

DIE SIEDLER VON  
**CATAN**

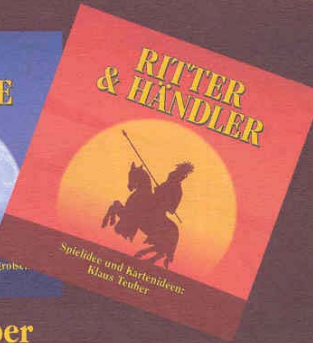
SPIELE FÜR ZWEI

# KARTENSPIEL

FÜR ZWEI SPIELER

## Spielregeln für KÄMPFER & KAUFLEUTE

**KOSMOS**<sup>®</sup>

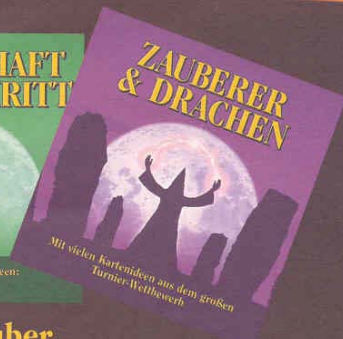


Klaus Teuber

SPIELE FÜR ZWEI

## Spielregeln für MAGIER & FORSCHER

**KOSMOS**<sup>®</sup>



Klaus Teuber

# Všeobecná pravidla pro rozšíření

## „Magier & Forscher“

Věda a pokrok (Wissenschaft & Fortschritt)  
Čarodějové a draci (Zauberer & Drachen)  
Obchod a obrat (Handel & Wandel)

a

## „Kämpfer & Kaufleute“

Rytíř a kupec (Ritter & Händler)  
Politika a intriky (Politik & Intrige)  
Barbaři a Obchodníci (Barbaren & Handelsherren)

## Možnosti tématických sad

S kartami těchto sad rozšiřujete a prohlubujete hrací možnosti karetní hry *Osadníků z Katanu*. V následujících pravidlech nabízíme dva herní způsoby. Rozšíření karetní hry je zintenzivněním Karetních Osadníků.

Rozšíření základní hry vyžaduje pouze jednu základní herní sadu a dále jednu tématickou sadu. V rozšířené základní hře se dosáhne nových možností, kombinací a nových vítězných strategií.

Druhý způsob hry, turnajová hra, předpokládá, že každý z hráčů vlastní základní sadu a přinejmenším jednu sadu tematickou. V turnajové hře každý hráč staví svou vlastní hrací plochu.

**Doporučení:** Doporučujeme Vám, abyste začali hru nejdříve se sadou „R&H“. Pak si ke hře vyberte „P&I“ a pak zkuste „B&H“. Když zvládnete hrát se všemi kartami ze všech sad, nebudete mít žádné problémy se zvládnutím turnajové hry – královně karetní varianty osadníků.

## Všeobecná pravidla pro rozšířenou základní hru

### 1. Počáteční rozestavení

Oba hráči staví své panství především z karet základní řady (podle následujících pravidel). Na následující změny se při výstavbě musí dát pozor:

- Karty **událostí** z tématické sady se vytřídí a smíchají s kartami událostí ze základní sady. Balíček karet událostí se položí doprostřed mezi hráče.
- Místo obvyklých pěti balíčků ze základních karet **výstavby** se postaví pouze čtyři. Tyto čtyři balíčky postavte do řady mezi oba hráče.
- Z tématické sady posleze vytřídíte následující karty:
  - Politika & intriky (Politik & Intrige): 2x Kostel a 2x Radnice;
  - Barbaři & Obchodníci (Barbaren & Handelsherren): 2x Přístav a 2x Vítězný oblouk;
  - Věda a pokrok (Wissenschaft & Fortschritt): 2x Universita;
  - Čarodějové a draci (Zauberer & Drachen): 5x Citadela;
  - Obchod a obrat (Handel & Wandel): 1x Obchodní kancelář + 1x Obchodní kancelář ze zákl.sady
- Tyto vybrané karty se nyní položí odkryté vedle již položené řady. Podle druhu sady to jsou: 2x *Kostel* a 2x *Radnice* (P&I), nebo 2x *Přístav* a 2x *Vítězný oblouk* (B&H), nebo 2x *Obchodní kancelář* (H&W), nebo 2x *Universita* (W&F), nebo 5x *Citadela* (Z&D). U karet *Citadela* musí být nahoře strana s údajem o ceně výstavby. V sadě „Rytíř a kupci“ nejsou žádné karty, které se vyberou.
- Zbytek karet z **tématické sady** se zamíchá a postaví ve dvou stejně velkých balíčcích napravo od právě vybraných karet z tematických sad.
- Hrací plocha je hotová, když oba hráči postaví své panství a je položeno všech jedenáct balíčků zakrytých karet.

### 2. Příprava

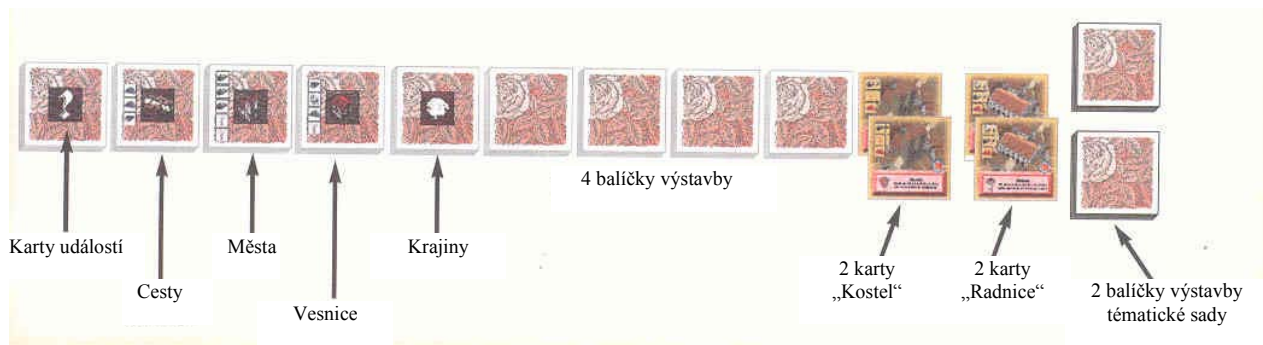
Nezměněna - jako v základní hře! Obě kostky a figurky rytíře a mlýna se vyloží. Každý hráč si vybere z jednoho balíčku karet výstavby – ale nezmění pořadí karet – tři karty a vezme si je do ruky.

Balíček karet se opět zakrytý vrátí na své místo.

### 3. Průběh hry

Základní průběh hry je popsán v pravidlech pro základní sadu. Následující změny pravidel je třeba vzít v úvahu:

- V prvních dvou kolech se při padnutí *Zloděje* na kostce událostí toto nezahraje!
- Akční karty s podtitulkem *Útok* nebo *Neutrální* se mohou zahrát, jakmile mají oba hráči dohromady nejméně sedm výherních bodů. Jakmile je tato podmínka již jednou splněna (oba hráči mají dohromady sedm výherních bodů), smí se těmito akčními kartami hrát. To platí i v případě, že se počet výherních bodů později sníží pod sedm. Akční karty s titulkem *Obrana* se mohou užívat hned od začátku.
- Budovy, Čaroděj (Z&D) a Kniha kouzel (Z&D) jsou chráněni před špiónem. Špiónem můžete svému soupeři ukrást pouze akční karty nebo jednotky.
- Je dovoleno odstranit budovu a jednotku z vlastního panství, aby bylo možné umístit nějakou důležitější kartu. Odstranění nic nestojí, ale hráč musí tuto kartu odložit do balíčku odhozených karet (!). Není dovoleno, aby se takto odstraněná karta brala do ruky, nebo dávala pod balíček karet výstavby. Nově vzniklé místo pro stavbu může, ale nemusí být ve stejném kole zastavěno.
- Výstavba mnohých budov je v jednom panství na sobě závislá. Tak například *Universita* se může postavit jen tehdy, když je již postaven *Klášter* nebo *Knihovna*. V případě, že se tyto „podmiňující karty“ (*Klášter* či *Knihovna*) musí z daného panství odstranit, karta budovy na nich závislá (např. *Universita*) se odstranit **nemusí**.
- Akční karty, u kterých je jejich zahrání podmíněné vlastnictvím určité budovy se smí zahrát jen v případě, že je tato budova v panství skutečně postavena. Když je tato budova odstraněna, nemůže být většina z akčních karet zahrána.
- Když jsou na konci hracího kola vyměňovány karty, musí se odložené karty dát pod ten balíček karet, ze kterého se vzala karta nová.



## 4. Konec hry

Když jeden z hráčů nějakou událostí či akcí ( např. zahráním akční karty, postavením budovy, koupením centrální karty) získá 13 nebo více bodů, vyhrává. Při rovnosti bodů vyhrává ten hráč, který je na tahu.

**Důležité:** Předtím, než začnete hrát rozšířenou verzi, informujte se prosím o nových kartách a o zvláštích vami zvolené tématické sady.

**Připomínka:** Samozřejmě můžete hrát s několika tematickými sadami dohromady. Zde ovšem nejsou stanovena žádná pevná pravidla. Prostě kolem toho trochu experimentujte.

Zpravidla bychom vám doporučili, aby nebylo použito více jak cca 40 doplňkových karet k základní sadě, a pak dbát na to, abyste použili takové karty, které navazují na ty, které podmiňují jejich stavbu. Více informací naleznete na [www.diesiedlervoncatan.de](http://www.diesiedlervoncatan.de)

## Pravidla pro turnajovou hru

Každý hráč potřebuje svou vlastní základní sadu a každý aspoň jednu tematickou sadu! Nikdo nesmí používat stejné rozšíření dvakrát, například startovat s kartami ze 2 sad Politika & Intriky.

V zásadě jsou pravidla stejná jako pro „rozšířenou základní hru“. Všimněte si následujících změn, které platí pro turnajovou hru:

### 1. Počáteční rozestavení

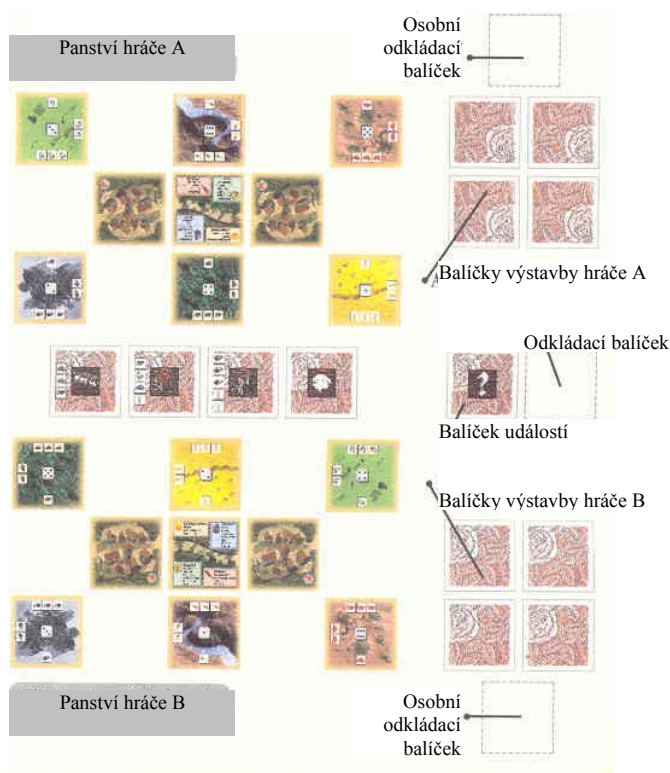
Jeden hráč (hostitel) použije ze své základní sady pro počáteční rozestavení tyto potřebné karty:

- 18 karet s erby pro obě panství, 7 cest, 5 vesnic, 7 měst a 11 krajin.
- Každý hráč před sebe položí (jako v základní hře) 9 karet ve své barvě, jako základ svého panství.
- Centrální karty (cesty, vesnice, města a krajiny) budou umístěny jako obvykle uprostřed mezi oběma panstvími.
- Tady se také položí balíček s kartami Událostí, jehož sestavení je popsáno v kapitole 2.
- Pokud hráč v turnajové hře používá sadu „Kouzelníci & Draci“ (Z&D), tak doplní ze své sady 5 karet *Citadela* stranou „kouzelník nepřítomen“, jako vlastní balíček doprostřed. Hráč oznámí, že používá sadu „Kouzelníci & Draci“.
- Jiné karty, jako například *Univerzita* (Věda & Pokrok – W&F) při rozšířené základní hře, se doprostřed nevykládají.

