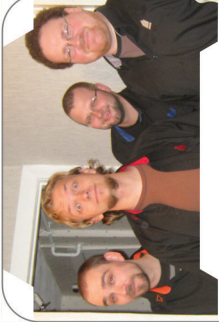






**Retter Cuxtans**

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



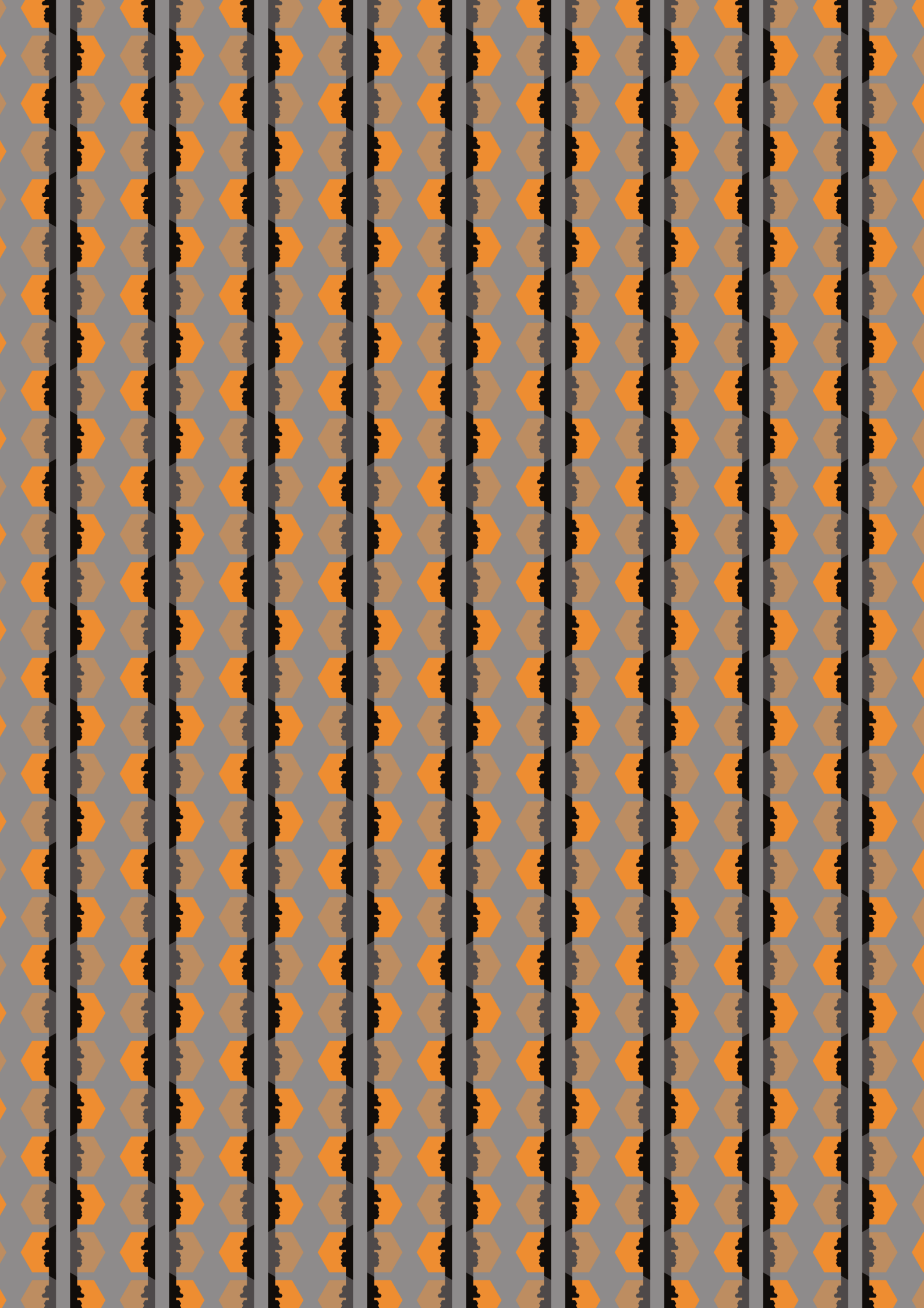
**Längste Handelsstraße**

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.









### Händler

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.

Handel



### Händler

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.

Handel



### Händler

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.

Handel



### Händler

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.

Handel



### Händler

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.

Handel



### Händler

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.

