

Les Colons de Katäna : Le jeu de cartes pour 2 joueurs.

Cartes bleues (Cartes Evenement)

| | |
|---|--|
| <p>Peste Chaque terrain adjacent à une ville (au moins) perd 1 production. <i>Protection : Bains publics ou Aqueduc.</i></p> | <p>Peste Chaque terrain adjacent à une ville (au moins) perd 1 production. <i>Protection : Bains publics ou Aqueduc.</i></p> |
| <p>Année exceptionnelle Chaque terrain adjacent à un Entrepôt fortifié rapporte 1 production.</p> | <p>Année exceptionnelle Chaque terrain adjacent à un Entrepôt fortifié rapporte 1 production.</p> |
| <p>Architecte Chaque joueur choisit 1 carte dans une pile de développement et se défausse en contrepartie d'1 autre.</p> | <p>Conflit Le joueur ayant la figurine Chevalier choisit 2 cartes dans la main de son adversaire qu'il dépose sous 1 pile de développement.</p> |
| <p>Progrès Chaque Couvent, Bibliothèque et Université rapportent 1 production de son choix.</p> | <p>Progrès Chaque Couvent, Bibliothèque et Université rapportent 1 production de son choix.</p> |
| <p>Nouvel An La pile d'événements est remélangée.</p> | <p>Révolte Chaque joueur reprend en main un chevalier ou une flotte désigné par l'adversaire. <i>Protection : Eglise.</i></p> |

Cartes jaunes (cartes Action)

| | |
|--|--|
| <p>Chevalier Noir Sur un jet de dé de 1 à 5, votre adversaire doit reprendre en main un chevalier de votre choix. Sur un jet de 6, c'est l'inverse. <i>Parade : Sorcière.</i></p> | <p>Chevalier Noir Sur un jet de dé de 1 à 5, votre adversaire doit reprendre en main un chevalier de votre choix. Sur un jet de 6, c'est l'inverse. <i>Parade : Sorcière.</i></p> |
| <p>Chevalier Noir Sur un jet de dé de 1 à 5, votre adversaire doit reprendre en main un chevalier de votre choix. Sur un jet de 6, c'est l'inverse. <i>Parade : Sorcière.</i></p> | <p>Commerçant Vous prenez 2 productions à votre adversaire contre 1 des vôtres.</p> |
| <p>Espion Vous pouvez regarder la main de votre adversaire et lui prendre une carte que vous pouvez jouer immédiatement.</p> | <p>Commerçant Vous prenez 2 productions à votre adversaire contre 1 des vôtres.</p> |
| <p>Espion Vous pouvez regarder la main de votre adversaire et lui prendre une carte que vous pouvez jouer immédiatement.</p> | <p>Espion Vous pouvez regarder la main de votre adversaire et lui prendre une carte que vous pouvez jouer immédiatement.</p> |
| <p>Alchimiste <u>A jouer au moment de lancer les dés.</u> Vous choisissez la face du dé de revenu que vous désirez, et lancez le dé d'événement.</p> | <p>Alchimiste <u>A jouer au moment de lancer les dés.</u> Vous choisissez la face du dé de revenu que vous désirez, et lancez le dé d'événement.</p> |
| <p>Evêque <u>A jouer contre le Pyromane ou le Pilleur.</u> Votre adversaire perd sur un jet de 3, 4, 5 et 6.</p> | <p>Evêque <u>A jouer contre le Pyromane ou le Pilleur.</u> Votre adversaire perd sur un jet de 3, 4, 5 et 6.</p> |
| <p>Pyromane Sur un jet de dé de 1 à 5, votre adversaire doit reprendre en main un bâtiment de votre choix (hors chevaliers et flottes). Sur un jet de 6, c'est l'inverse. <i>Parade : Evêque.</i></p> | <p>Pyromane Sur un jet de dé de 1 à 5, votre adversaire doit reprendre en main un bâtiment de votre choix (hors chevaliers et flottes). Sur un jet de 6, c'est l'inverse. <i>Parade : Evêque.</i></p> |
| <p>Sorcière <u>A jouer contre le Chevalier Noir.</u> Votre adversaire perd sur un jet de 3, 4, 5 et 6.</p> | <p>Sorcière <u>A jouer contre le Chevalier Noir.</u> Votre adversaire perd sur un jet de 3, 4, 5 et 6.</p> |

Explorateur
A jouer après avoir construit une colonie. Vous choisissez les 2 terrains que vous désirez et mélangez la pile après coup.

Explorateur
A jouer après avoir construit une colonie. Vous choisissez les 2 terrains que vous désirez et mélangez la pile après coup.

Pilleur
Sur un jet de dé de 1 à 5, vous prenez 2 productions de votre choix à votre adversaire. Sur un jet de 6, c'est l'inverse. *Parade : Evêque.*

Caravane
Vous pouvez échanger 2 de vos productions contre 2 autres de votre choix.

Cartes vertes (cartes de développement de colonies)

Flotte de commerce des Céréales
Vous pouvez échanger 2 Céréales contre 1 autre production de votre choix.

