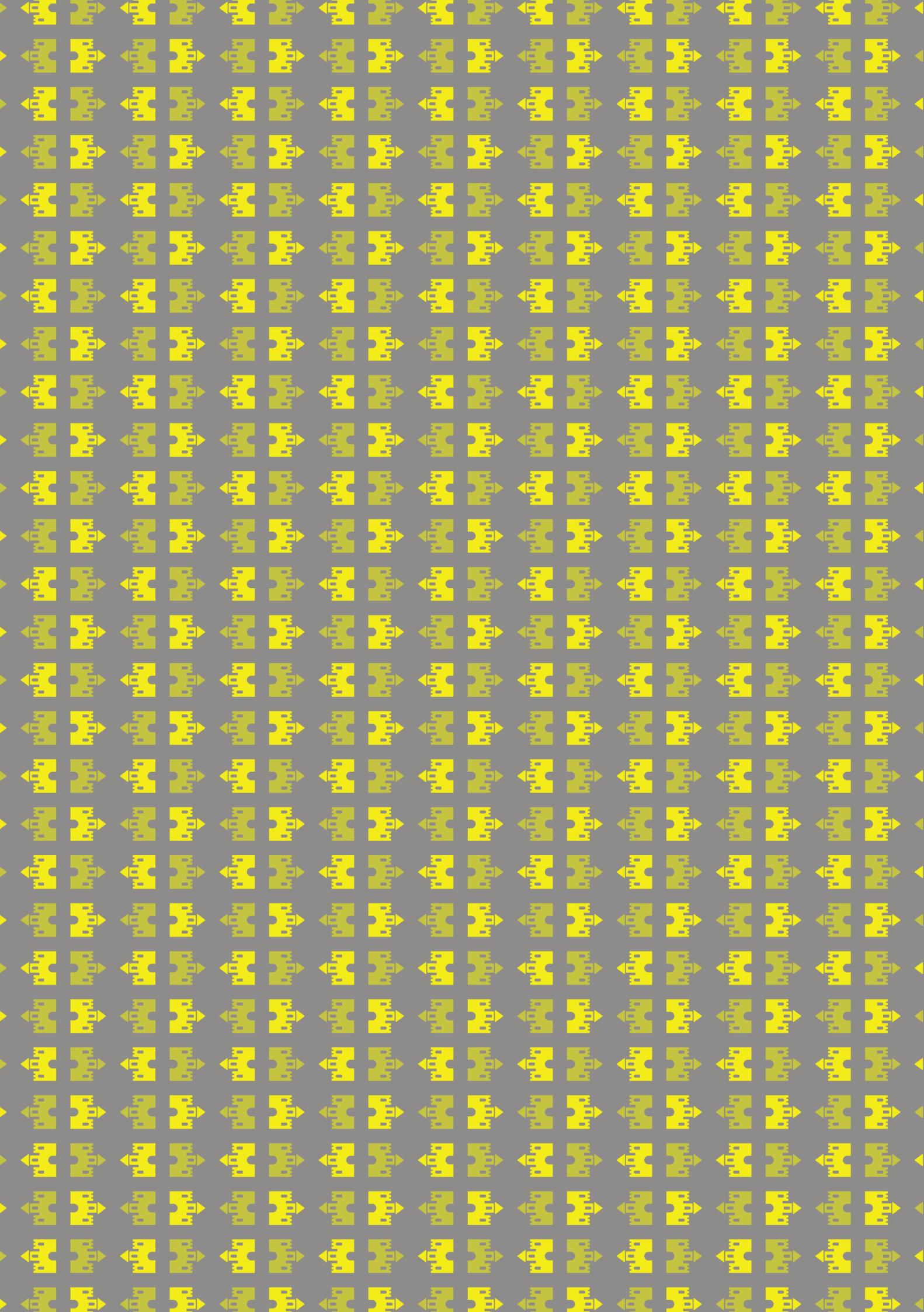
### Retter Cuxtans

1 Siegpunkt

1 Siegpunkt



	<p><b>Händler</b></p> <p>Stellen Sie den „Händler“ auf eine Landschaft neben eine Ihrer Siedlungen oder Städte. Sie dürfen die Rohstoffe dieser Landschaft 2:1 tauschen, so lange der Händler dort steht.</p>	<p><b>Händler</b></p> <p>Stellen Sie den „Händler“ auf eine Landschaft neben eine Ihrer Siedlungen oder Städte. Sie dürfen die Rohstoffe dieser Landschaft 2:1 tauschen, so lange der Händler dort steht.</p>	<p><b>Händler</b></p> <p>Stellen Sie den „Händler“ auf eine Landschaft neben eine Ihrer Siedlungen oder Städte. Sie dürfen die Rohstoffe dieser Landschaft 2:1 tauschen, so lange der Händler dort steht.</p>	<p><b>Händler</b></p> <p>Stellen Sie den „Händler“ auf eine Landschaft neben eine Ihrer Siedlungen oder Städte. Sie dürfen die Rohstoffe dieser Landschaft 2:1 tauschen, so lange der Händler dort steht.</p>
	<p><b>Handelsflotte</b></p> <p>Stellen Sie den „Händler“ auf eine Landschaft neben eine Ihrer Siedlungen oder Städte. Sie dürfen die Rohstoffe dieser Landschaft 2:1 tauschen, so lange der Händler dort steht.</p>		<p><b>Handelsflotte</b></p> <p>Stellen Sie den „Händler“ auf eine Landschaft neben eine Ihrer Siedlungen oder Städte. Sie dürfen die Rohstoffe dieser Landschaft 2:1 tauschen, so lange der Händler dort steht.</p>	
	<p><b>Handelshafen</b></p> <p>Stellen Sie den „Händler“ auf eine Landschaft neben eine Ihrer Siedlungen oder Städte. Sie dürfen die Rohstoffe dieser Landschaft 2:1 tauschen, so lange der Händler dort steht.</p>		<p><b>Handelshafen</b></p> <p>Stellen Sie den „Händler“ auf eine Landschaft neben eine Ihrer Siedlungen oder Städte. Sie dürfen die Rohstoffe dieser Landschaft 2:1 tauschen, so lange der Händler dort steht.</p>	