### 2. Vytvoření balíčku karet Událostí

Balíček karet Událostí se musí sestavit z 13 karet.

- Každý hráč nejdříve přispěje jednou kartou *Občanská válka* a *Mor* ze svého balíčku karet. Hostitel ještě vloží kartu *Nový rok*.
- Každý hráč teď ještě musí přispět 4 kartami Událostí podle svého výběru, které si zvolí ze své základní sady a ze všech svých použitých rozšiřujících sad. Není dovoleno použít druhou kartu *Nový rok!* Takto sestavený balíček karet Událostí je zamíchán a lícem dolů položen doprostřed.
- Výběr by měl probíhat skrytě, spoluhráč by neměl vědět, co má očekávat



Po skončení hry dostanou hráči své karty zpět. Nejlepší je zapsat každou kartu, kterou kdo přispěl. Dejte pozor při vrácení karet na symbol na kartě (P&I, Z&D, atd.), neboť některé události se vyskytují jak v základní sadě, tak i v rozšiřující sadě.

### 3. Sestavování vlastního hracího balíčku

Každý hráč si takto sestaví vlastní hrací balíček.

- Každý hráč si tajně zvolí 33 karet, se kterými chce hrát – jeho herní balíček.
- Do vlastního balíčku patří pouze karty, které nemají na zadní straně žádný symbol – tedy Budovy, Jednotky, Čarodějové, Knihy kouzel nebo Akční karty.
- Zvolit si mohou mezi všemi kartami výstavby a akčními kartami, které jsou k dispozici v základní sadě a v rozšířeních. Jediné omezení při výběru je v tom, že všechny zvolené karty mohou být v balíčku jen tolikrát, kolik se jich v sadách vyskytuje. Není například dovoleno přidat z druhé základní sady čtvrtého Špiona do svého balíčku.
- Když je výběr ukončen, tak si každý hráč ze svého balíčku vezme do ruky 3 karty, se kterými začne hru.
- Každý hráč potom zamíchá ostatních 30 karet svého balíčku a vytvoří čtyři balíčky (2 kupky po 7 kartách a 2 kupky s 8 kartami).
- Každý hráč nyní umístí tyto čtyři osobní balíčky výstavby lícem dolů napravo nebo nalevo u svého knížectví. Pouze ze svých čtyř balíčků smí hráč během hry táhnout karty do ruky pro doplnění.
- Jestliže hráč jeden balíček spotřebuje, může zase založit nový z odhozených karet.

### 4. Ostatní

- Každý hráč vytvoří během hry svůj vlastní (osobní) odkládací balíček z odehraných akčních karet a zbořených budov!
- Kdykoli se musí karta v turnajové hře odložit nebo vsunout pod balíček, jsou tím myšleny vlastní (osobní) balíčky hráče. Balíčky spoluhráče jsou všeobecně tabu.
- Když bude *Špionem* protivníkovi odcizena karta, musí být tato karta zapsána. Po hře dostanou hráči své zapsané karty zase zpět.
- Jednotky jako rytíři a draci, rovněž i kouzelníci, s vlastními jmény jsou jedinečné. V obou panstvích nesmí být nikdy vyloženy dvě jednotky nebo kouzelníci se stejným jménem. Například: váš soupeř má vyloženého *Sigfrida Bezzemka* na svém panství, tudíž na vaše panství už nesmíte *Sigfrida Bezzemka* vyložit. Jestliže bude jedinečná jednotka kvůli nějaké akci nebo události odstraněna, mají zase oba hráči možnost tuto jednotku postavit.

### 5. Konec hry

Když jeden z hráčů nějakou událostí či akcí ( např. zahráním akční karty, postavením budovy, koupením centrální karty) získá 13 nebo více bodů, vyhrává. Při rovnosti bodů vyhrává ten hráč, který je na tahu.

**Důležité:** Předtím, než začnete hrát rozšířenou verzi, informujte se prosím o nových kartách v sadách.



## Nové druhy karet

Ze základní hry známe karetní druhy, jako „akční karty“ (žlutý textový rámeček), „karty městské výstavby“ (červený textový rámeček), nebo „karty územní výstavby“ (zelený textový rámeček), k nim se připojují tyto následující nové druhy karet:

### 1. Výstavba krajiny

Karty Výstavba krajiny obsahují **hnědý** textový rámeček a umísťují se, když se pro to splní určité podmínky, **nad** nebo **pod** vybranou krajinou. Kouzelníci v sadě „Z&D“ jsou výstavba krajiny. *Rezidence obchodníků* a *Koloniální základna* v sadě „B&H“ jsou výstavba krajiny.

Karty *Palírna*, *Barvírna* a *Umělecká kovárna* jsou označeny hnědým textovým rámečkem jako „Výstavba krajiny“. Karty Výstavba krajiny jsou vyloženy nad nebo pod vhodnou krajinou určité vesnice nebo města.

- Všechny karty Výstavby krajiny mohou být napadeny *Žhářem*. Vzhledem k tomu, že se nenachází ve městě, **nemohou** být chráněny *Hasičskou zbrojnicí*.

### 2. Silniční výstavba

Silniční výstavba nemá žádný textový rámeček a vykládá se na jednu z cest. Sada „H&W“ obsahuje Silniční výstavbu – *Obchodní stanoviště*. Sada „B&H“ obsahuje Silniční výstavbu – *Základna barbarů*.

### 3. Nové centrální karty

Centrální karty, jako je například *Vesnice*, *Město*, nebo *Cesta* v základní hře, tvoří základní kostru panství. Centrální karty nesmí být zbourány nebo zničeny. Jednou postaveny, zůstávají na svém místě až do konce hry. Sada „Z&D“ obsahuje Centrální kartu *Citadela*. Sada „P&I“ obsahuje Centrální kartu *Metropole*.

### 4. Cizí karty

Jako Cizí karty jsou označeny takové karty, které hráč vyloží v soupeřově panství. Cizí karta patří, i když je vyložena v soupeřově panství, stále hráči, který ji zahrál. Soupeř tuto cizí kartu nesmí odstranit. Ale smí s touto cizí kartou zacházet jako s jinou kartou soupeře, například *Žhář* může cizí kartu zničit. Sada „H&W“ obsahuje Cizí kartu *Hrad loupežného rytíře*. Sada „B&H“ obsahuje Cizí kartu *Základna barbarů* a *Obchodní pobočka*.

## Zvláštnosti jednotlivých sad

### Věda a pokrok (Wissenschaft & Fortschritt)

#### **Zvláštní funkce *University* v rozšířené základní hře**

Když má hráč potřebný materiál k zakoupení *University* pohromadě, zaplatí suroviny, bere jednu kartu *University* a položí ji jako normální kartu městské výstavby nad nebo pod jedno ze svých měst.

Upozornění: Každý hráč smí koupit jen jednu *Univerzitu*! Může také sám *Univerzitu* odstranit. (Kartu vrátí do řady ostatních karet pro výstavbu.)

Pokud se *Univerzita* odstraní soupeřem pomocí karty *Žhář*, nebere si ji hráč do ruky, ale položí ji odkrytou do řady karet pro výstavbu – tak je karta opět k dispozici ke koupi.

### Barbaři a obchodníci (Barbaren & Handelsherren)

#### **Čarodějný spolek**

V rozšíření základní hry se karty *Čarodějný spolek* zcela vyřadí ze hry. Tyto karty jsou určeny pouze pro hráče v turnajové hře, kteří zařadili i karty ze sady „Čaroděj a draci“.

#### **Zvláštní funkce *Přístavů* a *Vítězných oblouků* v rozšířené základní hře**

Když má hráč potřebný materiál k zakoupení *Přístavů* nebo *Vítězných oblouků* pohromadě, zaplatí suroviny a vezme si jednu kartu *Přístav* nebo *Vítězný oblouk* a položí ji jako normální kartu městské výstavby nad nebo pod jedno ze svých měst.

Upozornění: Každý hráč smí koupit jen jeden *Přístav* a jen jeden *Vítězný oblouk*! Může také sám *Přístav* nebo *Vítězný oblouk* odstranit. (Kartu vrátí do řady ostatních karet pro výstavbu.)

Pokud se *Přístav* odstraní soupeřem pomocí karty *Žhář*, nebere si ji hráč do ruky, ale položí ji odkrytou do řady karet pro výstavbu – tak je karta opět k dispozici ke koupi.

### Obchod a obrat (Handel & Wandel)

#### **Zvláštní funkce *Obchodní kanceláře* v rozšířené základní hře**

Když má hráč potřebný materiál k zakoupení *Obchodní kanceláře* pohromadě, zaplatí suroviny, bere si jednu kartu *Obchodní kanceláře* a položí ji jako normální kartu městské výstavby nad nebo pod jedno ze svých měst.

Upozornění: Každý hráč smí koupit jen jednu *Obchodní kancelář*! Může také sám *Obchodní kancelář* odstranit. (Kartu vrátí do řady ostatních karet pro výstavbu.)

Pokud se *Obchodní kancelář* odstraní soupeřem pomocí karty *Žhář*, nebere si ji hráč do ruky, ale položí ji odkrytou do řady karet pro výstavbu – tak je karta opět k dispozici ke koupi.

## Rytíř a kupec (Ritter & Händler)

### Inkvizice vytříděna

Obě karty *Inkvizice* jsou vytříděny. Tyto karty se používají pouze v turnajové hře.

## Politika a intriky (Politik & Intrige)

### Zvláštní funkce *Kostela* a *Radnice* v rozšířené základní hře

Když má hráč potřebný materiál k zakoupení *Radnice* nebo *Kostela* pohromadě, zaplatí suroviny a vezme si jednu kartu *University* a položí ji jako normální kartu městské výstavby nad nebo pod jedno ze svých měst.

Upozornění: Každý hráč smí koupit jen jednu *Radnici* a jen jeden *Kostel*! Může také sám tyto budovy odstranit. (Kartu vrátí do řady ostatních karet pro výstavbu.)