Flotte de commerce de l'Or
Vous pouvez échanger 2 Ors contre 1 autre production de votre choix.

Flotte de commerce de la Laine
Vous pouvez échanger 2 Laines contre 1 autre production de votre choix.

Flotte de commerce de l'Argile
Vous pouvez échanger 2 Argiles contre 1 autre production de votre choix.

Flotte de commerce du Minerai
Vous pouvez échanger 2 Minerais contre 1 autre production de votre choix.

Flotte de commerce du Bois
Vous pouvez échanger 2 Bois contre 1 autre production de votre choix.

Entrepôt fortifié
Les productions des terrains adjacents ne comptent pas lors de l'événement Brigands.

Entrepôt fortifié
Les productions des terrains adjacents ne comptent pas lors de l'événement Brigands.

Entrepôt fortifié
Les productions des terrains adjacents ne comptent pas lors de l'événement Brigands.

Konrad le Vif
Frappe l'ennemi à distance.

Götz au Poing d'Acier
Inventeur de la défense circulaire, qui rase jusqu'à l'herbe.

Otto la Machine
L'armée d'un seul homme.

Jean Sans Terre
Preux, noble, pauvre.

Hagen le Sombre
Errant mais libre.

Walther le Déchaîné
Craint de ses ennemis... et de ses amis.

Karl le Puissant
Faites place, le voilà !

Falk le Beau
Ne combat que pour les gentes dames. Plus précieux que puissant.

Pépin le Bref
Sur lui, personne ne peut baisser le regard.

Couvent
Chaque couvent permet d'avoir 1 carte de plus en main.

Couvent
Chaque couvent permet d'avoir 1 carte de plus en main.

Forge
Chaque chevalier vaut 1 point de force de plus.

Scierie
Les revenus des terrains de Bois adjacents sont doublés.

Fabrique
Les revenus des terrains d'Argiles adjacents sont doublés.

Filature
Les revenus des terrains de Laines adjacents sont doublés.

Moulin
Les revenus des terrains de Céréales adjacents sont doublés.

Fonderie
Les revenus des terrains de Minerais adjacents sont doublés.

Cartes rouges (Cartes de développement de villes)

| | |
|--|--|
| <p>Bibliothèque Chaque bibliothèque permet d'avoir 1 carte de plus en main.</p> | <p>Bibliothèque Chaque bibliothèque permet d'avoir 1 carte de plus en main.</p> |
| <p>Hôtel de ville Chercher une carte dans une pile de développement ne vous coûte qu'1 production (que vous ayez 1 ou 2 Hôtels de ville).</p> | <p>Hôtel de ville Chercher une carte dans une pile de développement ne vous coûte qu'1 production (que vous ayez 1 ou 2 Hôtels de ville).</p> |
| <p>Guilde des marchands <i>Echanger est utile, recevoir est doux.</i></p> | <p>Le Colosse de Katäne <i>Gloire et honneur au bâtisseur.</i></p> |
| <p>Marché <i>Les habitants de Katäne aiment le frais à table.</i></p> | <p>Chambre de commerce <i>Où l'on aime entendre l'argent couler à flot.</i></p> |
| <p>Eglise Les flottes et les chevaliers de la ville sont protégés de l'événement Révolte.</p> | <p>Eglise Les flottes et les chevaliers de la ville sont protégés de l'événement Révolte.</p> |
| <p>Bains publics Les terrains de la ville sont protégés de l'événement Peste.</p> | <p>Bains publics Les terrains de la ville sont protégés de l'événement Peste.</p> |
| <p>Port Chaque flotte vaut 1 point de commerce de plus.</p> | <p>Comptoir de change Vous pouvez échanger 1 Or contre 1 production de votre choix.</p> |
| <p>Aqueduc Les terrains de votre principauté sont protégés de l'événement Peste.</p> | <p>Aqueduc Les terrains de votre principauté sont protégés de l'événement Peste.</p> |

Extension Handel & Wandel (Commerce & Trafic – carte de base : Chambre de commerce)

Cartes bleues (Cartes Événement)

| | |
|--|--|
| <p>Jacquerie Les terrains adjacents à un Entrepôt fortifié perdent 1 production.</p> | <p>Grand tournoi Le joueur qui possède le plus de points de tournoi peut tourner un terrain d'Or sur 3 productions.</p> |
| <p>Mer calme Chaque joueur reçoit 1 production de son choix par flotte qu'il possède.</p> | |

Cartes jaunes (Cartes Action)

| | |
|---|---|
| <p>Grand bourgmestre Vous recevez 1 production de votre choix par ville de votre principauté.</p> | <p>Grand bourgmestre Vous recevez 1 production de votre choix par ville de votre principauté.</p> |
| <p>Monopole commercial Prenez jusqu'à 3 productions identiques de votre choix à votre adversaire et donnez-lui en échange 1 production de votre choix. <i>Condition : Chambre de commerce</i></p> | <p>Monopole commercial Prenez jusqu'à 3 productions identiques de votre choix à votre adversaire et donnez-lui en échange 1 production de votre choix. <i>Condition : Chambre de commerce</i></p> |
| <p>Prêteur sur gage Retournez un bâtiment. Vous obtenez en retour les productions nécessaires à sa construction, moins 1 de votre choix. Pour réactiver le bâtiment, il faut payer son coût de construction.</p> | <p>Prêteur sur gage Retournez un bâtiment. Vous obtenez en retour les productions nécessaires à sa construction, moins 1 de votre choix. Pour réactiver le bâtiment, il faut payer son coût de construction.</p> |

