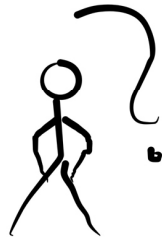


9 Krieger



**Blockade:** alle Mitspieler müssen eine zweite Karte spielen, dann gewinnt der mit dem höchsten Gesamtwert.

0 Berufslos



**Allarounder:** kopiert die Spezialfähigkeit und Wert eines im Stich ausliegenden Charakters (z.Bsp. auch Magier)

8 Schmied



**Waffenschmied:** der Wert steigt mit jedem ausliegenden Krieger um einen Punkt

4 Schürfer



**Erzmonopol:** erhält für jeden Krieger und Schmied im aktuellen Stich je einen zusätzlichen Wertpunkt.

5 Seemann



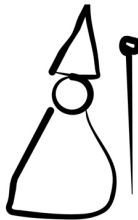
**Handel:** zählt in der Endwertung einen Punkt mehr für jeden Bauern und Schürfer im Stapel

1 Bauer



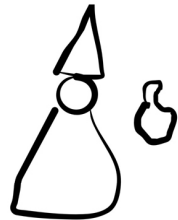
**Bauernopfer:** verliert man den Stich kann man die Bauernkarte auf den eigenen Punktestapel legen

10 Magier



**Allmacht:** Diese Karte schlägt alle anderen Karten und Kartenkombinationen bei Gleichstand. (Schürfer o.ä.)

6 Heiler



**Reeinkarnation:** Tausche diese Karte gegen eine Karte niedrigeren Wertes ein, nachdem der Stich gestochen wurde.

7 Jäger



**Sperrfeuer:** ein Spieler muss eine Karte aus dem aktuellen Stich wieder auf die Hand nehmen und durch eine andere austauschen

3 Dieb



**Beutelschneider:** nimmt die ausliegende Karte mit dem niedrigsten Wert und legt sie auf den eigenen Punktestapel

2 Bäcker



**Müller:** erhält für jeden ausliegenden Bauern drei zusätzliche Wertpunkte.

?? Holzfäller

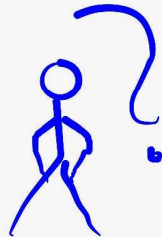


9 Krieger



**Blockade:** alle Mitspieler müssen eine zweite Karte spielen, dann gewinnt der mit dem höchsten Gesamtwert.

0 Berufslos



**Allarounder:** kopiert die Spezialfähigkeit und Wert eines im Stich ausliegenden Charakters (z.Bsp. auch Magier)

8 Schmied



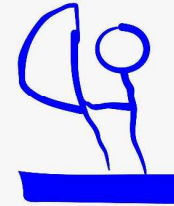
**Waffenschmied:** der Wert steigt mit jedem ausliegenden Krieger um einen Punkt

4 Schürfer



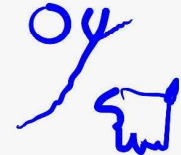
**Erzmonopol:** erhält für jeden Krieger und Schmied im aktuellen Stich je einen zusätzlichen Wertpunkt.

5 Seemann



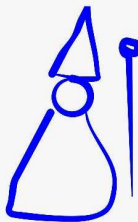
**Handel:** zählt in der Endwertung einen Punkt mehr für jeden Bauern und Schürfer im Stapel

1 Bauer



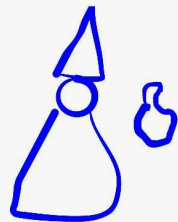
**Bauernopfer:** verliert man den Stich kann man die Bauernkarte auf den eigenen Punktestapel legen

10 Magier



**Allmacht:** Diese Karte schlägt alle anderen Karten und Kartenkombinationen bei Gleichstand. (Schürfer o.ä.)

6 Heiler



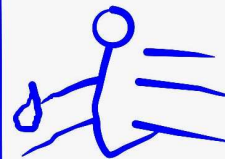
**Reeinkarnation:** Tausche diese Karte gegen eine Karte niedrigeren Wertes ein, nachdem der Stich gestochen wurde.

