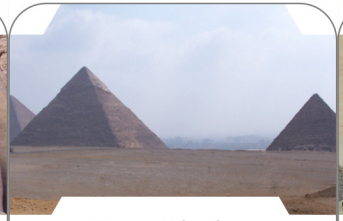


Ägypter

Turnierboni (max. 3)

Gunst des Volkes

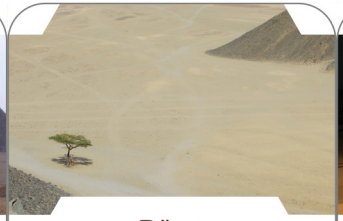
Baubonus & Nationeneigenschaften



Pyramidenbau

Bauen Sie nach dem Umdrehen des Nationenbogens Ihre Siedlung zur Stadt aus.
Des Weiteren müssen Sie Ihre beiden Straßen vom Spielfeld entfernen. Jeder Ihrer Mitspieler nimmt sich eine Rohstoffkarte Goldnugget vom Stapel.

Baubonus



Dürre

Wenn Sie (bei 3 bis 6 Spielern) oder Ihr rechter Nachbar (nur bei 5 bis 6 Spielern) das schwarze Schiff würfeln, sind Sie der einzige Spieler, der Ertrag erhält.

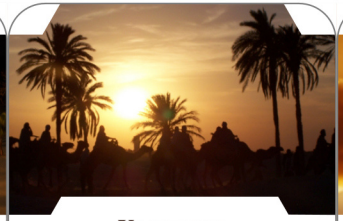
Ägypter



Frontenverlagerung

Bestimmen Sie beim Barbarenangriff einen bereits vor Ihnen, von einem Mitspieler eingesetzten Ritter, dessen Einsatz Sie rückgängig machen können.

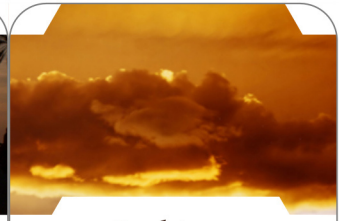
Ägypter



Karawane

Wird eine 2, 3, 11 oder 12 gewürfelt, dürfen Sie sich zusätzlich von einem Landfeld mit einem Zahlenchip der gewürfelten Zahl, einen zugehörigen Rohstoff nehmen.

Ägypter



Sandsturm

Jede gegnerische Metropole zählt einen Siegpunkt weniger.

Ägypter - MMN



Highlander

Turnierboni (max. 3)

Gunst des Volkes

Baubonus & Nationeneigenschaften



Schutzwall

Nach dem Umdrehen des Nationenbogens dürfen Sie eine Stadtmauer bauen und erhalten 1 Rohstoffkarte Lehm.

Baubonus



Nationalstolz

Wenn Sie die meisten Ritterpunkte besitzen, erhöht sich Ihre Siegpunkteanzahl um 1 Siegpunkt.

Higlander



Späher

Wenn die Barbaren auf das Feld vor dem Angriff gesetzt werden, dürfen Sie kostenlos einen Ritter a) aufstellen und aktivieren (1. Stufe) oder b) aufwerten und aktivieren oder c) aktivieren. Dies dürfen Sie auch, wenn Sie nicht am Zug sein sollten.

Higlander



Strukturwandel

Ab sofort dürfen Sie wählen, ob Sie an einer Stadt einen Rohstoff und eine entsprechende Handelsware oder 2 Rohstoffe nehmen.

Higlander



Freiheit

Die Aufwertung aller Sklaven, die Sie vor sich abgelegt haben, kostet Sie nur einen beliebigen Rohstoff und die entsprechende Handelsware.

Highlander - MMN

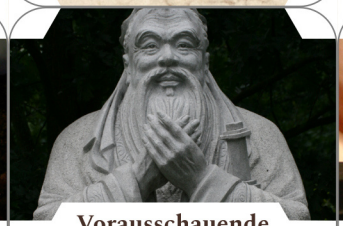


Ostasiaten

Turnierboni (max. 3)

Gunst des Volkes

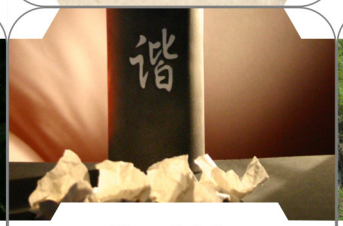
Baubonus & Nationeneigenschaften



Vorausschauende Planung

Nach dem Umdrehen des Nationenbogens drehen Sie Ihre 3 Aktionsanzeiger auf die „Aktion ausführbar“-Seite.

Baubonus



Kreativität

Immer, wenn Sie eine Fortschrittskarte erhalten, dürfen Sie von 2 beliebigen Stapeln die oberste Karte nehmen. Aus diesen Karten wählen Sie eine aus, die andere legen Sie zurück unter den jeweiligen Stapel.

Ostasiaten



Handelsroute

Legen Sie Ihren Marker zwischen 2 Rohstoffkartenstapel.
Sie dürfen diese Rohstoffe nun 2:1 tauschen.

Ostasiaten



Glück

Nachdem Sie gewürfelt haben, dürfen Sie die Augenzahlen der beiden Zahlenwürfel beliebig verändern. Der gewürfelte Gesamtwert muss jedoch identisch bleiben.

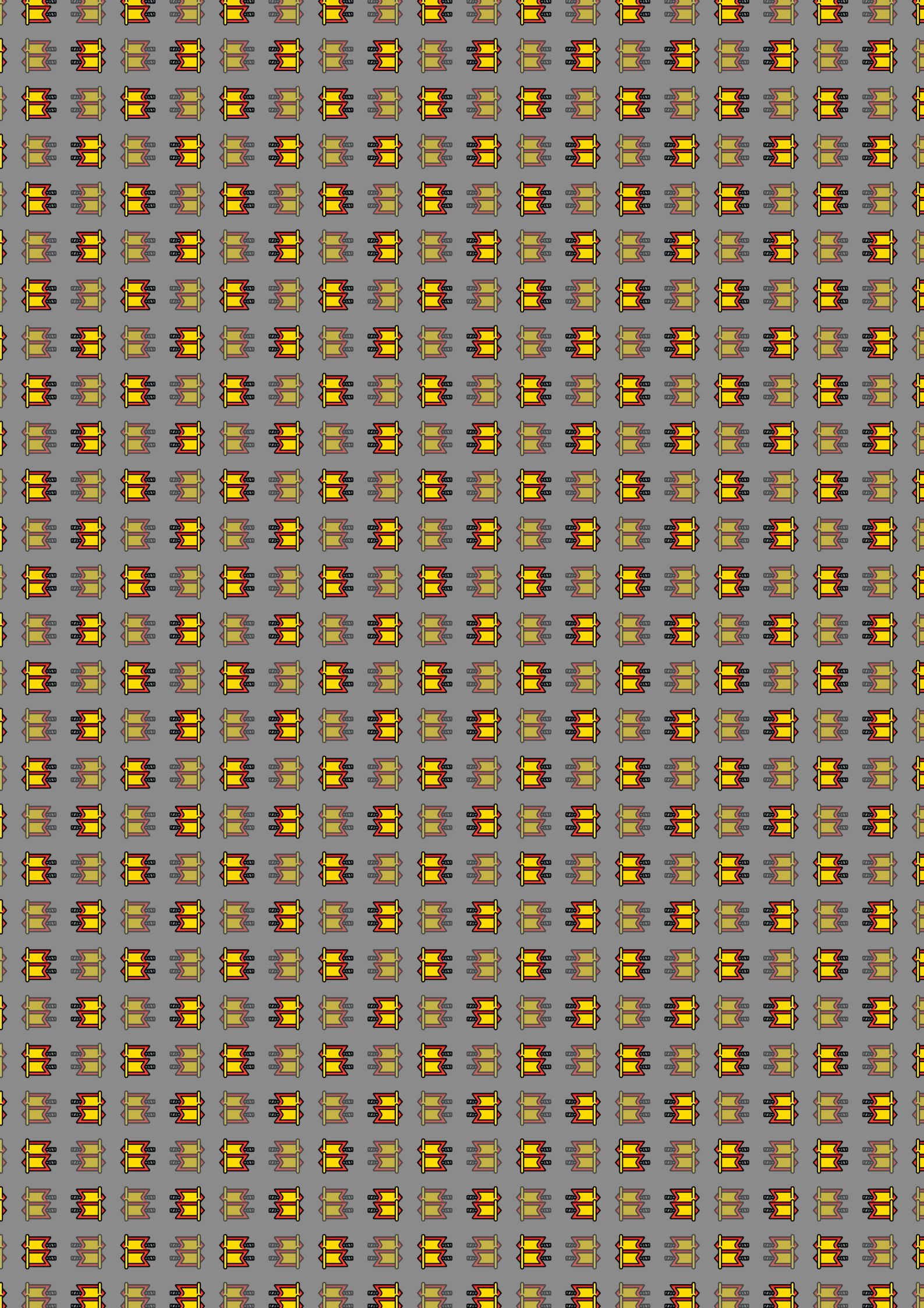
Ostasiaten



Reis und Mythen

Wenn sich der Magier und/oder der Bauer in Ihrem Besitz befinden, liefern diese jeweils die doppelten Erträge. Sobald Sie diese Nationeneigenschaft aktivieren, nehmen Sie sich entweder den Bauern oder den Magier.

Ostasiaten - MMN



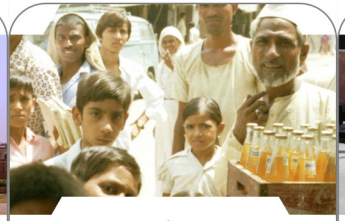


Inder

Turnierboni (max. 3)

Gunst des Volkes

Baubonus & Nationeneigenschaften



Andrang

Nach dem Umdrehen des Nationenbogens erhalten Sie den Händler.

Baubonus



Diebischer Gaukler

Die Nationeneigenschaft, auf welcher der Hofnarr steht, gilt nun für Sie.

Inder



Slums

Beim Bau von Siedlungen dürfen Sie die Abstandsregel ignorieren. Siedlungen, die nur eine Straße von einer Stadt entfernt sind, dürfen nicht zu einer Stadt ausgebaut werden. Dies gilt für alle Spieler.

Inder



Gewürze

Sie dürfen Getreide 2:1 tauschen. Für die Aktivierung eines Ritters dürfen Sie jeden Rohstoff verwenden.
Beim Bau einer Stadt dürfen Sie 1 Rohstoffkarte Getreide durch einen anderen Rohstoff ersetzen.

