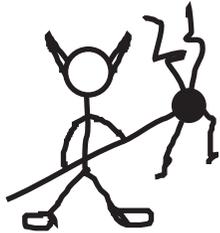


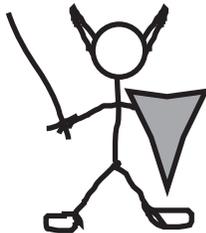
## Aktionskarten

Wichtelmagier



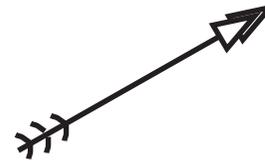
Alle ausliegenden Magier sind zwei Punkte mehr wert.

Wichtelkrieger



Alle ausliegenden Krieger sind zwei Punkte mehr wert.

Spezialpfeil



Jägerspezialität wirkt auch gegen Krieger und auf alle Karten in ausliegenden Strichen.

Wiederbelebung



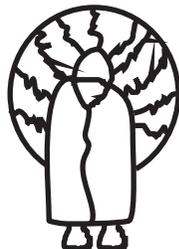
Heiler können eine verdeckte Karte vom Ablagestapel nehmen und diese im aktuellen Strich spielen.

Bauernaufstand



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

Daktierer



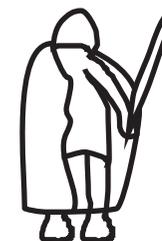
Alle Karten im aktuellen Strich landen auf dem Ablagestapel. (nur spielbar wenn alle Karten ausliegen)

Einspruch!!!



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

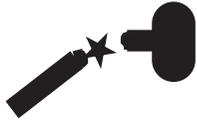
Hinterhalt



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

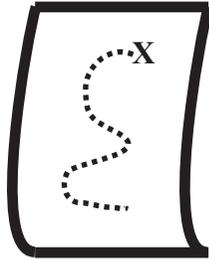
## Aktionskarten

### Sabotage



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

### Schatzkarte



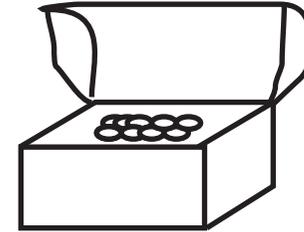
Mit Schürfer ausspielen.  
Ziehe eine verdeckte Karte vom  
Ablagestapel und lege sie auf den  
eigenen Punktstapel.

### Brot für die Scherbe



Köche und Bauern  
erhalten doppelten Bonus  
für ausliegende Karten.

### Seemannsglück



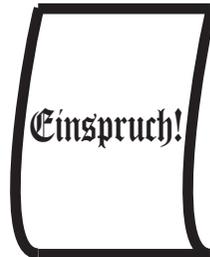
Seemann erhält einen Bonus auf  
seinen Wert, dieser wird mit einem  
W6 erwürfelt.

### Assassine



Eine Karte aus dem  
aktuellen Stich landet auf  
dem Ablagestapel.

### Einspruch!!!



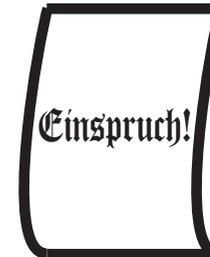
Der Ausspieler dieser Karte ruft mit  
nasaler Stimme "Einspruch" und  
verhindert damit den Einsatz einer  
Karte. Beide Karten werden  
dannach abgelegt.

### 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.

# Fraktionskarten

## 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 zu 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.

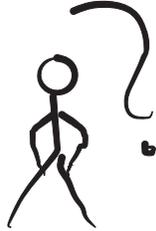
# Spielkarten

9 Krieger 9



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

0 Berufslos 0



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

8 Schmied 8



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

4 Schürfer 4



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

5 Seemann 5



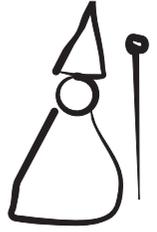
Handel: zählt in der Endwertung einen Punkt mehr für jeden Bauern, Holzfäller und Schürfer im Stapel.

1 Bauer 1



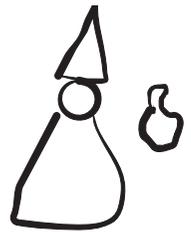
Bauernopfer: verliert man den Strich kann man die Bauernkarte auf den eigenen Punktestapel legen

10 Magier 10



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

6 Heiler 6



Reinkarnation: Tausche diese Karte gegen eine Karte niedrigeren Wertes ein, nachdem der Strich gestochen wurde.

# Spielkarten

7 Jäger 7



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

3 Dieb 3



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

2 Bäcker 2



Müller: erhält für jeden ausliegenden Bauern drei zusätzliche Wertpunkte.

? Holzfäller ?