7 Jäger



**Sperrfeuer:** ein Spieler muss eine Karte aus dem aktuellen Stich wieder auf die Hand nehmen und durch eine andere austauschen

3 Dieb



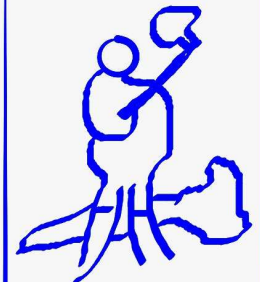
**Beutelschneider:** nimmt die ausliegende Karte mit dem niedrigsten Wert und legt sie auf den eigenen Punktestapel

2 Bäcker

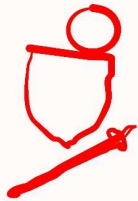


**Müller:** erhält für jeden ausliegenden Bauern drei zusätzliche Wertpunkte.

?? Holzfäller

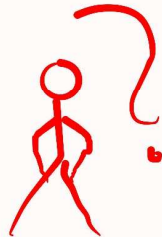


## 9 Krieger



**Blockade:** alle Mitspieler müssen eine zweite Karte spielen, dann gewinnt der mit dem höchsten Gesamtwert.

## 0 Berufslos



**Allarounder:** kopiert die Spezialfähigkeit und Wert eines im Stich ausliegenden Charakters (z.Bsp. auch Magier)

## 8 Schmied



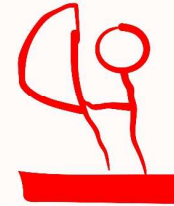
**Waffenschmied:** der Wert steigt mit jedem ausliegenden Krieger um einen Punkt

## 4 Schürfer



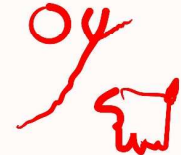
**Erzmonopol:** erhält für jeden Krieger und Schmied im aktuellen Stich je einen zusätzlichen Wertpunkt.

## 5 Seemann



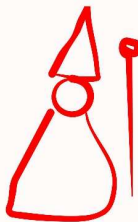
**Handel:** zählt in der Endwertung einen Punkt mehr für jeden Bauern und Schürfer im Stapel

## 1 Bauer



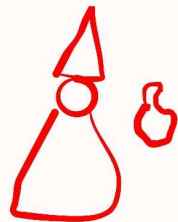
**Bauernopfer:** verliert man den Stich kann man die Bauernkarte auf den eigenen Punktestapel legen

## 10 Magier



**Allmacht:** Diese Karte schlägt alle anderen Karten und Kartenkombinationen bei Gleichstand. (Schürfer o.ä.)

## 6 Heiler



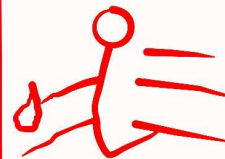
**Reeinkarnation:** Tausche diese Karte gegen eine Karte niedrigeren Wertes ein, nachdem der Stich gestochen wurde.

## 7 Jäger



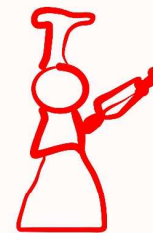
**Sperrfeuer:** ein Spieler muss eine Karte aus dem aktuellen Stich wieder auf die Hand nehmen und durch eine andere austauschen

## 3 Dieb



**Beutelschneider:** nimmt die ausliegende Karte mit dem niedrigsten Wert und legt sie auf den eigenen Punktestapel

## 2 Bäcker

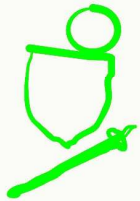


**Müller:** erhält für jeden ausliegenden Bauern drei zusätzliche Wertpunkte.

## ?? Holzfäller

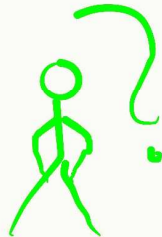


## 9 Krieger



**Blockade:** alle Mitspieler müssen eine zweite Karte spielen, dann gewinnt der mit dem höchsten Gesamtwert.

## 0 Berufslos



**Allrounder:** kopiert die Spezialfähigkeit und Wert eines im Stich ausliegenden Charakters (z.Bsp. auch Magier)

## 8 Schmied



**Waffenschmied:** der Wert steigt mit jedem ausliegenden Krieger um einen Punkt

## 4 Schürfer



**Erzmonopol:** erhält für jeden Krieger und Schmied im aktuellen Stich je einen zusätzlichen Wertpunkt.

## 5 Seemann



**Handel:** zählt in der Endwertung einen Punkt mehr für jeden Bauern und Schürfer im Stapel

## 1 Bauer



**Bauernopfer:** verliert man den Stich kann man die Bauernkarte auf den eigenen Punktestapel legen

## 10 Magier



**Allmacht:** Diese Karte schlägt alle anderen Karten und Kartenkombinationen bei Gleichstand. (Schürfer o.ä.)

## 6 Heiler



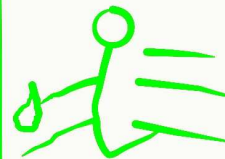
**Reeinkarnation:** Tausche diese Karte gegen eine Karte niedrigeren Wertes ein, nachdem der Stich gestochen wurde.