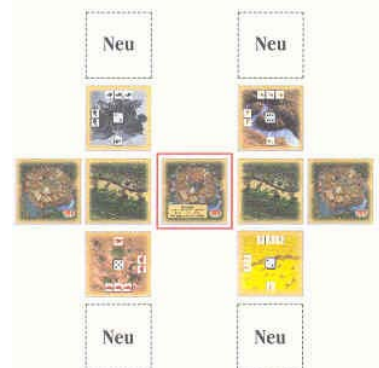
Pokud je *Kostel* nebo *Radnice* odstraněna soupeřem pomocí karty *Žhář*, nebere si ji hráč do ruky a položí ji odkrytou do řady karet pro výstavbu – tak je karta opět k dispozici ke koupi.

### Metropole

Na rozdíl od ostatních centrálních karet není *Metropole* uložena v řadě karet mezi hráči. *Metropole* se nachází v balíčku karet výstavby a zahraje se vyložením z ruky.

Pro *Metropoli* platí následující pravidla:

- Jakmile má hráč vyloženy ve svém panství buďto *Radnici* anebo *Kostel*, může si jedno libovolné město **zadarmo** zhodnotit na *Metropoli*: Pokud má *Metropoli* v ruce, vyloží ji, jakmile je na tahu, na jedno ze svých měst.
- *Metropole* smí být vyložena pouze na město a ne na vesnici nebo *Citadelu* (Z&D).
- Každý hráč může zhodnotit na *Metropoli* pouze jedno město. V turnajové hře může sice mít ve svém balíčku *Metropole* dvě, a tak ji najít rychleji, ale může vystavět jen jednu.
- Všechny karty, které se vztahují k městu, se vztahují také k *Metropoli*.
- *Metropole* vytváří nad a pod každou ze 4 krajín, které hraničí s *Metropoli*, **místo pro výstavbu metropole**. Na každé z míst pro výstavbu metropole může být umístěna jedna vybraná **jednotka**. Tyto jednotky náleží k *Metropoli* a k žádnému jinému hraničícímu městu, vesnici či *Citadele*.
- Na každé z míst pro výstavbu metropole se může umístit pouze jedna vybraná karta. Nachází-li se v sousedství *Metropole* *Citadela* (Z&D), může být krajina, ležící mezi nimi, obsazena buďto jedním čarodějem nebo jinou jednotkou.
- Pokud se v *Metropoli* nachází *Kostel*, jsou před kartou událostí „Občanská válka“ chráněni také *Obchodní flotily*, *Rytíři* a *Děla*, ležící na místě pro výstavbu metropole. *Katedrála* (W&F) chrání všechny *Rytíře*, *Obchodní flotily* a *Děla* v panství. Tato ochrana se vztahuje na jednotky v místě pro výstavbu metropole i tehdy, kdy *Katedrála* není postavena v *Metropoli*.



## Čarodějové a draci (Zauberer & Drachen)

### Kouzelnictví

Barva magie je fialová. Textové rámečky magických budov a jednotek jsou proto fialové. Kouzelná síla, ve hře zobrazená jako bílý blesk, se nepočítá mezi suroviny!

### Pro rozšíření základní hry platí:

Karty *Citadely* se umísť stranou „Čaroděj nepřítomen“ nahoru, doprostřed mezi ostatní Centrální karty (*Cesta*, *Město*, *Vesnice*). *Citadely* se mohou kupovat oběma hráči, dokud není balíček dobrán.

### Pro turnajovou hru platí:

Pokud hráč při turnajové hře použije karty ze sady „Z&D“, tak položí pět karet *Citadely* stranou „Čaroděj nepřítomen“ nahoru, jako vlastní balíček doprostřed stolu vedle ostatních Centrálních karet.

### Citadely

- *Citadela* je Centrální karta. Když se ze stávající vesnice stává město, je nutné zaplatit potřebné suroviny. Stejně tak u *Citadely*. Nejdřív se musí *Citadela* položit na jednu z vesnic stranou „Čaroděj nepřítomen“ nahoru, protože není k dispozici žádný čaroděj. *Citadela* je nyní právě za jeden vítězný bod.
- Protože je *Citadela* Centrální karta, tak nemůže být ničím odstraněna (například *Žhářem*).
- *Citadela* opravňuje (i bez *Čaroděje*) k postavení magických budov, magických jednotek a *Knih kouzel* na dvě místa nad a dvě místa pod *Citadelou*. Také karty územní výstavby (zelené) se smí umísťovat na čtyři stavební místa *Citadely*. Avšak není zde dovoleno umísťovat karty městské výstavby (červený textový rámeček).
- Události (např. *Mor*) nebo akční karty, které mají vliv na město, neplatí pro *Citadelu*.
- **Upozornění:** Dvě *Citadely* nesmí stát vedle sebe. Musí mezi nimi být alespoň jedna vesnice nebo město.
- Jakmile se umísť nějaký *Čaroděj* (viz další odstavec), otočíte kartu *Citadely*. To znamená, že jakmile je jeden čaroděj přítomen, *Citadela* se počítá za dva vítězné body. Kdyby *Citadela* ve hře *čaroděje* ztratila, musí se opět obrátit nazpět (a přijít také o jeden vítězný bod).
- Krajiny mezi *Citadelou* a *Městem* nebo *Vesnicí* patří technicky oběma. Zboží lze například přidat krajině mezi *Citadelou* a *Městem* a přetvořit ji v *Barvírně* (H&V) nebo u *Čaroděje*.

## Čarodějové

- Čaroděj je novým druhem karet. Nestojí nic jako jednotka. Karty, které se na jednotky odvolávají, proto nemají na čaroděje žádný účinek.
- Vyložení čaroděje z ruky (umístění na určité místo v panství) se ihned zaplatí (zlato + 1 další surovina, anebo tři zlata za Ari).
- Čarodějové mají svá jména a jsou proto jedineční. Když položíte ve svém panství určitého Čaroděje, není možné položit stejného ani u soupeře.
- Čarodějové jsou kartami Výstavby krajiny (hnědý textový rámeček) a umísťují se nad nebo pod krajinu u vybrané *Citadely*. Jako je jedna *Citadela*, stejně jako město či vesnice, obklopena čtyřmi krajinami, tak je možné umístit maximálně čtyři čaroděje k jedné *Citadele*.
- Čaroděj nemůže být umístěn k libovolné krajině. Krajina zobrazená na kartě čaroděje musí odpovídat druhu krajiny, ke které se Čaroděj příkládá. Jen *Ari*, mistryně čarodějí, může být umístěna k libovolné krajině ( i ke zlatu).
- Každý Čaroděj začíná se dvěma jednotkami kouzelné síly. Karta musí zpočátku být položena tak, aby ukazovala 2 jednotky kouzelné síly směrem dolů k hráči.
- Při spotřebování kouzelné síly čarodějem se musí karta natočit tak, aby ukazovala na nižší hodnotu.
- Novou kouzelnou sílu získá čaroděj z krajiny, u které je položen. Může tuto surovinu přeměnit na čarodějnou sílu! Pootočí krajinu na úroveň o 1 surovinu méně a přidá o jednu jednotku kouzelné síly navíc u karty čaroděje.  
*Např.: čaroděj Arsa je uložen u pahorkatiny s dvěma surovinami hlíny. Hráč může nyní tuto krajinu otočit např. na žádnou surovinu a potom otočit čaroděje Arsu na úroveň o dvě jednotky kouzelné síly více.*
- Obdrží-li hráč ve svém tahu u Čaroděje nějakou jednotku kouzelné síly, může tohoto Čaroděje použít ke kouzlení teprve v následujícím tahu. **Ale:** když Čaroděj získá kouzlenou sílu díky Události (*Tanec jednorožců*) na začátku tahu, může tuto kouzlenou sílu použít ihned ve svém tahu.

## Knihy kouzel

- *Knihy kouzel* jsou ještě jedním novým druhem karet. Neplatí jako stavby. Karty, které účinkují například na stavbu nebo jednotku, nemají vliv na *Knihu kouzel*. Také není možné tuto kartu vydat z ruky pod účinkem *Špiona*.
- *Knihy kouzel* se vyloží z ruky na jedno ze čtyř stavebních polí vybrané *Citadely*, položení nic nestojí.
- V každé *Citadele* se smí položit několik *Knih kouzel*, záleží jen na volném místě.
- Je-li hráč na tahu, smí pokaždé vyřknout zaklínadlo z *Knihy kouzel*. Hráč zaplatí požadované jednotky kouzelné síly (od jednoho nebo od několika čarodějí) a kouzlí. Čaroděj, který říká kouzlo, nemusí být z přilehlé *Citadely*, kde je položena *Knihy kouzel*.
- Jestliže hráč odstraní *Knihu kouzel*, aby bylo možné postavit něco jiného, musí se použítá *Knihy kouzel* odložit do použitých karet. Odstranění nic nestojí.
- Vyslovení kouzla z každé *Knihy kouzel* se smí v jednom tahu použít jen jedenkrát. Jestliže má hráč díky zahrání karty *Kouzelná ruka* ve svém panství dvě stejné *Kouzelné knihy*, tak smí použít obě *Kouzelné knihy* a vyslovit stejné zaklínadlo dvakrát.

## Akční karty

Pro akční karty s fialovým rámečkem platí stejná pravidla jako pro normální akční karty. Jediným rozdílem je, že zahrání těchto kouzelných akčních karet stojí nějaké množství kouzelné síly.

## Draci

*Draci* mají svá jména a jsou proto jedineční.

# Vysvětlivky k jednotlivým kartám

## OBCHOD & OBRAT (HANDEL & WANDEL) H&W

### Silniční výstavba (H&W)

#### Obchodní stanice (Handelposten)

(2x, stavba, silniční výstavba)

**Text karty:** Pokládá se na **libovolnou** cestu: Když jste na tahu, smíte vyměnit surovinu mezi přilehlými krajinami v poměru 1:1.

- V jednom tahu lze vyměnit pouze jednu surovinu.
- Nepatří k žádnému městu ani vesnici. Stavby, které působí ve městě proto nemají žádný vliv.

### Územní výstavba (H&W)

#### Hřebčín (Gestüt)

(1x, budova)

**Text karty:** Když během vašeho tahu zaplatíte jeden snop obilí, smíte přesunout svého *Rytíře* či *Dělo* v rámci vašeho panství z jednoho místa na druhé.

- Kdybyste chtěli v dalším tahu opět přesunout svého *Rytíře* či *Dělo*, musíte opět zaplatit jeden snop obilí.
- *Rytíři* a *Děla* mohou být položeny pouze na volná políčka.

#### Zlatnictví (Goldschmiede)

(1x, budova)

**Text karty:** Výnosy sousedních políček se zlatonosnou řekou se zdvojnásobí.

#### Lothar opilec (Lothar der Säufer)

(1x, rytíř)

**Text karty:** hod kostkou určuje počet turnajových bodů.

- Když je *Lothar* vyložen, začíná s počtem turnajových bodů, které byly hozeny v tom samém tahu
- S každým novým hodem kostkou na počátku každého tahu se *Lotharovy* turnajové body mění podle toho, kolik bylo hozeno. Když se hodí například 1, má *Lothar* v tomto kole 1 turnajový bod.
- Tímto může *Lothar* nenadále měnit situaci například při *Turnaji v kolbišti*.