Cartes vertes (cartes de développement de colonies)

| | |
|--|---|
| <p>Lothar l'Ivrogne Sa force au tournoi est déterminé par le dé de revenu.</p> | <p>Richard le Vengeur Pour 1 Or, il se transforme en Chevalier Noir et est défaussé.</p> |
| <p>Haras Vous payez 1 Céréale pour réarranger tous les chevaliers de votre principauté.</p> | |
| <p>Orfèvrerie Les revenus des terrains d'Or adjacents sont doublés.</p> | <p>Place d'échanges <u>A placer sur une route.</u> Vous pouvez échanger 1 fois par tour les productions des terrains adjacents à 1 contre 1.</p> |
| <p>Place d'échanges <u>A placer sur une route.</u> Vous pouvez échanger 1 fois par tour les productions des terrains adjacents à 1 contre 1.</p> | <p>Repère de maraudeurs <u>A placer chez l'adversaire.</u> Les points de commerce de sa colonie ou de sa ville ne comptent plus. <i>Condition : L'adversaire a moins de 4 points de puissance militaire.</i></p> |
| <p>Charron Choisissez 1 matière première au début de votre tour. Vous pouvez ensuite déplacer les productions entre les terrains de cette matière première.</p> | <p>Auberge Payez 1 Or et lancez le dé : sur 4, 5 et 6 vous avez 1 production de votre choix.</p> |

Cartes rouges (cartes de développement de villes)

| | |
|---|---|
| <p>Chambre de commerce <i>Où l'on aime entendre l'argent couler à flot.</i></p> | <p>Teinturerie <u>A placer au-dessus ou en-dessous d'un terrain de Laine.</u> Vous pouvez transformer 2 Laines en 1 point de puissance commerciale ou dépenser 1 point de puissance commerciale pour prendre 1 production de votre choix à votre adversaire. <i>Condition : Chambre de commerce</i></p> |
| <p>Forge artisanale <u>A placer au-dessus ou en-dessous d'un terrain de Minerai.</u> Vous pouvez transformer 2 Minerais en 1 point de puissance commerciale ou dépenser 1 point de puissance commerciale pour prendre 1 production de votre choix à votre adversaire. <i>Condition : Chambre de commerce</i></p> | <p>Distillerie <u>A placer au-dessus ou en-dessous d'un terrain de Céréales.</u> Vous pouvez transformer 2 Céréales en 1 point de puissance commerciale ou dépenser 1 point de puissance commerciale pour prendre 1 production de votre choix à votre adversaire. <i>Condition : Chambre de commerce</i></p> |
| <p>Entrepôt de produits naturels Vous pouvez stocker 2 productions de Bois, de Céréales ou de Laine, qui sont protégées de toute attaque. <i>Condition : Chambre de commerce</i></p> | <p>Chambre fortifiée Vous pouvez stocker 2 productions d'Argile, de Minerai ou d'Or, qui sont protégées de toute attaque. <i>Condition : Chambre de commerce</i></p> |
| <p>Grand bazar Vous pouvez proposer 1 production de votre choix (sauf de l'Or) à votre adversaire. Il <u>doit</u> vous donner 1 autre production de son choix (sauf de l'Or) en échange.</p> | <p>Foire commerciale <i>Condition : Chambre de commerce + 3 points de puissance commerciale de Teinturerie et/ou Forge artisanale et/ou Distillerie.</i></p> |
| <p>Grande place de tournoi Quand vos chevaliers gagnent un tournoi, vous recevez 2 productions de votre choix.</p> | <p>Ligue hanséatique Vous pouvez échanger aussi à 2 contre 1 les matières premières des flottes de votre adversaire. <i>Condition : au moins 1 flotte de commerce</i></p> |
| <p>Phare Le taux de change d'une flotte voisine passe à 1 contre 1. Cette flotte est protégée de l'événement Révolte.</p> | <p>Chantier naval La construction d'une flotte vous coûte 1 production de votre choix de moins.</p> |

Extension Politik & Intrigue (Politique & Intrigues – cartes de base : Eglise & Hôtel de ville)

Cartes bleues (cartes Evénement)

| | |
|--|---|
| <p>Moines mendiants Celui qui possède la figurine Moulin doit donner 2 productions de son choix à son adversaire.</p> | <p>Bon voisinage Retournez la carte du dessus de chaque pile de développement sauf celles sous l'effet d'une Mise à l'Index.</p> |
| <p>Fête religieuse Chaque joueur reçoit 2 productions de son choix par Eglise qu'il possède et 4 productions de son choix par Cathédrale.</p> | |