## 7 Jäger



**Sperrfeuer:** ein Spieler muss eine Karte aus dem aktuellen Stich wieder auf die Hand nehmen und durch eine andere austauschen

## 3 Dieb



**Beutelschneider:** nimmt die ausliegende Karte mit dem niedrigsten Wert und legt sie auf den eigenen Punktestapel

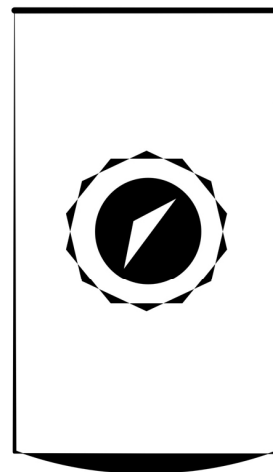
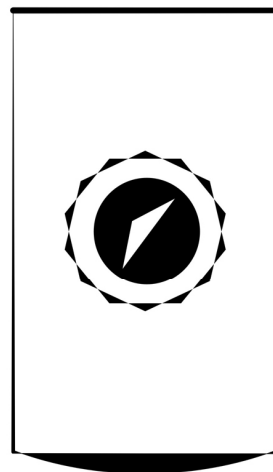
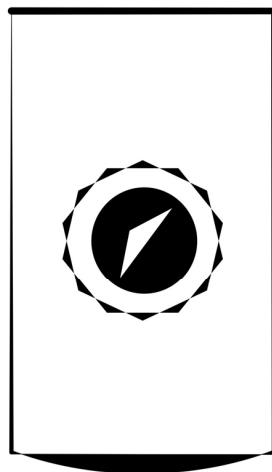
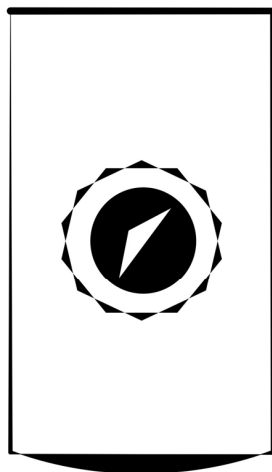
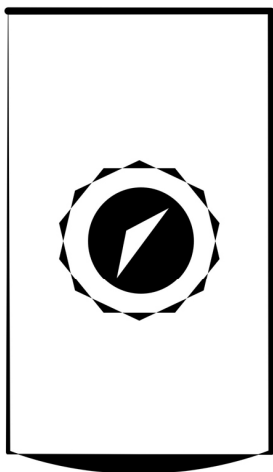
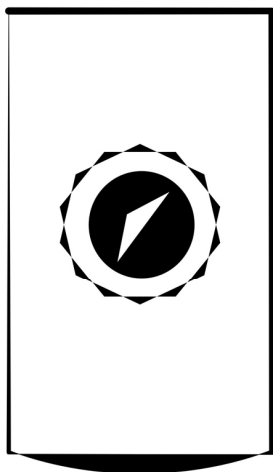
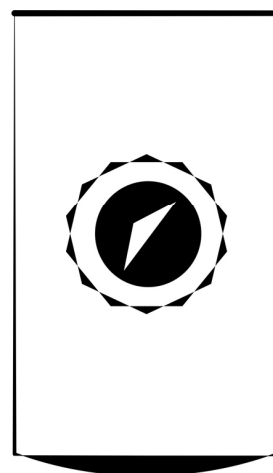
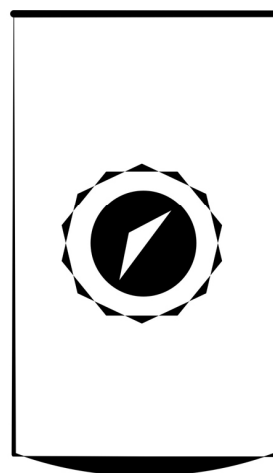
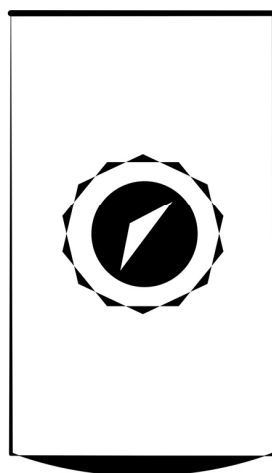
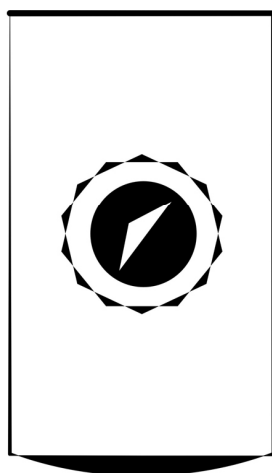
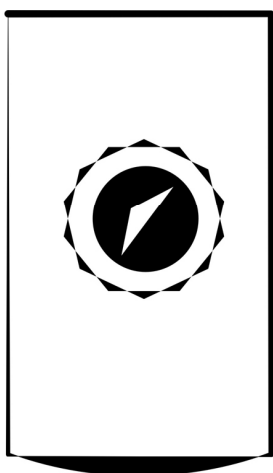
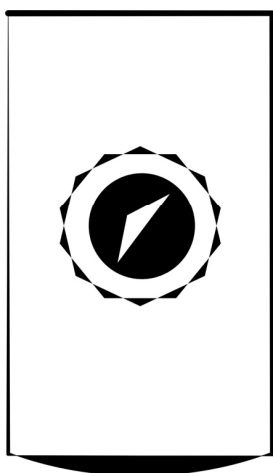
## 2 Bäcker