	<p><b>Rohstoff-Monopol</b></p> <p>Bestimmen Sie eine Rohstoffsorte. Bestimmen Sie eine Rohstoffsorte. Jeder Mitspieler muss Ihnen 1 Karte dieser Handelsware geben, falls er eine solche Karte besitzt.</p>		<p><b>Rohstoff-Monopol</b></p> <p>Bestimmen Sie eine Rohstoffsorte. Bestimmen Sie eine Rohstoffsorte. Jeder Mitspieler muss Ihnen 1 Karte dieser Handelsware geben, falls er eine solche Karte besitzt.</p>	
	<p><b>Handelswaren-Monopol</b></p> <p>Bestimmen Sie eine Handelsware. Jeder Mitspieler muss Ihnen 1 Karte dieser Handelsware geben, falls er eine solche Karte besitzt.</p>		<p><b>Handelswaren-Monopol</b></p> <p>Bestimmen Sie eine Handelsware. Bestimmen Sie eine Handelsware. Jeder Mitspieler muss Ihnen 1 Karte dieser Handelsware geben, falls er eine solche Karte besitzt.</p>	





## Feldherr

## Feldherr

## Diplomat

## Diplomat

## Bischof

## Bischof



Versetzen Sie den Räuber. Ziehen Sie von jedem Mitspieler, der wenigstens eine Siedlung/Stadt an dem neuen Räuberfeld besitzt, 1 Handkarte (Rohstoff bzw. Handelsware).

Politik



Sie dürfen eine beliebige, endständige Straße (ohne Abschluss durch gleichfarbige Straße oder Figur) entfernen. Wenn Sie eine eigene Straße entfernen, dürfen Sie diese sofort wieder einsetzen.

Politik



Wenn Sie diese Karte ausspielen, aktivieren Sie sofort kostenlos alle eigenen Ritter.

Politik



## Saboteur

## Saboteur



## Intrige

## Intrige



## Hochzeit

## Hochzeit

Jeder Ihrer Mitspieler, der gleich viele oder mehr Siegpunkte als Sie besitzt, verliert sofort die Hälfte seiner Handkarten (Rohstoffe bzw. Handelswaren).

Politik



## Verfassung

## Verfassung



## Überläufer

## Überläufer



## Überläufer



## Spion



## Spion



## Spion

Bestimmen Sie einen Mitspieler, der einen beliebigen seiner eigenen Ritter vom Spielfeld nehmen muss. Stellen Sie dann einen Ihrer Ritter derselben Stufe auf.