#### Richard Mstítel (Richard der Rächer)

(1x, rytíř)

**Text karty:** Za jedno zlato se stává *Černým rytířem*.

- Může se stát *Černým rytířem* až v dalším tahu, ne v tom, ve kterém byl vyložen.
- Po použití jako *Černý rytíř* se odkládá ze hry.

#### Loupežný hrad (Raubritterburg)

(1x, budova)

**Text karty:** Umístění: na nějaké volné místo u soupeře. Obchodní body z budov či jednotek v dotčené vesnici či městě se nepočítají.

Odstranění: Když má soupeř více než 3 body síly.

- Karta se pokládá na volné místo výstavby ve vesnici nebo městě soupeře.
- Nelze ji umístit, pokud má soupeř více než 3 body síly a musí být hned odstraněna, jakmile soupeř získá více než 3 body síly.
- Působí pouze na karty v přímém sousedství s dotčeným městem a vesnicí. Nemá tudíž žádný vliv na krajinu, budovy na cestě či karty metropole.

#### Kolář (Wagner)

(1x, budova)

**Text karty:** Vyberte na začátku svého tahu jeden druh suroviny! Surovina tohoto druhu smí být libovolně přesunuta mezi stejnými krajinami vašeho panství.

- Surovina musí být přesunuta před vlastním hodem kostkou. Právě postavený Kolář se tudíž může použít nejdříve v příštím kole.

#### Hostinec (Wirtshaus)

(1x, budova)

**Text karty:** Zaplaťte jedno zlato a hod'te kostkou. Při hodu 4, 5 nebo 6 obdržíte jednu libovolnou surovinu.

- Když zaplatíte zlato, můžete své štěstí pokoušet během svého tahu tolikrát, jak je vám libo.

#### Loděnice (Werf)

(1x, budova)

**Text karty:** Nákup *flotily* stojí o jednu libovolnou surovinu méně.

- Zlevní stavbu *Flotily*



## Rozšířená výstavba krajiny (H&W)

### Barvárna (Färberei)

(1x, budova)

**Text karty:** Umístění: nad nebo pod pastviny. Můžete převést dvě vlny na jeden obchodní bod nebo žádat protivníka o jednu libovolnou surovinu za jeden obchodní bod. Podmínka: *Obchodní kancelář*

- *Barvárna* je zadarmo
- Snižte o dvě množství vlny u přilehlé karty pastvin a tím zvýšte u *Barvárny* počet obchodních bodů o jeden, nebo
- Snižte množství obchodních bodů u *Barvárny* o jeden a žádejte soupeře o jednu vámi vybranou surovinu za jeden obchodní bod.
- Tyto akce lze uskutečňovat v libovolném pořadí ( i několikrát) během jednoho tahu.
- Při odstranění *Barvárny* se přichází o obchodní body, které na kartě byly.

### Umělecká kovárna (Kunstschmiede)

(1x, budova)

**Text karty:** Umístění: nad nebo pod hory. Můžete převést dvě rudy na jeden obchodní bod nebo žádat protivníka o jednu libovolnou surovinu za jeden obchodní bod. Podmínka: *Obchodní kancelář*

- *Umělecká kovárna* je zadarmo
- Snižte o dvě množství rudy u přilehlé karty hor a tím zvýšte u *Umělecké kovárny* počet obchodních bodů o jeden, nebo
- Snižte množství obchodních bodů u *Umělecké kovárny* o jeden a žádejte soupeře o jednu vámi vybranou surovinu za jeden obchodní bod.
- Tyto akce lze uskutečňovat v libovolném pořadí ( i několikrát) během jednoho tahu.
- Při odstranění *Umělecké kovárny* se přichází o obchodní body, které na kartě byly.

### Palírna (Schnapsbrennerei)

(1x, budova)

**Text karty:** Umístění: nad nebo pod pole. Můžete převést dvě obilí na jeden obchodní bod nebo žádat protivníka o jednu libovolnou surovinu za jeden obchodní bod. Podmínka: *Obchodní kancelář*

- *Palírna* je zadarmo
- Snižte o dvě množství obilí u přilehlé karty polí a zvýšte u *Palírny* počet obchodních bodů o jeden, nebo
- Snižte množství obchodních bodů u *Palírny* o jeden a žádejte soupeře o jednu vámi vybranou surovinu za jeden obchodní bod.
- Tyto akce lze uskutečňovat v libovolném pořadí ( i několikrát) během jednoho tahu.
- Při odstranění *Palírny* se přichází o obchodní body, které na kartě byly.

## Městská výstavba (H&W)

### Velký trh (Großer Basar)

(1x, budova)

**Text karty:** Když jste na řadě, můžete protivníkovi nabídnout jednu surovinu ( ne zlato). On vám za to musí dát jinou libovolnou surovinu ( ne zlato).

- Soupeř musí mít místo, kam nabízenou surovinu umístit a musí mít kromě zlata a surovin, které mu nabízíte, alespoň jednu surovinu jiného druhu.

### Velké kolbiště (Großer Turnierplatz)

(1x, budova)

**Text karty:** Když váš *Rytíř* zvítězí v turnaji, vezmete si dvě libovolné suroviny. Podmínka: Více turnajových bodů než soupeř.

### Obchodní kancelář (Handelskontor)

(1x, budova)

**Text karty:** *Jen tady kasy tak sladce cinkají..*

### Skladiště naturálií (Naturalienspeicher)

(1x, budova)

**Text karty:** Uložte dvě libovolné suroviny. Suroviny jsou ve skladišti chráněny před ukradením. Podmínka: *Obchodní kancelář*

- Nákup *Skladiště* nic nestojí.
- *Skladiště* může přijmout maximálně dvě suroviny od jednoho druhu.
- Abyste naplnil *Skladiště*, odstraňte odpovídající surovinu z jedné, případně dvou krajin. Potom otočte skladiště tak, aby uskladněná surovina byla otočena dolů směrem k vám.
- Když budete surovinu ze *Skladiště* potřebovat, musíte *Skladiště* zcela vyprázdnit. Potřebujete-li jen jednu surovinu, můžete druhou surovinu přemístit do příslušné krajiny.
- *Skladiště* chrání surovinu před všemi akcemi protihráče a před všemi kartami událostí.
- Při hodu **zloděje** se suroviny ve skladišti nezapočítávají.
- Když dojde k odstranění *Skladiště Žhářem*, ztrácíte také uskladněné suroviny.

## Pokladnice (Schatzkammer)

(1x, budova)

**Text karty:** Uložte dvě libovolné suroviny. Suroviny ve pokladnici jsou chráněny před ukradením. Podmínka: *Obchodní kancelář*

- Platí stejná pravidla jako u *Skladiště naturálií*.

## Obchodní veletrh (Handelsmesse)

(1x, budova)

**Text karty:** Podmínka: *Obchodní kancelář* + 3 obchodní body (z *Umělecké kovárny*, *Barvírny* nebo *Palírny*).

- Požadovanou podmínkou ke stavbě jsou obchodní body. Koupí *Obchodního veletrhu* musí být odevzdány, a nemohou být použity jiným způsobem.

## Hanza (Hansebund)

(1x, budova)

**Text karty:** Smíte měnit suroviny 2:1 i u **soupeřovy** *Obchodní flotily*. Podmínka: nejméně 1 *Obchodní flotila*.

- Když váš soupeř vlastní např. *Obchodní flotilu* s rudou a dřevem, můžete rudu a dřevo rovněž měnit v poměru 2:1.
- Soupeřovy obchodní body z jeho *Obchodní flotily* se vám nezapočítávají.
- Nemůžete mít užitek ze soupeřova *Majáku*.
- *Hanza* nepůsobí na soupeřovu *Velkou obchodní flotilu*.

## Maják (Leuchtturm)

(1x, budova)

**Text karty:** Obchodní kurz sousedících *Obchodních flotil* se zvýší na 1:1. Tyto *Obchodní flotily* jsou chráněny před *Občanskou válkou*.

- Při umístění *Obchodní flotily* do metropole nemá sousední *Maják* žádný vliv na *Flotilu*.

## Události (H&W)

### Selská vzpoura (Bauernaufstand)

(1x, událost)

**Text karty:** Z každé krajiny, která sousedí s *Opevněným skladem*, se odebere jedna surovina.

- Pokud sousedí krajina s více *Opevněnými sklady*, odebírá se jedna surovina za každý z nich.

### Velký rytířský turnaj (Großes Ritterturnier)

(1x, událost)

**Text karty:** Ten, kdo má více turnajových bodů, smí jednu krajinu se zlatonosnou řekou naplnit třemi zlaty.

### Klidné moře (Ruhige See)

(1x, událost)

**Text karty:** Každý hráč obdrží za každou *Obchodní flotilu* jednu libovolnou surovinu.

## Akce (H&W)

### Velký starosta (Großer Bürgermeister)

(2x, akce, neutrální)

**Text karty:** Obohatí každé město či metropoli vašeho panství jednou libovolnou surovinou.

- *Citadela* nedostane žádnou surovinu.

### Obchodní monopol (Handelsmonopol)

(2x, akce, útočná)

**Text karty:** Vezměte vašemu protivníkovi až tři stejné suroviny podle vaší volby a dejte mu ihned jednu jinou libovolnou surovinu. Podmínka: *Obchodní kancelář*

- *Surovina, kterou obdržíte, může být rozdělena do různých krajin – případně také do skladišť surovin.*

### Majitel zastavárny (Pfandleiher)

(2x, akce, neutrální)

**Text karty:** Obráťte jednu svou stavbu. Dostanete zpět tolik surovin, kolik stavba stála. Abyste stavbu opět uvedli do provozu, musíte ji znovu zaplatit.

- Tuto kartu smíte zahrát, jen když máte získané suroviny kam umístit.
- Pokud je stavba zastavena (lícem dolů), zanikají všechny její funkce, vítězná i obchodní body.
- Zastavená stavba nemůže být zbourána.
- Pokud je stavba obsazena *Čarodějnici* (Z&D) nebo *Dogmatem* (B&H), nesmí být zastavena.

# VĚDA & POKROK (WISSENSCHAFT & FORTSCHRITT) W&F

## Územní výstavba (W&F)

### Velká zeď (Große Mauer)

(1x, budova)

**Text karty:** Když váš soupeř zahraje *Špiona*, házíte kostkou. Když padne 3, 4, 5 nebo 6, nemá žádný vliv.

- I když *Špion* neměl vliv, odkládá se mimo hru.

### Ingo Obratný (Ingo der Geschickte)

(1x, jednotka, rytíř)

**Text karty:** *Kdo chce ještě? Kdo ještě nemá dost?*

### Dělo (Kanone)

(2x, jednotka)

**Text karty:** *Běda! To je konec rytířů!* Podmínka: *Universita*

- Když je *Universita* zničena, nemusí se již koupené *Dělo* vracet.
- *Dělo* není jedinečné, může být koupeno v obou panstvích.
- *Černý rytíř* dokáže přemoci *Dělo*.
- *Kovárna* dodá jeden bod síly i *Dělu*.
- *Občanská válka* může odstranit *Dělo*.

### Pirátská flotila (Kaperflotte)

(2x, jednotka, flotila)

**Text karty:** Váš soupeř musí ihned odstranit jednu ze svých *Flotil* podle **vašeho** výběru. Úspěšný rok: Získáváte jedno zlato.