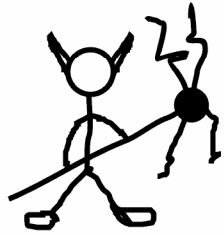
**Müller:** erhält für jeden ausliegenden Bauern drei zusätzliche Wertpunkte.

## ?? Holzfäller



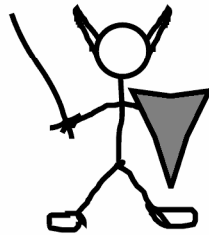


### Wichtelmagier



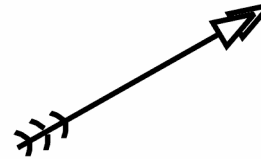
Alle ausliegenden Magier sind zwei Punkte mehr wert.

### Wichtelkrieger



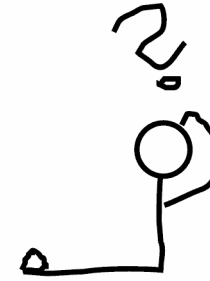
Alle ausliegenden Krieger sind zwei Punkte mehr wert.

### Spezialpfeil



Jägerspezialität wirkt auch gegen Krieger und alle ausliegenden Stiche.

### Wiederbelebung



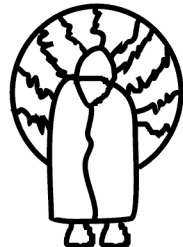
Heiler können eine verdeckte Karte vom Ablagestapel nehmen und diese im aktuellen Stich spielen.

### Bauernaufstand



Zusammen mit Bauern spielen, der die anderen ausliegenden Bauern zur Revolution überredet und diese auf den Ablagestapel wandern lässt.

### Paktierer



Alle Karten im aktuellen Stich landen auf dem Ablagestapel. *(nur spielbar wenn alle Karten ausliegen)*

### Einspruch!!!



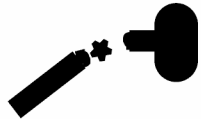
Der Ausspieler dieser Karte ruft mit nasaler Stimme "Einspruch" und verhindert damit den Einsatz einer Karte. Beide Karten werden dannach abgelegt.

### Hinterhalt



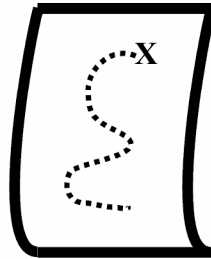
Die beiden Karten mit dem höchsten Wert im aktuellen Stich werden auf den Ablagestapel gelegt.

### Sabotage



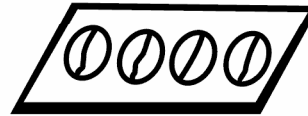
Mit Schmied spielen.  
Krieger oder Magier  
verlieren je vier  
Wertpunkte.

### Schatzkarte



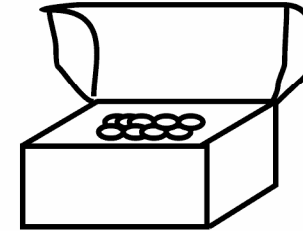
Mit Schürfer ausspielen.  
Ziehe eine verdeckte Karte vom  
Ablagestapel und lege sie auf den  
eigenen Punktestapel.

### Brot für die Scherbe



Köche und Bauern  
erhalten doppelten Bonus  
für ausliegende Karten.

