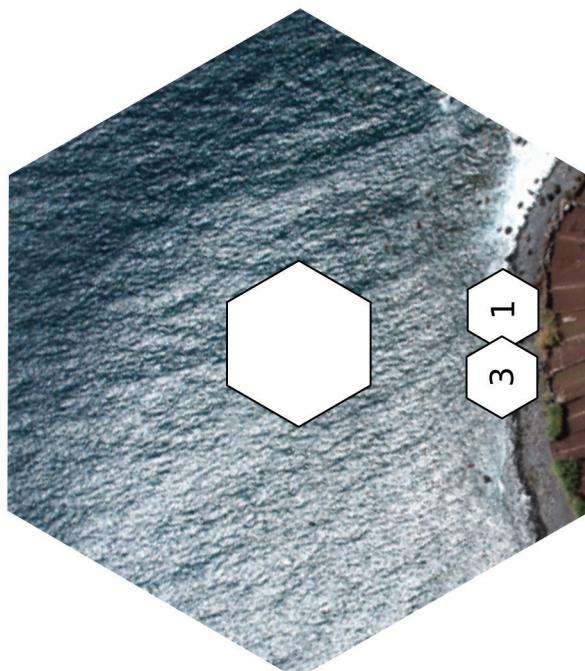
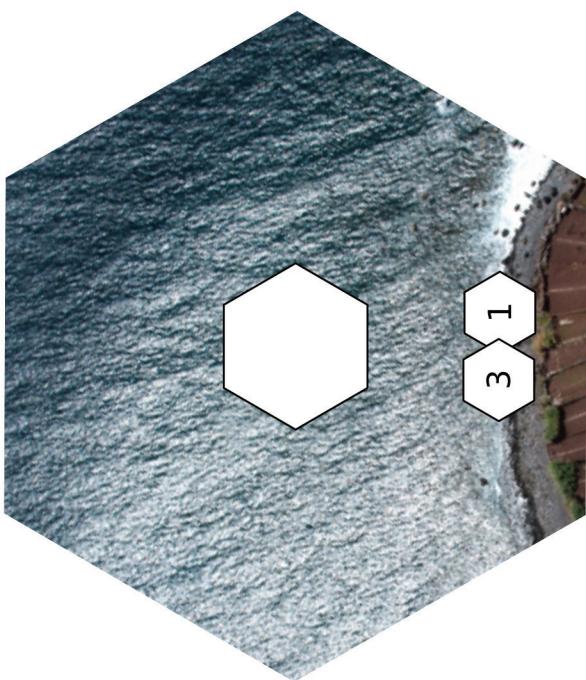


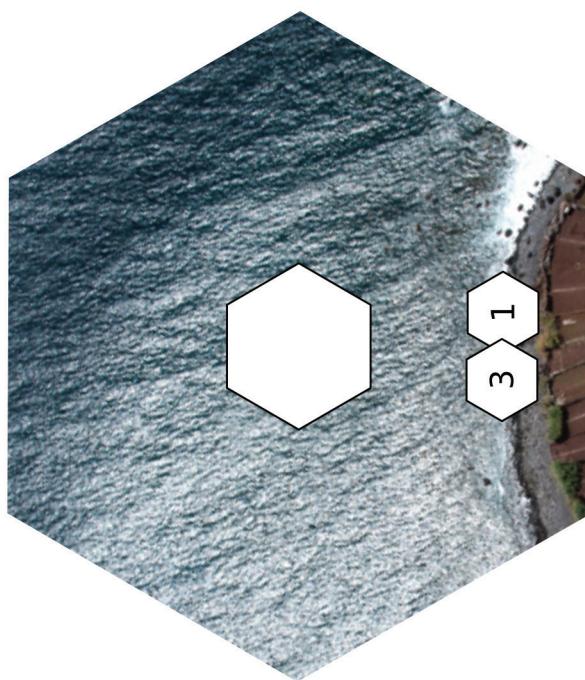
2  
1



3  
1



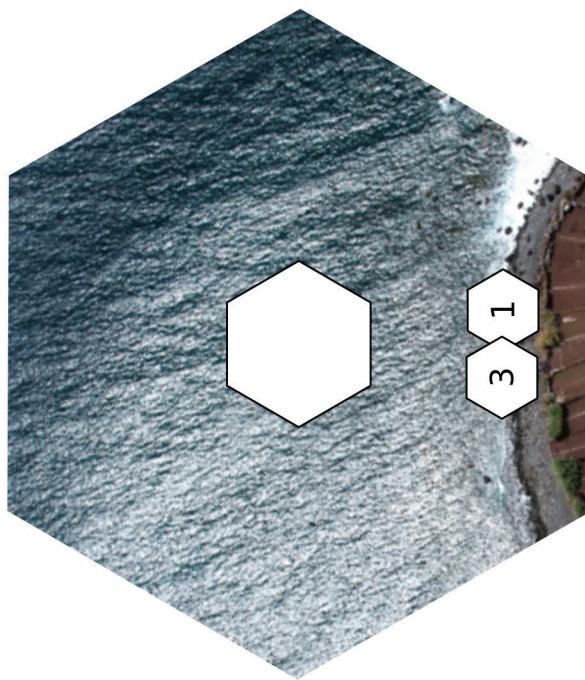
3  
1



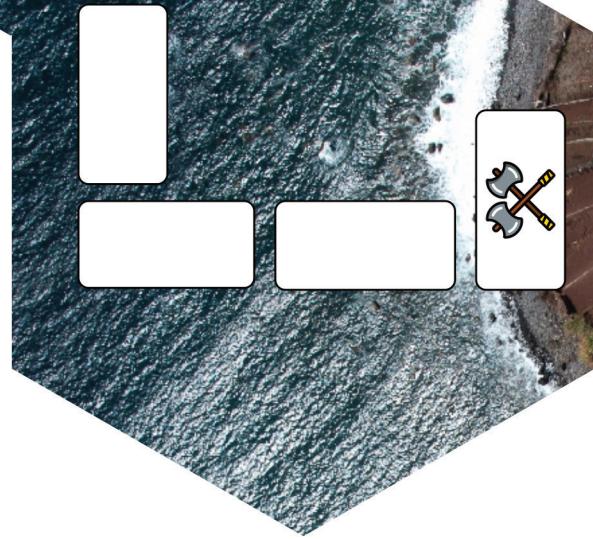
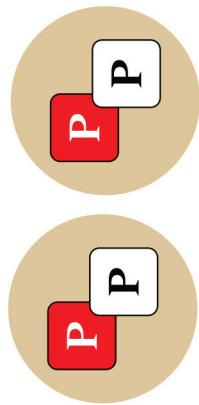
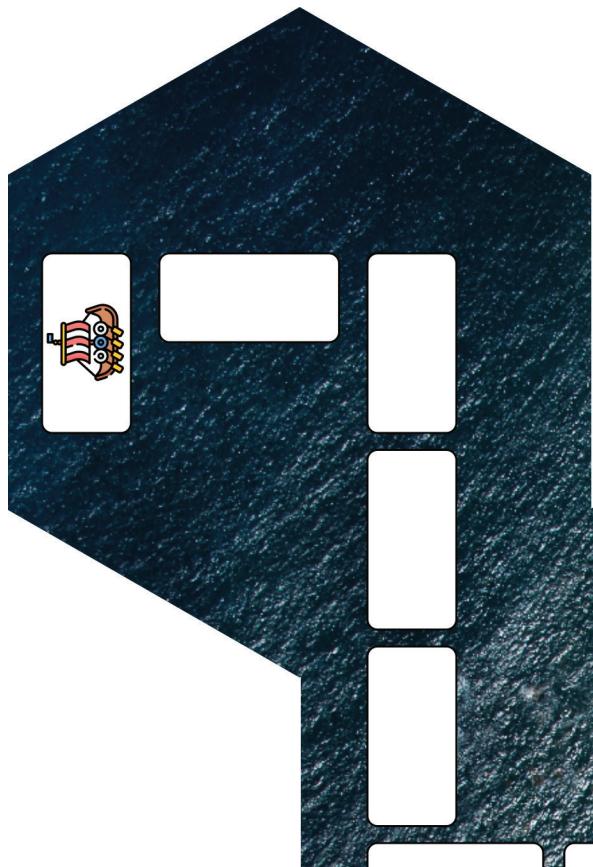
3  
1