- Odstraněná *Flotila* se vrací do karet na stole.
- *Pirátská flotila* účinkuje na všechny *Flotily*, stejně tak na *Obchodní*, *S pokladem (B&H)* a *Pirátské*. (Výjimkou jsou *Vlajkové lodě*- B&H)
- Dostanete jedno zlato za **každou** *Pirátskou flotilu*, když na kostce padne Úspěšný rok (slunce).

## Městská výstavba (W&F)

### Stavební jeřáb (Baukran)

(1x, budova)

**Text karty:** Každá městská stavba, která stojí čtyři a více surovin, bude stát o jednu méně. Podmínka: *Universita*

- *Stavební jeřáb* zmenšuje cenu stavby jen u městských staveb (červené karty), které stojí přinejmenším 4 suroviny.

### Hasičská zbrojnice (Feuerwache)

(2x, budova)

**Text karty:** Chrání budovy v tomto městě před *Žhářem*.

- Váš soupeř při zahrání *Žháře* nesmí vzít žádnou budovu ve městě, kde stojí vaše *Hasičská zbrojnice* – ani *Hasičskou zbrojnicí* samotnou.
- *Hasičská zbrojnice* chrání také budovy ve městě, když *Žhář* neuspěje při útoku na soupeře. Krajinná a silniční výstavba není *Hasičskou zbrojnicí* chráněna.
- *Hasičská zbrojnice* chrání i budovy, které do města umístil soupeř. (např. *Vyslanectví*).

### Vyslanectví (Gesandtschaft)

(1x, budova)

**Text karty:** Položte kartu na jedno volné místo ve městě svého soupeře. Musí nyní ukazovat všechny karty, které si vytáhne. Podmínka: *Radnice*

- *Vyslanectví* může být odstraněno *Žhářem*, pokud jej nechrání *Hasičská zbrojnice*.

### Sál obyvatelstva (Halle des Volkes)

(1x, budova)

**Text karty:** Můžete v každém kole zadarmo prohledat karty ve svém balíčku karet výstavby. Podmínka: *Radnice*.

- Při prohlížení jednoho balíčku karet si hráč musí jednu kartu vybrat.
- Pokud si bere dvě a více karet, může všechny vybrat z jednoho balíčku karet nebo z balíčků rozdílných.

### Obchodní akademie (Handelsakademie)

(1x, budova)

**Text karty:** Všechno zlato se počítá jako obchodní body. Podmínka: *Universita*

- Každé zlato ve vašem panství se počítá za jeden obchodní bod.

### Katedrála (Kathedrale)

(1x, budova)

**Text karty:** Všechny *Obchodní flotily*, *Rytíři* a *Děla* vašeho panství jsou chráněny před *Občanskou válkou*. Podmínka: *Klášter*.

## Universita (Universität)

(2x, budova)

**Text karty:** *Věda a pokrok začíná!* Podmínka: *Klášter* nebo *Knihovna*

## Události (W&F)

### Občanská válka (Bürgerkrieg)

(1x, událost)

**Text karty:** Oba hráči si musí vzít zpět do ruky *Rytíře* nebo *Dělo* nebo *Obchodní flotilu*, kterou určí soupeř.

- Žádné další jednotky, například *Pirátská flotila* (W&F) nebo *Dav rolníků* (R&H), nejsou touto událostí zasaženy.
- Některé budovy, jako například *Kostel* nebo *Maják*, slouží jako ochrana před *Občanskou válkou*.

### Pokrok (Fortschritt)

(1x, událost)

**Text karty:** Oba hráči dostanou za každý *Klášter*, každou *Knihovnu* a každou *Univerzitu* po 1 libovolné surovině.

- Přírůstek surovin pro oba hráče. Například: hráč má postavené ve svém panství 2 *Kláštery* a 1 *Knihovnu*; získá ihned tři libovolné suroviny a otočí krajiny podle svého výběru na vyšší hodnoty.

### Konflikt (Konflikt)

(1x, událost)

**Text karty:** Kdo má figurku rytíře, vezme soupeři 2 libovolné karty z ruky a dá je do některého balíčku.

- Hráč s figurkou rytíře nahlédne soupeři do karet, dvě mu vezme a vloží je do některého balíčku.
- V turnajové hře se vybrané karty vloží do balíčku hráče, kterému byly odebrány.
- Pokud figurku rytíře nemá nikdo, karta nemá žádný účinek

### Mor (Seuche)

(1x, událost)

**Text karty:** Každá krajina, která sousedí s městem nebo metropolí, přijde o 1 surovinu. Ochrana: *Lázně* nebo *Vodárna*.

- Krajiny, které sousedí se dvěma městy/metropolí, přijdou také pouze o 1 surovinu.
- Mor nemá žádný vliv na krajiny citadel, ovšem na krajiny mezi citadelou a městem/metropolí ano.

## Akce (W&F)

### Alchymista (Alchimist)

(1x, akce, neutrální)

**Text karty:** Zahrajte tuto kartu před vlastním hodem kostkou. Sám rozhodnete, které číslo padne.

- Kostkou s výnosy se nehází, hráč vyhledá zvolené číslo a kostku položí tímto číslem nahoru.
- Alchymista může být zahrán společně s *Kolem času* (Z&D). V tom případě hráč určí výsledek na obou kostkách.

### Biskup (Bischof)

(1, akce, obranná)

**Text karty:** Tuto kartu použijte jako ochranu před Přepadením nebo proti Žháří. Soupeř prohrává, i když hodí 3, 4 nebo 5. Kartu je třeba zahrát před soupeřovým hodem.

- Můžete Biskupa nasadit proti Žháří, i když ohrožuje vaši budovu (např. Vyslanectví) v protivníkově panství.

### Vyzvědač (Kundschafter)

(1x, akce, obranná)

**Text karty:** Zahrajte tuto kartu při stavbě vesnice a vyberte si z balíčku 2 libovolné karty krajiny. Poté balíček zamíchejte.

- Krajiny na přání.

### Knihotisk (Buchdruck)

(2x, akce, neutrální)

**Text karty:** Získáte ihned dvě libovolné suroviny. Podmínka: *Universita*

### Trojpolní hospodaření (Dreifelderwirtschaft)

(2x, akce, neutrální)

**Text karty:** Jedno z vašich polí získá tři snopy obilí. Podmínka: *Universita*

### Vynálezce (Erfinder)

(2x, akce, neutrální)

**Text karty:** Jedna z vašich horských krajin okamžitě získá tři kusy rudy. Podmínka: *Universita*

- Je přípustné nejdříve rudu z horské krajiny utratit a pak, pomocí vynálezce, rudu zvýšit na tři.

### Zemská reforma (Landreform)

(2x, akce, neutrální)

**Text karty:** Smíte si ihned podle vašeho výběru přemístit dvě krajiny mezi sebou, nesmí ale hraničit s kartou výstavby krajiny.

- Suroviny zůstanou zachovány na původních polích.

# ČARODĚJOVÉ & DRACI (Zauberer & Drachen) Z&D

## Centrální karty (Z&D)

### Citadela (Zitadelle)

(5x, centrální karta)

**Text karty:** Čaroděj nepřítomen!

- vysvětlení viz strana 8

## Kouzelné stavby (Z&D)

### Ismai, zelený drak (Ismai der Grüne Drache)

(1x, jednotka draka)

**Text karty:** Nebojácný a silný, obává se *Ismai* pouze Černého rytíře.

- Protože mají draci svá jména, jsou jedineční, stejně jako rytíři a čarodějové. To znamená, že *Ismai* nemůže být vyložen v obou panstvích zároveň.

### Samsor, černý drak (Samsor der Schwarze Drache)

(1x, jednotka draka)

**Text karty:** Vznešený a mocný, obává se *Samsor* pouze Černého rytíře.

- Protože mají draci svá jména, jsou jedineční, stejně jako rytíři a čarodějové. To znamená, že *Samsor* nemůže být vyložen v obou panstvích zároveň.

### Kámen mudrců (Stein der Weisen)

(1x, budova)

**Text karty:** Útočné akční karty a útočná kouzla nemohou být zahrána. Podmínka: 2 *Citadely*

- *Rytíř*, který by musel být kvůli útočné akční kartě nebo útočnému kouzlu odstraněn, nesmí být díky stavbě *Kámen mudrců* odstraněn.

### Čarodějná kuchyně (Zauberküche)

(2x, budova)

**Text karty:** Zaplatíte 1 jednotku kouzelné síly a hodíte kostkou. Padne-li 3, 4, 5 nebo 6, vezměte si libovolnou surovinu. Když padne 1, *Čarodějná kuchyně* vybuchne (a karta se odstraní).

- Pokud jste na řadě, můžete své štěstí pokoušet několikrát za sebou. Při každém pokusu se zaplatí jedna kouzelná síla.

### Čarodějný mlýn (Zaubermühle)

(2x, budova)

**Text karty:** Při každém tahu smíte za 1 zlato získat 1 kouzlenou sílu u vybraného *Čaroděje*.

- Můžete odstranit 1 zlato ve svém tahu. Získáte 1 jednotku kouzelné síly, kterou dáte jakémukoli *Čaroději*.
- *Čarodějny mlýn* nemusí hraničit s krajinou zlatonosné řeky.
- *Čaroděj*, který dostane kouzelnou sílu z *Čarodějného mlýna*, již nesmí v tom samém tahu čarovat.

## Čarodějové (Z&D)

Jednotky magické síly ke kouzlení, na koupi draků a na magické budovy, pochází od *Čarodějů*. Získá-li *Čaroděj* magickou sílu z karty událostí, může tuto magickou sílu použít v tomtéž tahu.

*Čarodějové* nemají cenu jako jednotky. Jsou speciálním karetním druhem. Proto všechny karty, které jsou zaměřeny na jednotky, nemají na *Čaroděje* žádný vliv.

### Ari

(1x, čaroděj)

- Mistryně čarodějů *Ari* může být umístěna ke všem šesti druhům krajiny (také ke zlatonosné řece).
- *Ari* přeměňuje surovinu z přilehlé krajiny v poměru 1:1 na kouzelnou sílu.

### Arsa

(1x, čaroděj)

- *Arsa* může být položen jen k *Pahorkatině*.
- *Arsa* mění cihly z přilehlé pahorkatiny na kouzelnou sílu.

### Hafli

(1x, čaroděj)

- *Hafli* může být položen jen k *Lesu*.
- *Hafli* mění dřevo z přilehlého lesa na kouzelnou sílu.

### Hor

(1x, čaroděj)

- *Hor* může být položen jen k *Pastvině*.
- *Hor* mění vlnu z přilehlé pastviny na kouzelnou sílu.



## Ira

(1x, čaroděj)

- *Ira* může být položena jen k *Horám*.
- *Ira* mění rudu z přilehlých hor na kouzelnou sílu.

## Tali

(1x, čaroděj)

- *Tali* může být položen jen k *Poli*.
- *Tali* mění obilí z přilehlého pole na kouzelnou sílu.

## Kniha kouzel(Z&D)

Jestliže má hráč díky zahrání karty *Kouzelná ruka* ve svém panství dvě stejné *Kouzelné knihy*, tak smí použít obě *Kouzelné knihy* a vyslovit stejné zaklínadlo dvakrát.