Cartes jaunes (Cartes Action)

| | |
|--|--|
| <p>Archiviste Prenez jusqu'à 6 cartes d'une pile de développement et remplacez-les dans l'ordre de votre choix. <i>Condition : Hôtel de ville</i></p> | <p>Diplomate Vous pouvez prendre une carte de votre choix dans la défausse. <i>Condition : Hôtel de ville</i></p> |
| <p>Corruption Dépensez 3 Ors et mettez un Chevalier de votre adversaire dans votre principauté.</p> | <p>Corruption Dépensez 3 Ors et mettez un Chevalier de votre adversaire dans votre principauté.</p> |
| <p>Mariage Votre adversaire doit vous donner autant d'Ors de sa réserve que vous pouvez en accepter dans vos terrains. <i>Condition : Eglise ou Cathédrale</i></p> | <p>Mariage Votre adversaire doit vous donner autant d'Ors de sa réserve que vous pouvez en accepter dans vos terrains. <i>Condition : Eglise ou Cathédrale</i></p> |
| <p>Chancelier Vous pouvez piocher 3 cartes d'une pile de développement (respectez le nombre maximum de cartes en main à la fin du tour).</p> | <p>Chancelier Vous pouvez piocher 3 cartes d'une pile de développement (respectez le nombre maximum de cartes en main à la fin du tour).</p> |
| <p>Mise à l'Index Placez cette carte sur la pile de développement de votre choix ou sur la défausse. Votre adversaire doit payer 3 Ors pour se débarrasser de l'interdit. <i>Condition : Eglise ou Cathédrale</i></p> | <p>Mise à l'Index Placez cette carte sur la pile de développement de votre choix ou sur la défausse. Votre adversaire doit payer 3 Ors pour se débarrasser de l'interdit. <i>Condition : Eglise ou Cathédrale</i></p> |
| <p>Médecin Jouez cette carte en cas de Peste. Cette dernière n'a alors aucun effet sur vos villes.</p> | <p>Séance du Conseil Glissez 2 de vos cartes sous une pile de développement et choisissez-en 2 nouvelles. <i>Condition : Hôtel de ville</i></p> |
| <p>Médecin Jouez cette carte en cas de Peste. Cette dernière n'a alors aucun effet sur vos villes.</p> | <p>Séance du Conseil Glissez 2 de vos cartes sous une pile de développement et choisissez-en 2 nouvelles. <i>Condition : Hôtel de ville</i></p> |

Cartes vertes (cartes de développement de colonies)

| | |
|--|--|
| <p>Lieu saint Lorsque vous complétez votre main, vous pouvez, 1 fois, remettre une carte que vous venez de piocher sous une pile et en tirer une autre. <i>Condition : Eglise</i></p> | <p>Mission La construction d'un bâtiment religieux (Eglise, Couvent, Commanderie, Evêché et Cathédrale) coûte 1 production de moins de votre choix.</p> |
| <p>Commanderie Tous les Chevaliers qui coûtent plus de 3 productions sont immunisés contre Princesse Imelda, Révolte et Corruption.</p> | <p>Bailliage Lorsque vous lancez les dés, prenez 1 production de votre choix en plus. Si votre adversaire tire le „7“ sur le dé d'événement, vous perdez tout votre Minerai et toute votre Laine, ainsi que la carte Bailliage elle-même (glissez-la sous une pile de développement).</p> |

Cartes rouges (Cartes de développement de villes)

| | |
|---|--|
| <p>Evêché Vous recevez 1 Or pour chaque carte action ou chaque sort mis en jeu par votre adversaire. Le Pyromane ne marche pas contre l'Evêché. <i>Condition : Couvent ou Eglise</i></p> | <p>Bordel <u>A placer dans une ville adverse.</u> Chaque Chevalier adverse perd alors 1 point de puissance militaire.</p> |
| <p>Brasserie Pour 1 Or, vous pouvez retourner cette carte. La valeur qui compte est toujours celle qui est à gauche.</p> | <p>Alliance secrète Vous pouvez utiliser les propriétés de l'un des bâtiments adverses suivants : Hôtel de ville, Bibliothèque, Eglise ou Université. Par contre, les points de victoire ne comptent pas.</p> |
| <p>Tribunal Le résultat du dé d'événement „Brigands“ ne vous concerne que si vous possédez plus de 10 productions.</p> | <p>Maison de la République Si le dé de revenu indique un terrain adjacent, ce dernier est monté directement à 3 productions. <i>Condition : Hôtel de ville, pas de Bailliage</i></p> |
| <p>Métropole <u>A placer sur une ville.</u> Des unités peuvent être placées au-dessus ou en-dessous des terrains adjacents à la métropole. <i>Condition : Hôtel de ville ou Eglise</i></p> | <p>Métropole <u>A placer sur une ville.</u> Des unités peuvent être placées au-dessus ou en-dessous des terrains adjacents à la métropole. <i>Condition : Hôtel de ville ou Eglise</i></p> |

Théâtre

Vous pouvez avoir 2 cartes de plus en main.
Condition : Bibliothèque

Extension Ritter & Händler (Chevaliers & Marchands)

Cartes bleues (cartes Evénement)

Attaque

Le joueur qui possède la figurine Chevalier désigne 3 bâtiments à son adversaire. Celui-ci doit en reprendre 1. S'il a moins de 3 bâtiments, il choisit parmi ceux-là.

