

Barbárok és kereskedők

KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK

Wizards Alliance (Varázslók szövetsége)

1 arany

Varázsló

Ezt a lapot bármelyik régiód alá vagy fölé kitheted.

Kijátszási feltétel: Az ellenfelednek van varázslója (Wizard) csatolva olyan régióhoz, mint amihez te akarsz csatolni a Varázslók szövetségét.

(Csak a Varázslók és sárkányok kiegészítő lapjaival együtt és csak Viadal játék során használható.)

AKCIÓKÁRTYÁK (SÁRGA)

Anton the Treasurer (Kincstáros Anton)

Semleges

Elcserélhetsz egy aranyat két általad választott nyersanyagra.

Kijátszási feltétel: Városháza (Town Hall) az uradalomban.

Campaign Against the Barbarians (Hadjárat a barbárok ellen)

Semleges

Kapsz két általad választott nyersanyagot, VAGY elforgathatod a Diadalívédet (Triumphal Arch), hogy eggyel több Győzelmi Pontot mutasson.

Kijátszási feltétel: Legalább 1 flotta (Fleet) és két lovag (Knight) az uradalomban.

Christopher the Great Explorer (Christopher, a nagy felfedező)

Semleges

A köröd hátralévő részében az egyik olyan nyersanyagodat, amihez van flottád (Fleet), 1:1 arányban cserélheted egy általad választott másik nyersanyagra.

Kijátszási feltétel: Kikötő (Harbor) az uradalomban.

(Tehát ha Téglá flottád van, akkor téglát cserélhetsz valami másra 1:1 arányban. Ha Nagy kereskedő flottád van (Great Trade Fleet), akkor a mellette lévő régiók egyikének nyersanyagát cserélheted 1:1 arányban.)

Dogma (Dogma)

Támadó

Ezt a lapot az ellenfél Palotájára (Palace), Egyetemére (University), Könyvtárára (Library) vagy Templomára (Church) lehet rátenni. A megcélzott épület elveszíti képességeit, nem ad Győzelmi Pontot, nem vehető figyelembe kijátszási feltételnél. Ha a saját körödben az esemény kockán "?" jön ki, akkor a Dogmát dobni kell és az épület visszakapja képességeit.

Kijátszási feltétel: Templom (Church) vagy Katedrális (Cathedral) az uradalomban ÉS nincs Citadella (Citadel) az uradalomban.

(A Titkos társaság (Secret Society) nem veszíti el a lemásolt épület képességeit, ha a másolt épületet célozzák Dogmával.)

Eryn the Druid (Eryn, a druida)

Semleges

Legfeljebb annyi általad választott nyersanyagot kapsz, amennyivel több Győzelmi Pontja van az ellenfelednek, mint neked (maximum négyet).

Kijátszási feltétel: Nincs Kolostor (Abbey) és Citadella (Citadel) az uradalomban.

Gunter the Master Merchant (Gunter, a mesterkereskedő)

Semleges

Ha van legalább két kereskedő flotta (Trade Fleet) az uradalomban, amikor kijátszod ezt a lapot, akkor azonnal kapsz két általad választott nyersanyagot.

Neighborly Assistance (Szomszédi segítség)

Semleges

Nevez meg egy Fűrészmalom (Sawmill) melletti erdőt, vagy egy Gyapjúfeldolgozó (Woolen Mill) melletti birkanyáját, vagy egy Malom (Grain Mill) melletti gabonaföldet! A megnevezett régiót forgasd el úgy, hogy három nyersanyagot tároljon!

Old Wisdom (Ősi bölcsesség)

Támadó

Válassz ki egy lapot (épületet nem lehet) az ellenfél dobott lapjai közül (Viadal játék esetén) vagy a közös dobott lapok közül (hagyományos játék esetén) és vedd kézbe! Ezt a lapot akár azonnal ki is játszhatod.

Kijátszási feltétel: Könyvtár (Library) az uradalomban.