Handel



### Handelshafen

Sie dürfen einmal jedem Spieler eine Rohstoffkarte anbieten. Im Austausch muss er Ihnen eine beliebige Handelsware geben, falls er eine solche Karte besitzt.

Handel



### Handelshafen

Sie dürfen einmal jedem Spieler eine Rohstoffkarte anbieten. Im Austausch muss er Ihnen eine beliebige Handelsware geben, falls er eine solche Karte besitzt.

Handel



### Handelsflotte

Bis zum Ende Ihres Zuges dürfen Sie eine Rohstoffsorte oder eine Handelsware Ihrer Wahl beliebig oft im Verhältnis 2:1 tauschen.

Handel



### Handelsflotte

Bis zum Ende Ihres Zuges dürfen Sie eine Rohstoffsorte oder eine Handelsware Ihrer Wahl beliebig oft im Verhältnis 2:1 tauschen.

Handel



### Handelsmeister

Wählen Sie einen Mitspieler aus, der mehr Stegpunkte als Sie besitzt. Suchen Sie sich aus seinen Handkarten 2 Karten aus (Rohstoffe und/oder Handelswaren), die Sie behalten dürfen.

Handel



### Handelsmeister

Wählen Sie einen Mitspieler aus, der mehr Stegpunkte als Sie besitzt. Suchen Sie sich aus seinen Handkarten 2 Karten aus (Rohstoffe und/oder Handelswaren), die Sie behalten dürfen.

Handel



### Handelswaren-Monopol

Bestimmen Sie eine Handelsware. Jeder Mitspieler muss Ihnen 1 Karte dieser Handelsware geben, falls er eine solche Karte besitzt.

Handel



### Handelswaren-Monopol

Bestimmen Sie eine Handelsware. Jeder Mitspieler muss Ihnen 1 Karte dieser Handelsware geben, falls er eine solche Karte besitzt.

Handel



### Rohstoff-Monopol

Bestimmen Sie eine Rohstoffsorte. Jeder Mitspieler muss Ihnen 2 Karten dieses Rohstoffes geben, falls er diesen Rohstoff besitzt.

Handel



### Rohstoff-Monopol

Bestimmen Sie eine Rohstoffsorte. Jeder Mitspieler muss Ihnen 2 Karten dieses Rohstoffes geben, falls er diesen Rohstoff besitzt.

Handel



### Rohstoff-Monopol

Bestimmen Sie eine Rohstoffsorte. Jeder Mitspieler muss Ihnen 2 Karten dieses Rohstoffes geben, falls er diesen Rohstoff besitzt.