Attaque

Le joueur qui possède la figurine Chevalier désigne 3 bâtiments à son adversaire. Celui-ci doit en reprendre 1. S'il a moins de 3 bâtiments, il choisit parmi ceux-là.

Année exceptionnelle

Chaque terrain adjacent à un Entrepôt fortifié rapporte 1 production.

Cartes jaunes (cartes Action)

Inquisition (Uniquement en Tournoi)

Votre adversaire mélange ses cartes avec ses piles de développement et reforme 4 nouvelles piles. Ensuite, il refait sa main en tirant le nombre de cartes nécessaires au sommet des piles.
Condition : Couvent ou Eglise.

Inquisition (Uniquement en Tournoi)

Votre adversaire mélange ses cartes avec ses piles de développement et reforme 4 nouvelles piles. Ensuite, il refait sa main en tirant le nombre de cartes nécessaires au sommet des piles.
Condition : Couvent ou Eglise.

Conflit frontalier

Vous échangez 1 de vos terrains en double contre 1 des terrains en double de votre adversaire (en conservant les productions). *Condition : figurine Chevalier.*

Conflit frontalier

Vous échangez 1 de vos terrains en double contre 1 des terrains en double de votre adversaire (en conservant les productions). *Condition : figurine Chevalier.*

Princesse Imelda

Votre adversaire doit écarter un chevalier de son choix et le mettre à la défausse.

Princesse Imelda

Votre adversaire doit écarter un chevalier de son choix et le mettre à la défausse.

Caravane d'épices

Vous pouvez prendre 2 productions à votre adversaire.
Condition : figurine Moulin.

Caravane d'épices

Vous pouvez prendre 2 productions à votre adversaire.
Condition : figurine Moulin.

Pilleur

Sur un jet de dé de 1 à 5, vous prenez 2 productions de votre choix à votre adversaire. Sur un jet de 6, c'est l'inverse. *Parade : Evêque.*

Caravane

Vous pouvez échanger 2 de vos productions contre 2 autres de votre choix.

Cartes vertes (cartes de développement de colonies)

Walther le Troubadour

Son chant est sa force.
Est immunisé contre le Chevalier Noir.

Bodo le Pacifique

Dans l'attente d'un futur radieux.

Roland le Marteau

La terreur des chevaux.

Horde paysanne

Sa force correspond à la production de Céréales sur les terrains adjacents.

Douane

Lors de l'événement „Belle récolte“, vous gagnez 2 productions d'Or (en plus de la production de votre choix).

Douane

Lors de l'événement „Belle récolte“, vous gagnez 2 productions d'Or (en plus de la production de votre choix).

Kaperflotte (Flotte corsaire)

Votre adversaire doit défausser 1 flotte de votre choix. De plus, lors de l'événement „Belle récolte“, vous gagnez 1 production Or (en plus de la production de votre choix).

Flotte corsaire

Votre adversaire doit défausser 1 flotte de votre choix. De plus, lors de l'événement „Belle récolte“, vous gagnez 1 production Or (en plus de la production de votre choix).

Château fort
Chaque chevalier posé coûte 1 production en moins (2 avec 2 Châteaux forts).

Château fort
Chaque chevalier posé coûte 1 production en moins (2 avec 2 Châteaux forts).

Place de tournoi
Chaque chevalier vaut 1 point de tournoi supplémentaire.

Tour de garde
Lancez le dé lorsque votre adversaire joue un Espion. Sur un jet de 1 ou 2, l'espion n'a pas d'effet.

Cartes rouges (cartes de développement de villes)

Grande flotte de commerce
Vous pouvez échanger à 2 contre 1 les productions des terrains adjacents.

Grande flotte de commerce
Vous pouvez échanger à 2 contre 1 les productions des terrains adjacents.

Banque
Lors de l'événement „Gabelle“, vous prenez 2 productions à votre adversaire.
Condition : figurine Moulin.

Palais
Lors de l'événement „Belle récolte“, vous pouvez, soit prendre 1 production de votre choix, soit reprendre 1 carte défaussée.

Grand port
Double la puissance commerciale du Marché, de la Chambre de commerce et de la Guilde des marchands.

Extension Wissenschaft & Fortschritt (Science & Progrès – carte de base : Université)

Cartes bleues (cartes Evénement)

Révolte
Chaque joueur reprend en main un chevalier ou une flotte désigné par l'adversaire. *Protection : Eglise.*

Progrès
Chaque couvent, bibliothèque et université rapportent 1 production de son choix.

Conflit
Le joueur ayant la figurine Chevalier choisit 2 cartes dans la main de son adversaire qu'il dépose sous 1 pile de développement.