Sigmund the Sea Hero (Sigmund, a tenger hőse)

Védő

Akkor játszhatod ki ezt a lapot, amikor felhúzzátok a Polgárháború (Civil War) eseményt, vagy amikor az ellenfeled Kalóz flottát (Pirate Fleet) épít. Minden kereskedő flottád (Trade Fleet) immúnissá válik a képességükre. VAGY: Játszd ki ezt a lapot, hogy visszavegyél egy kereskedő flottát a dobott lapjaid közül (csak Viadal játék esetén)!

ESEMÉNYKÁRTYÁK (KÉK)

Barbarian Invasion (Barbár invázió)

A barbárok ereje egyenlő az összes út és Kolostor (Abbey) számával. Ha több egységed (Unit) van, mint a barbárok ereje, akkor legyőzted őket.

Győzelem: Kapsz két általad választott nyersanyagot, VAGY elforgathatod a Diadalívédet (Triumphal Arch), hogy eggyel több Győzelmi Pontot mutasson.

Vereség: Elveszítéd az összes aranyadat.

(A barbárok külön-külön támadják meg a két játékost. Minden játékos ellen az adott játékos útjainak és Kolostorainak a száma számít.)

Fortunate Trade Voyage (Szerencsés kereskedelmi utazás)

Mindkét játékos kap legfeljebb három olyan nyersanyagot, amihez van flottája (Fleet). Ha van Nagy kereskedő flottád (Great Trade Fleet), akkor legfeljebb három olyan nyersanyagot kapsz, amilyen régiód vannak a Nagy kereskedő flotta mellett.

Superstition (Babona)

Minden Kolostorod (Abbey) és Egyetemed (University) után elveszítéd egy általad választott nyersanyagodat.

(Mindkét játékosra hat.)

TELEPÜLÉSFEJLESZTŐ KÁRTYÁK (ZÖLD)

Baroc the Mercenary (Baroc, a zsoldos)

1 érc + 2 arany

Egység - Lovag

Erő: 1

Lovagi torna: 0

Miután a Rablótámadás jön ki az esemény kockán és végrehajtottátok a hatását, kapsz 1 ércet. Ha az ellenfeled uradalomban van Barbár erődítmény (Barbarian Stronghold), akkor 1 helyett 2 ércet kapsz.

(A Lovagi torna mezeje (Tournament Field) után kap Lovagi torna pontot.)

Flavo the Fool (Bolond Flavo)

1 arany

Egység

Erő: -

Lovagi torna: -

Amikor az esemény kockán a Lovagi torna jön ki, a Flavo melletti régiók plusz egy nyersanyagot termelnek. Ezután Flavo átkerül az ellenfél irányítása alá, az általad megnevezett építési helyre és az ellenfélnek fizetnie kell egy aranyat.

(Ha az ellenfélnek nincs szabad építési helye, akkor nem kell kifizetni az egy aranyat és Flavo a dobott lapok közé kerül. Flavo akkor is a dobott lapok közé kerül, ha az ellenfél nem tud aranyat fizetni. Viadal játék esetén Flavo mindig a tulajdonosa dobott lapjai közé kerül.)

Johanna the Warrior-Maiden (Johanna, a harcosszűz)

1 gabona + 1 érc + 1 birka

Egység - Lovag

Erő: 3

Lovagi torna: 0

Ha az ellenfelednek van ágyúja (Cannon) vagy sárkánya (Dragon), akkor ezek Ereje 2-re csökken, amíg Johanna az uradalomban van. Immúnis Lady Imelda és a Megvesztegetés (Bribery) lapokra.

(A Lovagi torna mezeje (Tournament Field) után kap Lovagi torna pontot.)

Merchant Outpost (Kereskedőállomás)

1 gabona + 1 farönk

Épület

Az ellenfél uradalmában építheted fel. Amikor a Kereskedő állomás melletti régió száma jön ki a produkció kockán, akkor te is kapsz egy ugyanolyan nyersanyagot.

Kijátszási feltétel: Kikötő (Harbor) az uradalomban.

A Kereskedő állomás a dobott lapok közé kerül, ha az ellenfélnek több mint 6 Kereskedelmi Pontja van.