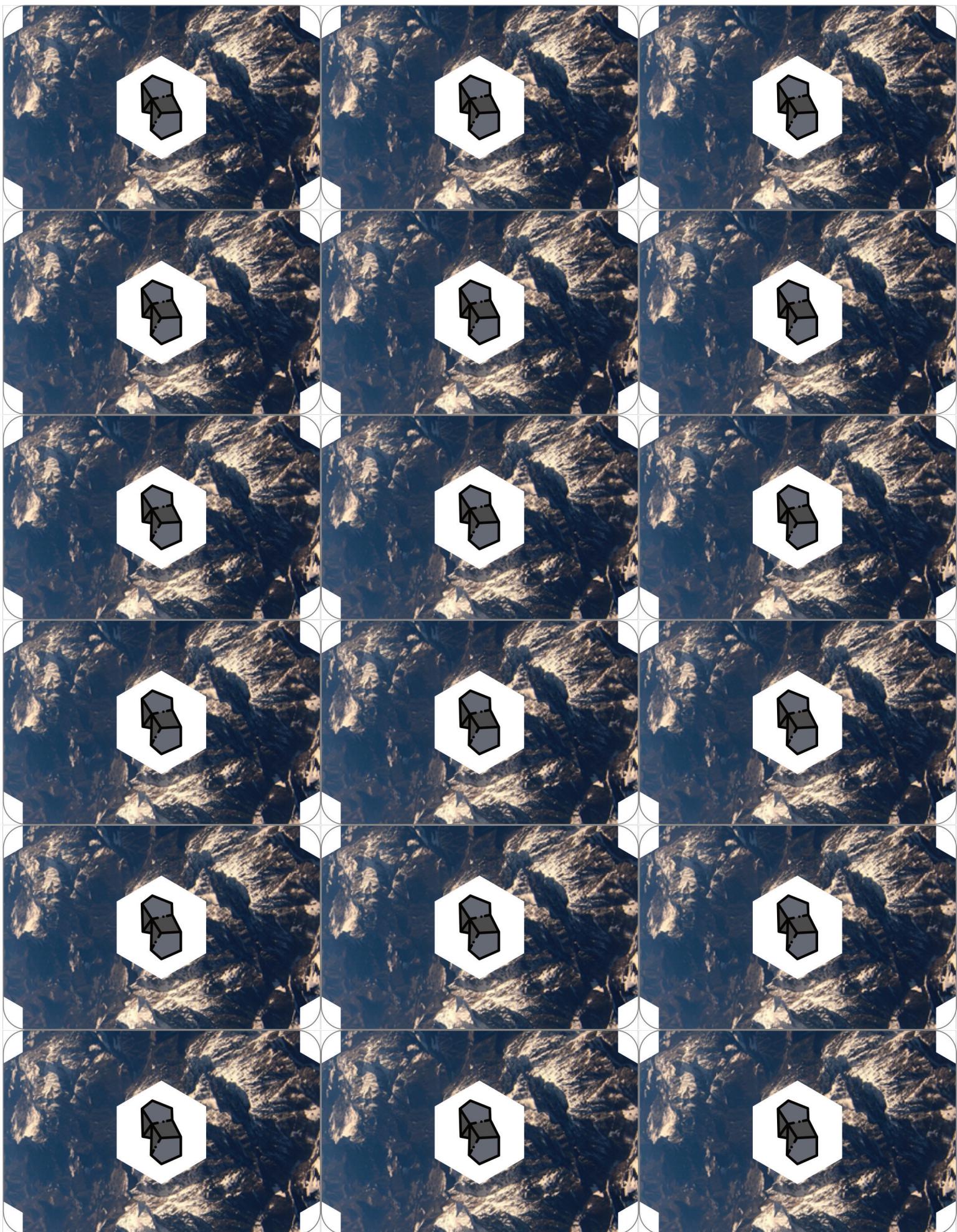


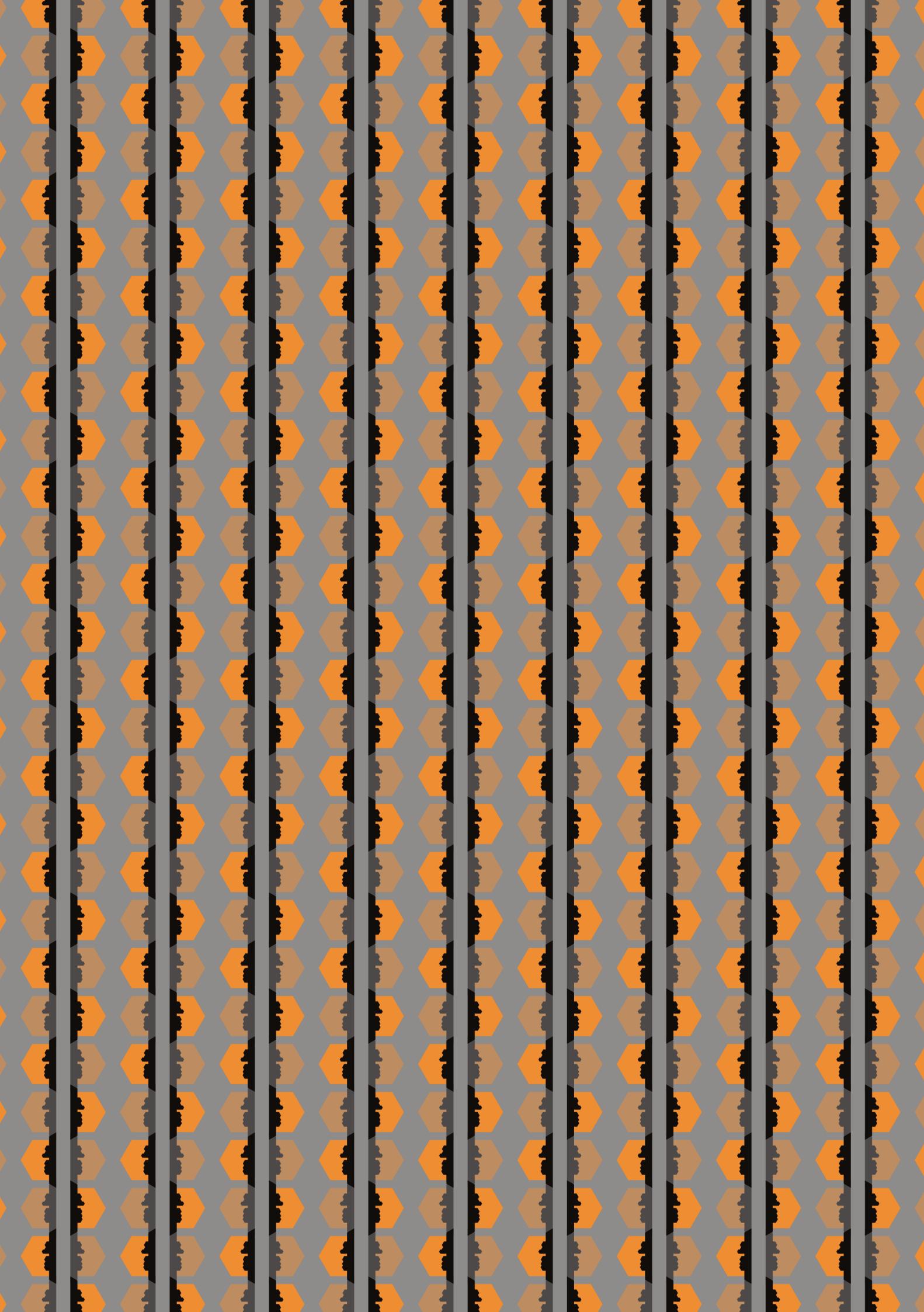
2  
1



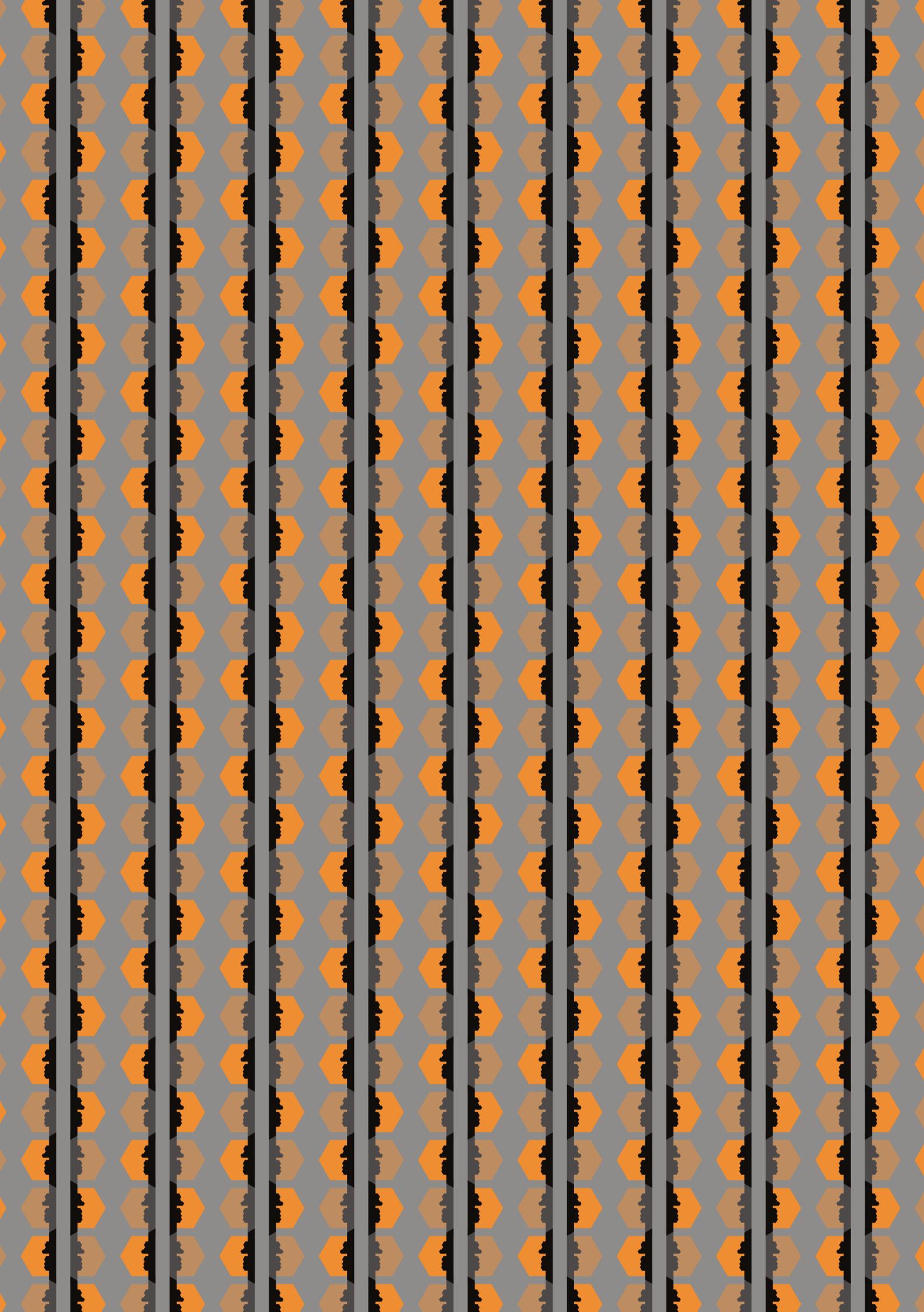
3  
1

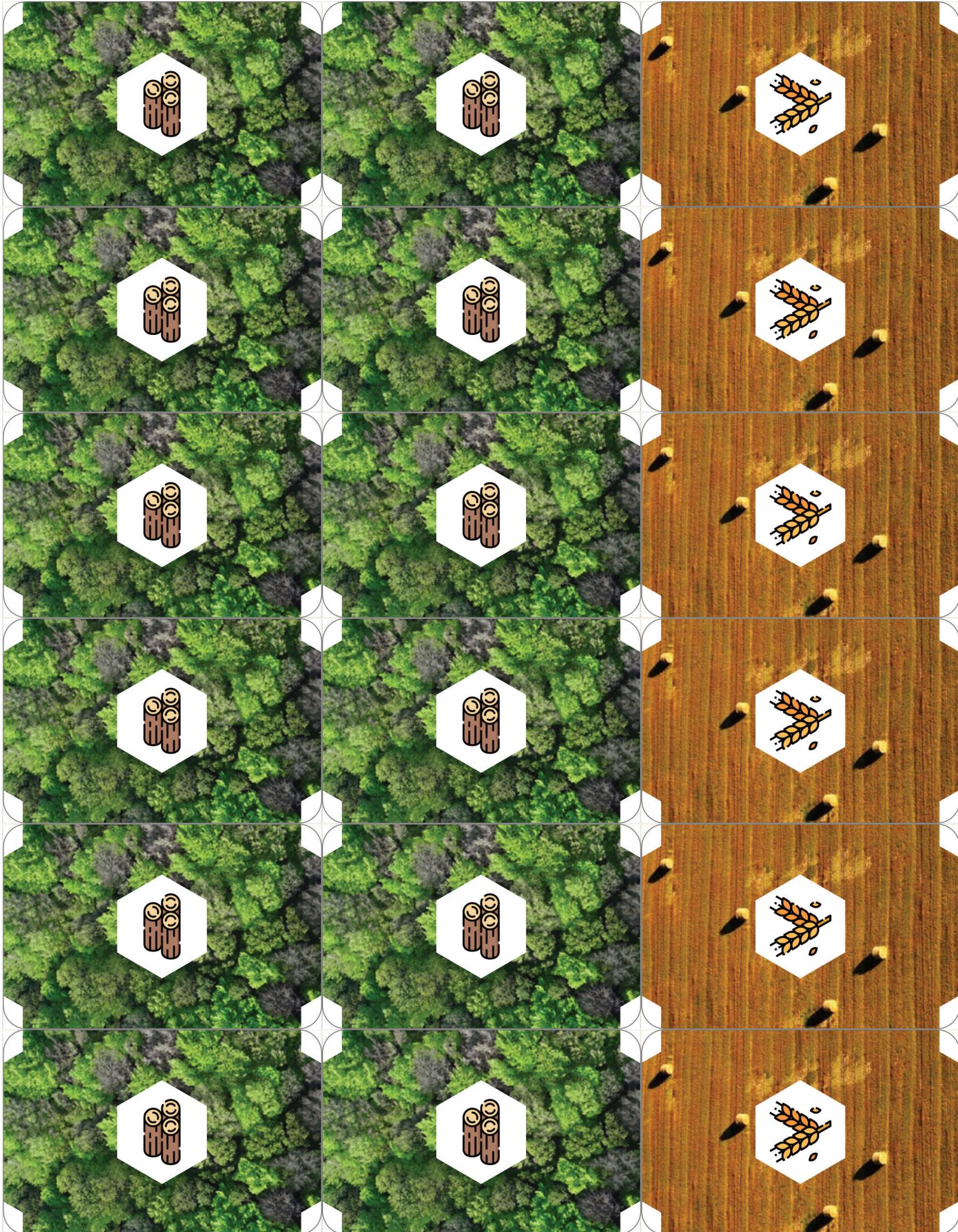


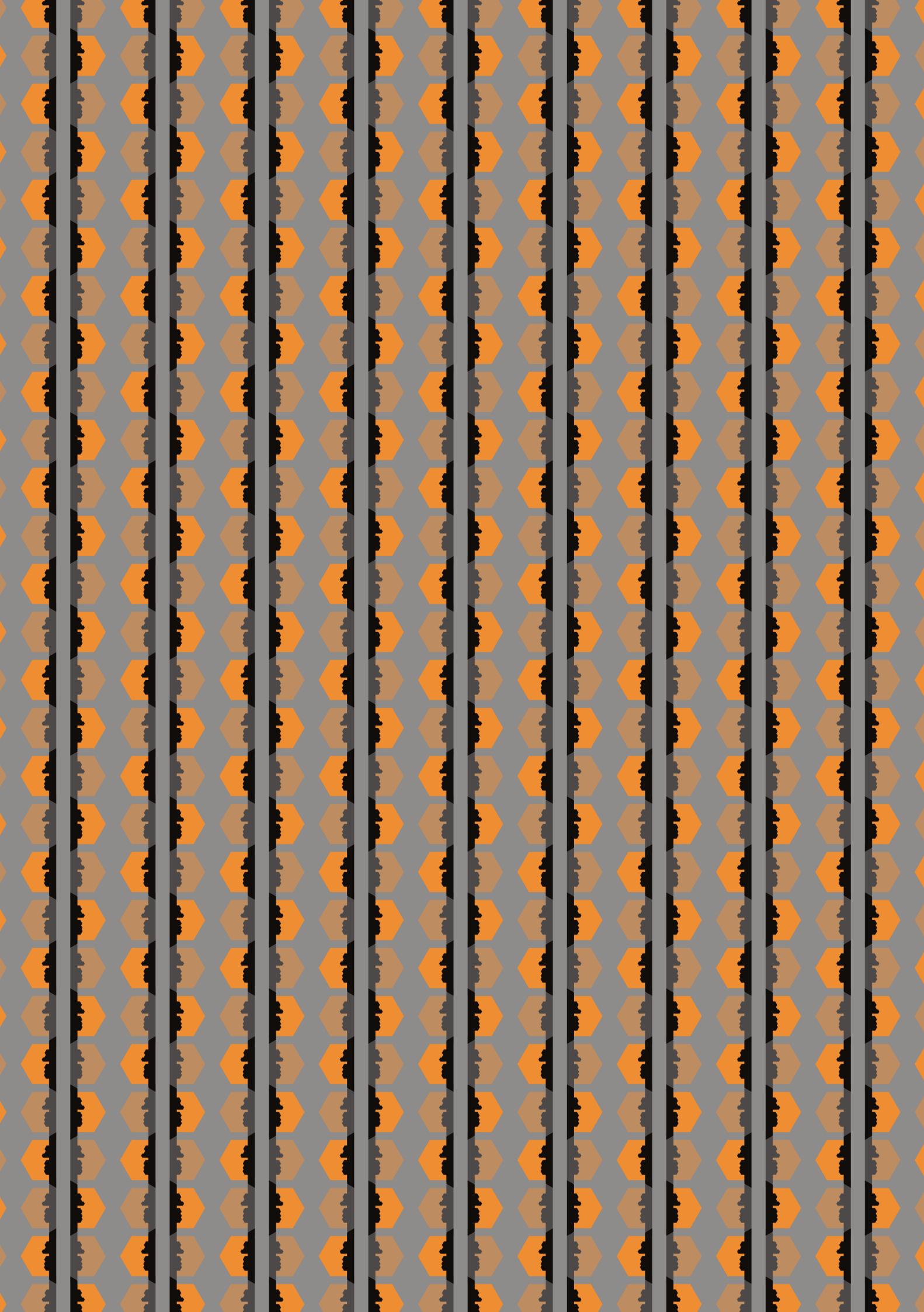