Peste
Chaque terrain adjacent à une ville (au moins) perd 1 production. *Protection : Bains publics & Aqueduc.*

Cartes jaunes (cartes Action)

Alchimiste
A jouer au moment de lancer les dés. Vous choisissez la face du dé de revenu que vous désirez, et lancez le dé d'événement.

Evêque
A jouer contre le Pyromane ou le Pilleur. Votre adversaire perd sur un jet de 3, 4, 5 et 6.

Explorateur
A jouer après avoir construit une colonie. Vous choisissez les 2 terrains que vous désirez et mélangez la pile après coup.

Imprimerie
Vous recevez 2 productions de votre choix.
Condition : Université

Imprimerie
Vous recevez 2 productions de votre choix.
Condition : Université

Culture en jachère
Tournez un terrain de Céréales sur 3 productions.
Condition : Université

Culture en jachère
Tournez un terrain de Céréales sur 3 productions.
Condition : Université

Inventeur
Tournez un terrain de Minerai sur 3 productions.
Condition : Université

Inventeur
Tournez un terrain de Minerai sur 3 productions.
Condition : Université

Réforme agraire
Vous pouvez échanger la position de 2 terrains de votre principauté.

Réforme agraire

Vous pouvez échanger la position de 2 terrains de votre principauté.

Cartes vertes (cartes de développement de colonies)

Grande muraille

Si vous faites 3, 4, 5 ou 6 sur un lancer de dé, l'Espion n'a aucun effet.

Canon

Las, la fin des chevaliers est proche !
Condition : Université

Ingo l'Habile

A qui le tour ?
Qui n'y a pas eu droit ?

Canon

Las, la fin des chevaliers est proche !
Condition : Université

Flotte corsaire

Votre adversaire doit défausser 1 flotte de votre choix. De plus, lors de l'événement „Belle récolte“, vous gagnez 1 production Or (en plus de la production de votre choix).

Flotte corsaire

Votre adversaire doit défausser 1 flotte de votre choix. De plus, lors de l'événement „Belle récolte“, vous gagnez 1 production Or (en plus de la production de votre choix).

Cartes rouges (cartes de développement de colonies)

Grue

Chaque développement de ville vous coûte 1 production de moins.
Condition : Université

Ambassade

Placez cette carte dans une ville de votre adversaire. Celui-ci doit dorénavant vous montrer toutes les cartes qu'il pioche.
Condition : Hôtel de ville

Caserne de pompiers

Les bâtiments de la ville sont protégés contre le Pyromane.

Caserne de pompiers

Les bâtiments de la ville sont protégés contre le Pyromane.

Halle du peuple

A chaque tour, vous pouvez chercher gratuitement vos cartes à piocher dans les piles de développement. Condition : Hôtel de ville

Académie du commerce

La quantité d'Or en réserve dans votre principauté compte comme autant de points de commerce.
Condition : Université

Cathédrale

Tous les chevaliers et toutes les flottes de votre principauté sont protégés de l'événement Révolte.
Condition : Couvent

Université

Vous pouvez prendre 1 carte de plus en main.
Condition : Couvent ou Bibliothèque

Université

Vous pouvez prendre 1 carte de plus en main.
Condition : Couvent ou Bibliothèque

Extension Zauberer & Drachen (Magiciens & Dragons – carte principale : Citadelle)

1. La mise en place

- Les deux joueurs construisent leur principauté comme dans les règles de base.
- Sortir les 3 cartes Evénement et les 5 cartes de Citadelles.
- Mélanger les cartes Evénement normales et les cartes Evénement de Zauberer & Drachen.
- Faire 4 tas de développement avec les cartes de base et faire 2 tas avec les cartes de Zauberer & Drachen.
- Les 5 cartes de Citadelles sont mises de côté et pourront être jouées dès qu'un joueur peut en payer le prix (2 Ors, 2 Minerais, 1 Céréale). Quand un joueur met en jeu une Citadelle, elle n'est pas considérée comme étant dans sa main.

2. La Magie

La couleur de la Magie est le violet, la force magique (points de sort) est représentée par une traînée de fumée blanche (en haut à gauche des cartes).

3. Les Citadelles pour les Magiciens

- La Citadelle est la carte centrale de cette extension.
- La Citadelle se construit comme une ville sur une colonie. Elle est mise du côté "magicien absent" (coût de construction visible et 1 point de victoire représenté) et elle vaut à ce moment là un point de victoire.
- La Citadelle permet de construire quatre aménagements (les constructions vertes et les constructions pour magiciens qui sont violettes). Il n'est pas possible de construire un aménagement urbain (carte rouge). Par contre, les cartes vertes (développement de colonies) sont toujours possibles.
- Les Evénements qui concernent les villes ne concernent pas les Citadelles.
- Deux Citadelles ne peuvent pas être côte à côte. Il faut obligatoirement une colonie ou une ville entre les deux.
- Il y a quatre places pour les Magiciens dans les Citadelles (au-dessus des terrains et un par terrain).
- Dès qu'un Magicien est dans une Citadelle, elle s'active et vaut à ce moment là deux points de victoire. Si le dernier Magicien part d'une Citadelle elle est remise sur le côté "magicien absent" et ne vaut plus que un point de victoire.