Politik

Bestimmen Sie einen Mitspieler, der einen beliebigen seiner eigenen Ritter vom Spielfeld nehmen muss. Stellen Sie dann einen Ihrer Ritter derselben Stufe auf.

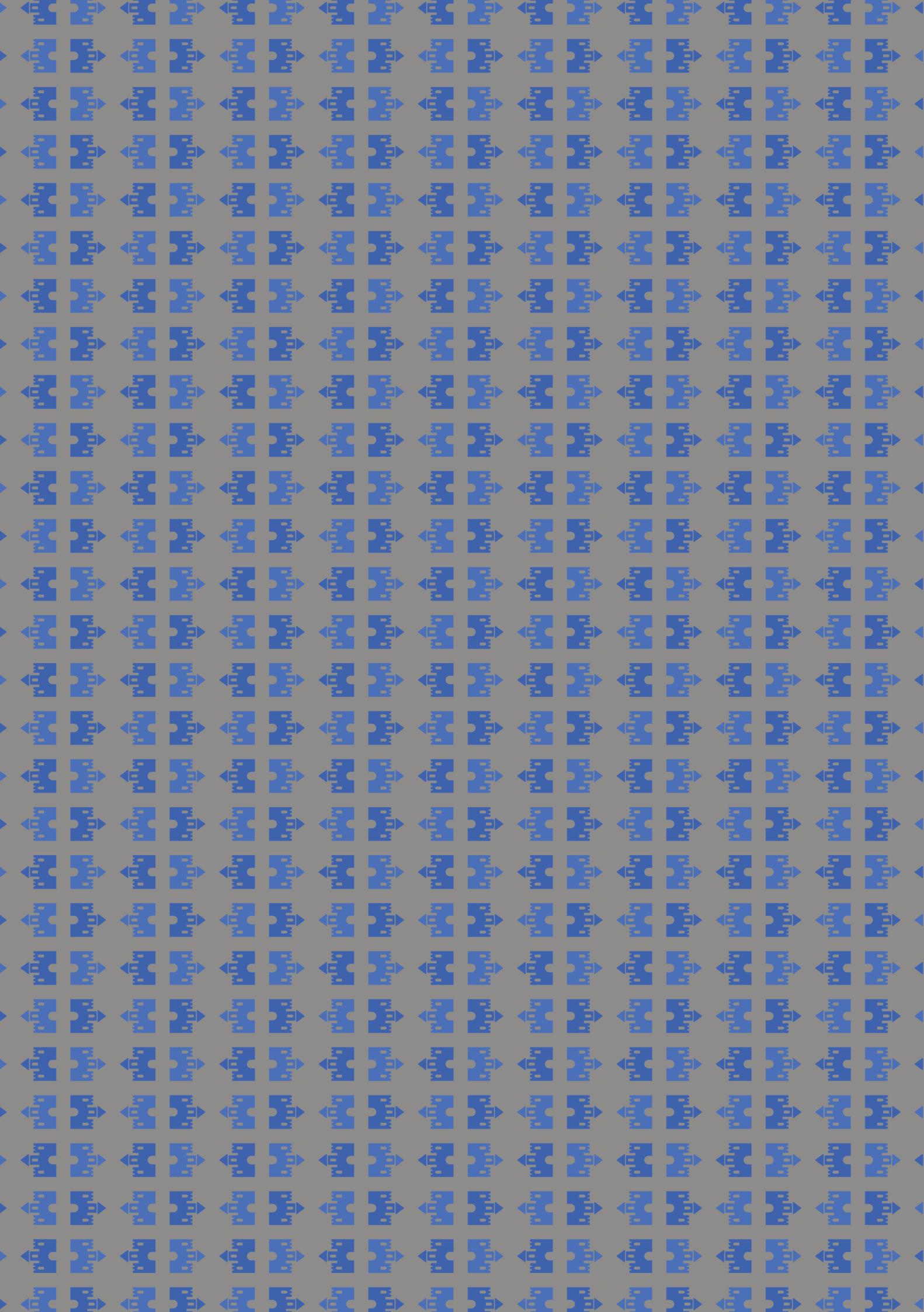
Politik

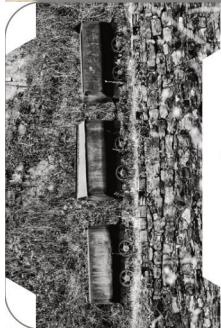
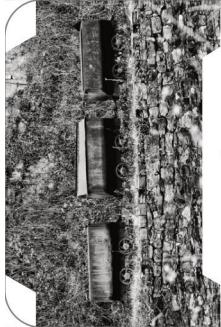
Sehen Sie sich die Fortschrittskarten eines beliebigen Spielers an und nehmen Sie 1 davon an sich.

