

Das Amulett Cartes

Phase	Nom (Traduction)	Effet	Apport de métaux
Métaux	Metallische Vielfalt (Diversité métallique)	Aucun effet particulier	1 métal de chaque sorte
	Zwei Wünsche (Deux souhaits)	Aucun effet particulier	2 métaux quelconques
	Eiserner Überfluss (Abondance du fer)	Aucun effet particulier	3 Fers
	Goldenener Überfluss (Abondance de l'or)	Aucun effet particulier	3 Ors
	Kupferner Überfluss (Abondance du cuivre)	Aucun effet particulier	3 Cuivres
	Silberner Überfluss (Abondance de l'argent)	Aucun effet particulier	3 Argent
	Magie der Diamanten (Magie du diamant)	Chaque pierre blanche rapporte 2 Argent	1 métal quelconque
	Magie der Rubine (Magie du rubis)	Chaque pierre rouge rapporte 2 Cuivres	1 métal quelconque
	Magie der Smaragde (Magie de l'émeraude)	Chaque pierre verte rapporte 2 Fers	1 métal quelconque
	Magie des Bernstein (Magie de l'ambre)	Chaque pierre jaune rapporte 2 Ors	1 métal quelconque
Teleportation (Téléportation)	Déplacement d'une pierre d'une région vers une autre	2 Argent	
Pierres	Magische Reise (Voyage magique)	Choix du jeton de voyage	2 Cuivres
	Schwingen des Phönix (Ailes du Phénix)	Après le gain d'une enchère, choix de la prochaine région	1 Cuivre
	Brennendes Verlangen (Accroissement de la demande)	Au début de la phase, choix d'un métal joker pour tous les joueurs	Rien
	Eiserne Metamorphose (Métamorphose du fer)	Tous les Fers sont des jokers	1 Or
	Goldene Metamorphose (Métamorphose de l'or)	Tous les Ors sont des jokers	1 Cuivre
	Kupferne Metamorphose (Métamorphose du cuivre)	Tous les Cuivres sont des jokers	1 Argent
	Silberne Metamorphose (Métamorphose de l'argent)	Tous les Argent sont des jokers	1 Fer
	Göttliche Metamorphose (Métamorphose divine)	Dans une région ayant une pyramide, tous les métaux sont des jokers	Rien
	Steinerne Metamorphose (Métamorphose de la pierre)	Dans une région près de la muraille, tous les métaux sont des jokers	Rien
	Gewaltige Macht (Force mentale)	Le joueur suivant doit surenchérir d'au moins 2 cartes	2 Fers
	Überlegenheit (Force spirituelle)	Le joueur peut égaler l'enchère. Ce sort l'emporte sur Gewaltige Macht.	2 Ors
	Des Geizes übler Fluch (Malédiction de la pauvreté)	Récupération d'une carte si l'enchère est d'au plus 4 cartes	1 Argent
	Des Krösus übler Fluch (Malédiction de la richesse)	Récupération d'une carte si l'enchère est d'au moins 6 cartes	Rien
	Einfluss (Influence)	Après le gain d'une enchère, récupération d'1 carte	1 Or
	Einfluss der Baumeister (Influence de l'architecte)	Après le gain d'une enchère dans une région près de la muraille, récupération de 2 cartes	1 Fer
	Einfluss der Pharaonen (Influence du pharaon)	Après le gain d'une enchère dans une région ayant une pyramide, récupération de 2 cartes	1 métal quelconque
Geschenk (Cadeau)	Après le gain d'une enchère, récupération de 2 pierres dans la région	1 métal quelconque	
Geschenk der Baumeister (Cadeau de l'architecte)	Après le gain d'une enchère dans une région près de la muraille, récupération de 2 pierres dans la région	1 métal quelconque	
Geschenk der Pharaonen (Cadeau du pharaon)	Après le gain d'une enchère dans une région ayant une pyramide, récupération de 2 pierres dans la région	1 métal quelconque	
Energie	Energiebogen (Arc d'énergie)	Déplacement des pierres d'énergie du sort vers d'autres sorts	1 métal quelconque
	Sog des Lichts (Eclair de la lumière)	Défausse d'1 pierre d'énergie à un autre sort	1 métal quelconque
	Sog der Finsternis (Eclair des ténèbres)	Défausse de 2 pierres d'énergie à d'autres sorts (qui peuvent être identiques ou différents)	1 métal quelconque