### Seemannsglück



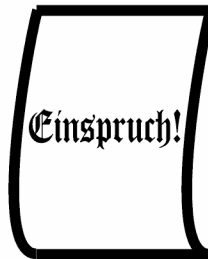
Seemann erhält einen Bonus auf  
seinen Wert, dieser wird mit einem  
W6 erwürfelt.

### Assassine



Eine Karte aus dem  
aktuellen Stich landet auf  
dem Ablagestapel.

### Einspruch!!!



Der Ausspieler dieser Karte ruft mit  
nasaler Stimme "Einspruch" und  
verhindert damit den Einsatz einer  
Karte. Beide Karten werden  
dannach abgelegt.

### Einspruch!!!



Der Ausspieler dieser Karte ruft mit  
nasaler Stimme "Einspruch" und  
verhindert damit den Einsatz einer  
Karte. Beide Karten werden  
dannach abgelegt.

### Einspruch!!!



Der Ausspieler dieser Karte ruft mit  
nasaler Stimme "Einspruch" und  
verhindert damit den Einsatz einer  
Karte. Beide Karten werden  
dannach abgelegt.

*Fraktion  
Volk des Meeres*

*Die schier endlose See  
bietet Möglichkeiten für  
großen Reichtum.  
Wir nutzen diese!*

Schätze der See

Diese Fraktion erhält am  
Ende des Spiels einen  
Bonus auf ihre Punkte. Der  
Bonus für jeden Seemann  
im Punktestapel wird  
verdoppelt.

*Fraktion  
Die Räuber*

*Ihr reichen Pfeffersücker!  
Freiheit ist das höchste Gut,  
und wir nehmen es uns, so  
wie eure Waren!.*

Überfall

Diese Fraktion darf einmal  
im Spiel die Fähigkeit eines  
Diebes umsonst einsetzen.

Dazu müssen die Räuber  
keinen Dieb auf der Hand  
haben.

*Fraktion  
Der Pakt*

*Die Lichtsieben sind  
schwach und wir werden  
diese Schwäche zu nutzen  
wissen.*

Sabotage

Diese Fraktion kann am  
Ende des Spiels ihren  
Punktestapel mit dem  
Ablagestapel tauschen.  
Paktierer sollten versuchen  
den Ablagestapel  
unbemerkt vergrößern.

*Fraktion  
Das Bündnis*

*Jedes Zeitalter bringt ein  
großes Bündnis hervor. Die  
Stärke dieses Bündnis liegt  
in der Anzahl ihrer  
Nationen.*

Verstärkungen

Diese Fraktion darf einmal  
im Spiel drei verdeckte  
Karten vom Ablagestapel  
ziehen und darf eine davon  
auf die Hand nehmen oder  
auf ihren Punktestapel  
legen.

*Fraktion  
Die Magier*

*In jedem Zeitalter gibt es  
eine Gruppe von Magiern  
die sich von der Welt  
zurückgezogen haben.*

Wiederkehr

Diese Fraktion darf einmal  
im Spiel einen  
ausgespielten Magier  
wieder auf die Hand  
nehmen. Sollte man keinen  
eigenen Magier haben,  
kann man den eines  
anderen Spielers nehmen.

*Fraktion  
Die Händler*

*Reichtum ist ein  
vergängliches Gut, dennoch  
macht es zu Lebzeiten eine  
Menge Spaß!*

Handelseinkommen

Diese Fraktion erhält am  
Ende des Spiels einen  
Bonus auf ihre Punkte. Für  
jede Karte und jeden  
Beruf im Punktestapel  
erhalten sie einen  
zusätzlichen Punkt.

*Fraktion  
Die Freien*

*Fernab der Zivilisation  
siedeln wir und sichern  
unsere Unabhängigkeit  
durch Selbstversorgung.*

Autarkie

Diese Fraktion erhält am  
Ende des Spiels einen  
Bonus auf ihre Punkte. Für  
jeden Bauern, Schürfer,  
Jäger erhalten sie 2  
Punkte, für jeden Schmied,  
Bäcker und Seefahrer 3  
Punkte.

*Fraktion  
Die Gläubigen*

*Die Lichtsieben begleiten  
unseren Weg und wir  
vertrauen auf ihren Schutz.*

Schutz

Diese Fraktion darf einmal  
im Spiel eine angewandte  
Sonderkarte oder die  
Fähigkeit einer Fraktion  
negieren. D.h. es am Ende  
des Spiels auch möglich  
"Sabotage" zu verhindern.