Politik

Sehen Sie sich die Fortschrittskarten eines beliebigen Spielers an und nehmen Sie 1 davon an sich.

Politik





## Bergbau

Nehmen Sie sich für jedes Erzfeld, an dem Sie mit mindestens einer Siedlung oder Stadt sitzen, 2 Rohstoffkarten Erz.



## Ingenieur

Nehmen Sie sich für jedes Erzfeld, an dem Sie mit mindestens einer Siedlung oder Stadt sitzen, 2 Rohstoffkarten Erz.



## Straßenbau

Nehmen Sie diese Karte ausspielen, bauen Sie sofort kostenlos 2 Straßen. (Mit Seefahrer: auch 2 Schiffe oder 1 Straße und 1 Schiff)

## Wissenschaft

## Bergbau

Nehmen Sie sich für jedes Erzfeld, an dem Sie mit mindestens einer Siedlung oder Stadt sitzen, 2 Rohstoffkarten Erz.



## Erfinder

Ein Stadtausbau (Kloster, Rathaus usw.) kostet Sie in dieser Runde eine Handelsware weniger.



## Ingenieur

Nehmen Sie sich für jedes Zahレンチes miteinander, niemals aber die Chips 2, 12, 6, 8 und Pasch. Zudem dürfen gleiche Zahレンチes auch nach dem Vertauschen nicht nebeneinander liegen.



## Straßenbau

Nehmen Sie diese Karte ausspielen, bauen Sie sofort kostenlos 2 Straßen.

## Wissenschaft

## Baukran

Ein Stadtausbau (Kloster, Rathaus usw.) kostet Sie in dieser Runde eine Handelsware weniger.



## Erfinder

Ein Stadtausbau (Kloster, Rathaus usw.) kostet Sie in dieser Runde eine Handelsware weniger.



## Ingenieur

Vertauschen Sie zwei Zahレンチes miteinander, niemals aber die Chips 2, 12, 6, 8 und Pasch. Zudem dürfen gleiche Zahレンチes auch nach dem Vertauschen nicht nebeneinander liegen.



## Straßenbau

Nehmen Sie diese Karte ausspielen, bauen Sie sofort kostenlos 2 Straßen. (Mit Seefahrer: auch 2 Schiffe oder 1 Straße und 1 Schiff)

## Wissenschaft

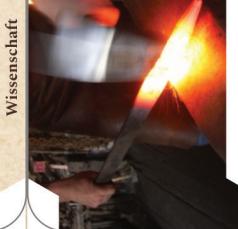
## Alchimist

Spielen Sie diese Karte vor Ihrem Würfelwurf und bestimmen Sie das Ergebnis beider Augenwürfel. Danach werfen Sie wie üblich den Ereigniswürfel und führen zuerst das Ereignis aus.



## Buchdruck

Nehmen Sie sich für jedes Getreidefeld, an dem Sie mit mindestens einer Siedlung oder Stadt sitzen, 2 Rohstoffkarten Getreide.



## Schmiedekunst

Nehmen Sie diese Karte ausspielen,

## Wissenschaft

## Bewässerung

Nehmen Sie sich für jedes Getreidefeld, an dem Sie mit mindestens einer Siedlung oder Stadt sitzen, 2 Rohstoffkarten Getreide.



## Bewässerung

Nehmen Sie sich für jedes Getreidefeld, an dem Sie mit mindestens einer Siedlung oder Stadt sitzen, 2 Rohstoffkarten Getreide.



## Medizin

Für 2 Erz und 1 Getreide wandeln Sie eine Ihrer Siedlungen in eine Stadt um.

## Wissenschaft

## Medizin

Nehmen Sie sich für jedes Getreidefeld, an dem Sie mit mindestens einer Siedlung oder Stadt sitzen, 2 Rohstoffkarten Getreide.



## Medizin

Nehmen Sie sich für jedes Getreidefeld, an dem Sie mit mindestens einer Siedlung oder Stadt sitzen, 2 Rohstoffkarten Getreide.



## Medizin

Für 2 Erz und 1 Getreide wandeln Sie eine Ihrer Siedlungen in eine Stadt um.

## Wissenschaft