Berserker: Mit zwei Würfeln würfeln um den Wert des Holzfällers zu ermitteln. Bei 11 und 12 kann auch ein Magier besiegt werden! Wichtig: Neu würfeln beim Punkte zählen!

7 Jäger 7



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

3 Dieb 3



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

2 Bäcker 2



Müller: erhält für jeden ausliegenden Bauern drei zusätzliche Wertpunkte.

? Holzfäller ?



Berserker: Mit zwei Würfeln würfeln um den Wert des Holzfällers zu ermitteln. Bei 11 und 12 kann auch ein Magier besiegt werden! Wichtig: Neu würfeln beim Punkte zählen!

# Spielkarten

7 Jäger 7



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

3 Dieb 3



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

2 Bäcker 2



Müller: erhält für jeden ausliegenden Bauern drei zusätzliche Wertpunkte.

? Holzfäller ?



Berserker: Mit zwei Würfeln würfeln um den Wert des Holzfällers zu ermitteln. Bei 11 und 12 kann auch ein Magier besiegt werden! Wichtig: Neu würfeln beim Punkte zählen!

7 Jäger 7



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

3 Dieb 3



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

2 Bäcker 2



Müller: erhält für jeden ausliegenden Bauern drei zusätzliche Wertpunkte.

? Holzfäller ?



Berserker: Mit zwei Würfeln würfeln um den Wert des Holzfällers zu ermitteln. Bei 11 und 12 kann auch ein Magier besiegt werden! Wichtig: Neu würfeln beim Punkte zählen!

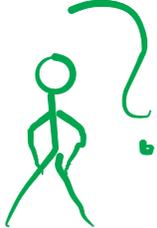
# Spielkarten

9 Krieger 9



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

0 Berufslos 0



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

8 Schmied 8



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

4 Schürfer 4



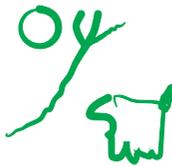
Erzmonopol: erhält für jeden Krieger und Schmied im aktuellen Strich je einen zusätzlichen Wertpunkt.

5 Seemann 5



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

1 Bauer 1



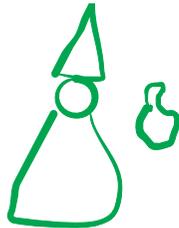
Bauernopfer: verliert man den Strich kann man die Bauernkarte auf den eigenen Punktestapel legen

10 Magier 10



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

6 Heiler 6



Reinkarnation: Tausche diese Karte gegen eine Karte niedrigeren Wertes ein, nachdem der Strich gestochen wurde.

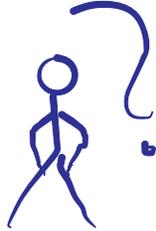
## Spielkarten

9 Krieger 9



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

0 Berufslos 0



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

8 Schmied 8



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

4 Schürfer 4



Erzmonopol: erhält für jeden Krieger und Schmied im aktuellen Strich je einen zusätzlichen Wertepunkt.

5 Seemann 5



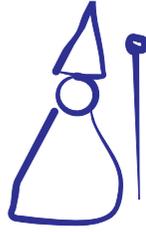
Handel: zählt in der Endwertung einen Punkt mehr für jeden Bauern, Holzfäller und Schürfer im Stapel.

1 Bauer 1



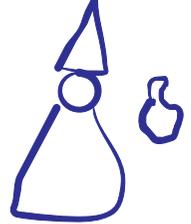
Bauernopfer: verliert man den Strich kann man die Bauernkarte auf den eigenen Punktestapel legen

10 Magier 10



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

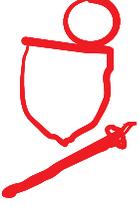
6 Heiler 6



Reinkarnation: Tausche diese Karte gegen eine Karte niedrigeren Wertes ein, nachdem der Strich gestochen wurde.

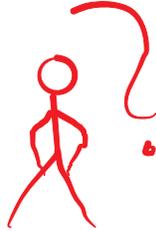
# Spielkarten

9 Krieger 9



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

0 Berufslos 0



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

8 Schmied 8



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

4 Schürfer 4



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

5 Seemann 5



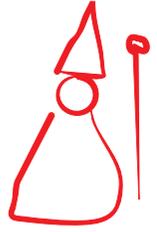
Handel: zählt in der Endwertung einen Punkt mehr für jeden Bauern, Holzfallern und Schürfer im Stapel.