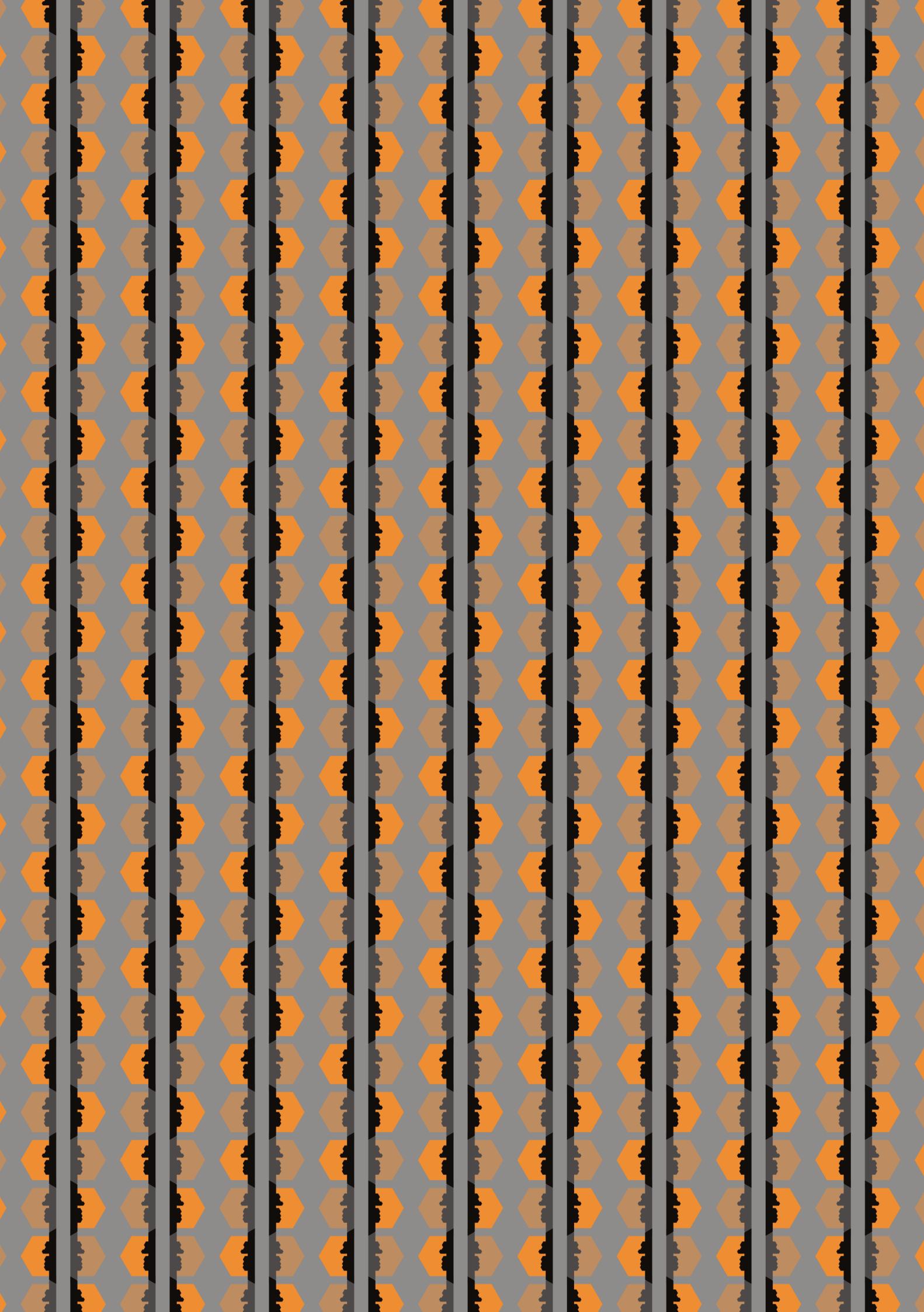


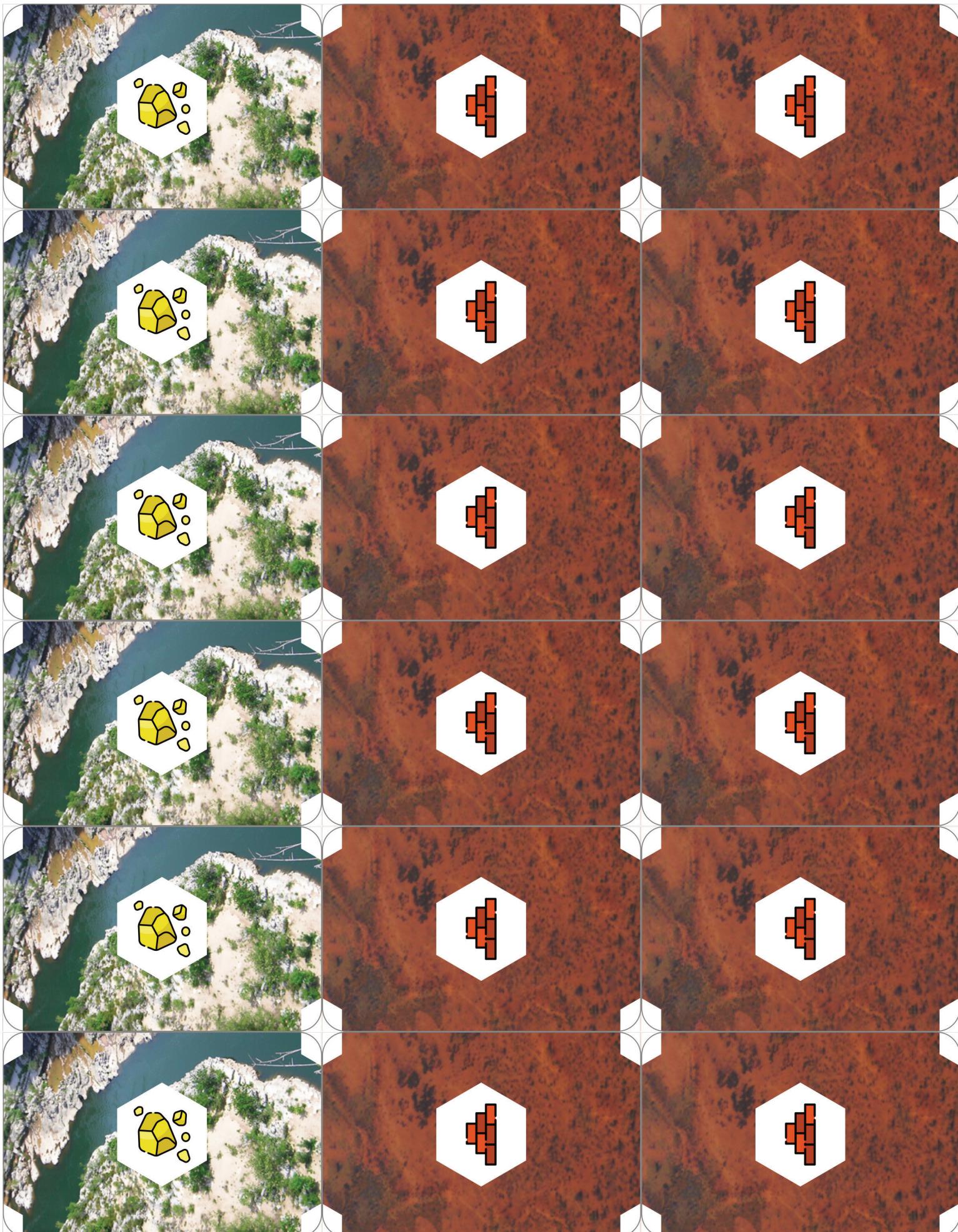


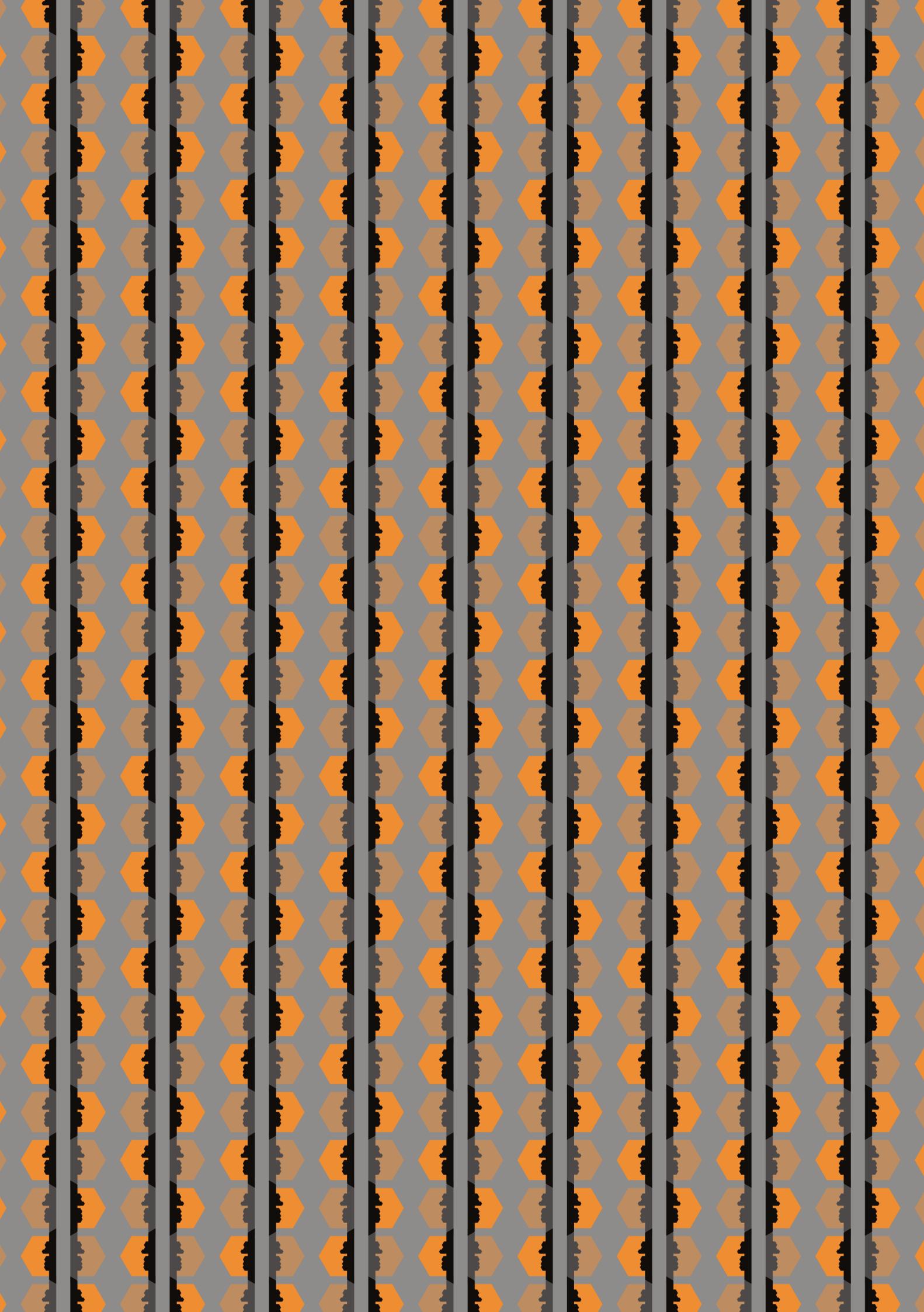


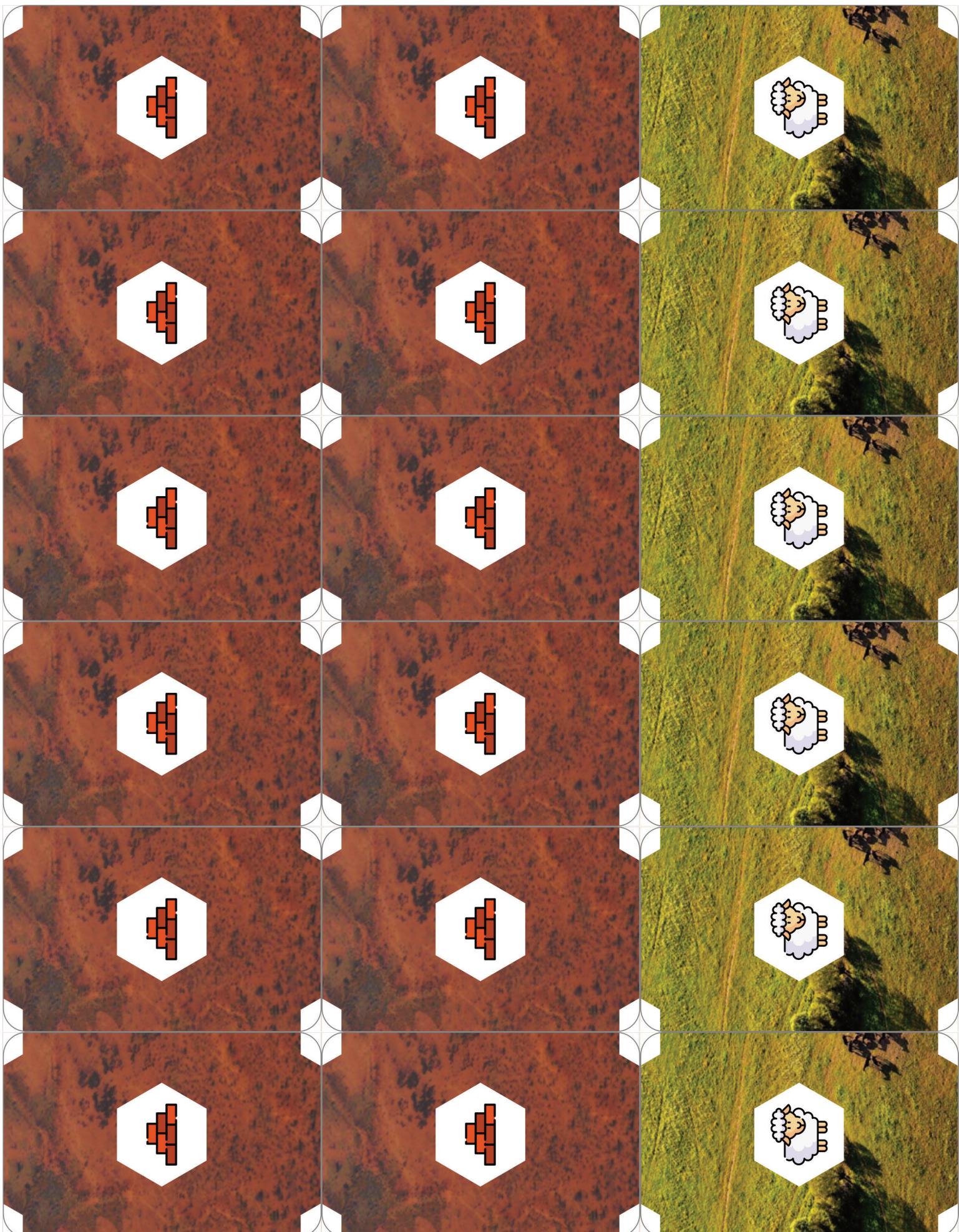