(Az ellenfél nem bonthatja le a Kereskedőállomást, de célozhatja például Gyújtogatóval (Arsonist).)

Sven the Merchant-Knight (Sven, a kereskedőlovag)

1 gabona + 1 birka

Egység - Lovag

Erő: 0

Lovagi torna: 2

Egy aranyért Sven kereskedőként (Merchant) viselkedik.

(Vegyél el két általad választott nyersanyagot az ellenféltől, és adj neki egy általad választottat cserébe)

Két nyersanyag helyett egy is elvehető az ellenféltől, ha csak annyi van neki, vagy te nem tudsz többet raktározni. Csak olyan nyersanyagot adhatsz az ellenfelednek, amit ő is tud tárolni.

Az uradalomba kerülésének körében nem használhatod a képességét. Nem játszhatod ki kereskedőként. Akkor is használhatja a képességét, ha nem lehet kereskedőket kijátszani. Miután használta képességét, az egyik húzópakli aljára kell tenni.)

Treasure Fleet (Kincses flotta)

1 birka + 1 farönk

Egység - Flotta

Amikor az esemény kockán a Sikeres év jön ki, akkor 1 helyett 3 általad választott nyersanyagot kapsz.

Kijátszási feltétel: Kikötő (Harbor) az uradalomban.

Winery (Borászat)

1 érc + 1 arany

Épület

Amikor az Évvége (Year End) vagy a Jószomszédság (Good Neighbors) esemény játékba kerül, kapsz két általad választott nyersanyagot.

VÁROSFEJLESZTŐ KÁRTYÁK (PIROS)

Commodities Exchange (Árutőzsde)

1 gabona + 1 téglá + 1 birka

Épület

1 Kereskedelmi Pont

Megduplázza a szomszédos régiók termelését.

Kijátszási feltétel: Kikötő (Harbor) az uradalomban.

Flagship (Zászlóshajó)

1 érc + 1 birka + 1 farönk

Egység - Flotta

Erő: 2

Immúnis a Polgárháború (Civil War) és Kalóz flotta (Pirate Fleet) lapokra. Abban a városban, ahol Zászlóshajó van, minden kereskedő flotta (Trade Fleet) immúnis a Polgárháború (Civil War) és Kalóz flotta (Pirate Fleet) lapokra.

Harbor (Kikötő)

1 téglá + 1 érc + 1 birka

Épület

1 Kereskedelmi Pont

Minden kereskedelmi flotta (Trade Fleet) +1 Kereskedelmi Pontot ad.

Master Merchant's Guildhall (Mesterkereskedők székháza)

1 téglá + 1 érc + 2 birka

Épület

1 Győzelmi Pont

Amikor az ellenfeled nyersanyagot cserél másik nyersanyagra, akkor kapsz egy olyan nyersanyagot, amit az ellenfeled beváltott az általa választottára. A kézben tartható lapjaid száma eggyel nő.

Kijátszási feltétel: Könyvelő iroda (Counting House) vagy Kikötő (Harbor) az uradalomban.

Scribes Offices (Írnokok hivatala)

1 téglá + 1 farönk

Épület

Minden körben, amikor rajtad a sor, húzhatsz egy lapot valamelyik kiegészítő húzópakliból (Viadal játék esetén) vagy valamelyik közös kiegészítő húzópakliból (hagyományos játék esetén). (A köröd végén kell csak ellenőrizned, hogy hány lapot tarthatsz a kezvedben.)

Secret Brotherhood (Titkos testvériség)

1 téglá + 2 érc + 2 arany

Épület

1 Győzelmi Pont

Eladhatod a kezvedben lévő akciókártyákat. Minden eladott lap után kapsz egy általad választott nyersanyagot. Az eladott lapokat a dobott lapok közé kell tenni.

Triumphal Arch (Diadalív)

1 téglá + 1 érc

Épület

Minden egyes alkalommal, amikor legyőzöd a barbárokat, elfogathatod a Diadalívet, hogy eggyel több Győzelmi Pontot adjon. Csak egy Diadalív lehet az uradalmadban. Immúnis a Gyújtogatóra (Arsonist).

