

I ~ Epoche I ~

SIEDELN

4 



 × 

II ~ Epoche II ~

HUNGER

7 



-1  /  /  × 3 

~ Epoche III ~

AUSBAU

5 



 × 

III ~ Epoche IV ~

HANDEL

6 



 × 

~ Epoche V ~

FRIEDEN

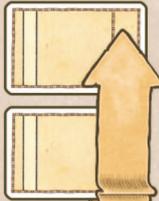
7 



 × 



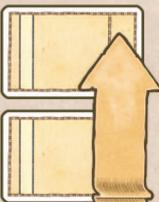
 Bürger erhalten

 Epoche aufsteigen

 Basisortkarte freischalten



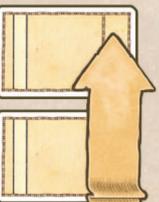
 Bürger erhalten

 Epoche aufsteigen

 Basisortkarte freischalten



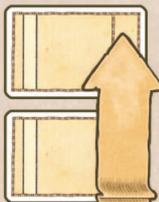
 Bürger erhalten

 Epoche aufsteigen

 Basisortkarte freischalten



 Bürger erhalten

 Epoche aufsteigen

 Basisortkarte freischalten

ERNTE



Gib ein Nahrungsmittel (Brot, Getreide, Fisch, Käse oder Wein) ab. Es kommt aus dem Spiel. Kannst du diese Aufgabe nicht erfüllen, so erwartet dich Folter.

UNTERSTÜTZUNG



Du darfst durch die Abgabe von 2 Münzen einen Gelehrten erwerben.

ERFOLG



Rücke für jedes Gebiet, das du besitzt, 1 Feld vor oder nimm dir für jedes Gebiet, das du besitzt, 1 Münze aus dem Vorrat.

STEUERN



Zahle 1 Münze Steuern. Kannst du diese Aufgabe nicht erfüllen, so erwartet dich Folter.

TAUSCHHANDEL



Du darfst eine eigene Ware gegen eine beliebige andere Ware vom Markt tauschen.

LOHN



Nimm dir entweder 1 Brot oder 1 Holz vom Markt.

JAHRHUNDETR-ERNTE



Jedes Warenplättchen, das du in dieser Runde über die Aktion „Länderei“ erhältst oder vom Markt kaufst, wird verdoppelt.

BAUERN-AUFSTAND



Bauern können in dieser Runde alle Personen (außer Mönche) ersetzen.

AMNESTIE

In dieser Runde angeworbene Personen kommen nicht ins Säckchen. Du legst sie direkt auf Aktionsfeldern oder auf dem Anger ab. Dadurch komplettierte Aktionen können in dieser Runde ausgeführt werden.

UNWETTER

LÄNDEREI

In dieser Runde ist die Aktion **LÄNDEREI** verboten. Lege dein X-Plättchen auf die entsprechende Aktion.

HOCHZEIT

Ziehe 2 zusätzliche Plättchen aus dem Beutel und lege sie auf deinen Anger.

ERNTE

Gib ein Nahrungsmittel (Brot, Getreide, Fisch, Käse oder Wein) ab. Es kommt aus dem Spiel.
Kannst du diese Aufgabe nicht erfüllen, so erwartet dich Folter.

MARKTTAG

In dieser Runde kosten alle Waren auf dem Markt 1 Münze weniger. Die Regeln für den Handel gelten jedoch weiterhin, d.h. pro Dorf darf 1 Ware gehandelt werden.

PEST

Du verlierst 1 Person. Ziehe ein Gefolgsleuteplättchen aus dem Beutel und lege es auf den Markt zurück.

ERFINDUNG

Du darfst 1 Zahnrad für 3 Münzen kaufen.

BESTECHUNG

Du darfst 1 Bürger für 4 Münzen kaufen.

FREIMEISTER



Gib ein Zahnrad ab, sofern du eins besitzt. Besitzt du keins, passiert nichts.

PEST



Du verlierst 1 Person. Ziehe ein Gefolgsleuteplättchen aus dem Beutel und lege es auf den Markt zurück.

KEIN NEUES LAND

TERRITORIUM



In dieser Runde ist die Aktion **TERRITORIUM** verboten. Lege dein X-Plättchen auf die entsprechende Aktion.

SABOTAGE



In dieser Runde sind Aktionen, auf denen Zahnräder platziert wurden, verboten.

HANDELSTAG



Du erhältst für jedes eigene Dorf (inklusive deines Startdorfes) 1 Münze.

FÜRBITTE



Für jeden Mönch, der am Ende der Runde auf dem Anger platziert ist, erhältst du 3 Münzen.

EINBERUFUNG



In dieser Runde dürfen Ritter nicht für Aktionen genutzt werden, es sei denn, sie wurden bereits auf Aktionen platziert. Aus dem Beutel gezogene Ritter verbleiben auf dem Anger.

ZAHLTAG



Zahle pro 3 Waren in deinem Besitz 1 Münze Steuern. Kannst du diese Aufgabe nicht erfüllen, so erwartet dich Folter.

FEUER!!



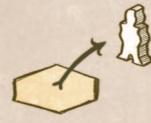
Entferne sofort eine Festung (von einem Gebiet oder aus deinem Vorrat). Die Festung kommt aus dem Spiel. Dieses Ereignis wird sofort abgehandelt (nicht erst in Phase 5).

STEUER-EINTREIBUNG



Zahle 5 Münzen Steuern. Kannst du diese Aufgabe nicht erfüllen, so erwartet dich Folter.

LANDFLUCHT



Du verlierst 1 Gebiet. Du wählst aus, welches. Der sich darauf befindende Siedler kommt zurück in deinen Vorrat.

RITTERSPIELE



In dieser Runde sind neben den Mönchen auch die Ritter Joker. Sie dürfen jedoch nicht angreifen. Eroberung ist nicht erlaubt.

KOPFSTEUER



Zahle für jedes Gefolgsleuteplättchen, das sich auf deinem Tableau (auf Aktionen oder auf dem Anger) befindet, 2 Münzen Steuern. Kannst du diese Aufgabe nicht erfüllen, so erwartet dich Folter.

PILGERTAG



Du darfst einen Mönch, der sich auf deinem Anger befindet, gegen einen Bürger tauschen.

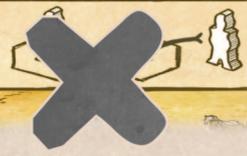
ERNTE



Gib ein Nahrungsmittel (Brot, Getreide, Fisch, Käse oder Wein) ab. Es kommt aus dem Spiel. Kannst du diese Aufgabe nicht erfüllen, so erwartet dich Folter.

KEIN NEUES LAND

TERRITORIUM



In dieser Runde ist die Aktion TERRITORIUM verboten. Lege dein X-Plättchen auf die entsprechende Aktion.