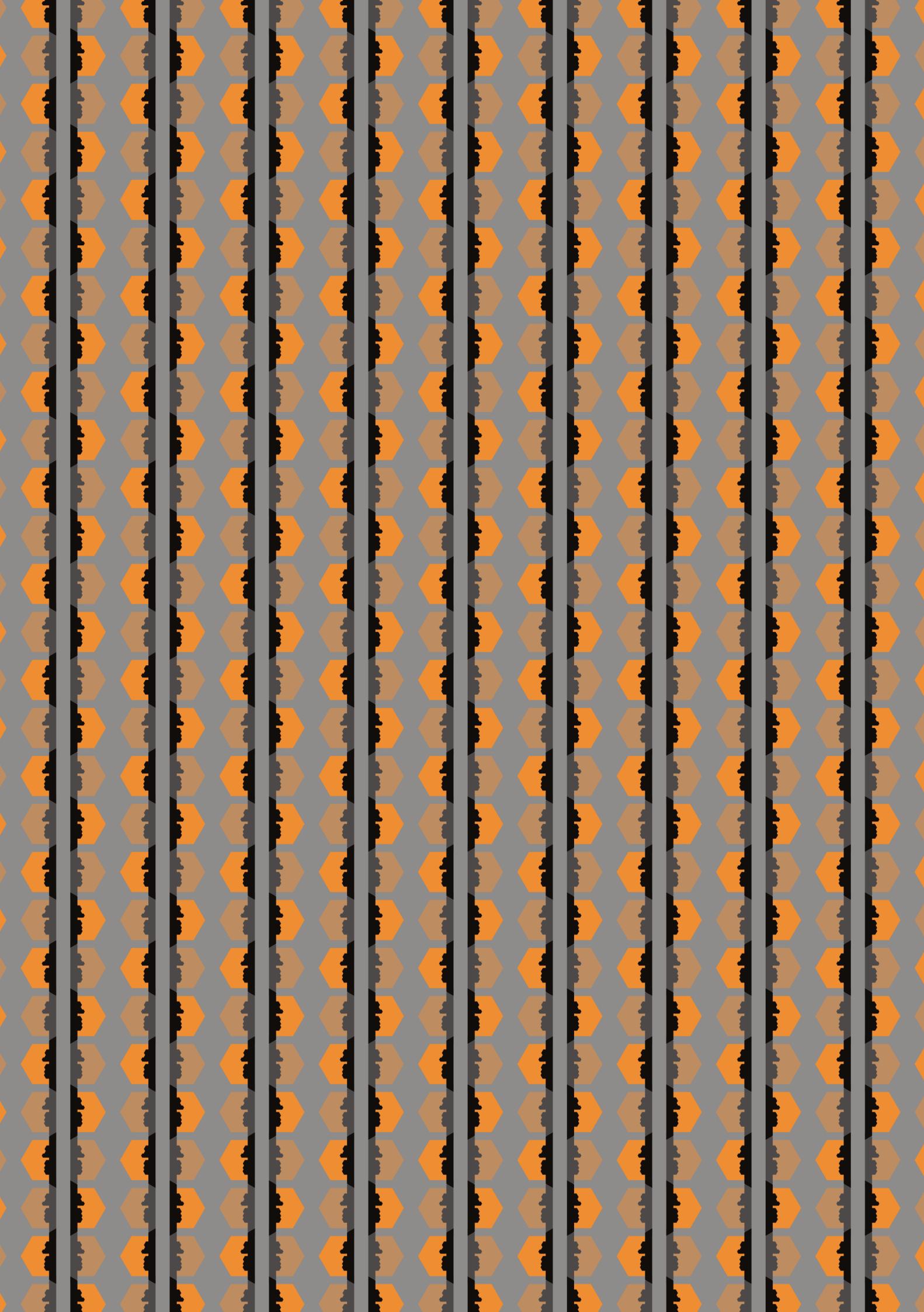


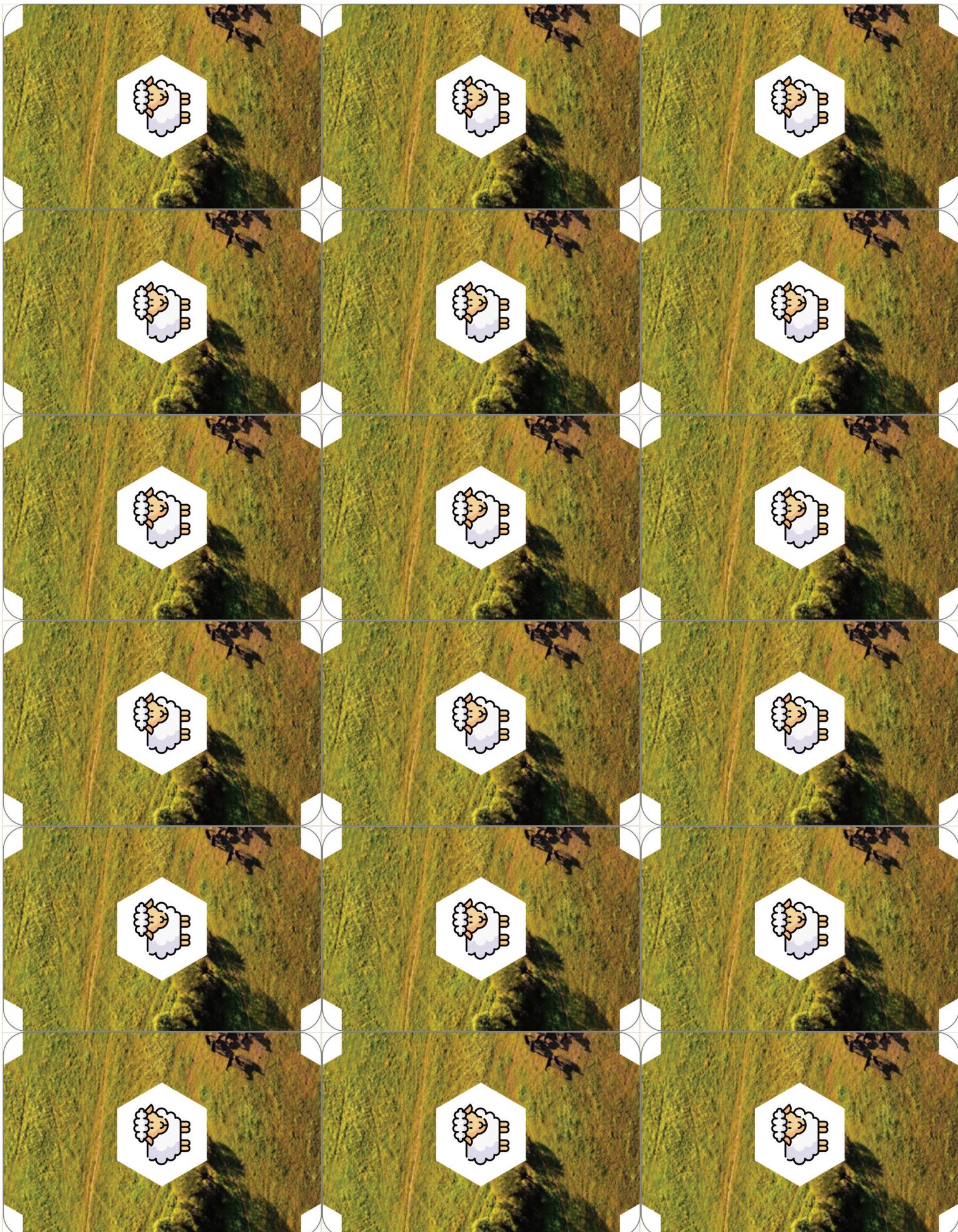


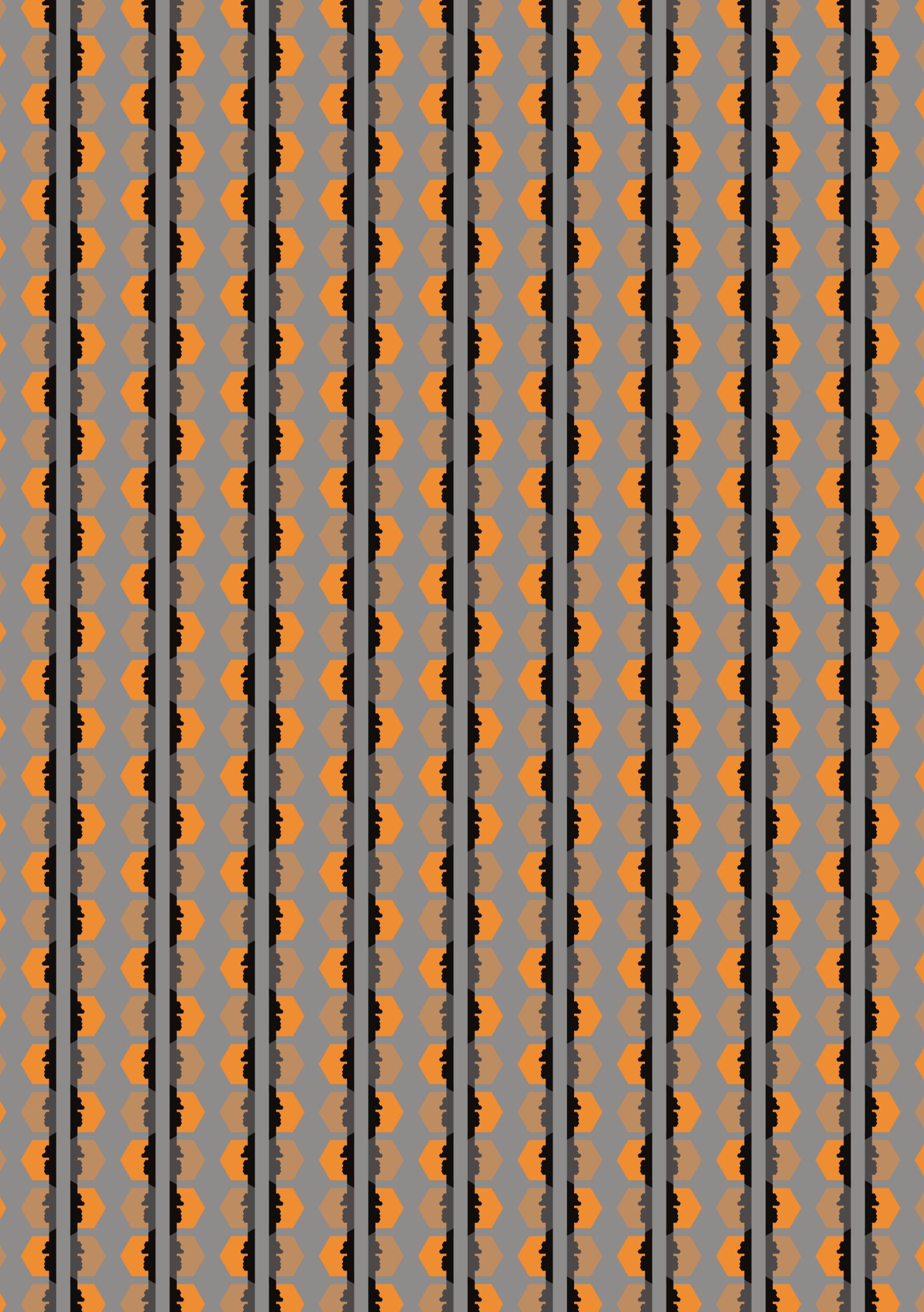


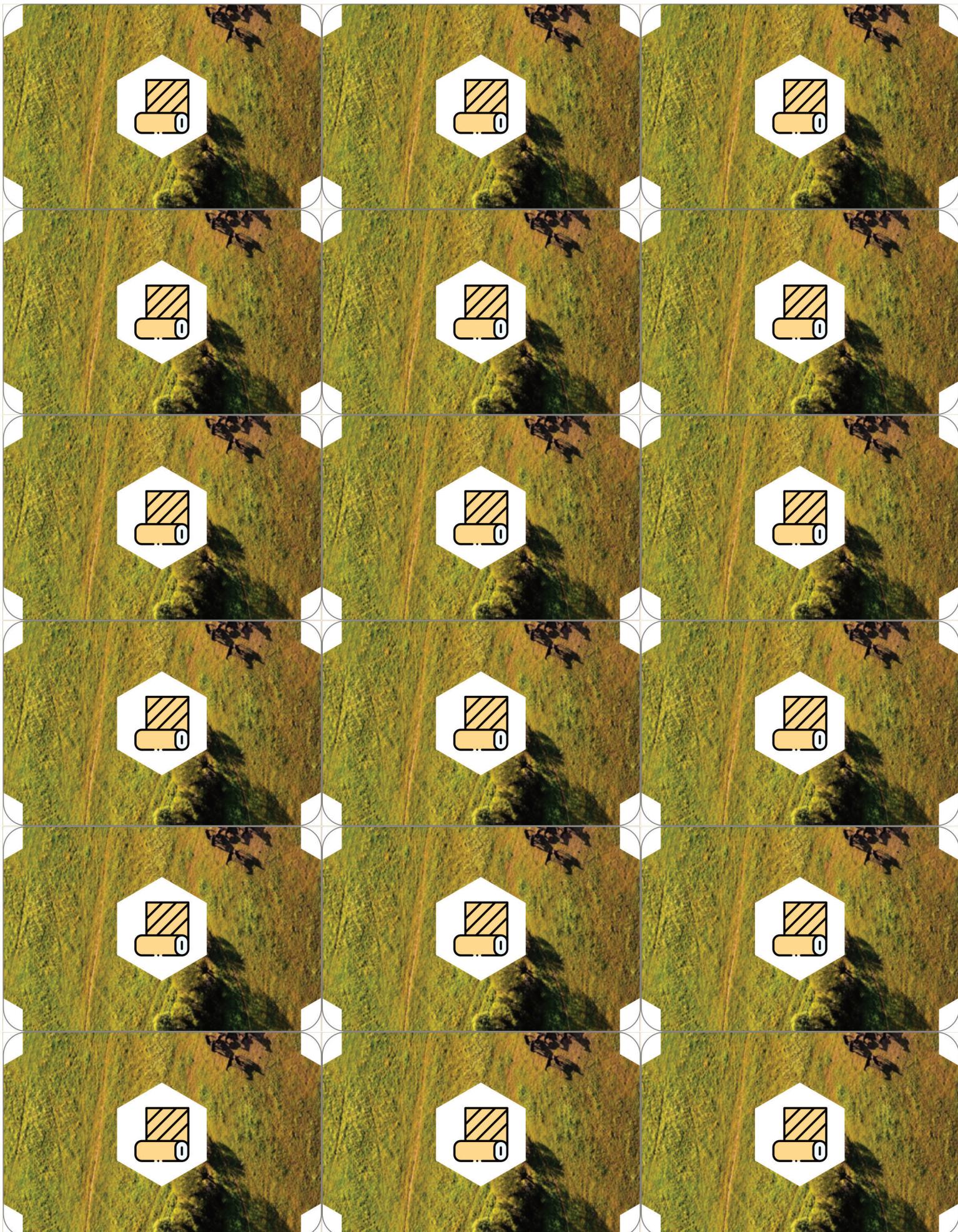


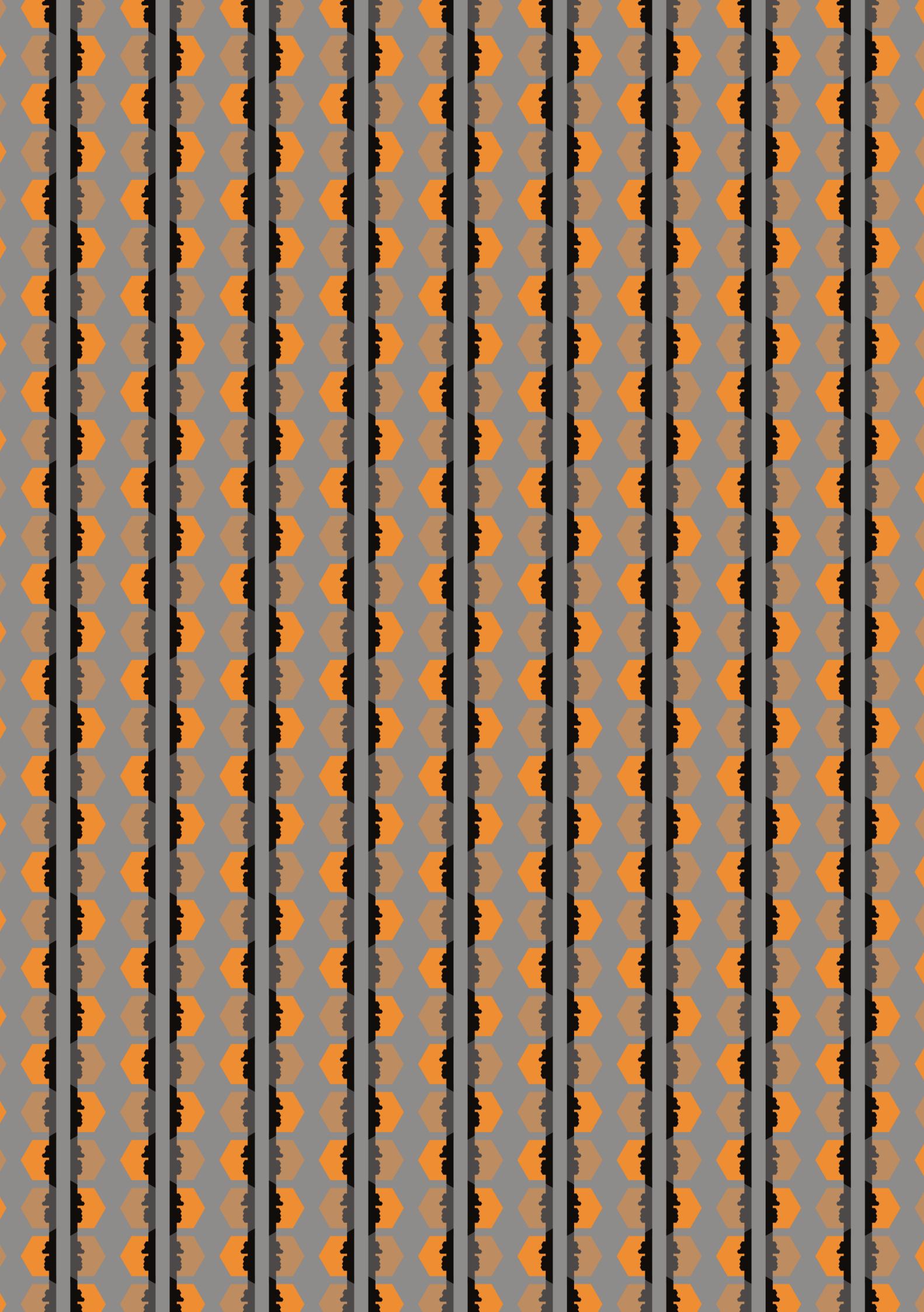