Inder



Spinnerei

Für jeden Knecht, den Sie besitzen, dürfen Sie pro Zug eine Handelsware gegen eine andere Handelsware tauschen.

Inder -MMN



Portugiesen

Turnierboni (max. 3)

Gunst des Volkes

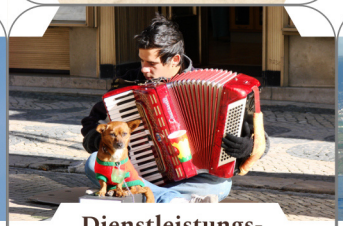
Baubonus & Nationeneigenschaften



Geänderte Straßenführung

Nach dem Umdrehen des Nationenbogens dürfen Sie Ihre Straßen umlegen und eine zusätzliche Straße bauen. Danach müssen Stadt und Siedlung jeweils über mindestens eine Straße verfügen.

Baubonus



Dienstleistungs-handel

Geben Sie einmalig pro Zug 2 gleiche Handkarten ab und nehmen Sie sich die obersten beiden Karten eines Fortschrittskartenstapels. Aus diesen Karten wählen Sie eine aus, die andere legen Sie zurück unter den jeweiligen Stapel.

Portugiesen



Handelsembargo

Legen Sie Ihren Marker zwischen 2 Rohstoffkartenstapel. Sie sind der einzige Spieler, der beim Tauschen Karten von diesen Stapeln nehmen darf.

Portugiesen



Logistik

Alle Ihre Straßen zählen zur Längsten Handelsstraße hinzu. Eine Unterbrechung ist nicht mehr möglich.

Portugiesen



Vorratshaltung

Der gleichzeitige Bau und/oder die Aufwertung von 2 Lagern kostet Sie nur 2 Handkarten der normalen Baukosten.

Portugiesen - MMN



Römer

Turnierboni (max. 3)

Gunst des Volkes

Baubonus & Nationeneigenschaften



Kultureller Fortschritt

Nach dem Umdrehen des Nationenbogens dürfen Sie 3 beliebige Stadtausbauten der 1. Stufe bauen.

Baubonus



Handelssteuer

Bei jeglichem Tausch Ihrer Mitspieler, der nicht mit einem Mitspieler erfolgt, dürfen Sie sich aus den abgegebenen Handkarten eine Karte aussuchen und behalten.

Römer



Alea iacta est.

Immer, wenn Sie keine 7 würfeln, dürfen Sie alle Würfel erneut werfen. Dies muss direkt nach dem normalen Würfeln erfolgen und ist pro Zug nur einmal möglich.

Römer



Ruhm

Jede Ihrer Städte, in deren unmittelbaren Nähe sich einer Ihrer Ritter der 2. oder 3. Stufe befindet, wird bei einem Barbarenangriff so behandelt, als wäre sie eine Metropole.

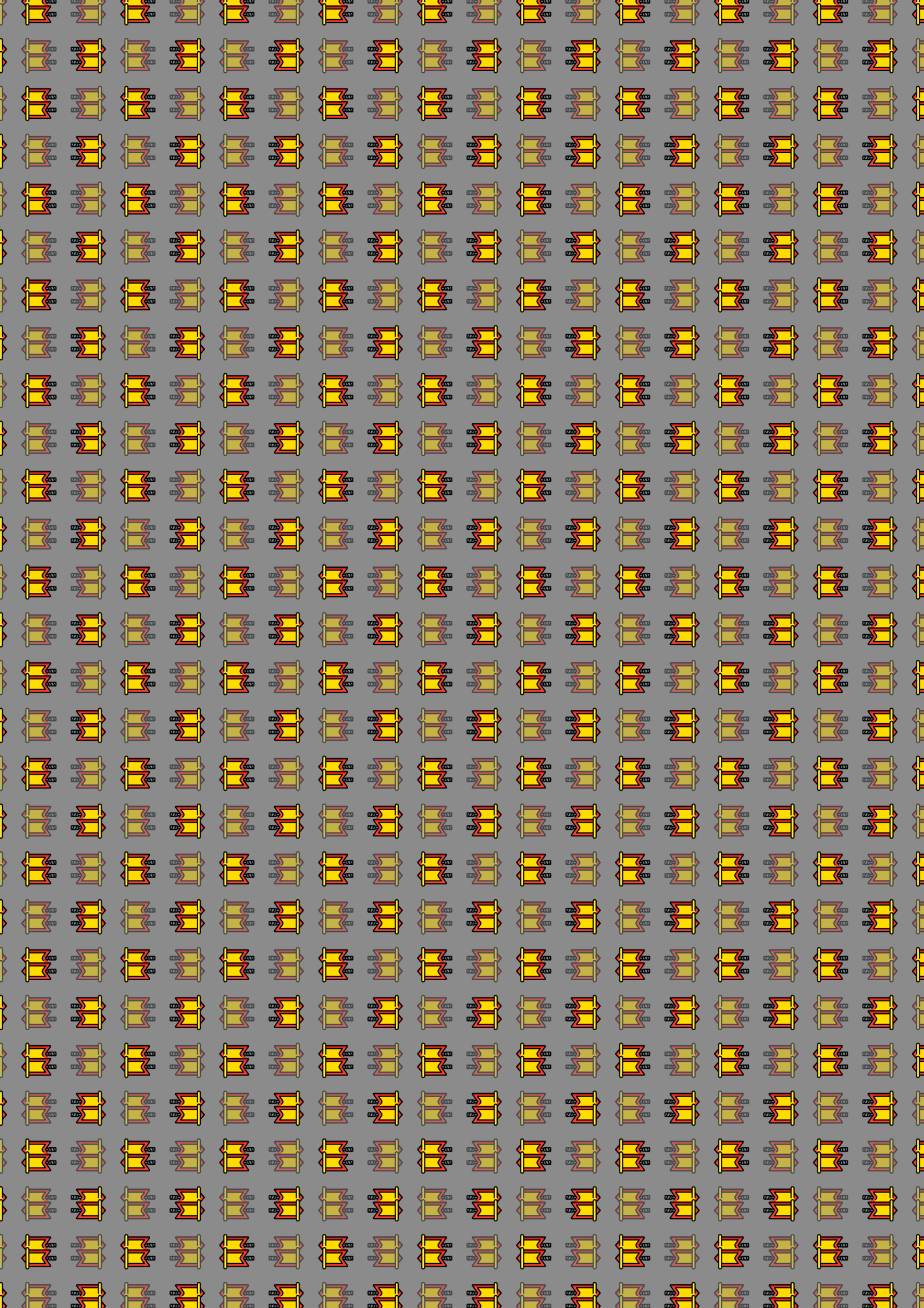
Römer

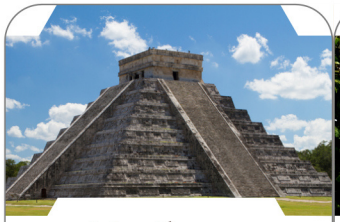


Weltmacht

Einmal pro Zug dürfen Sie eine Ihrer Fortschrittskarten spielen, als hätte Sie den Text „Nehmen Sie sich für jedes zum Bereich der Fortschrittskarte gehörenden Landfeld an dem Sie ein Gebäude besitzen 2 zugehörige Rohstoffkarten.“.

Römer - MMN



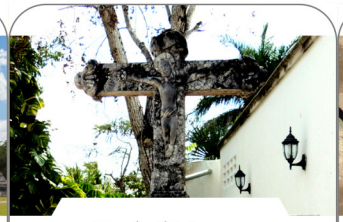


Mexikaner

Turnierboni (max. 3)

Gunst des Volkes

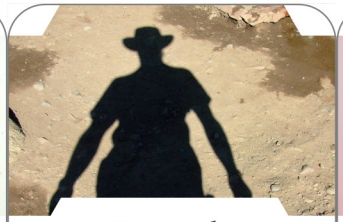
Baubonus & Nationeneigenschaften



Katholizismus

Nach dem Umdrehen des Nationenbogens dürfen Sie 2 Volksplättchen beliebig umlegen. Auch nach dem Umlegen darf auf einem Landfeld nur ein Volksplättchen liegen.

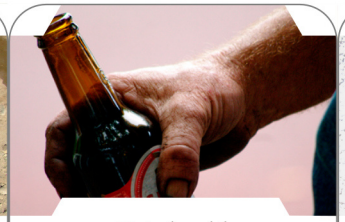
Baubonus



Desperado

Markieren Sie den Nationenbogen eines Mitspielers. Seine Turnierboni gelten nun zusätzlich für Sie, aber weiterhin auch für ihn. Zahlen Sie eine beliebige Handkarte, um die Markierung zu einem anderen Mitspieler zu wechseln.

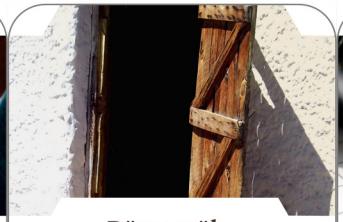
Mexikaner



Trinkgeld

Einmalig pro Zug dürfen Sie nach dem Ausspielen einer Fortschrittskarte eine neue Fortschrittskarte desselben Bereiches ziehen, wenn Sie einen Rohstoff aus diesem Bereich bezahlen.

Mexikaner



Bürgernähe

Sie dürfen die Volksplättchen auf Landfeldern an Ihren Gebäuden auch verwenden, wenn Sie nicht Besitzer der Gunst des Volkes sind.

Mexikaner



Fälschung

Haben Sie genauso viele Straßen, Lagerpunkte und/oder Autarkiepunkte wie der Besitzer der entsprechenden Siegpunktkarte, dürfen Sie die Karte für sich beanspruchen.

Mexikaner - MMN



Afrikaner

Turnierboni (max. 3)

Gunst des Volkes

Baubonus & Nationeneigenschaften



Stammesbildung

Nach dem Umdrehen des Nationenbogens wandeln Sie Ihre Stadt in eine Siedlung um und bauen auf einer beliebigen Kreuzung eine weitere Siedlung mit Straße (Abstandsregel beachten). Für diese Siedlung erhalten Sie zu Beginn keine Rohstoffe.

Baubonus



Geheimer Vorrat

Alle von Mitspielern gespielte Fortschrittskarten werden unter dieser Karte abgelegt. Bezahlen Sie eine Handkarte, um alle diese Karten zurück unter die jeweiligen Stapel zu legen. Danach ziehen Sie von einem dieser Stapel eine Fortschrittskarte.

Afrikaner



Migration

Sie dürfen Siedlungen überall auf dem Spielfeld platzieren (ohne eigene Straßenanbindung). Die Abstandsregel ist weiterhin zu beachten.