4. Les Magiciens

- Les Magiciens coûtent 1 Or et une ressource sauf Ari qui coûte 3 ors et aucune ressource.
- Les Magiciens doivent être placés à côté de leur paysage d'origine (par exemple, Hor sur une plaine) et où il y a une Citadelle. Ari est la seule magicienne qui peut se placer où elle le veut, mais toujours là où il y a une Citadelle.
- Ils commencent tous avec 2 points de sort. On tourne la carte dans le sens approprié lorsque l'on dépense ou reçoit des points de sort.
- Les Magiciens peuvent changer une matière première du terrain qu'ils occupent contre un point de sort.
- Important : Si un Magicien augmente ses points de sort pendant son tour, il peut utiliser sa Magie pendant le tour de l'adversaire.

5. Les Livres de sorts

- Les Livres de sorts qui sont dans la main peuvent être placés dans un emplacement libre d'une Citadelle (2 places libres au-dessus et 2 au-dessous). Le fait de les placer ne coûte rien. Il peut y avoir autant de Livres de sorts qu'il y a de places.
- Pendant son tour, un joueur peut jouer l'effet d'un Livre de sorts en payant le coût demandé. Il n'est pas obligatoire qu'un Magicien se trouve dans la même Citadelle que le Livre de sorts pour qu'il puisse le jouer.
- Si un joueur veut détruire un Livre de sorts pour faire de la place dans sa principauté, il peut le faire et cela ne lui coûte rien (la carte est mise à la défausse).

6. Les cartes Action magique

- Les cartes Action magique se jouent depuis la main et on doit payer le coût de lancement.

- Les cartes Action magique sont utilisées une seule et unique fois. Dès qu'elles sont jouées, elles vont à la défausse.

7. Phases de jeux

Les phases de jeu se déroulent normalement:

- a. Tirer les dés
- b. Résoudre le dé d'événement
- c. Enregistrer les matières premières reçues
- d. Le joueur dont c'est le tour peut construire, échanger des matières premières, jouer des cartes d'action et, à la fin de son tour, refaire sa main comme indiqué dans les règles de base.

8. Règles avancées

- Au premier jet de dés pour chacun des joueurs, le résultat du Brigand n'est pas pris en compte.
- On ne peut jouer des cartes Action que si les deux joueurs ont plus de 3 points de victoire (sauf pour l'Eclaireur). On peut continuer à jouer des cartes d'action même si un joueur redescend en dessous de 3 points de victoire.
- Il est possible de détruire une unité ou un bâtiment pour faire de la place. Les bâtiments détruits par le joueur lui-même sont mis à la défausse.
- Les bâtiments sont protégés de l'Espion. Avec l'Espion on ne peut prendre que des unités (Chevaliers, Flottes, Canons et Dragons). Les cartes de Magiciens, de Livres de sorts et d'Actions magiques peuvent être dérobées uniquement si l'on possède soi-même une Citadelle.
- Un endroit libéré peut être directement utilisé pour reconstruire ou rejouer une carte.
- Attention : certaines cartes demandent des conditions (par exemple, 2 Magiciens ou 2 Citadelles).

9. Règles détaillées sur les Magiciens

- On joue les Magiciens de sa main en payant leur coût et on les place dans sa principauté.
- Les Magiciens doivent être joués dans une Citadelle.
- Ils commencent avec 2 points de sort.
- Ils peuvent être agressés uniquement par d'autres Magiciens ; les cartes Révolte, Chevalier Noir, etc. n'ont aucun effet sur eux.
- Tous les Magiciens sont uniques (utile pour les règles de tournois).
- Les Magiciens sont considérés comme des constructions de terrain.
- Le Magicien ne peut échanger des matières premières en point de sort que du terrain où il se trouve; il peut utiliser cette Magie même pendant le tour de l'adversaire.
- Les points de sort utiles pour construire un bâtiment, jouer une carte d'action magique ou invoquer un dragon peuvent venir de Magiciens différents.

10. Règles détaillées sur les Livres de sorts

- Les Livres de sorts se jouent depuis la main vers un emplacement libre dans la principauté et où se trouve une Citadelle. Le fait de les jouer ne coûte rien.
- Dès qu'une Citadelle est construite, il y a la possibilité de mettre un Livre de sorts. Il n'est pas obligatoire d'y avoir un Magicien.
- L'emploi d'un sort coûte le prix indiqué sur la carte.
- Les sorts se jouent après l'événement (comme les cartes Action).
- Chaque sort ne peut être lancé qu'une fois par tour.
- Pour lancer un sort, il faut posséder au moins un Magicien, mais il n'est pas obligatoire que celui-ci se trouve dans la même Citadelle.
- On peut mettre autant de Livres de sorts que l'on désire dans une Citadelle. Ils prennent chacun un emplacement de construction.

11. Fin de partie

Le premier joueur qui atteint 13 points de victoire a gagné.