## Strážce osudu (Hüter des Schicksals)

(1x, kouzlo, neutrální)

**Text karty:** Smíte se podívat na tři vrchní karty událostí a pokud si přejete, můžete buď všechny, nebo jen některé z nich vsunout do spodu balíčku.

- Můžete se rozhodnout v jakém pořadí vrátíte zpět tři karty, respektive jakou kartu chcete ponechat v balíčku jako vrchní.

## Vnuknutí (Inspiration)

(1x, kouzlo, neutrální)

**Text karty:** Smíte táhnout ze dvou balíčků karet vrchní kartu. Nadbytečné karty musíte na konci svého tahu vrátit zpět.

- Smíte tažené karty ihned umístit, pokud to pravidla dovolují.
- Pokud máte díky kartě *Vnuknutí* tažené karty, musíte případné nadbytečné karty odložit na konci svého tahu. Toto platí také tehdy, jestliže při nevydařeném použití *Černého rytíře* nebo *Žháře* přibude do ruky ještě další karta navíc.
- Pokud se na konci vašeho tahu zmenší počet karet pod povolený počet, smíte si zcela normálně ještě jednu kartu dobrat.

## Kouzlo země (Landzauber)

(1x, kouzlo, útočné)

**Text karty:** Vyměňte jednu vlastní krajinu, kterou máte dvakrát, za jinou soupeřovu krajinu, kterou má dvakrát. Ale nesmíte vyměnit krajinu s Výstavbou krajiny. Počet surovin zůstane zachován.

- Smíte vyměnit jednu krajinu se soupeřem.

*Například: Vlastníte 2x kartu polí, dohromady s jedním snopem obilí. Váš soupeř vlastní 2x kartu zlatonosné řeky, jednu s dvěmi, druhou se třemi kusy zlata. S poslední jmenovanou sousedí čaroděj (karta pro výstavbu krajiny). Vyslovíte Kouzlo země a dáte mu své „Pole“ bez obilí. Od soupeře si vezmete „Zlatonosnou řeku“ se dvěma zlaty. Druhou krajinu se zlatonosnou řekou kvůli kartě čaroděje vzít nesmíte.*

## Kouzelné oko (Magisches Auge)

(1x, kouzlo, neutrální)

**Text karty:** Smíte prohledat jeden balíček karet výstavby a vzít si jednu kartu. Jinou libovolnou kartu uložte do spodu tohoto balíčku.

- Při prohledávání se v balíčku nesmí měnit pořadí karet.
- Novou kartu můžete ihned při dodržení pravidel použít.

## Osado, měním tě! (Ort, wandle Dich!)

(1x, kouzlo, neutrální)

**Text karty:** Smíte ve svém panství mezi sebou vyměnit dvojici staveb či jednotek. Dbejte na dodržení pravidel.

- Nesmíte mezi sebou měnit více než dvě stavby nebo dvě jednotky.
- Dejte pozor, abyste při výměně dodrželi všechna pravidla. Například karta s městskou budovou nesmí být položena k vesnici.

## Kolo času (Zeitrad)

(1x, kouzlo, neutrální)

**Text karty:** Vyslovte toto kouzlo před hodem kostkou a rozhodněte, co padne na kostce se symboly.

- *Kolo času* se smí použít společně s *Alchymistou*. V tom případě se kostkami vůbec nehází.

## Vize (Wahrsagung)

(1x, kouzlo, neutrální)

**Text karty:** Táhněte postupně vrchní kartu ze čtyř balíčků karet výstavby. Jedenkrát si je prohlédněte a položte zase zpět.

- V turnajové hře: můžete se podívat také do balíčků karet u soupeře.

## Elixír (Zaubertrank)

(1x, kouzlo, neutrální)

**Text karty:** Určete si jednoho ze svých *Rytířů* či *Draků*. Ten bude mít až do konce příštího soupeřova tahu zdvojnásobeny své body síly.

- Toto kouzlo smí být použito více kol po sobě u stejného *Rytíře* nebo *Draka*.
- Pokud má soupeř vyloženu *Janu Válečnici* (B&H), zmenšuje se síla vašich *Draků* na „2“. Pokud použije *Elixír*, zvětší se na „4“.

## Kouzelný zákaz (Zauberveto)

(1x, kouzlo, útočné)

**Text karty:** Váš soupeř nemůže v tomto kole zahrát akční kartu, kterou chtěl. Musí akční kartu odložit dospodu jednoho z balíčků.

- *Kouzelný zákaz* je použitelný proti všem akčním kartám, dokonce i proti neutrálním a obranným
- Pokud soupeř použije akční kartu, která stojí kouzelnou sílu a provedení je *Kouzelným zákazem* zabráněno, musí i tak cenu akční karty zaplatit.
- Při vyložení *Základny barbarů* (B&H) je první akce zdarma a každá další stojí jedno zlato. Při druhé nebo další zabráněné akci se musí zlato zaplatit.

## Časový skok (Zeitsprung)

(1x, kouzlo, obranné)

**Text karty:** Smí prohlásit příchod události za neplatný buď přímo při hodu kostkou, nebo po přechzení karty události. Kostkou se symboly se musí hodit znovu.

- Toto zaklínadlo se smí použít i při hodu spoluhráče.

## Události (Z&D)

### Kometa (Komet)

(1x, událost)

**Text karty:** Hráč, který má více než 3 vítězné body, musí odložit všechny své karty v ruce dospodu jednoho balíčku karet a seshora si vzít nové.

- V „Rozšíření základní hry“ volí balíček, ve kterém bude karty měnit, nejprve hráč, který je na tahu. Jeho soupeř musí volit jiný balíček karet.
- Nové karty se opět berou ze stejného balíčku, pod který byly karty odloženy.

### Tanec jednorozců (Tanz der Einhörner)

(2x, událost)

**Text karty:** Každý čaroděj získává jednu jednotku kouzelné síly.

- Když hráč nemá místo, kam získanou kouzelnou sílu kam uložit, tak ji nezíská.
- Získaná kouzelná síla může být použita ještě v tom samém tahu.

## Akce (Z&D)

### Lepší svět (Bessere Welt)

(2x, akce, neutrální)

**Text karty:** Smíte si z balíčku karet událostí - beze změny pořadí - jednu vybrat a odstranit ji (ne Nový rok).

- Vybraná karta je odstraněna ze hry.

### Souboj čarodějů (Duell der Zauberer)

(2x, akce, útočná)

**Text karty:** Vyberte jednoho ze soupeřových *Čarodějů*. Oba hráči hodí kostkou a k hodu přičtou kouzelnou sílu svých vybraných *Čarodějů*. Slabší *Čaroděj* se odloží dospodu balíčku karet.

- Hráč, který zahrál kartu *Souboj kouzelníků*, určí oba *Čaroděje*, kteří se musí souboje zúčastnit.
- Duel se může zúčastnit i jiný *Čaroděj*, než ten, který *Souboj čarodějů* seslal.
- Při nerozhodném výsledku se hází kostkou znovu.
- Do souboje může být vybrán i ten *čaroděj*, kterému byla v tomto kole zvýšena kouzelná síla.

### Země, měním tě! (Land, wandle Dich!)

(1x, akce, neutrální)

**Text karty:** Vyměňte jednu svou krajinu (bez karty rozšířené výstavby krajiny), kterou máte 2x, s libovolnou jinou kartou krajiny z balíčku. Suroviny vyměněné krajiny zůstanou zachovány.

- Počet surovin se ze staré krajiny převede na novou.
- Krajiny sousedící s kartou rozšířené výstavby krajiny (např. *Čaroděj*, *Umělecké kovárství*, apod.) nelze vyměnit

### Materializace (Materialisation)

(1x, akce, neutrální)

**Text karty:** Smíte proměnit jednu vesnici na město. Podmínka: 2 *Čarodějové*. Za jednu jednotku kouzelné síly vytvoříte z vesnice město.

## Čarodějnice (Hexe)

(2x, akce, útočná)

**Text karty:** Pokládá se na jednu budovu soupeře, která tímto ztrácí svůj efekt. Když soupeř hodí „?“, je *Čarodějnice* odložena na odkládací balíček poté, co je proveden pokyn z karty událostí. Podmínka: 2 *Čarodějové*.

- Má-li hráč vyložen *Tajný spolek* a hraje *Čarodějnicí* na budovu, která je *Tajným spolkem* využívána, zůstává funkce všech budov tohoto *Tajného spolku* zachována.
- Tak dlouho, dokud zůstává *Čarodějnice* na budově, ztrácí hráč všechny výhody stavby: neplatí ani vítězné, ani obchodní body, ani se nemohou hrát akční karty, které jsou na nich závislé, ani se nemohou se stavět jiné budovy, pro které je tato budova nezbytnou podmínkou pro jejich výstavbu.
- Když jsou ve stejném panství uloženy dvě *Čarodějnice*, jsou při hodu otazníku na kostce odstraněny obě dvě.
- Budova s *Čarodějnicí* může být hráčem, který stavbu vlastní, odstraněna.
- Po odstranění budovy, nebo při hodu otazníku putuje *Čarodějnice* na odkládací balíček hráče, který ji vyložil.
- Budova obsazená *Čarodějnicí* nesmí být využita *Majitelem zastavárny*.

## Smršť (Wirbelsturm)

(1x, akce, útočná)

**Text karty:** Vyberte jednu krajinu svého soupeře. Z této krajiny zmizí všechny suroviny.

- Touto kartou je postižena vždy jen jedna karta krajiny, ne všechny krajiny stejného druhu.

## Moudrost předků (Wissen der Ahnen)

(2x, akce, neutrální)

**Text karty:** Smíte si vzít zpět do ruky jednu z odložených akčních karet.

- V turnajové hře smíte vzít karty jen ze svého vlastního balíčku odložených karet. Balíček soupeře je tabu.
- Karta vzatá zpět se může použít ihned zase použít, pokud to pravidla dovolují.
- Vytažená karta se musí ukázat soupeři.

## Čarodějná ruka (Zauberhand)

(3x, akce, útočná)

**Text karty:** Smíte vzít soupeři jednu *knihu kouzel* a vyložit ji ve svém panství.

- Smíte ukrást knihu kouzel pouze tehdy, když máte ve svém panství u Citadely místo k vyložení nebo místo vytvoříte odstraněním některé z karet výstavby.

# BARBAŘI & OBCHODNÍCI (BARBAREN & HANDELSHERREN) B&H

## Silniční výstavba (B&H)

### Základna barbarů (Barbarenstützpunkt)

(1x, budova)

**Text karty:** Umístění: Na volnou cestu soupeře. Tento smí ve svém tahu zahrát pouze jednu akční kartu zadarmo. Každá další stojí 1 zlato. Podmínka: *Kovárna*. Odstranění: Když má soupeř alespoň šest bodů síly.

- Prodej akčních karet v *Tajném bratrstvu* nestojí nic, na rozdíl od „hraní“ akčních karet.
- Zlato musí být zapláceno předtím, než bude provedena akce. I když soupeř zabrání provedení akce *Kouzelným zákazem (Z&D)*, zlato se hráči nevrací.
- Když se *Základna barbarů* odstraní, dá se do odložených karet hráče, který ji použil.

## Územní výstavba (B&H)

### Obchodní pobočka (Handelsniederlassung)

(1x, budova)

**Text karty:** Umístění: Na soupeřovo volné místo pro výstavbu. Padne-li číslo sousední krajiny, získáte z této krajiny jednu surovinu. Podmínka: *Přístav*. Odstranění: Když soupeř dosáhne alespoň šesti obchodních bodů.