Afrikaner



Voodoobrauch

Einmalig pro Zug dürfen Sie mit einem beliebigen (eigenen oder gegnerischen), aktivierten Ritter eine Ritteraktion ausführen, ohne den Ritter zu deaktivieren.

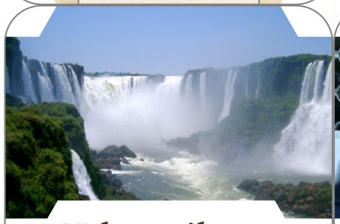
Afrikaner



Entwicklungshilfe

Bis zu 2-mal pro Zug dürfen Sie eine Handelsware in den entsprechenden Rohstoff umtauschen.

Afrikaner - MMN

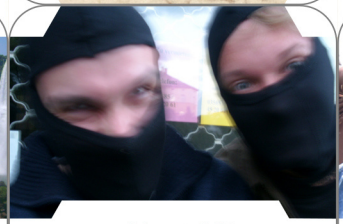


Südamerikaner

Turnierboni (max. 3)

Gunst des Volkes

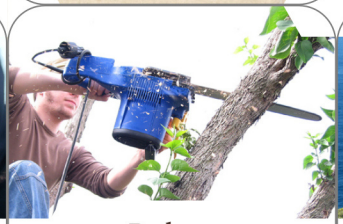
Baubonus & Nationeneigenschaften



Bezahlte Schläger

Bauen Sie nach dem Umdrehen des Nationenbogens 2 deaktivierte Ritter der ersten Stufe.

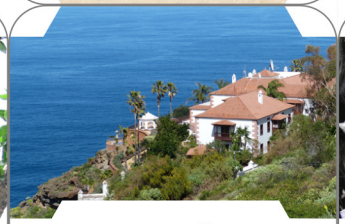
Baubonus



Rodung

Sie dürfen sich beim Erhalt von Holz alternativ auch Getreide oder Wolle nehmen.

Südamerikaner



Kartell

Steht der Räuber auf einem Landfeld an dem sich eines Ihrer Gebäude befindet, erhöht sich Ihre Siegpunkteanzahl um 1. Immer, wenn Sie von einem Mitspieler eine Karte ziehen, dürfen Sie sich diese aus seinen Handkarten aussuchen.

Südamerikaner



Karneval

Sie dürfen nach jedem Turnier eine der Turnierfiguren versetzen, die nicht vom Veranstalter als Preis festgelegt wurde. Auch der Veranstalter darf hierbei geschädigt werden.

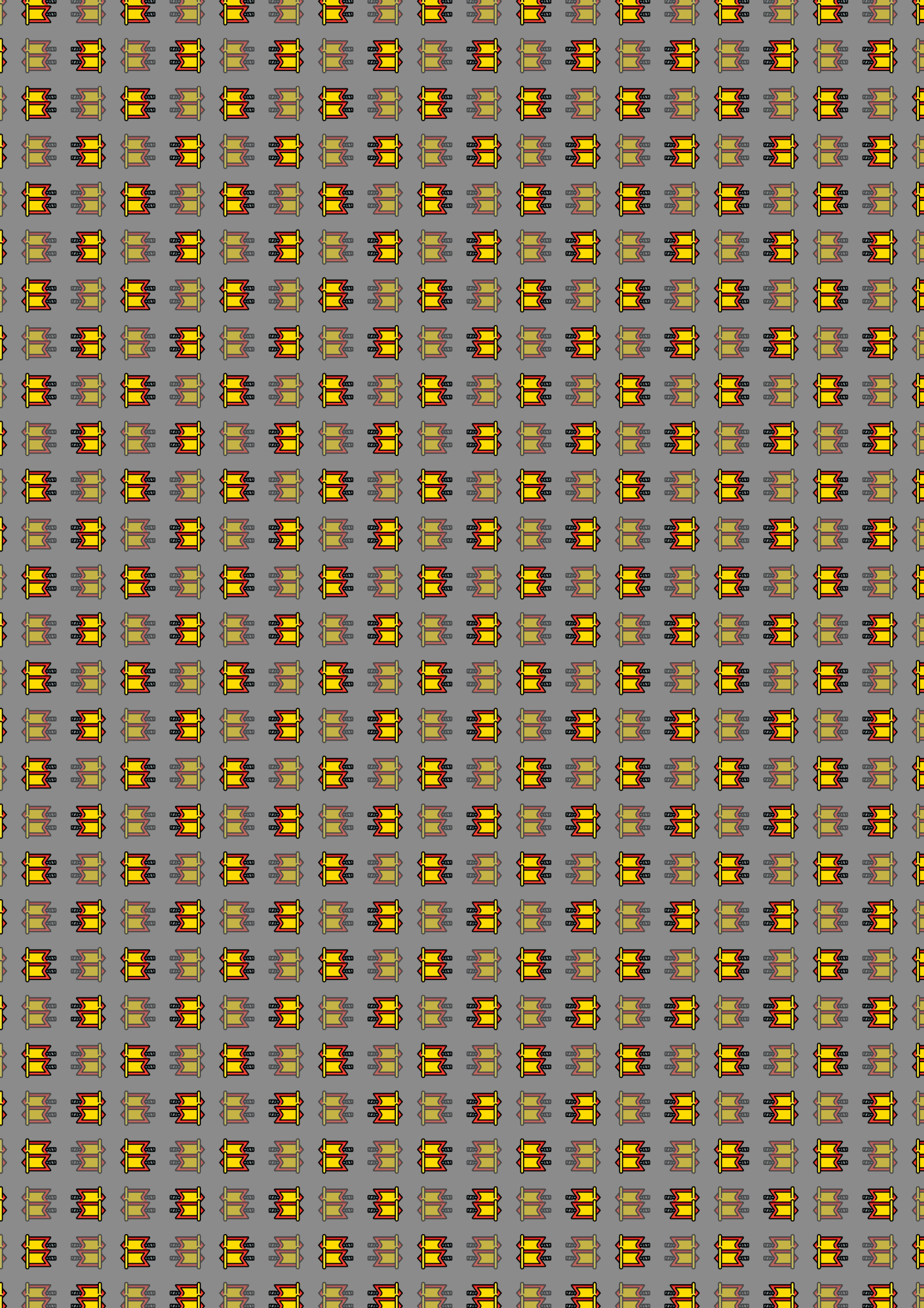
Südamerikaner



Korruption

Legen Sie Ihren Marker zwischen 2 Fortschrittskartenstapel. Möchte ein Mitspieler eine Karte eines dieser Stapel ausspielen muss er Ihnen vorher einen Rohstoff des zugehörigen Bereiches geben. Tut er dies nicht, darf er die Karte nicht spielen.

Südamerikaner - MMN



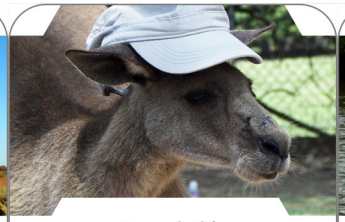


Australier

Turnierboni (max. 3)

Gunst des Volkes

Baubonus & Nationeneigenschaften



Starthilfe

Nach dem Umdrehen des Nationenbogens legen Sie alle Ihre Handkarten zurück und nehmen sich 7 beliebige Rohstoffe. Nachdem alle Spieler ihren Baubonus ausgeführt haben, starten Sie das Spiel als neuer Startspieler.

Baubonus



Barzahlung

Beim Bau von Siedlungen und Städten dürfen Sie bis zu 2 der benötigten Rohstoffe durch je ein Goldnugget ersetzen.

Australier



Goldvorkommen

Wenn Sie (bei 3 bis 6 Spielern) oder Ihr rechter Nachbar (nur bei 5 bis 6 Spielern) ein Schloss gewürfelt haben, dürfen Sie sich, sobald am Ende des Zuges die Würfel an den nächsten Spieler gegeben werden, ein Goldnugget nehmen.

Australier



Teufelsmurmeln

Wenn Sie eine Fortschrittskarte spielen, dürfen Sie eine andere Fortschrittskarte des gleichen Bereiches verdeckt spielen. Die verdeckte Karte hat den gleichen Text wie die zuerst gespielte Karte.

Australier



Heilige Orte und Tourismus

Beim Bau eines Magischen Dreieckes unter einen Zahlenchip erhalten sie eine zum Landfeld passende Fortschrittskarte. Ein Magisches Dreieck unter einem Zahlenchip erhöht Ihren Handelswarenertrag vom jeweiligen Landfeld um 1.

Australier - MMN



Grönländer

Turnierboni (max. 3)

Gunst des Volkes

Baubonus & Nationeneigenschaften



Fischfang

Nach dem Umdrehen des Nationenbogens erhalten Sie für jedes Gebäude, dass sich am Wasser und nicht auf einer Kreuzung eines Hafens befindet, 3 beliebige Rohstoffe. Für jedes Gebäude, dass sich auf einer Hafenkreuzung befindet, erhalten Sie 1 beliebigen Rohstoff.

Grönländer



Leben am Meer

Wenn Sie für mindestens ein Gebäude, dass sich am Wasser und nicht auf einer Kreuzung eines Hafens befindet, Ertrag erhalten, dürfen Sie sich 1 weiteren beliebigen Rohstoff nehmen. Wenn Sie für mindestens ein Gebäude auf einer Hafenkreuzung Ertrag erhalten, dürfen Sie sich ein zusätzliches Goldnugget nehmen.

Grönländer



Walfang

Sie dürfen grundsätzlich 3:1 anstatt 4:1 tauschen. An 3:1-Häfen dürfen Sie 3:2 tauschen.

Wenn Sie einen Hafen besitzen, dürfen Sie auch die Nachbarhäfen zum Tauschen benutzen, selbst wenn sich diese im Besitz eines anderen Spielers befinden.

Grönländer



Verzicht

Markieren Sie einen Metropolenbereich. Sie dürfen nur noch in diesem Bereich Stadtausbauten vornehmen. Hierfür dürfen Sie jede Handelsware benutzen. Einmalig pro Zug dürfen Sie eine Handelsware gegen eine Fortschrittskarte des zur Handelsware gehörenden Bereiches tauschen.

Grönländer



Ungenutzte Bodenschätze

Am Ende Ihres Zuges dürfen Sie eine beliebige Anzahl von Goldnuggets, Erz und / oder Lehm in beliebiger Kombination unter dieser Karte ablegen. Sobald unter dieser Karte 12 Rohstoffkarten liegen, ist sie 2 Siegpunkte wert und darf nicht mehr durch den Hofnarren blockiert werden.