Handel

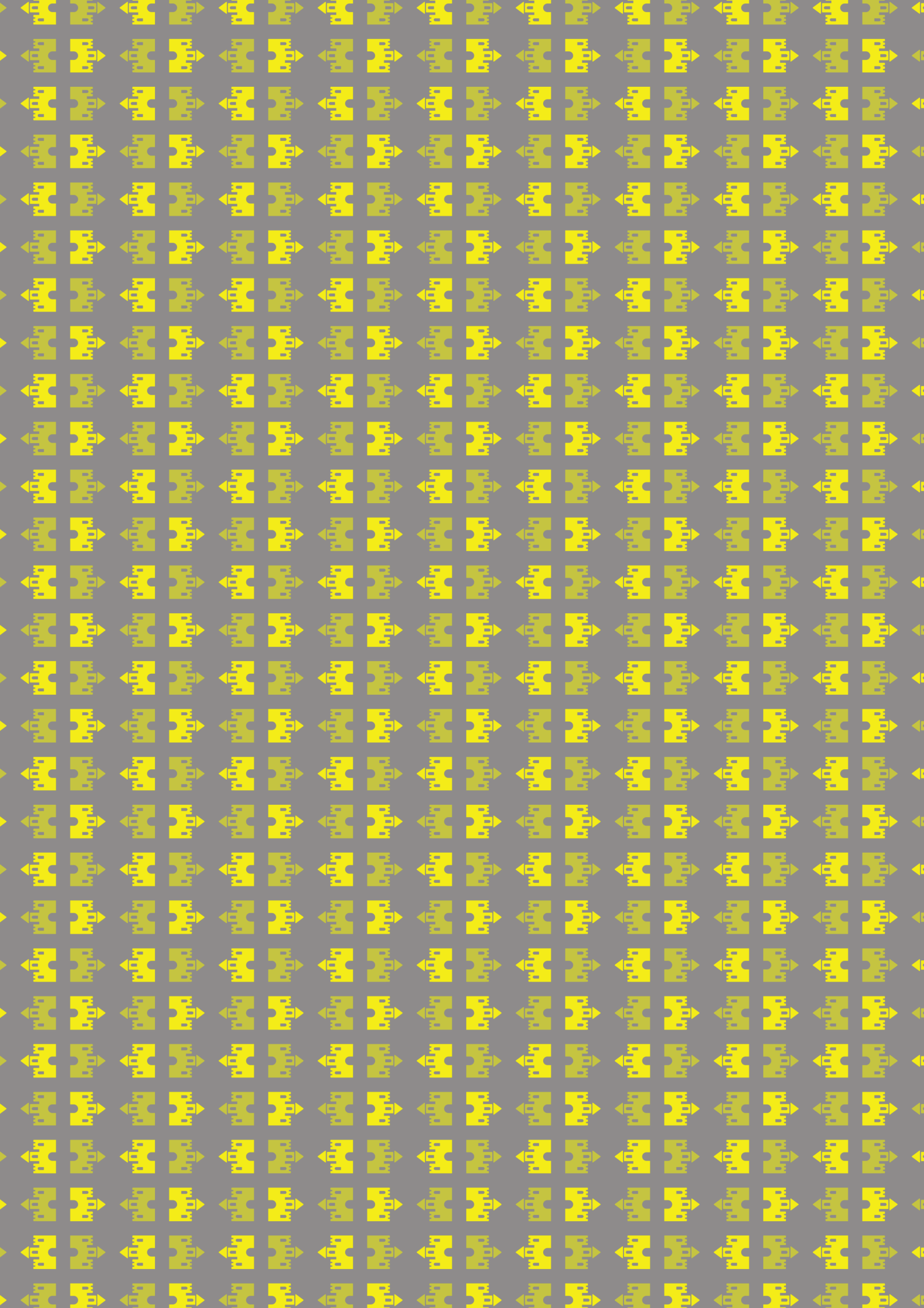


### Rohstoff-Monopol

Bestimmen Sie eine Rohstoffsorte. Jeder Mitspieler muss Ihnen 2 Karten dieses Rohstoffes geben, falls er diesen Rohstoff besitzt.