1 Bauer 1



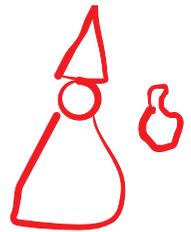
Bauernopfer: verliert man den Strich kann man die Bauernkarte auf den eigenen Punktestapel legen

10 Magier 10



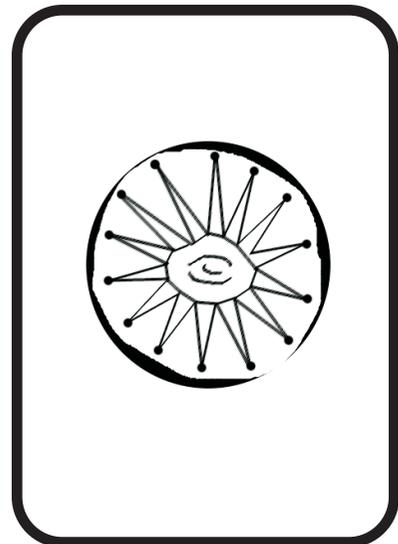
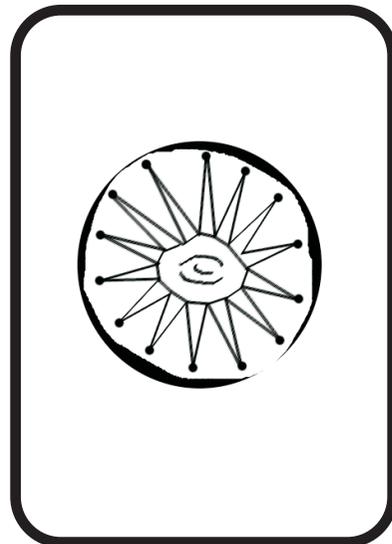
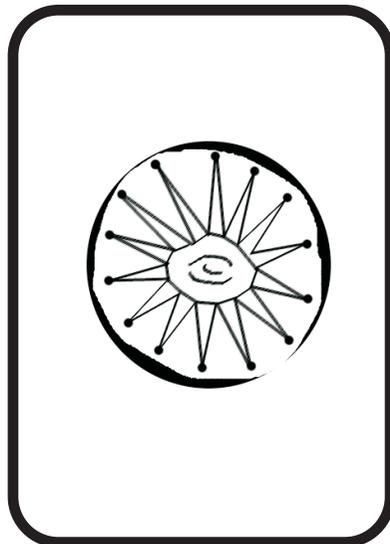
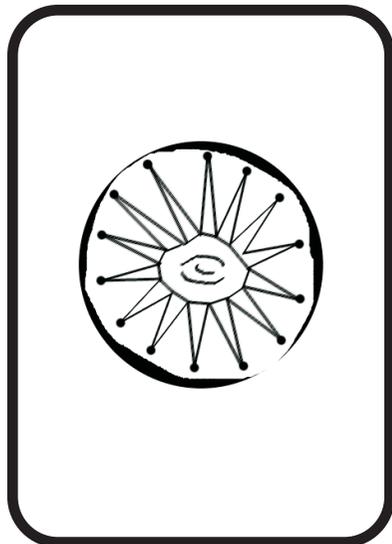
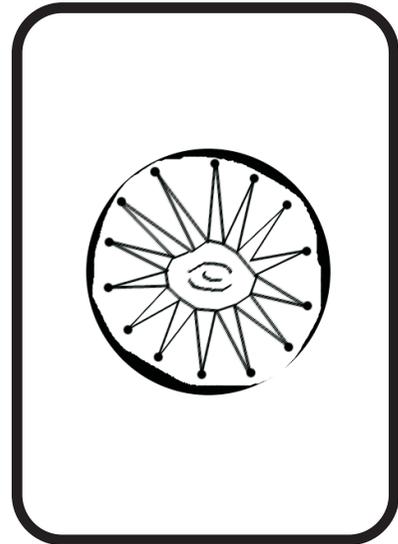
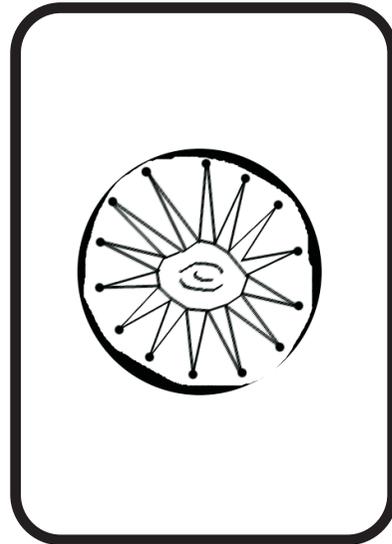
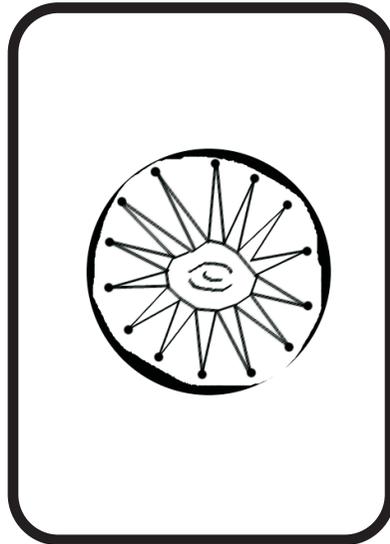
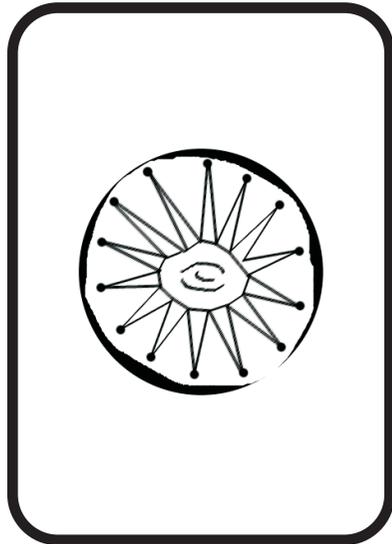
Allmacht: Diese Karte schlägt alle anderen Karten und Kartenkombinationen bei Gleichstand. (Schürfer o.a.)