Grönländer - MMN



Germanen

Turnierboni (max. 3)

Gunst des Volkes

Baubonus & Nationeneigenschaften



Sparmaßnahmen

Legen Sie 2 Straßen, 1 Siedlung und 1 Stadt auf diese Karte. Sobald Sie etwas hiervon bauen, nehmen Sie den Stein von dieser Karte. Für den Bau zahlen Sie 1 beliebigen Rohstoff weniger.

Baubonus



Verwaltungs-gebühren

Immer, wenn ein Mitspieler bei einer gewürfelten 7 Karten abgeben muss, dürfen Sie sich 2 dieser Karten aussuchen und behalten.

Germanen



Raubkopien

Markieren Sie einen Metropolenbereich. Sie erhalten den Zusatznutzen der 3. Ausbaustufe dieses Bereiches. Zum Wechseln des Bereiches zahlen Sie eine beliebige Handelsware.

Germanen



Mauerbau

Immer, wenn Sie eine Siedlung zu einer Stadt ausbauen, erhalten Sie kostenfrei eine Stadtmauer dazu und ziehen von einem beliebigen Stapel 1 Fortschrittskarte.

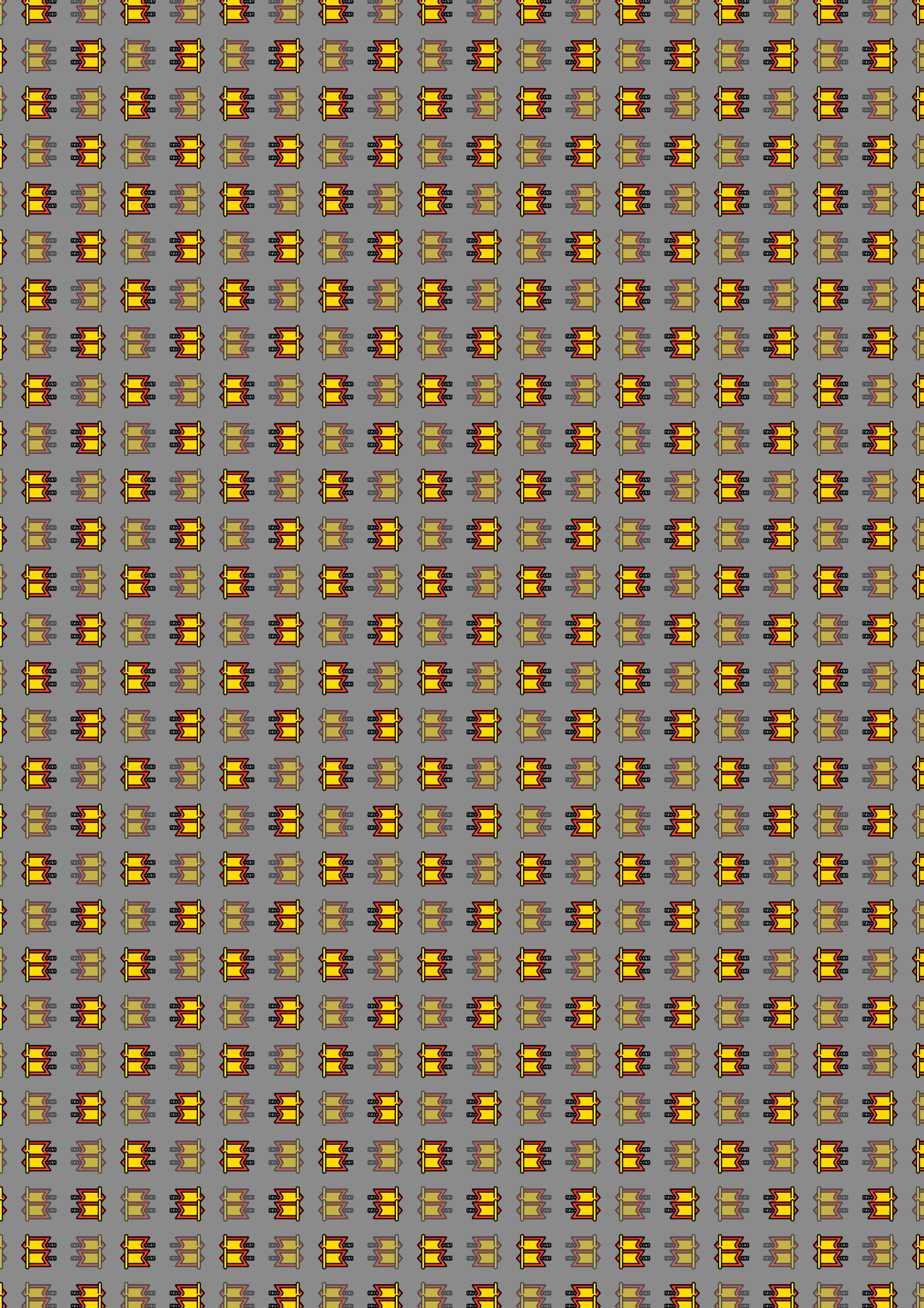
Germanen



Bestechung

Bei einer Lagerräumung dürfen Sie für Ihre eigene Lagerräumung den Rohstoff beliebig wählen.

Germanen - MMN





Alternative Optionen

Entsprechend ihren Ritterpunkten würfeln alle Spieler, die nicht an der Schlacht teilnehmen, ihre Schlachtenwürfel. Sie dürfen alternativ zu Ihrem eigenen Ergebnis auch das Ergebnis eines dieser Spieler nutzen.

SK 106



Dorfbelagerung

Für jede gegnerische Siedlung am Schlachtfeld dürfen Sie je einen eigenen Würfel einmalig neu werfen.

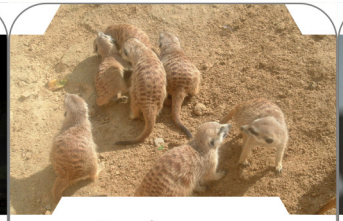
SK 110



Entführung

Versetzen Sie das Burgfräulein. Weitere Schlachtenkarten werden abgeworfen. Beginnen Sie die Schlacht von vorn.

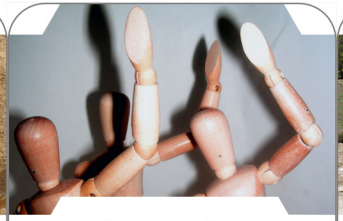
SK 103



Handgemenge

Sie dürfen alle Schlachtenwürfel (gegnerische und eigene) einmalig neu werfen.

SK115



Intervention

Verändern Sie das Ergebnis von bis zu 2 beliebigen Schlachtenwürfeln (gegnerische oder eigene) auf einen Wert von 4 Augen.

SK 116



Katapult

Für jede eigene Stadtmauer am Schlachtfeld dürfen Sie je einen eigenen Würfel einmalig neu werfen.

SK 111



Kriegs-entschädigung

Beide Schlachtenteilnehmer ziehen nach der Schlacht eine Fortschrittskarte von einem beliebigen Stapel. Der Angreifer beginnt.

SK 104



Kriegsveto

Alle weiteren Schlachtenkarten haben keine Auswirkung und werden ungenutzt abgelegt.

SK 101



Optimale Strategie

Sie erhalten einen zusätzlichen Schlachtenwürfel und dürfen sofort eine weitere Schlachtenkarte ausspielen. Diese wird in der Reihenfolge Ihrer Nummer ausgewertet.

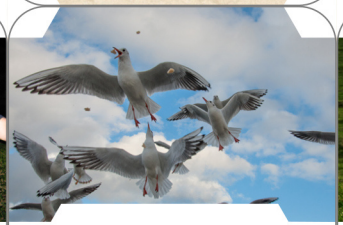
SK 118



Räuberbande

Wenn Sie die Schlacht auf dem Landfeld mit dem Räuber ausgelöst haben, erhalten Sie 2 weitere Schlachtenwürfel.

SK 109



Raubzug

Ziehen Sie nach der Schlacht unabhängig von deren Ausgang 2 Handkarten des Schlachtengegners.

SK 117



Rückzug

Ihr Schlachtengegner gewinnt sofort. Weitere Schlachtenkarten werden abgeworfen.
Stellen Sie kostenfrei einen aktivierten Ritter der 1. Stufe auf.

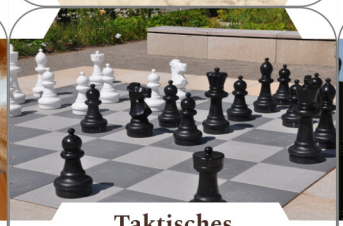
SK 102



Strauchdieb

Für jede gegnerische Straße am Schlachtfeld dürfen Sie je einen gegnerischen Würfel einmalig neu werfen.
Für jede eigene Straße am Schlachtfeld dürfen Sie je einen eigenen Würfel einmalig neu werfen.

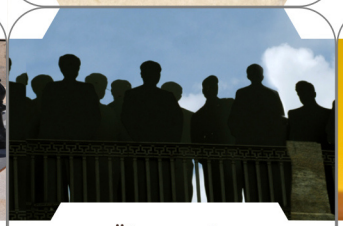
SK 107



Taktisches Geschick

Sie dürfen entweder alle Ihre Schlachtenwürfel oder alle Schlachtenwürfel des Gegners neu werfen.

SK 112



Übermacht

Sie erhalten 2 zusätzliche Schlachtenwürfel.

SK 113



Vergiftete Pfeile

Für jeden gegnerischen Ritter am Schlachtfeld dürfen Sie je einen eigenen Würfel einmalig neu werfen.

SK 114



Zivilbewaffnung

Wählen Sie eine Ihrer Siedlungen. Ersetzen Sie diese durch einen aktivierten Ritter der 3. Stufe, auch wenn Sie den 3. Stadtausbau im Bereich Politik noch nicht besitzen. Dies hat keine Auswirkungen auf die aktuelle Schlacht.