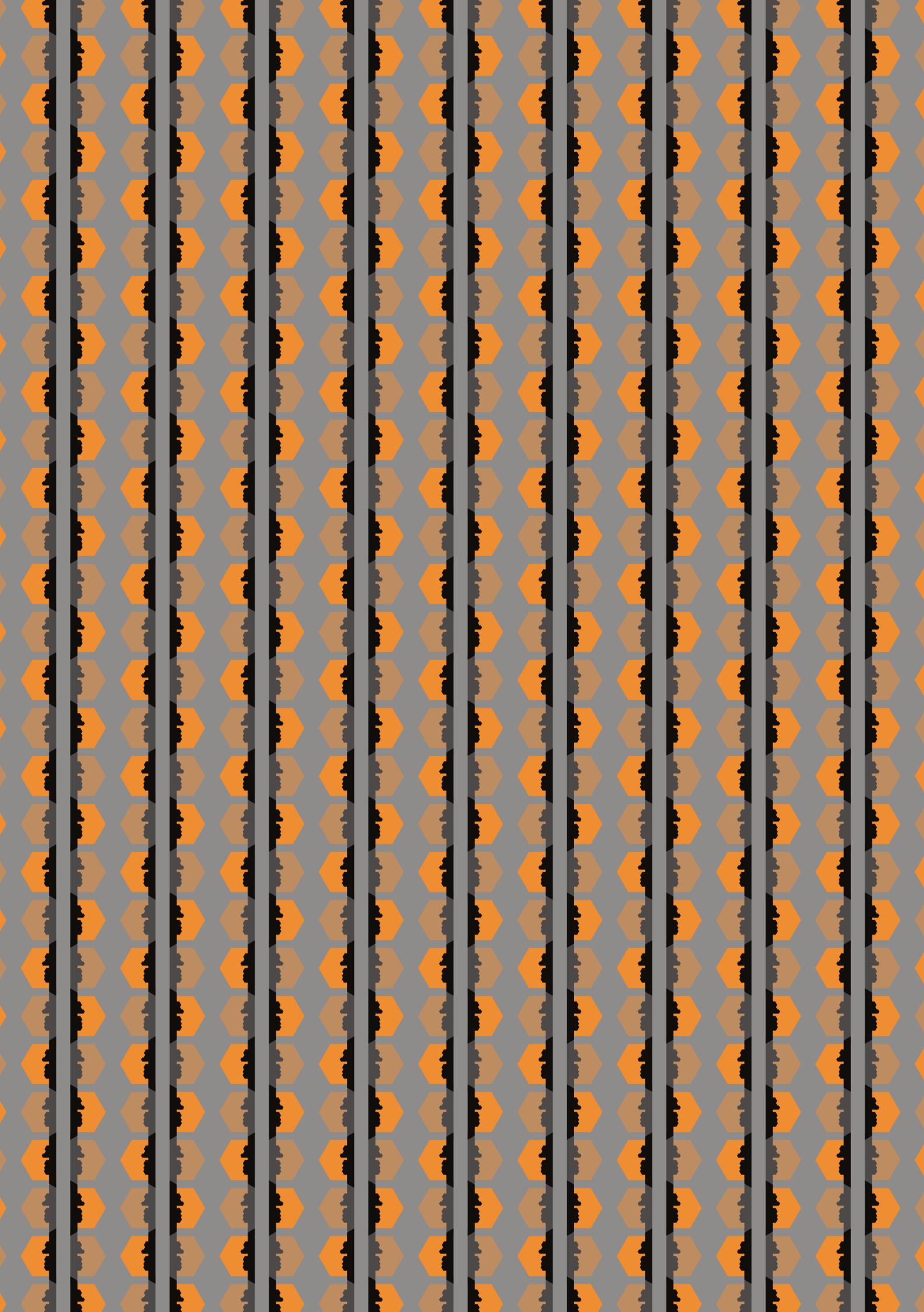


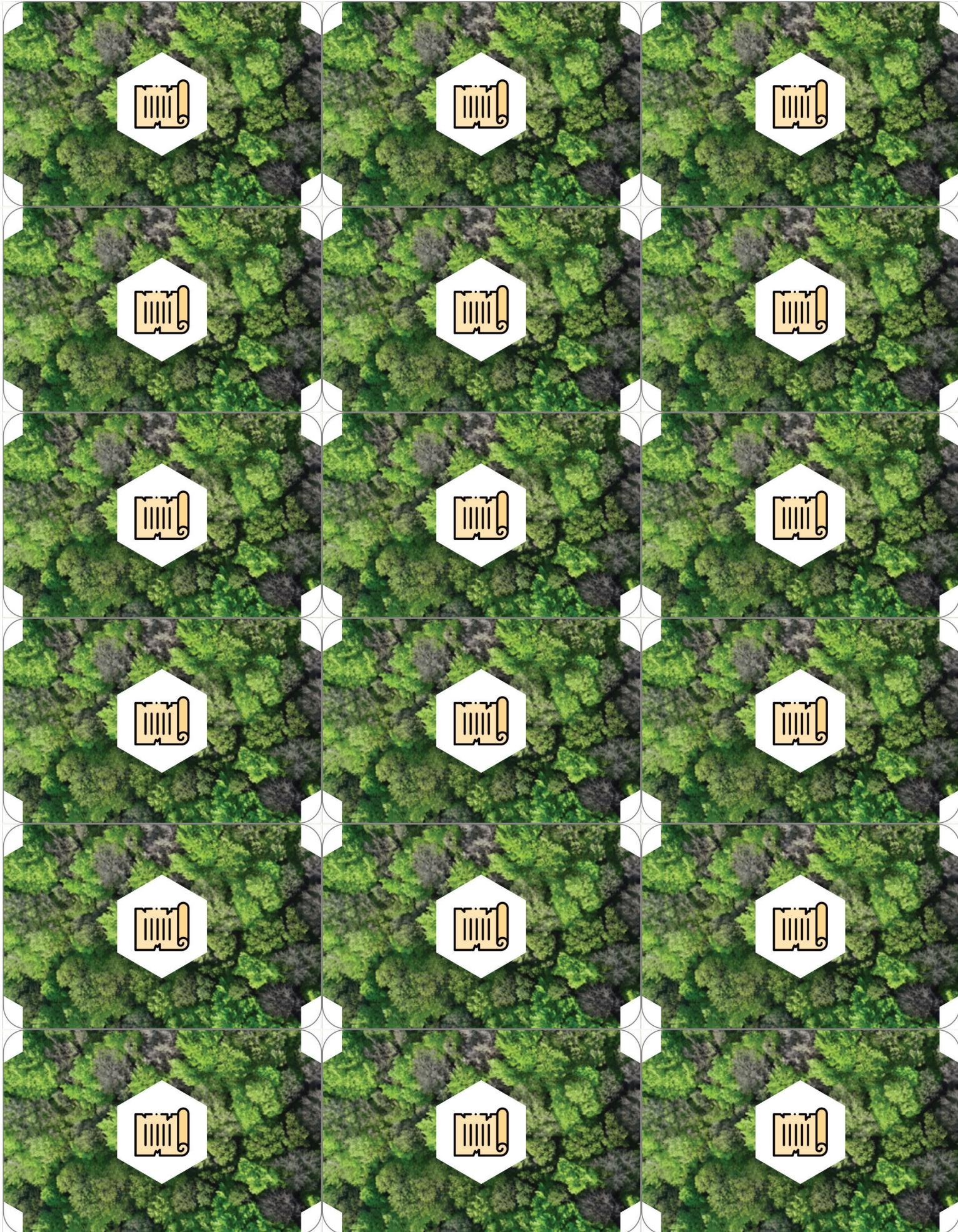


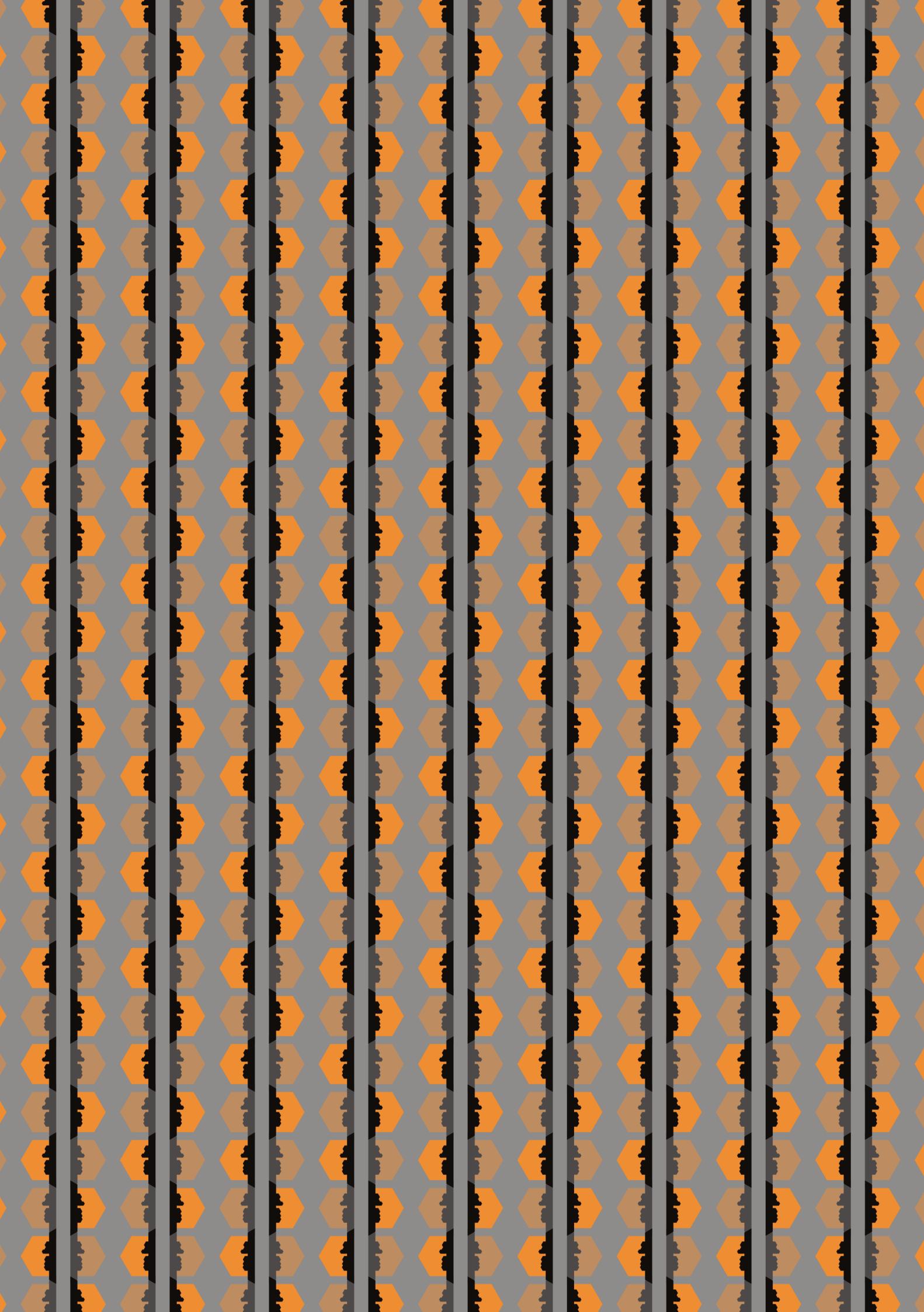














### Retter Cuxtans

1 Siegpunkt



### Retter Cuxtans

1 Siegpunkt