Handel





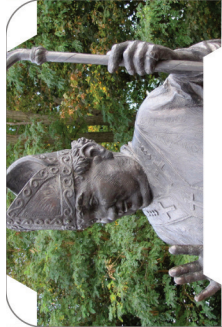




### Bischof

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

Politik



### Bischof

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

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



### 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



### Feldherr

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

Politik



### Feldherr

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

Politik



### Hochzeit

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

Politik



### Hochzeit

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

Politik



### 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



### 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



### Saboteur

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

Politik



### Saboteur

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

Politik



### Spion

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

Politik



### Spion

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

Politik



### Spion

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

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



### 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

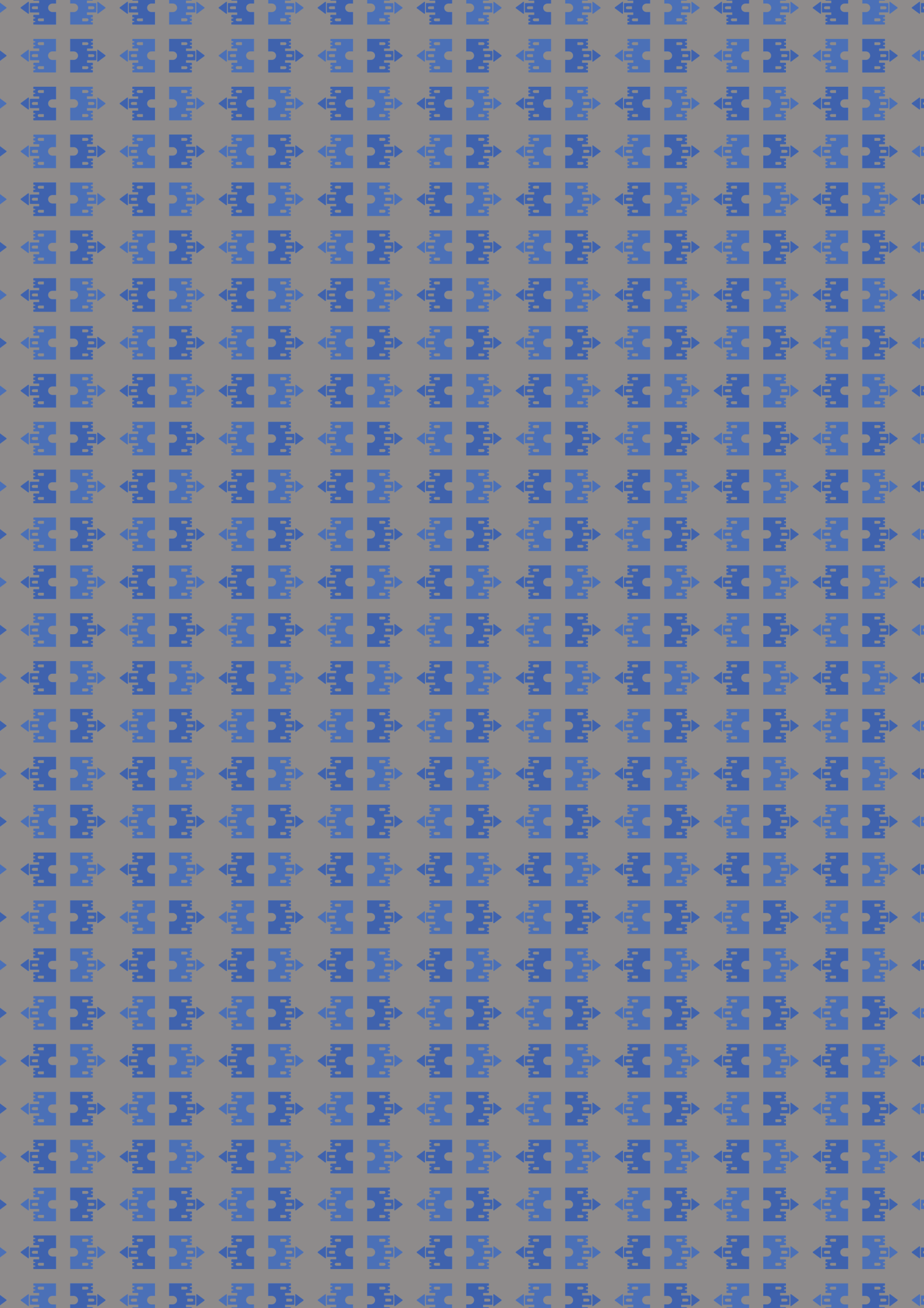


### Verfassung

1 Siegpunkt

Politik









### 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.

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.

Wissenschaft



### Baukran

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

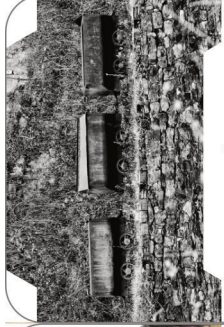
Wissenschaft



### Baukran

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

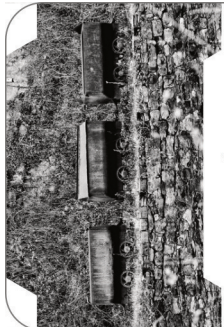
Wissenschaft



### Bergbau

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

Wissenschaft



### Bergbau

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

Wissenschaft



### Bewässerung

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

Wissenschaft



### Bewässerung

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

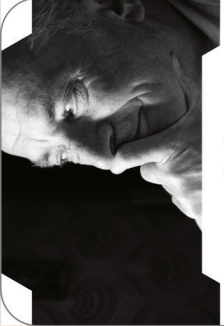
Wissenschaft



### Buchdruck

1 Siegpunkt

Wissenschaft



### Erfinder

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

Wissenschaft



### Erfinder

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

Wissenschaft



### Ingenieur

Wenn Sie diese Karte ausspielen, bauen Sie sofort für eine Ihrer Städte kostenlos 1 Stadtmauer.

Wissenschaft



### Medizin

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

Wissenschaft



### Medizin

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

Wissenschaft



### Schmiedekunst

Sie dürfen 2 Ihrer Ritter kostenlos um je eine Stufe aufwerten (Bedingung für 3. Stufe beachten). „Mächtige Ritter“ können nicht weiter aufgewertet werden.

Wissenschaft



### Schmiedekunst

Sie dürfen 2 Ihrer Ritter kostenlos um je eine Stufe aufwerten (Bedingung für 3. Stufe beachten). „Mächtige Ritter“ können nicht weiter aufgewertet werden.

Wissenschaft



### Straßenbau

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

Wissenschaft



### Straßenbau

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

Wissenschaft