RÉGIÓFEJLESZTŐ KÁRTYÁK (BARNA)

Cloth Merchant's Residence (Ruhakereskedő háza)

Épület

Ezt az épületet egy városhoz tartozó birkanyáj alá vagy fölé építheted. Ha birkát cserélsz valamilyen másik nyersanyagra, akkor kapsz egy ruhát (fordítsd el ezt a lapot). Ha már három ruhát tárol ez a lap, akkor minden körödben két általad választott nyersanyagért cserébe kapsz két másik általad választott nyersanyagot.

Kijátszási feltétel: Kikötő (Harbor) az uradalomban.

(Birkát cserélhetsz a szabályoknak megfelelően 3:1 arányban, vagy a Birka flotta (Wool Fleet) segítségével 2:1 arányban, vagy például a Világítótorony (Lighthouse), a Nagy kereskedő flotta (Great Trade Fleet) vagy Christopher, a nagy felfedező (Christopher the Great Explorer) segítségével 1:1 arányban. Ezen cserék hatására kaphatsz ruhát.)

Coin Merchant's Residence (Érmekereskedő háza)

Épület

Ezt az épületet egy városhoz tartozó hegy alá vagy fölé építheted. Ha ércet cserélsz valamilyen másik nyersanyagra, akkor kapsz egy érmét (fordítsd el ezt a lapot). Ha már három érmét tárol ez a lap, akkor minden körödben két általad választott nyersanyagért cserébe kapsz két másik általad választott nyersanyagot.

Kijátszási feltétel: Kikötő (Harbor) az uradalomban.

(Érmét cserélhetsz a szabályoknak megfelelően 3:1 arányban, vagy az Érc flotta (Ore Fleet) segítségével 2:1 arányban, vagy például a Világítótorony (Lighthouse), a Nagy kereskedő flotta (Great Trade Fleet) vagy Christopher, a nagy felfedező (Christopher the Great Explorer) segítségével 1:1 arányban. Ezen cserék hatására kaphatsz ruhát.)

Colony Outpost (Gyarmati kereskedőállomás)

Épület

Ezt az épületet egy aranylőhely alá vagy fölé építheted. Ha az adott aranylőhely száma jön ki a produkció kockán, akkor a Gyarmati kereskedőállomás is termel egy aranyat.

Kijátszási feltétel: Kikötő (Harbor) az uradalomban.

Paper Merchant's Residence (Papírkereskedő háza)

Épület

Ezt az épületet egy városhoz tartozó erdő alá vagy fölé építheted. Ha farönköt cserélsz valamilyen másik nyersanyagra, akkor kapsz egy ív papírt (fordítsd el ezt a lapot). Ha már három ív papírt tárol ez a lap, akkor minden körödben két általad választott nyersanyagért cserébe kapsz két másik általad választott nyersanyagot.

Kijátszási feltétel: Kikötő (Harbor) az uradalomban.

(Farönköt cserélhetsz a szabályoknak megfelelően 3:1 arányban, vagy a Farönk flotta (Lumber Fleet) segítségével 2:1 arányban, vagy például a Világítótorony (Lighthouse), a Nagy kereskedő flotta (Great Trade Fleet) vagy Christopher, a nagy felfedező (Christopher the Great Explorer) segítségével 1:1 arányban. Ezen cserék hatására kaphatsz ruhát.)

ÚTFEJLESZTŐ KÁRTYÁK (SÖTÉTZÖLD)

Barbarian Stronghold (Barbár erődítmény)

2 birka

Épület

Ezt a lapot egy olyan, az ellenfél uradalmában lévő útra teheted rá, amelyiken még nincs fejlesztőkártya. Az ellenfeled körönként csak egy akciókártyát játszhat ki ingyen, a többiért fizetnie kell egy-egy aranyat. A Barbár erődítmény a dobott lapok közé kerül, ha az ellenfelednek több mint 6 Erő pontja van.

Kijátszási feltétel: Kovácműhely (Smithy) az uradalomban.