### Retter Cuxtans

1 Siegpunkt



### Retter Cuxtans

1 Siegpunkt



### Retter Cuxtans

1 Siegpunkt



### Retter Cuxtans

1 Siegpunkt



### Retter Cuxtans

1 Siegpunkt



### Retter Cuxtans

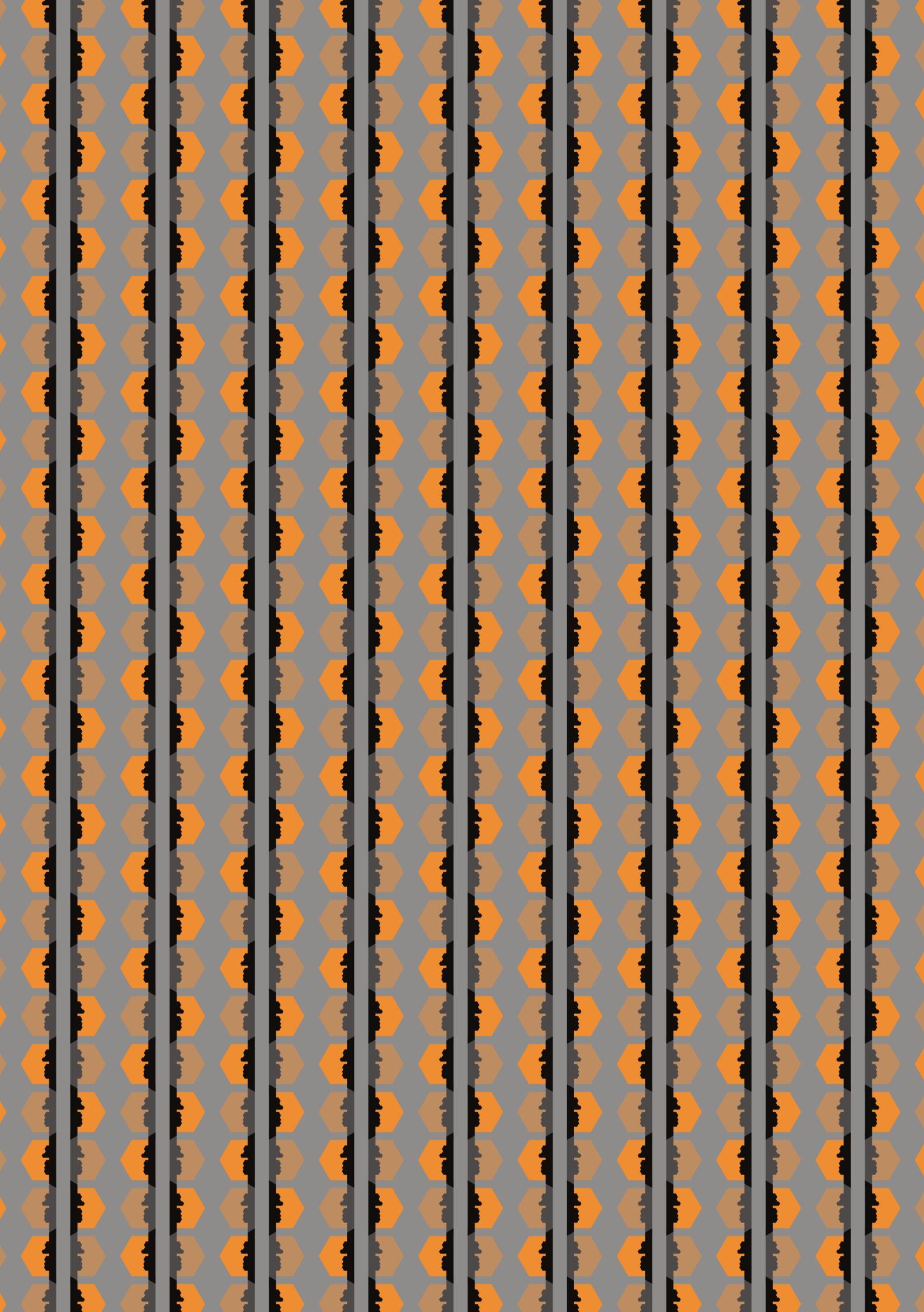