6 Heiler 6



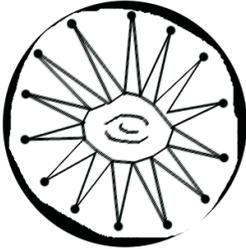
Reinkarnation: Tausche diese Karte gegen eine Karte niedrigeren Wertes ein, nachdem der Strich gestochen wurde.

## Rückseiten Spielkarten

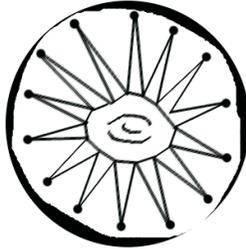


## Rückseiten Fraktionskarten

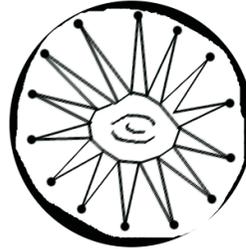
Fraktionen



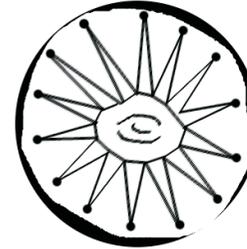
Fraktionen



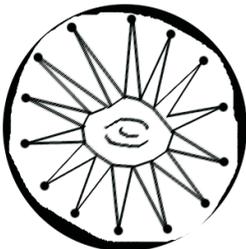
Fraktionen



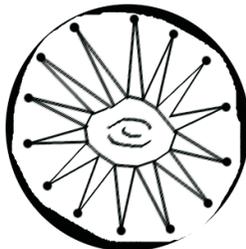
Fraktionen



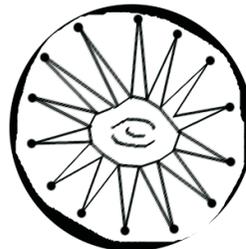
Fraktionen



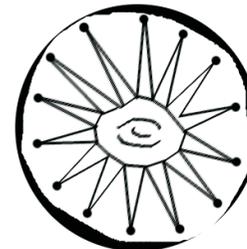
Fraktionen



Fraktionen

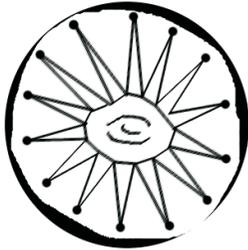


Fraktionen

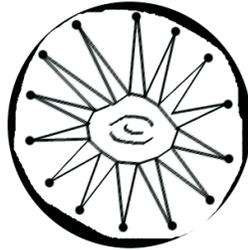


# Rückseiten Aktionskarten

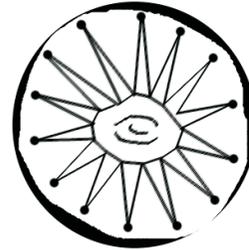
Aktionskarte



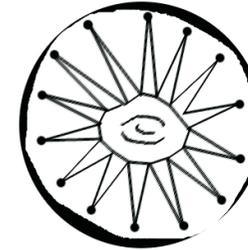
Aktionskarte



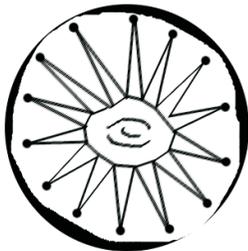
Aktionskarte



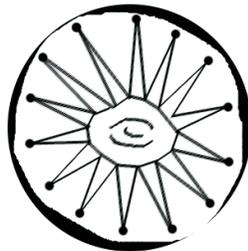
Aktionskarte



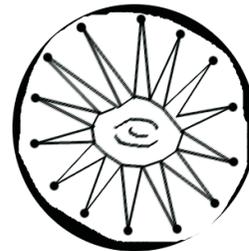
Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte

