



Neue Ortskarten N° 6

dlp games



Kesselflicker-Wagen

Bei gewürfelter 1-5: Du darfst bis zu so viele Schritte über Land oder Wasser ziehen, wie dein Würfel zeigt - jedoch ohne Ware zu nehmen.

Bei einer 6 erhältst du eine Münze.



Buchbinderei

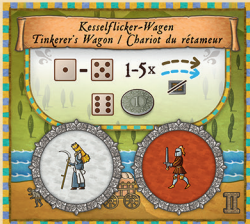
Bei 1-5 gewürfelten Augen: Du darfst so viele Schritte auf der Entwicklungsleiste ziehen, wie dein Würfel zeigt.

Bei 6 erhältst du eine Münze.



Flohmarkt

Bei den gewürfelten Zahlen 1-3 erhältst du den abgebildeten Bonus. Bei einer gewürfelten 4 darfst du die Aktion Bauernhaus ausführen, bei einer 5 erhältst du einen Mönch aus dem Vorrat, bei einer 6 darfst du eine beliebige Aktion deines Spielertableaus ausführen.



Tinkerer's Wagon

Roll the die. With a 1-5 you may move your Merchant as many towns as the die shows but don't pick up any goods. With a 6 you receive 1 Coin from the supply.



Bookbindery

Roll the die. With a 1-5 you may advance as many steps on the Development track as the die shows. With a 6 you receive 1 Coin from the supply.



Flea Market

Roll the die. You receive the following bonus depending on your roll:

- 1: Take 1 Coin
- 2: Receive 1 Development Point
- 3: Take 1 Wine
- 4: Use the "Farm House" Action
- 5: Take 1 Monk
- 6: Use an Action of your choice from your player board

Chariot du rétamateur

Lancez le dé. Avec un résultat de 1 à 5, déplacez votre marchand d'autant de villes que le dé l'indique sans prendre de marchandise. Avec un 6, recevez une pièce de monnaie de la réserve.

Reliure

Lancez le dé. Avec un résultat de 1 à 5, avancez d'autant de pas sur la piste de développement que le dé l'indique. Avec un 6, recevez 1 pièce de monnaie de la réserve.

Marché aux puces

Lancez le dé et recevez le bonus suivant en fonction de votre résultat :

- 1: Prenez 1 pièce de monnaie
- 2: Recevez 1 point de développement
- 3: Prenez 1 vin
- 4: Utilisez l'action « Ferme ».
- 5: Prenez 1 moine
- 6: Utilisez une action de votre choix sur votre plateau de joueur