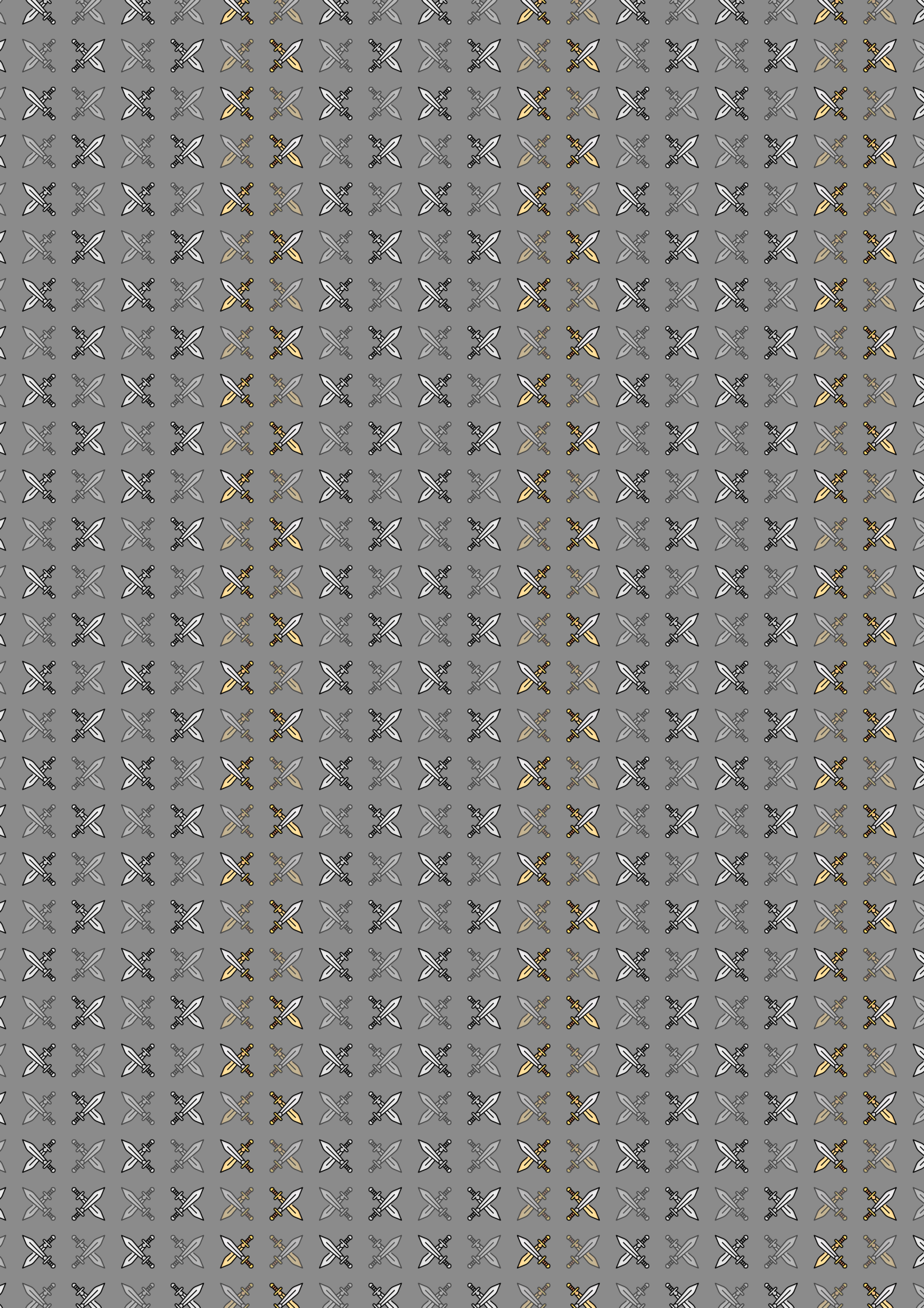
SK 105



Zwiespalt

Jeder Spieler, der nicht an der Schlacht teilnimmt, kann Ihnen eine beliebige Handkarte geben. Für jeden Spieler, der dies nicht tut, erhalten Sie einen weiteren Schlachtenwürfel.

SK 108

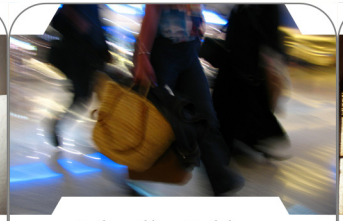




Abwehrformation

Als Verteidiger erhalten Sie 2 zusätzliche Schlachtenwürfel.

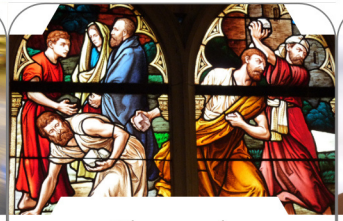
SK 206



Schneller Feldzug

Sind Sie Angreifer, dürfen Sie alle Ihre Schlachtenwürfel um je 2 bis zu einem Maximalwert von 6 erhöhen.

SK 210



Blutrausch

Als Angreifer erhalten Sie 2 zusätzliche Schlachtenwürfel.

SK 203



Bündnis zur Barbarenabwehr

Der Verteidiger gewinnt die Schlacht sofort. Jeder Spieler darf entweder einen Ritter der ersten Stufe aufstellen oder einen Ihrer Ritter um eine Stufe aufwerten (Bedingung für 3. Stufe beachten).

SK 215



Bürgerwehr

Sind Sie Verteidiger, so erhöht sich für jedes der folgenden eigenen Gebäude am Schlachtfeld ihre Schlachtenpunkteanzahl: +3 bei Siedlung, +5 bei Stadt, +7 bei Metropole.

SK 216



Ethische Zweifel

Für jeden SNH-Aktionsanzeiger, den ihr Gegner bereits eingesetzt hat, dürfen Sie einen Schlachtenwürfel des Gegners entfernen.

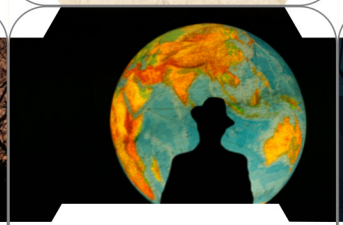
SK 211



Hooligans

Legen Sie ein beliebiges Schlachtendenkmal vom Spielfeld auf das Angriffsfeld der Barbaren. Erst wenn die Barbaren das Feld erreichen, darf der Besitzer das Denkmal wieder aufstellen. Bis dahin zählt es keinen Siegpunkt.

SK 204



Größenwahn

Als Angreifer dürfen Sie nach der Schlacht einen weiteren Angriff auf einem beliebigen Landfeld durchführen.

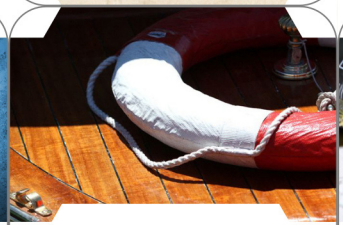
SK 201



Infiltration

Entfernen Sie einen gegnerischen Schlachtenwürfel und nehmen einen eigenen hinzu.

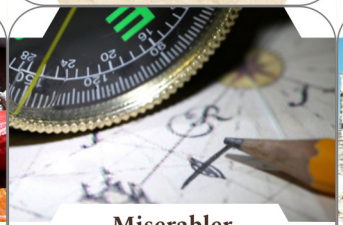
SK 218



Kriegsfähre

Für jeden Hafen, den Sie besitzen, erhalten sie einen zusätzlichen Schlachtenwürfel.

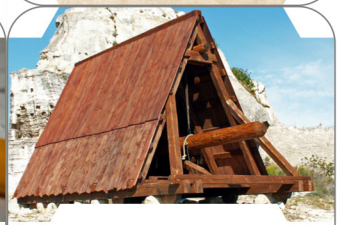
SK 209



Miserabler Kartograph

Entfernen Sie für jeden Ritter der 1. Stufe, den Sie besitzen, einen Ihrer Schlachtenwürfel. Entfernen Sie für jeden Ritter der 1. Stufe, den ihr Gegner besitzt, einen Schlachtenwürfel Ihres Gegners.

SK 217



Rammbock

Für jede gegnerische Stadt am Schlachtfeld dürfen Sie je einen eigenen Schlachtenwürfel einmalig neu werfen.

SK 202



Repressalien

Sind Sie Verteidiger und verlieren die Schlacht, dürfen Sie sich nach der Schlacht aus den Handkarten des Angreifers bis zu 3 Karten aussuchen und behalten.

SK 207



Ritterschlacht

Für jeden aktivierten Ritter, den Sie besitzen, erhalten Sie 5 zusätzliche Schlachtenpunkte. Für jeden aktivierten Ritter, den Ihr Gegner besitzt, erhält er 5 zusätzliche Schlachtenpunkte.

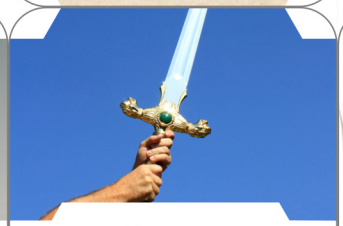
SK 212



Schicksalsschlag

Ihr Gegner muss alle seine Schlachtenwürfel neu werfen.

SK 213



Siegeszug

Im Fall einer erfolgreichen Schlacht Ihrerseits dürfen Sie sich 2 beliebige Rohstoffe vom Vorratsstapel nehmen.

SK 214



Trophäendieb

Sie erhalten die Gunst des Volkes und dürfen sich einen Turnierbonus Ihres Schlachtengegners nehmen.