- Dostanete surovinu i tehdy, když soupeřova krajina nemůže být obohacena o další surovinu, tedy je již zaplněna třemi surovinami.
- Pokud je *Obchodní pobočka* odstraněna, odloží se do odkládacího balíčku hráče, který ji použil.
- Pokud má soupeř kartu znásobující výnos surovin (např. *Pila*) u krajiny, kde leží *Obchodní pobočka*, i tak získá vlastník *Obchodní pobočky* pouze jednu surovinu z krajiny, jejíž číslo padne.

### Vinné sklepy (Weinkellerei)

(1x, budova)

**Text karty:** Když přijde událost *Nový rok* nebo *Dobré sousedství*, dostanete dvě libovolné suroviny.

### Kejklíř Flavo (Flavo der Gaukler)

(1x, jednotka)

**Text karty:** Při každém „turnaji“ získávají sousední krajiny jednu surovinu navíc. Když jsou všechny suroviny rozděleny, položte *Flava* ke svému soupeři, pokud má volné místo a může zaplatit jeden zlatý.

- Nejprve dostane suroviny ten hráč, který má více turnajových bodů. Pak **musí** hráč *Flava* položit k soupeři při dodržení výše uvedených podmínek pro pokládání karet.
- Jako jednotka smí být *Flavo* uložen také na místě pro výstavbu metropole. *Flavo* pak obohacuje pouze jednu krajinu.
- Když se *Flavo* odstraní, odloží se do balíčku hráče, který jej naposled vlastnil.

### Žoldněř Baroc (baroc der Söldner)

(1x, jednotka, rytíř)

**Text karty:** Při každém „Zloději“ obdržíte jeden kámen; dostanete 2 kameny, pokud je u vašeho soupeře položena *Základna barbarů*.

### Johanka Bojovnice (Johanna die Kriegerin)

(1x, jednotka, rytíř)

**Text karty:** Soupeřovy *Děla* a *Draci* mají pouze dva body síly. *Johanka* je imunní vůči *Imeldě* a *Podplácení*. Podmínka: *Kostel*, žádná *Citadela*.

- Když dojde k odstranění *Johany* z panství vlivem *Občanské války* nebo *Černým rytířem*, mají soupeřovy *Děla* a *Draci* opět původní počet bodů síly.

### Sven, rytíř-obchodník (Sven der Handelsritter)

(1x, jednotka, rytíř)

**Text karty:** Za jedno zlato se ze *Svena* stává *Obchodník* (výměna 1 ku 2 se soupeřem).

- V kole, ve kterém byl *Sven* vyložen, nemůže být změněn v *Obchodníka*. To je nejdříve možné v následujícím kole.
- Když byl *Sven* již použit jako *Obchodník*, tak je odložen.
- *Sven* se smí přeměnit pouze v té fázi hry, kdy je povoleno zahrát také akční kartu *Obchodník*.

### Flotila s pokladem (Schatzflotte)

(1x, jednotka, flotila)

**Text karty:** Pokaždé, když padne „Bohatý rok“, dostanete tři libovolné suroviny. Podmínka: *Přístav*

- Má-li jeden hráč díky *Špionovi* druhou *Flotilu pokladů* a postaví ji, dostane v „Bohatém roce“ přesto jen tři libovolné suroviny.

## Rozšířená výstavba krajiny (B&H)

### Koloniální základna (Kolonialstützpunkt)

(1x, budova)

**Text karty:** Umístění: Nad nebo pod krajinu se zlatem. Pokaždé, kdy padne číslo krajiny se zlatem, obdrží také *Koloniální základna* jedno zlato. Podmínka: *Přístav*.

## Sídlo obchodníků s mincemi (Residenz des Münz -Handelsherren)

(1x, budova)

**Text karty:** Umístít nad nebo pod hory. Když vyměníte kámen v bance, obdržíte jednu minci. Při třech mincích: Všichni vaši rytíři nestojí žádné obilí a vlnu. Podmínka: *Přístav*

- Výměna platí pouze s bankou, takže v normálním kursu 3:1 nebo v kursu 2:1 v případě *Obchodní flotily*. Využije-li hráč například *Karavanu* nebo vyměňuje se soupeřem, neobdrží *Sídlo* žádné mince (nebo papír či sukno, podle druhu *Sídla*).
- Také výměna 1:1 s *Obchodní flotilou* za pomoci *Majáku* (H&W) nebo s akční kartou *Kupec Kryštof* se počítá jako bankovní výměna.

## Sídlo obchodníků s papírem (Residenz des Papier-Handelsherren)

(1x, budova)

**Text karty:** Umístít nad nebo pod krajinu s lesem. Když vyměníte dřevo v bance, obdržíte jeden papír. Při třech papírech: Obdržíte na začátku vašeho tahu jednu libovolnou surovinu. Podmínka: *Přístav*

- Vysvětlivky odpovídají *Sídlu obchodníků s mincemi*.

## Sídlo obchodníků se sukrem (Residenz des Tuch-Handelsherren)

(1x, budova)

**Text karty:** Umístít nad nebo pod pastviny. Když vyměníte vlnu v bance, obdržíte jedno sukno. Při třech suknech: Můžete jedenkrát v každém tahu vyměnit dvě stejné suroviny za jiné dvě. Podmínka: *Přístav*

- Vysvětlivky odpovídají *Sídlu obchodníků s mincemi*.

## Čarodějný spolek (Zauberbund)

(2x, čaroděj)

**Text karty:** Přiložit k libovolné krajině. Podmínka: V panství protivníka musí *Čaroděj* hraničit se stejným druhem krajiny.

- *Čarodějný spolek* začíná s nulovým počtem čarodějné síly (0 ČS)
- Můžete mít položen *Čarodějný spolek* dvakrát u stejného druhu krajiny (např. Dva *Čarodějné spolky* na pastvině), pokud je na soupeřově panství položen *Čaroděj* na stejném druhu krajiny (např. *Hor* na jedné z pastvin).
- Karta *Čarodějný spolek* je určena pouze pro hráče turnajové hry s kartami z tématické sady „Čaroděj a draci“ (Z&D)

## Městská výstavba (B&H)

### Přístav (Hafen)

(1x, budova)

**Text karty:** Každá *Obchodní flotila* získává o jeden obchodní bod více.

- Koupí-li hráč v turnajové hře dvojici *Přístavů*, získá jedna *Obchodní flotila* o dva obchodní body víc.

### Kupecký cech (Gilde der Handelsherren)

(1x, budova)

**Text karty:** Obdržíte při každé výměně, kterou provede váš soupeř v bance, jednu surovinu toho druhu, který odevzdal. Kromě toho je povoleno mít v ruce o jednu kartu navíc. Podmínka: *Obchodní kancelář* (H&W) nebo *Přístav*.

- Když máte postaven *Kupecký cech*, tak můžete mít na konci svého tahu v ruce o jednu kartu navíc.
- Platí jen výměny v bance, v normálním poměru 3:1 nebo výměna 2:1 pomocí *Obchodní flotily*. Pokud soupeř použije k výměně například *Karavanu*, nedostanete žádnou surovinu.
- Také výměna 1:1 u *Obchodní flotily* při použití *Majáku* (H&W) nebo s pomocí akční karty *Kupec Kryštof* se počítá jako bankovní výměna.

### Tajné bratrstvo (Geheime Bruderschaft)

(1x, budova)

**Text karty:** Můžete prodat akční karty každou za jednu libovolnou surovinu. Prodané karty odložte na odkládací balíček.

- Je možné prodat jen akční karty, které hráč drží v ruce.

### Zapisovatelna (Schreibstube)

(1x, budova)

**Text karty:** Můžete si jedenkrát během vašeho tahu vzít jednu vrchní kartu z jednoho svého balíčku karet výstavby (v turnajové hře) nebo z jednoho společného balíčku karet výstavby (v rozšířené základní hře) - (dbejte na povolený počet karet v ruce na konci kola).

- Můžete taženou kartu ihned umístit, pokud dodržíte všechna pravidla.
- Pokud máte díky *Zapisovatelně* o jednu taženou kartu více, můžete případný přebytek karet v ruce na konci tahu odložit. To platí i v případě, kdy kvůli nepříznivé události jako *Žhář* nebo *Černý rytíř* máte v ruce o jednu další kartu navíc.
- I kdyby se na konci vašeho tahu karty v ruce zredukovaly na přípustnou hodnotu, tak můžete ještě docela normálně jednu kartu vyměnit.

### Vítězný oblouk (Triumphbogen)

(2x, budova)

**Text karty:** Při každém vítězství nad barbary můžete na *Vítězném oblouku* získat o jeden vítězný bod více. V každém panství může stát pouze jeden *Vítězný oblouk*. Na *Vítězný oblouk* nepůsobí *Žhář*.



## Burza zboží (Warenbörse)

(1x, budova)

**Text karty:** Výnosy ze sousedních krajín se zdvojnásobí. Podmínka: *Přístav*

- Pokud je společně s *Burzou zboží* položena ještě jedna karta ke zdvojnásobení výnosů (např. *Pila* u lesa), může být získaný počet surovin až čtyři. Ale protože je v každé krajině možné získat maximálně tři suroviny, přebytečnou surovinu ztratíte.

## Vlajková loď (Flaggschiff)

(1x, jednotka, flotila)

**Text karty:** *Vlajková loď* je imunní vůči *Občanské válce* a *Pirátské flotile*. Brání všechny *Obchodní flotily* ve městě před *Občanskou válkou* a *Pirátskou flotilou*.

- *Vlajková loď* chrání jen *Obchodní flotily* ve městě, kde je postavena (také *Obchodní flotily* na místě pro výstavbu *metropole*).

## Události (B&H)

### Pověra (Aberglaube)

(1x, událost)

**Text karty:** Každý hráč ztrácí za každé *Klášter* nebo *Universitu* jednu libovolnou surovinu.

### Napadení barbary (Barbarenüberfall)

(2x, událost)

**Text karty:** Síla barbarů vychází z počtu *Cest* a *Klášterů*. Když mají jednotky více síly než barbari, vítězí. Vítěz: otoč *Vítězný oblouk* nebo si vezmi dvě libovolné suroviny. Porážení: Všechno zlato je vyrabováno.

- Počet *Cest* a *Klášterů* se v každém panství počítá zvlášť a výsledek může být pro oba hráče jiný.
- Při prohře o zlato přijde pouze poražený hráč
- I *Kláštery*, které jsou otočeny kvůli *Majiteli zastavárny* (H&W) nebo pod klatbou *Čarodějnice* (Z&D) se počítají do bodů síly barbarů.

### Šťastná obchodní cesta (Glückliche Handelsfahrt)

(2x, událost)

**Text karty:** Každý hráč obdrží za jednu svou *Obchodní flotilu* až tři suroviny toho druhu, se kterým obchodní loď obchoduje. *Velká obchodní flotila*: Vlastník obdrží buď tři suroviny jako na levé nebo na pravé kartě sousední krajiny.