Cartes bleues (cartes Evénement)

Comète
Le (ou les) joueur(s) ayant plus de 3 points de victoire doivent mettre leurs cartes en main sous une pile de développement et retirer le même nombre de cartes de cette pile pour se refaire une main.

Danse des licornes
Tous les Magiciens gagnent 1 point de sort.

Danse des licornes
Tous les Magiciens gagnent 1 point de sort.

Cartes jaunes (cartes Action magique)

Monde meilleur
Vous pouvez regarder les cartes de la pile d'événements et en retirer une de jeu sans changer l'ordre de la pile.

Duel de Magiciens
Attaquez un Magicien adverse. Les deux joueurs lancent un dé et additionnent le résultat à la force magique de leur Magicien. Le résultat le plus élevé gagne. Le Magicien battu est mis sous une pile de développement.

Monde meilleur
Vous pouvez regarder les cartes de la pile d'événements et en retirer une de jeu sans changer l'ordre de la pile.

Duel de magiciens
Attaquez un Magicien adverse. Les deux joueurs lancent un dé et additionnent le résultat à la force magique de leur Magicien. Le résultat le plus élevé gagne. Le Magicien battu est mis sous une pile de développement.

Sorcière
A mettre sur un bâtiment adverse. Celui-ci est inutilisable. Quand votre adversaire obtient un „?“ sur le dé d'événement la Sorcière est défaussée. *Condition : au moins 2 magiciens*

Terrain, transforme-toi !
Vous pouvez échanger un terrain en double contre un terrain de votre choix de la pile de terrains. Le nouveau terrain conserve les productions du terrain initial.

Sorcière
A mettre sur un bâtiment adverse. Celui-ci est inutilisable. Quand votre adversaire obtient un „?“ sur le dé d'événement la Sorcière est défaussée. *Condition : au moins 2 magiciens*

Matérialisation
Vous pouvez transformer une colonie en ville.
Condition : au moins 2 magiciens

Main magique
Vous pouvez dérober un Livre de sorts à votre adversaire et le placer dans votre principauté.

Tornado
Vous choisissez un terrain adverse qui perd immédiatement toutes ses productions.

Main magique
Vous pouvez dérober un Livre de sort à votre adversaire et le placer dans votre principauté.

Main magique
Vous pouvez dérober un Livre de sorts à votre adversaire et le placer dans votre principauté.

Connaissance des ancêtres
Vous pouvez récupérer une carte Action ou Action magique de la défausse.

Connaissance des ancêtres
Vous pouvez récupérer une carte Action ou Action magique de la défausse.

Cartes de développement magique

Ismail le dragon vert
Immunisé contre Révolte, Princesse Imelda et Corruption.

Samsor le dragon noir
Immunisé contre Révolte, Princesse Imelda et Corruption.

Moulin magique
1 fois par tour, vous pouvez échanger 1 Or contre 1 point de sort qui peut être donné à n'importe quel Magicien.

Cuisine magique
Payez 1 point de sort et lancez le dé. De 3 à 6, vous avez la production de votre choix.. Sur un 1, la cuisine explose et est défaussée.

Moulin magique
1 fois par tour, vous pouvez échanger 1 Or contre 1 point de sort qui peut être donné à n'importe quel Magicien.

Cuisine magique
Payez 1 point de sort et lancez le dé. De 3 à 6, vous avez la production de votre choix.. Sur un 1, la cuisine explose et est défaussée.

Pierre philosopale
Les cartes Action, Action magique et les Livres de sorts dirigés contre les unités, les productions et les bâtiments ne peuvent plus être joués. Valable pour les deux joueurs *Condition : au moins 2 Citadelles*

Cartes de Livres de sorts

Vous pouvez regarder les trois premières cartes de la pile d'événement et en replacer 1, 2 ou 3 dans l'ordre qui vous convient au-dessus ou au-dessous de la pile.

Gardien du destin

Vous pouvez piocher 2 cartes de 2 piles de développement différentes. Vous devez respecter le nombre maximum de cartes en main à la fin de votre tour.

Inspiration

Echangez un terrain en double que vous possédez avec un terrain en double de votre adversaire sans constructions dépendantes. Les productions restent sur les terrains.

Magie du pays

Vous pouvez échanger une carte de votre main avec n'importe quelle carte d'une pile de développement. Vous devez mettre la carte échangée sous la pile.

Œil magique

Vous pouvez changer de place 2 bâtiments entre eux ou 2 unités entre elles. Les règles de construction dans les villes et les colonies doivent être respectées.

Paysage, change-toi !

Vous pouvez voir la première carte de 4 piles de développement différentes.

Divination

Un de vos Chevaliers ou Dragons double sa force jusqu'à la fin du tour de votre adversaire.

Potion magique

A jouer lorsque votre adversaire joue une carte Action ou Action magique.
Celle-ci est inutilisable est va sous une pile de développement.

Veto magique

Vous pouvez choisir le résultat du dé d'événement.

Roue du temps

Annule le dé d'événement. Il faut alors le relancer.

Saut temporel