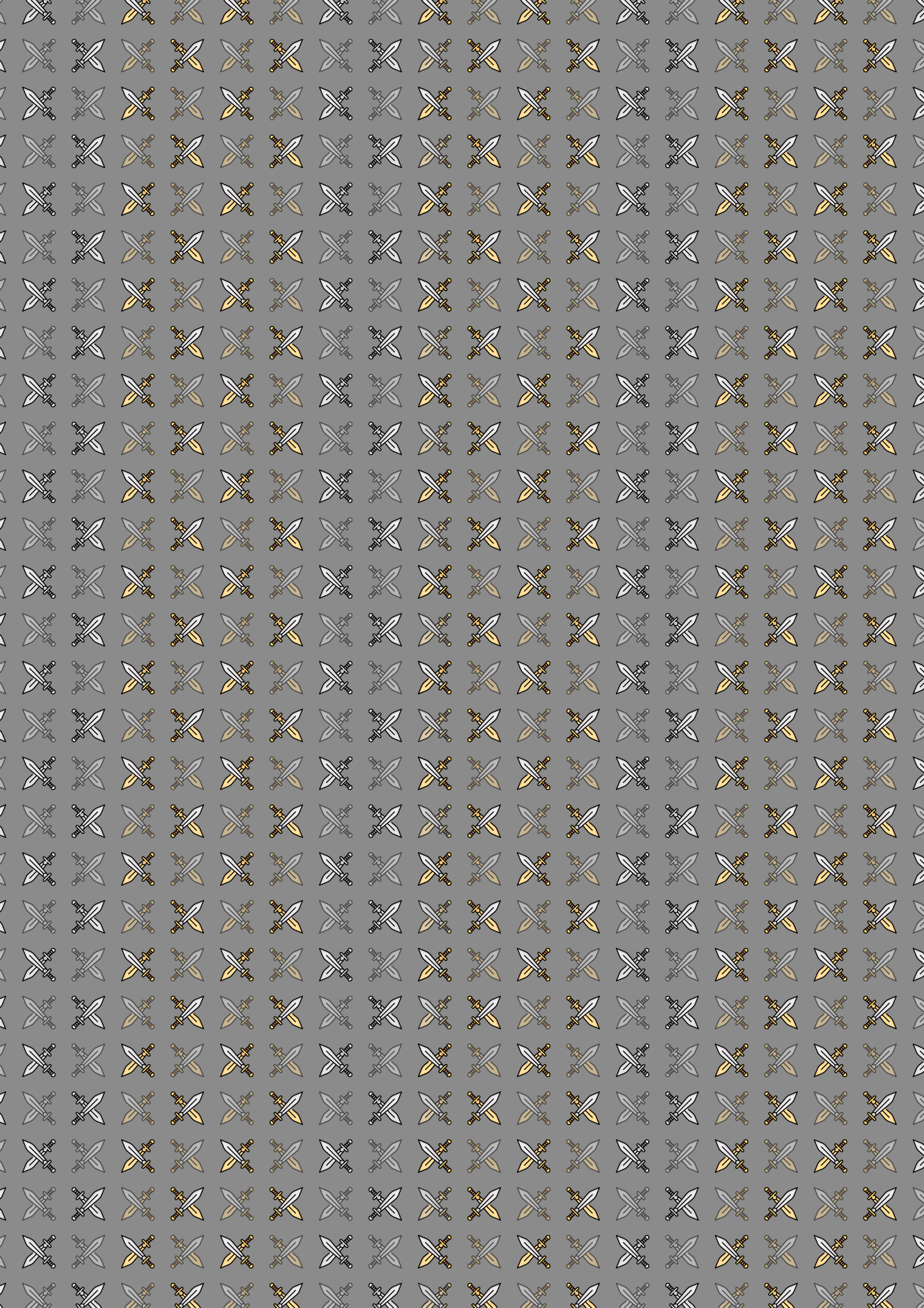
SK 205



Unfähiger Offizier

Der Gegner muss 2 seiner Schlachtenwürfel entfernen.

SK 208





Bauernkrieg

Für jede Siedlung|Stadt|Metropole, die der Verteidiger besitzt, muss er einen Schlachtenwürfel um 1|2|3 reduzieren.

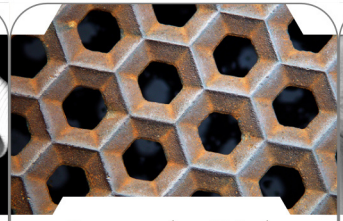
SK 306



Pflichtbewusstsein

Für jeden Ritter, den Sie besitzen, dürfen Sie die Augenzahl eines eigenen Schlachtenwürfels um die Stufe des jeweiligen Ritters erhöhen.

SK 310



Cuxtanscher Friede

Alle Spieler drehen ihren Schlachten-Aktionsanzeiger auf „Bereits ausgeführt". Diese Karte ist nach dem Ausspielen einen Siegpunkt wert.

SK 303



Dekadenz

Jeder Schlachtenteilnehmer muss für jedes Gebäude, das er an einer 6, 8 oder dem Pasch besitzt, einen seiner Schlachtenwürfel auf den Wert 2 drehen.

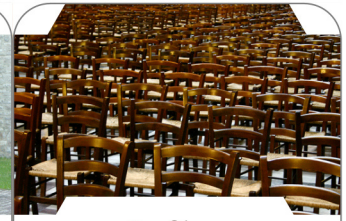
SK 315



Deserteure

Entfernen Sie so viele gegnerische Schlachtenwürfel wie Ihr Schlachtengegner Ritter besitzt.

SK 316



Großheer

Für jede Metropole (gegnerische oder eigene) die sich am Schlachtfeld befindet, dürfen Sie einen Ihrer Schlachtenwürfel auf 6 drehen.

SK 311



Handlanger

Sie dürfen bis zu 2 Ihrer Schlachtenwürfel auf den Wert 5 drehen.

SK 304



Hoher Militärhaushalt

Sie dürfen bis zu 2 Ihrer Schlachtenwürfel je um so viele Augenpunkte erhöhen, wie Sie Stadtausbauten in der aktuell gewürfelten Metropolenfarbe besitzen.

SK 301



Kopfgeldjäger

Stellen Sie den Räuber neben die Barbaren. Der Räuber darf erst wieder nach dem nächsten Barbarenangriff auf das Spielfeld gestellt werden. Ziehen Sie 3 beliebige Rohstoffe von den Vorratsstapeln.

SK 309



Letztes Aufgebot

Entfernen Sie beliebig viele Ihrer Ritter vom Spielfeld. Für jeden entfernten Ritterpunkt erhöhen sich Ihre Schlachtenpunkte um 6.

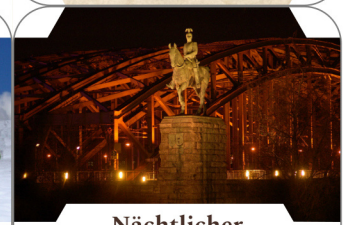
SK 318



Machtausgleich

Alle Schlachtenwürfel Ihres Schlachtengegners werden auf 3 gedreht.

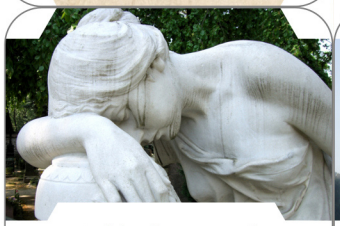
SK 317



Nächtlicher Feldzug

Reduzieren Sie bis zu 2 Schlachtenwürfel Ihres Schlachtengegners je um bis zu 4 Augenpunkte.

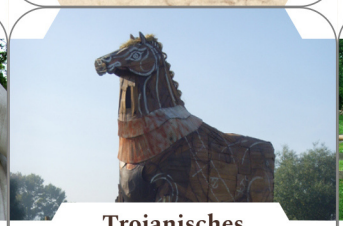
SK 302



Schlechte Moral

Alle Schlachtenwürfel (gegnerische und eigene) unter einem Wert von 5 werden entfernt.

SK 307



Trojanisches Pferd

Befindet sich eine Metropole Ihres Schlachtengegners am Schlachtfeld, dürfen Sie bis zu 2 Ihrer Schlachtenwürfel auf 6 drehen.

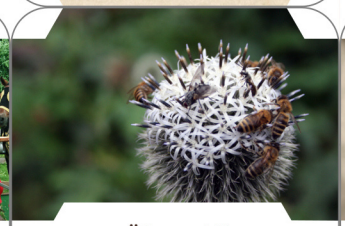
SK 312



Turnierfanatiker

Führen Sie nach der Schlacht als Veranstalter ein Turnier durch. Der Spieler, der dieses Turnier gewinnt, darf auf einem beliebigen Landfeld ein Schlachtendenkmal bauen.

SK 313



Übergriff

Setzen Sie den Hofnarren auf eine Nationeneigenschaft Ihres Schlachtengegners und ziehen von ihm 2 Handkarten.

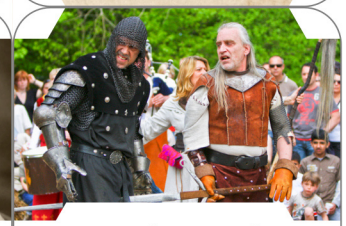
SK 314



Unverhoffte Hilfe

Jeder Spieler, der nicht an der Schlacht teilnimmt, würfelt 2 seiner Schlachtenwürfel. Aus allen diesen Würfeln wählen Sie 2 aus. Ihre Schlachtenpunkte erhöhen sich um die Augenzahlen dieser Würfel.

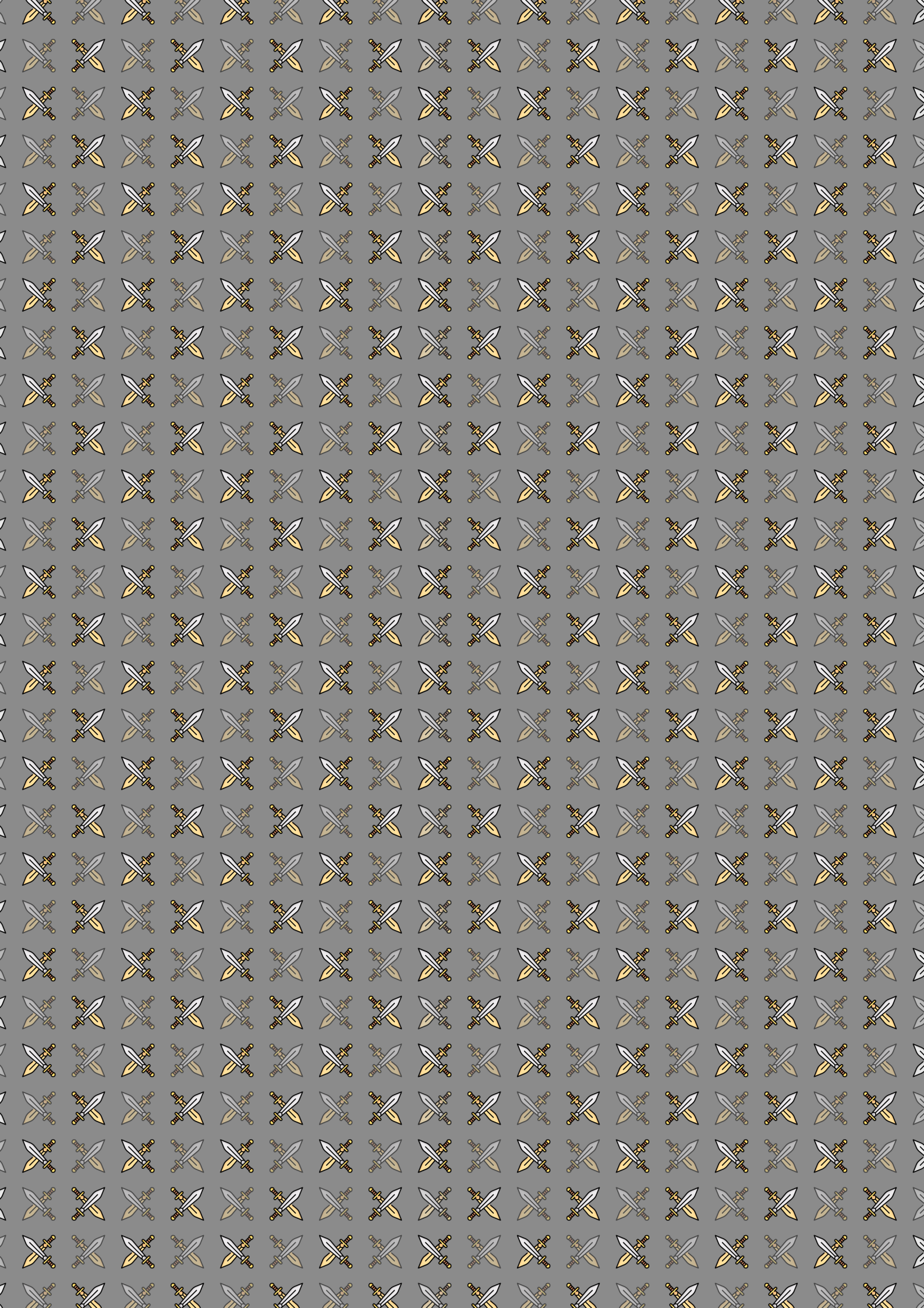
SK 305



Zwangskooperation

Wählen Sie einen Spieler, der nicht an der Schlacht teilnimmt. Er würfelt so viele Schlachtenwürfel wie er Ritterpunkte besitzt. Die Hälfte des Ergebnisses (abgerundet) zählt zu Ihren Schlachtenpunkten dazu.