1 Siegpunkt

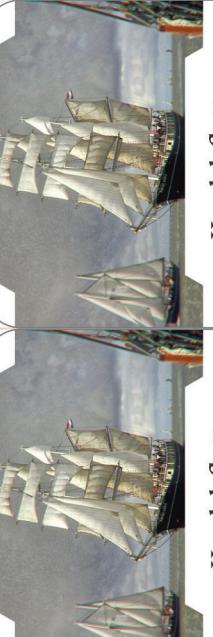


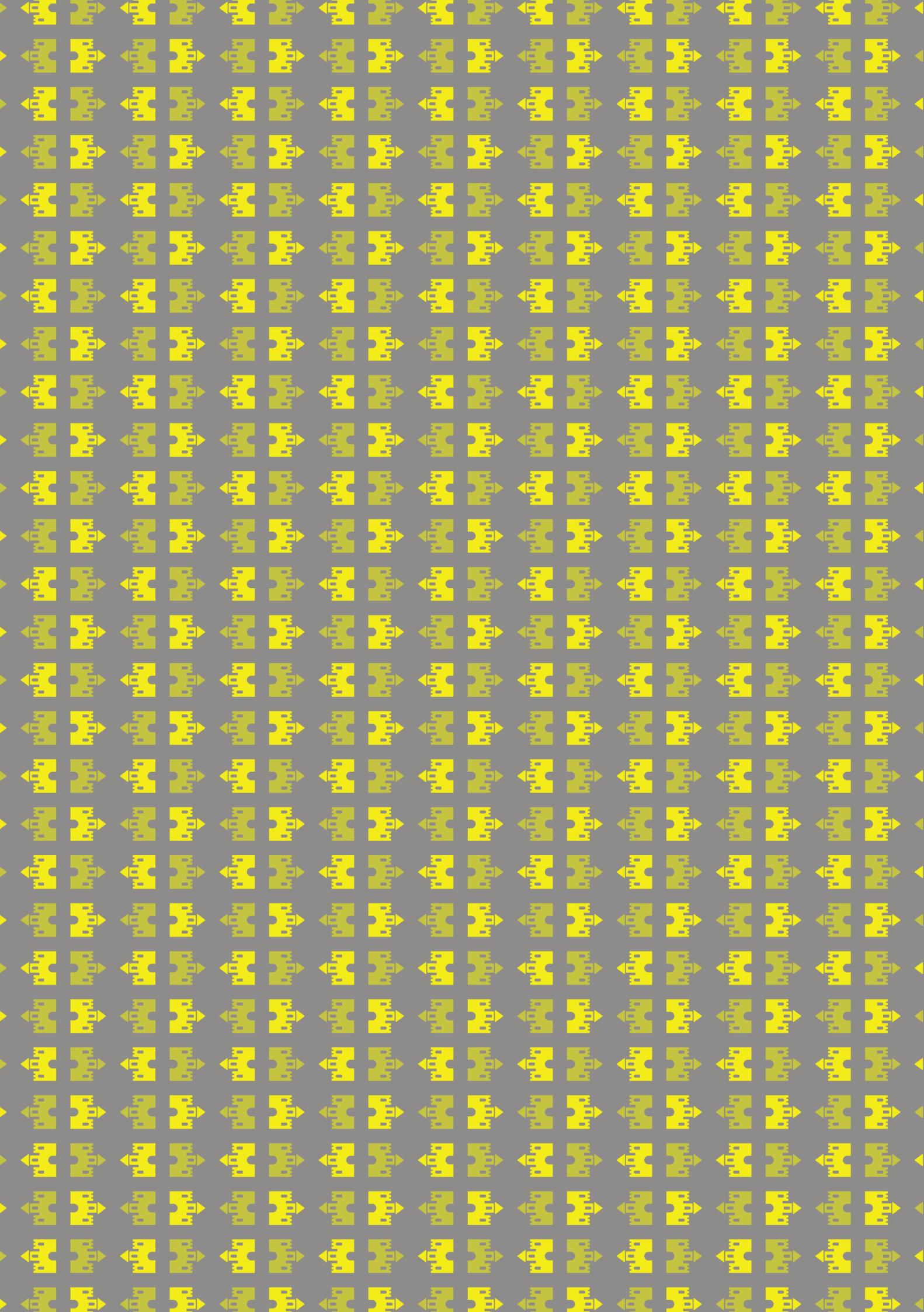
### Längste Handelsstraße

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.



	<b>Händler</b>	<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>	Handel		<b>Händler</b>	<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>	Handel		<b>Händler</b>	<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>	Handel
	<b>Händlersflotte</b>	<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>	Handel		<b>Handelsmeister</b>	<p>Wählen Sie einen Mitspieler aus, der mehr Siegpunkte als Sie besitzt. Suchen Sie sich aus seinen Handkarten 2 Karten aus (Rohstoffe und/oder Handelswaren), die Sie behalten dürfen.</p>	Handel		<b>Rohstoff-Monopol</b>	<p>Bestimmen Sie eine Rohstoffsorte. Jeder Mitspieler muss Ihnen 2 Karten dieses Rohstoffes geben, falls er diesen Rohstoff besitzt.</p>	Handel
	<b>Handelshafen</b>	<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>	Handel		<b>Handelsmeister</b>	<p>Wählen Sie einen Mitspieler aus, der mehr Siegpunkte als Sie besitzt. Suchen Sie sich aus seinen Handkarten 2 Karten aus (Rohstoffe und/oder Handelswaren), die Sie behalten dürfen.</p>	Handel		<b>Rohstoff-Monopol</b>	<p>Bestimmen Sie eine Rohstoffsorte. Jeder Mitspieler muss Ihnen 2 Karten dieses Rohstoffes geben, falls er diesen Rohstoff besitzt.</p>	Handel
	<b>Handelshafen</b>	<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>	Handel		<b>Handelsmeister</b>	<p>Wählen Sie einen Mitspieler aus, der mehr Siegpunkte als Sie besitzt. Suchen Sie sich aus seinen Handkarten 2 Karten aus (Rohstoffe und/oder Handelswaren), die Sie behalten dürfen.</p>	Handel		<b>Rohstoff-Monopol</b>	<p>Bestimmen Sie eine Rohstoffsorte. Jeder Mitspieler muss Ihnen 2 Karten dieses Rohstoffes geben, falls er diesen Rohstoff besitzt.</p>	Handel
	<b>Handelswaren-Monopol</b>	<p>Bestimmen Sie eine Handelsware. Jeder Mitspieler muss Ihnen 1 Karte dieser Handelsware geben, falls er eine solche Karte besitzt.</p>	Handel		<b>Handelswaren-Monopol</b>	<p>Bestimmen Sie eine Handelsware. Jeder Mitspieler muss Ihnen 1 Karte dieser Handelsware geben, falls er eine solche Karte besitzt.</p>	Handel		<b>Rohstoff-Monopol</b>	<p>Bestimmen Sie eine Rohstoffsorte. Jeder Mitspieler muss Ihnen 2 Karten dieses Rohstoffes geben, falls er diesen Rohstoff besitzt.</p>	Handel





## 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

Politik

Politik

Politik

## Diplomat

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

Politik

Politik

## Feldherr

Sie dürfen eine beliebige, endständige Straße (ohne Abschluss durch gleichfarbige Straße oder Figur) entfernen. Wenn Sie diese Karte ausspielen, aktivieren Sie sofort kostenlos alle eigenen Ritter.

Politik

Politik

Politik

## Diplomat

Sie dürfen eine beliebige, endständige Straße (ohne Abschluss durch gleichfarbige Straße oder Figur) entfernen. Wenn Sie diese Karte ausspielen, aktivieren Sie sofort kostenlos alle eigenen Ritter.

Politik

Politik

Politik

## Hochzeit

Jeder Ihrer Mitspieler, der mehr Siegpunkte als Sie besitzt, muss Ihnen 2 Karten seiner Wahl schenken (Rohstoffe und/oder Handelswaren).

Politik

Politik

Politik

## Hochzeit

### Intrige

Vertreiben oder deaktivieren Sie einen beliebigen Ritter, der sich an einem Landfeld befindet, an dem sich auch mindestens eine ihrer Siedlungen oder Städte befindet.

Politik

Politik

Politik

## Saboteur

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

Politik

Politik

Politik

## Überläufer

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

Politik

Politik

Politik

## Überläufer

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

Politik

Politik

Politik

## 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

Politik

Politik

## Spion

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

Politik

Politik

Politik

## Verfassung

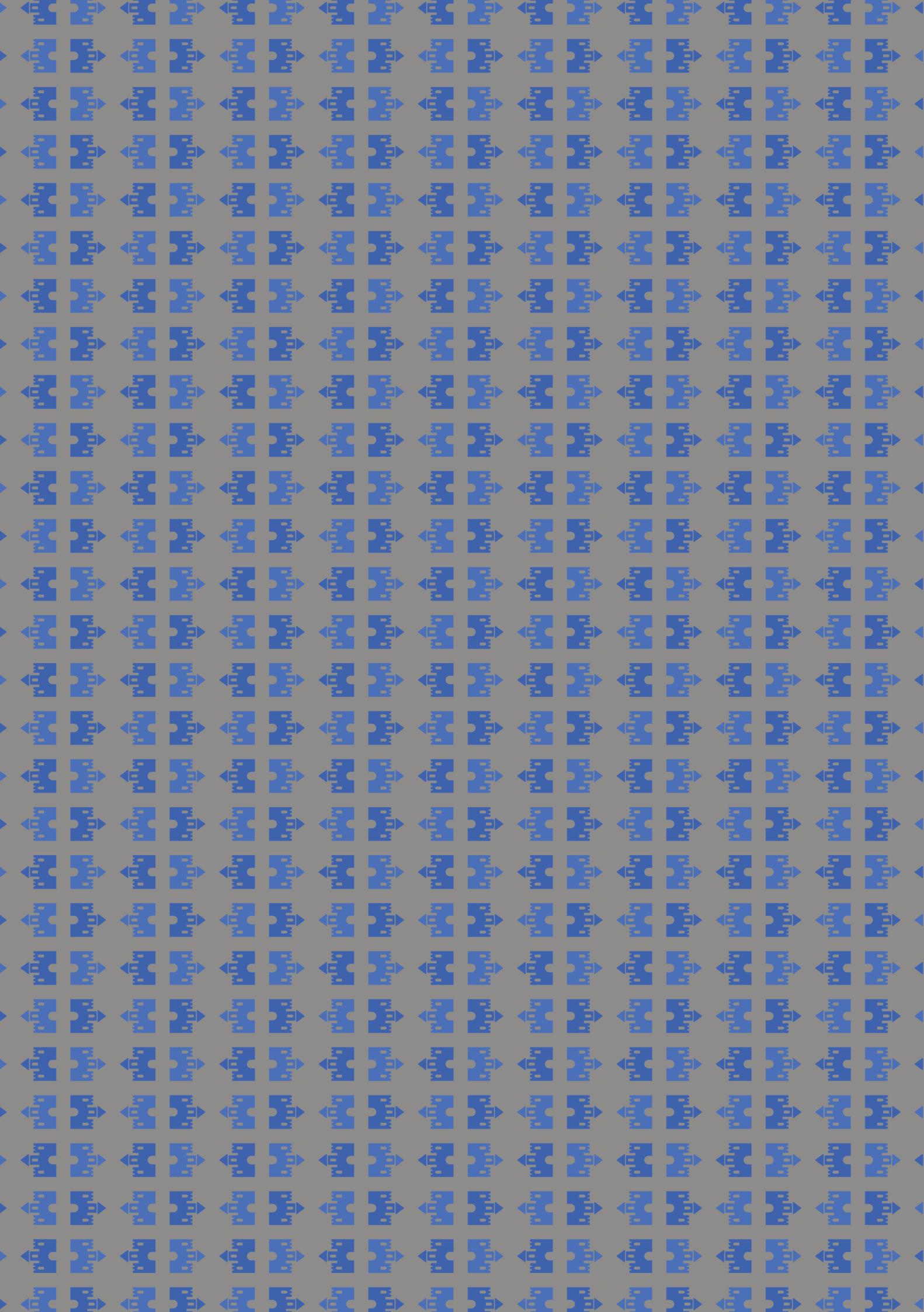
1 Siegpunkt

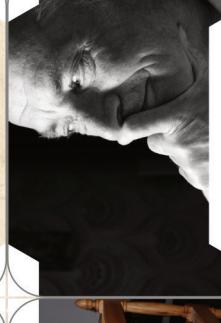
Politik

Politik

Politik

## Verfassung



	<p><b>Bergbau</b></p> <p>Nehmen Sie sich für jedes Erzfeld, an dem Sie mit mindestens einer Siedlung oder Stadt sitzen, 2 Rohstoffkarten Erz.</p>
	<p><b>Baukran</b></p> <p>Ein Stadtausbau (Kloster, Rathaus usw.) kostet Sie in dieser Runde eine Handelsware weniger.</p>
	<p><b>Baukran</b></p> <p>Ein Stadtausbau (Kloster, Rathaus usw.) kostet Sie in dieser Runde eine Handelsware weniger.</p>
	<p><b>Alchimist</b></p> <p>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.</p>
<p><b>Bergbau</b></p> <p>Nehmen Sie sich für jedes Erzfeld, an dem Sie mit mindestens einer Siedlung oder Stadt sitzen, 2 Rohstoffkarten Erz.</p>	<p><b>Bergbau</b></p> <p>Nehmen Sie sich für jedes Erzfeld, an dem Sie mit mindestens einer Siedlung oder Stadt sitzen, 2 Rohstoffkarten Erz.</p>
<p><b>Baukran</b></p> <p>Ein Stadtausbau (Kloster, Rathaus usw.) kostet Sie in dieser Runde eine Handelsware weniger.</p>	<p><b>Baukran</b></p> <p>Ein Stadtausbau (Kloster, Rathaus usw.) kostet Sie in dieser Runde eine Handelsware weniger.</p>
<p><b>Wissenschaft</b></p> 	<p><b>Wissenschaft</b></p> 
<p><b>Wissenschaft</b></p> 	<p><b>Wissenschaft</b></p> 
<p><b>Ingenieur</b></p> <p>Nehmen Sie sich für jedes Erzfeld, an dem Sie mit mindestens einer Siedlung oder Stadt sitzen, 2 Rohstoffkarten Erz.</p>	<p><b>Ingenieur</b></p> <p>Nehmen Sie sich für jedes Erzfeld, an dem Sie mit mindestens einer Siedlung oder Stadt sitzen, 2 Rohstoffkarten Erz.</p>
<p><b>Erfinder</b></p> <p>Vertauschen Sie zwei Zahレンships miteinander, niemals aber die Chips 2, 12, 6, 8 und Pasch. Zudem dürfen gleiche Zahレンships auch nach dem Vertauschen nicht nebeneinander liegen.</p>	<p><b>Erfinder</b></p> <p>Vertauschen Sie zwei Zahレンships miteinander, niemals aber die Chips 2, 12, 6, 8 und Pasch. Zudem dürfen gleiche Zahレンships auch nach dem Vertauschen nicht nebeneinander liegen.</p>
<p><b>Wissenschaft</b></p> 	<p><b>Wissenschaft</b></p> 
<p><b>Straßenbau</b></p> <p>Wenn Sie diese Karte ausspielen, bauen Sie sofort kostenlos 2 Straßen.</p>	<p><b>Straßenbau</b></p> <p>Wenn Sie diese Karte ausspielen, bauen Sie sofort kostenlos 2 Straßen.</p>
<p><b>Wissenschaft</b></p> <p>(Mit Seefahrer: auch 2 Schiffe oder 1 Straße und 1 Schiff)</p>	<p><b>Wissenschaft</b></p> <p>(Mit Seefahrer: auch 2 Schiffe oder 1 Straße und 1 Schiff)</p>
<p><b>Wissenschaft</b></p> <p>Für 2 Erz und 1 Getreide wandeln Sie eine Ihrer Siedlungen in eine Stadt um.</p>	<p><b>Wissenschaft</b></p> <p>Für 2 Erz und 1 Getreide wandeln Sie eine Ihrer Siedlungen in eine Stadt um.</p>