SK 308





Abrüstung

* Derjenige, der die meisten Ritterpunkte durch Abwertung oder Entfernung von Rittern vom Spielfeld entfernt, gewinnt.

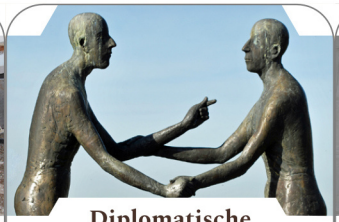
Turnierdisziplin



Dienstschluss

* Derjenige, der die meisten Ritterpunkte deaktiviert, gewinnt.

Turnierdisziplin



Diplomatische Auseinandersetzung

* Derjenige, der die meisten Straßen vom Spielfeld entfernt, gewinnt. Würde die Entfernung einer Straße dazu führen, dass sich ein Ritter ohne Anbindung an eine Straße auf dem Spielfeld befindet, so darf die Straße nicht entfernt werden.

Turnierdisziplin



Entbehrung

Derjenige, der die meisten Gebäude an den Zahlenchips 2 und 12 besitzt, gewinnt.

Turnierdisziplin



Geschichtskunde

Derjenige, der die unansehnlichste Handkarte (zerknickt, vergilbt, speckig) besitzt, gewinnt. Bei Unstimmigkeiten entscheidet die demokratische Mehrheit. Gibt es keine Mehrheit endet das Turnier unentschieden.

Turnierdisziplin



Heldentum

Jeder Teilnehmer addiert seine Ritterpunkte und die Anzahl seiner Knappen. Es gewinnt derjenige mit der größten Summe.

Turnierdisziplin



Hochkultur

Der Veranstalter würfelt den Würfel, der die aktuelle Metropolenfarbe bestimmt. Derjenige, der in diesem Bereich den höchsten Ausbau besitzt, gewinnt.

Turnierdisziplin



Im Rückstand

Derjenige, der am wenigsten Siegpunkte besitzt, gewinnt.

Turnierdisziplin



Knappensprung

Derjenige, der mit einem seiner Knappen (von der aktuellen Position aus) theoretisch die meisten Landfelder besuchen kann, ohne einen Rohstoff zu bezahlen, gewinnt. Auf jedem Landfeld darf der Knappe nur einmal stehen.

Turnierdisziplin



Manöverübung

Jeder Teilnehmer zählt die Nummern auf seinen Schlachtenkarten zusammen. Derjenige, der die höchste Summe erzielt, gewinnt.

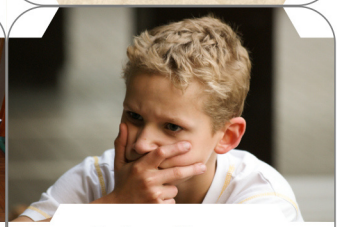
Turnierdisziplin



Revisionismus

* Derjenige, der die meisten Schlachtendenkmäler hinlegt, so dass sie neu gebaut werden müssen, gewinnt.

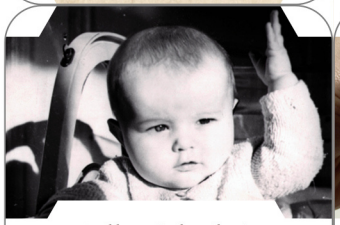
Turnierdisziplin



Rohstoffraten

* Der Veranstalter wählt einen Rohstoff. Die Teilnehmer schätzen, wie viele Karten dieses Rohstoffs gerade im Spiel sind. Es gewinnt derjenige, der die beste Schätzung abgegeben hat. Es werden alle Handkarten aufgedeckt.

Turnierdisziplin



Selbstsicherheit

* Derjenige, der die meisten Fortschrittskarten zurück unter den jeweiligen Vorratsstapel legt, gewinnt.

Turnierdisziplin



Transferleistungen

* Derjenige, der seinem rechten Nachbarn die meisten Rohstoffe gibt, gewinnt. Rohstoffkarten, die man selbst von seinem linken Nachbarn erhält, dürfen nicht weitergegeben werden.

Turnierdisziplin



Tribut

* Derjenige, der die meisten Handkarten abgibt, gewinnt.

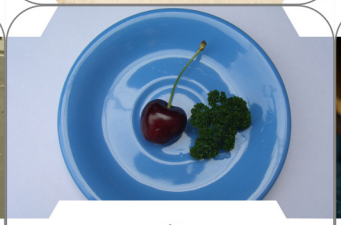
Turnierdisziplin



Überfluss

* Derjenige, der seinem linken Nachbarn die meisten Handelswaren gibt, gewinnt. Handelswarenkarten, die man selbst von seinem rechten Nachbarn erhält, dürfen nicht weitergegeben werden.

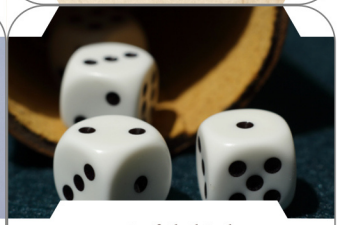
Turnierdisziplin



Frugalismus

* Jeder Spieler darf sich nach dem Turnier bis zu 3 Goldnuggets nehmen. Derjenige, der am wenigsten nimmt, gewinnt.

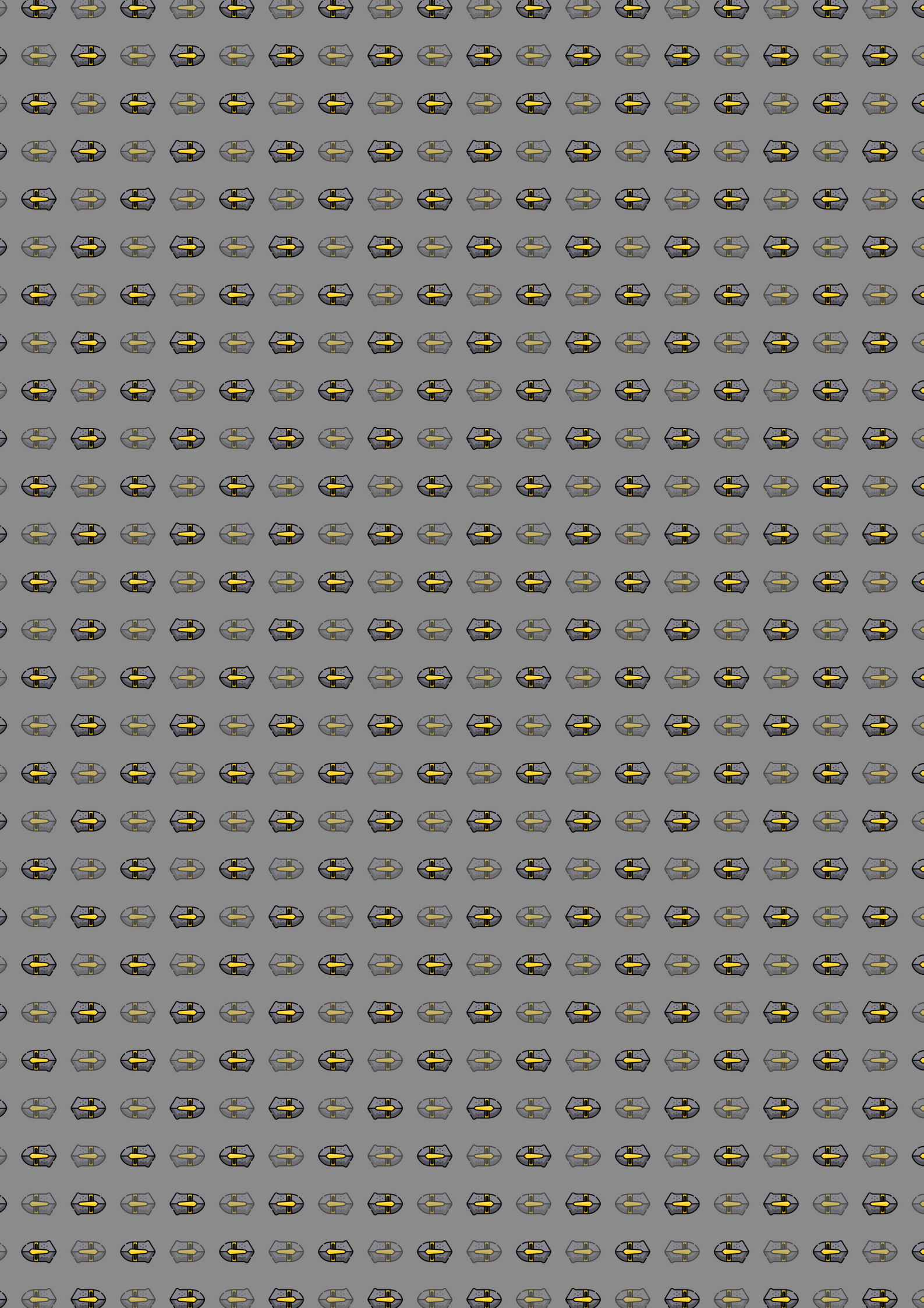
Turnierdisziplin



Würfelglück

Jeder Teilnehmer würfelt einmalig 6 Schlachtenwürfel. Derjenige, der die höchste Zahl würfelt, gewinnt.

Turnierdisziplin

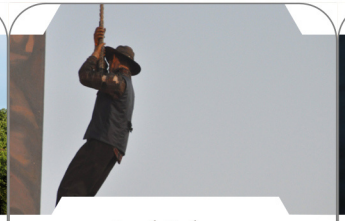




Adel

Ihre Siegpunkteanzahl erhöht sich um 1.

Turnierbonus



Archäologe

Bezahlen Sie eine Knappenbewegung mit einer Handelsware und Sie erhalten eine Fortschrittskarte des zugehörigen Bereiches. Dies ist nur möglich, wenn auf Landfelder gezogen wird, zu denen es Handelswaren gibt.

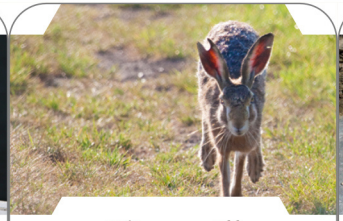
Turnierbonus



Blinder Passagier

Ihre Knappen dürfen sich kostenlos von einem Landfeld mit Hafenanbindung zu einem beliebigen anderen Landfeld mit Hafenanbindung bewegen, falls der Hafeneingang nicht durch eine gegnerische Straße blockiert ist.

Turnierbonus



Blitzangriff

Sie dürfen eine Schlacht auf jedem Landfeld auslösen, dass von einem Ihrer Knappen theoretisch erreichbar wäre, wenn sie genügend Rohstoffkarten hätten, ohne dass Ihr Knappe tatsächlich auf diesem Landfeld steht.

Turnierbonus



Feindliche Übernahme

Befindet sich eine Figur des Volkes auf demselben Landfeld wie einer Ihrer Knappen, dürfen Sie ihre Funktion nutzen, auch, wenn Sie nicht Besitzer der Gunst des Volkes sind.

Turnierbonus



Feuerspucker

Der Zahlenchip des Landfeldes, auf dem einer Ihrer Knappen steht, wird durch die Zahlenkombination 2 und 12 ersetzt.

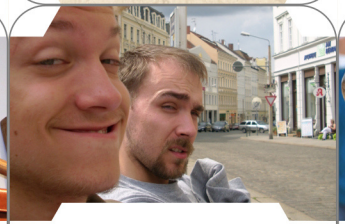
Turnierbonus



Geländeausrüstung

Die Bewegung ihrer Ritter ist nicht mehr an eine zusammenhängende Straße gebunden. Das heißt, dass sich die Zielkreuzung, auf die der Ritter zieht, an eine eigene Straße grenzen muss, sich aber überall auf dem Spielfeld befinden darf.

Turnierbonus



Helden der Neuzeit

Haha. Kein Bonus.

Turnierbonus



Knappenschutz

Ihre Knappen sind vor Vertreibung geschützt. Gegnerische Knappen dürfen nicht auf ein Landfeld gezogen werden, auf dem sich einer Ihrer Knappen befindet.

Turnierbonus



Kriegskunst

Sie erhalten in jeder Schlacht einen zusätzlichen Schlachtenwürfel.

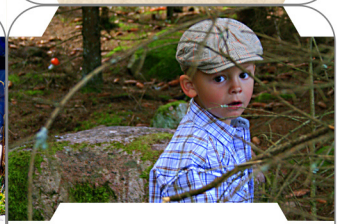
Turnierbonus



Kundschafter

Pro Spielerzug dürfen Sie 2 normalerweise kostenpflichtige Knappenbewegungen kostenlos durchführen.

Turnierbonus



Partisan

Sie dürfen einen Knappen, den Sie anwerben, auf ein beliebiges Landfeld stellen. Dieses muss sich nicht am genutzten Ritter befinden.

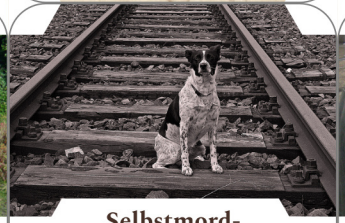
Turnierbonus



Reserve

Entfernen Sie einmalig pro Zug einen Ihrer Knappen vom Spielfeld. Sie erhalten eine Handelsware des Landfeldes, von dem der Knappe entfernt wurde. Dies ist nur auf Landfeldern möglich, zu denen es Handelswaren gibt.

Turnierbonus



Selbstmord-kommando

Wenn Sie eine Schlacht auslösen, dürfen Sie den hierfür genutzten Knappen zurück in den Vorrat legen. Wenn Sie dies tun, erhalten Sie für diese Schlacht 2 zusätzliche Schlachtenwürfel.

Turnierbonus



Talentsucher

Ihre Ritter dürfen Knappen anwerben, ohne deaktiviert zu werden. Die Einschränkung auf eine Ritteraktion pro Spielerzug bleibt bestehen.

Turnierbonus



Tarnung

Ihre Knappen dürfen über gegnerische Straßen ziehen. Die Bewegung muss weiterhin bezahlt werden.

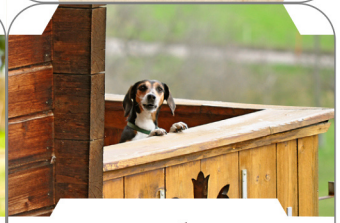
Turnierbonus



Veteranen

Ihr Schlachtengegner muss 1 Schlachtenwürfel abgeben. Für jede „Retter Cuxtans"-Karte, die Sie besitzen, muss Ihr Schlachtengegner einen weiteren Schlachtenwürfel abgeben.

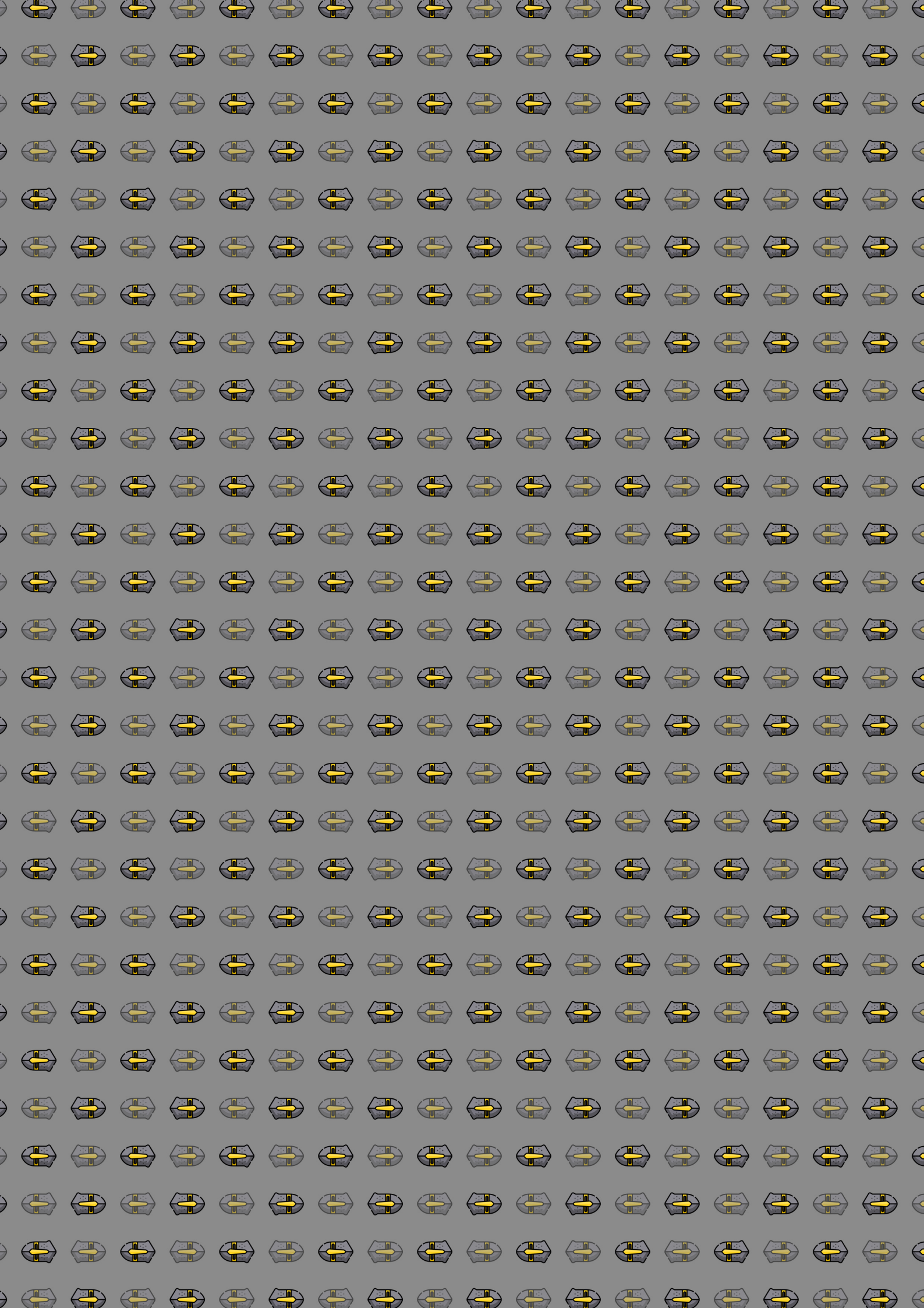
Turnierbonus



Wache

Das Burgfräulein und der Räuber verlieren ihre Funktion, wenn Sie auf demselben Landfeld stehen wie Ihr Knappe.

Turnierbonus



Volksplättchen

Volksheld +2	Gutsherr +1 SP	Delegierter
Bettler RS	Bürger-meister 4./5.: -1 HW	Ausbilder ~~6~~ 8

Aktionsanzeiger



Anzeiger und Markierungshilfe

Gunst des Volkes	Gunst des Volkes	Gunst des Volkes	Gunst des Volkes	Gunst des Volkes	Gunst des Volkes
Gunst des Volkes	Gunst des Volkes	Gunst des Volkes	Gunst des Volkes	Gunst des Volkes	Gunst des Volkes
Mar-kierungs-hilfe	Mar-kierungs-hilfe	Mar-kierungs-hilfe	Mar-kierungs-hilfe	Mar-kierungs-hilfe	Mar-kierungs-hilfe
Mar-kierungs-hilfe	Mar-kierungs-hilfe	Mar-kierungs-hilfe	Mar-kierungs-hilfe	Mar-kierungs-hilfe	Mar-kierungs-hilfe