## Akce (B&H)

### Staré nauky (Alte Wissenschaften)

(2x, akce, útočná)

**Text karty:** Vyberte si z odložených karet vašeho soupeře (v turnajové hře) nebo ze společných odložených karet (v základní hře) jednu libovolnou kartu (ne budovu), kterou můžete ihned použít. Podmínka: *Knihovna*

### Komoří Anton (Anton der Kämmerer)

(2x, akce, neutrální)

**Text karty:** Za 1 zlato můžete vyměnit 2 jiné libovolné suroviny. Podmínka: *Radnice*

### Válečné tažení proti barbarům (Barbarenfeldzug)

(1x, akce, neutrální)

**Text karty:** Ihned získáváte dvě libovolné suroviny nebo můžete zvýšit o 1 počet vítězných bodů na *Vítězném oblouku*. Podmínka: Alespoň jedna flotila a dvě jednotky rytířů.

### Kupec Gunther (Handesherr Gunther)

(2x, akce, neutrální)

**Text karty:** Pokud máte alespoň dvě *Obchodní flotily*, získáte ihned dvě libovolné suroviny.

### Dogma (Dogma)

(2x, akce, útočná)

**Text karty:** Soupeřův *Palác*, *Universita*, *Knihovna* nebo *Kostel*, na který kartu položíte, se stává neúčinným. Jakmile hodíte „?“ , odložte *Dogma* na váš odkládací balíček. Podmínka: *Kostel* nebo *Katedrála*, žádná *Citadela*.

- Výhody budovy jsou tak dlouho zablokované, jak dlouho je *Dogma* na této budově položené. Existující vítězné body se nepočítají, ani se nemohou zahrát akční karty na budově závislé a ani se nemohou stavět budovy, které ke stavbě tuto budovu potřebují.
- Hodí-li hráč, který zahrál *Dogma* na kostce událostí „?“ , vykoná nejdříve pokyny na kartě událostí a následně odstraní *Dogma*.
- Vlastní-li hráč *Tajný spolek* a *Dogma* se položí na jednu z budov, které do *Tajného spolku* patří, zůstane účinek všech budov z *Tajného spolku* zachován.
- Jsou-li položeny 2 karty *Dogma* v jednom panství, jsou obě současně odstraněny při hození „?“ .
- Budova s *Dogmatem* může být odstraněna majitelem stavby.
- Odstraněním postižené stavby nebo po hodu „?“ se *Dogma* odloží do odkládacího balíčku hráče, který ji vyložil.
- Budova s *Dogmatem* nesmí být zastavena u *Majitele zastavárny*.

### Druid Eryn (Eryn der Druide)

(1x, akce, neutrální)

**Text karty:** Získáte tolik libovolných surovin, o kolik má váš soupeř více vítězných bodů, ale ne více než čtyři. Podmínka: žádný *Klášter*, žádná *Citadela*.

- Nemůžete zahrát *Druida Eryna*, i když je ve vašem panství *Klášter zaklet Čarodějnici (Z&D)* nebo je zastaven u *Majitele zastavárny*.
- Nemůžete zahrát *Druida Eryna*, pokud máte větší nebo stejný počet vítězných bodů jako protihráč.

### Kupec Kryštof (Handelsherr Christoph)

(1x, akce, neutrální)

**Text karty:** V tomto kole můžete měnit surovinu, ke které máte *Obchodní flotilu*, v poměru 1:1. Podmínka: *Přístav*

- Pokud vlastníte *Velkou obchodní flotilu*, můžete měnit v poměru 1:1 suroviny z krajiny z levé nebo pravé straně karty.

### Sousedská pomoc (Nachbarschaftshilfe)

(1x, akce, neutrální)

**Text karty:** Otočte jeden les (dřevo) s *Pilou* nebo jednu pastvinu (ovce) s *Přádelnou* nebo jedno pole (obilí) s *Mlýnem* na tři suroviny.

### Zikmund Mořský rek (Sigismund der Seeheld)

(1x, akce, obranná)

**Text karty:** Zahráje během *Občanské války* nebo při soupeřově *Pirátské flotile*; všechny vaše *Obchod. flotily* jsou chráněny. Nebo: vezměte si jednu *Obch. flotilu* ze svých odložených karet zpět.

# POLITIKA & INTRIKY (POLITIK & INTRIGE) P&I

## Centrální karty (P&I)

### Metropole (Metropole)

(2x, centrální karta)

**Text karty:** U vybraného města se jednotky mohou umístit nad karty krajiny. Podmínka: *Kostel* nebo *Radnice*

- Vysvětlivky: viz bod pravidel „Metropole“

## Územní výstavba (P&I)

### Svaté místo (Heilige Stätte)

(1x, budova)

**Text karty:** Když doplňujete své karty v ruce, můžete 1x právě taženou kartu zasunout zase pod balíček a táhnout novou. Podmínka: *Kostel*

- Hráč se musí rozhodnout ihned poté, co si vytáhl kartu, zda ji zase vsune pod balíček. Není tedy přípustné, aby se nejprve vytáhly všechny dovolené karty (počet karet v ruce!), a teprve pak se z toho jedna vrátila.

### Misie (Mission)

(1x, budova)

**Text karty:** Stavba církevních staveb (*Kostel*, *Klášter*, *Řádový hrad*, *Biskupství*, *Katedrála*) stojí o jednu libovolnou surovinu méně.

- *Svaté místo* se nepočítá jako církevní stavba.

### Řádový hrad (Ordensburg)

(1x, budova)

**Text karty:** Všichni *Rytíři*, kteří stojí alespoň tři suroviny, jsou imunní vůči *Hradní paní Imeldě*, *Občanské válce* a *Podplácení*.

- *Rytíři*, chránění *Řádovým hradem*, mohou také chránit před napadením *Černým rytířem*.

### Fojtství (Vogtei)

(1x, budova)

**Text karty:** Když vy hodíte výnosy, obdržíte navíc jednu libovolnou surovinu. Hodí-li váš soupeř „?“, ztrácíte všechnu rudu a vlnu a *Fojtství* se musí zasunout dospodu jednoho balíčku karet výstavby.

- Pokud hodíte „?“ vy, nemá to žádný účinek.
- Rudu a vlnu uloženou v *Zásobárně surovin* (H&W) neztrácíte, i když soupeř hodí „?“.
- Jestliže je ve vašem panství postaven *Dům republiky*, nesmíte *Fojtství* postavit, ani když je *Dům republiky* obsazen *Čarodějnicí* (Z&D) nebo je zastaven u *Majitele zastavárny* (H&W).
- Pokud je na *Fojtství* položena *Čarodějnice* (Z&D) a soupeř hodí „?“, vrací se *Fojtství* dospodu balíčku karet výstavby a *Čarodějnice* do odložených karet.

## Městská výstavba (P&I)

### Biskupství (Bischofssitz)

(1x, budova)

**Text karty:** Za každé použité kouzlo nebo akční kartu soupeře obdržíte jedno zlato. *Žhář* na *Biskupství* nepůsobí. Podmínka: *Klášter* nebo *Kostel*

- Zlato neobdržíte od vašeho spoluhráče, ale takřikajíc z „pokladny“. Zlato obdržíte ihned poté, co soupeř kartu zahraje. Teprve poté se vykoná příslušná akce.
- Pokud vlastník *Biskupství* zahraje *Kouzelný zákaz* (Z&D), tak se majiteli *Biskupství* za akci neplatí nic.
- Pokud nemůžete zlato ve své krajině uložit, tak vyjdete naprázdno.

### Nevěstinec (Bordell)

(1x, budova)

**Text karty:** Umístění: Na jedno ze soupeřových míst pro výstavbu města. Každý *Rytíř* na panství **protivníka** ztrácí jeden bod síly.

- Soupeř se může pokusit o odstranění *Nevěstince Žhářem*, pokud ve městě nemá postavenu *Hasičskou zbrojnicí* (W&F).
- Když je *Nevěstinec* *Žhářem* odstraněn, vezme si stavitel *Nevěstince* zpět do ruky.
- *Nevěstinec* nemůže být zbořen hráčem, v jehož městě leží.
- *Rytíři*, kteří nemají žádný bod síly, nedostávají žádné „mínus body“.

### Pivovar (Pivovar)

(1x, budova)

**Text karty:** Po zaplacení jednoho zlata můžete kartu otočit. Platí vždy symbol, který je nalevo.

- Když ve svém panství postavíte *Pivovar*, můžete – bez zaplacení zlata – zvolit, který ze symbolů bude ležet nalevo a tím bude platit: buďto dva obchodní body (vlevo dole), anebo dva body síly (vlevo nahoře).
- Během vašeho tahu můžete pouze jedenkrát zaplatit jedno zlato a otočit *Pivovar* o 180°.
- Body síly získáte i v případě, že nemáte na svém panství žádného *Rytíře*.

## Soud (Gericht)

(1x, budova)

**Text karty:** „Přepadením zloděje“ na kostce jste postiženi jen v případech, když máte více než deset surovin.

## Dům republiky (Haus der Republik)

(1x, budova)

**Text karty:** Když padne číslo sousedící krajiny, získá tato krajina tři suroviny navíc. Podmínka: *Radnice*; žádné *Fojtství*

- Máte-li ve svém panství postaveno *Fojtství*, nemůžete postavit *Dům republiky* ani tehdy, když je *Fojtství* obsazeno *Čarodějnicí* (Z&D) nebo zastaveno u *Majitele zastavárny* (H&W).

## Tajný spolek (Geheimbund)

(1x, budova)

**Text karty:** Můžete využívat vlastnosti následujících budov soupeře: *Radnice*, *Knihovna*, *Kostel* nebo *Universita*. Ale nemůžete si počítat vítězné body těchto budov.

- Když hráč postaví *Tajný spolek*, musí oznámit, které cílové budovy by chtěl využívat. Tato volba trvá do konce hry.
- Pokud je tato cílová budova zničena *Žhářem* nebo odstraněna, může si hráč vybrat jinou soupeřovu budovu.
- *Tajný spolek* se může postavit i tehdy, kdy není u soupeře žádná ze čtyř možných cílových budov. Jakmile protivník jednu z vybraných budov postaví, stává se automaticky cílovou budovou *Tajného spolku*.
- Působením *Tajného spolku* – kromě vítězných bodů – se všechny vlastnosti soupeřovy cílové budovy přenáší na *Tajný spolek*.
- Když je cílovou budovou například *Kostel*, může hráč použít všechny akční karty, které jsou podmíněny vlastnictvím *Kostela*, získává výhody *Kostela* při *Události*, všichni *Rytíři* a *Flotily* ve městě jsou chráněni před *Občanskou válkou* a může se postavit *Metropole*.
- *Tajný spolek* si ponechává účinnost, i když jsou účinky cílové budovy blokovány působením *Čarodějnice* (Z&D), *Dogmatem* (B&H) nebo *Majitelem zastavárny* (H&W).

## Divadlo (Theater)

(1x, budova)

**Text karty:** Můžete mít v ruce o dvě karty více. Podmínka: *Knihovna*

- Kombinace s jinými stavbami, kterými se zvyšuje počet karet v ruce, je možná. Tak například vlastnictví jednoho *Klášteřa*, jedné *Knihovny* a jednoho *Divadla* dohromady dovolují držet v ruce o čtyři karty více.

## Události (P&I)

### Žebravý mnich (Bettelmönche)

(1x, událost)

**Text karty:** Kdo vlastní hrací kámen „mlýn“, musí svému protihráči darovat dvě libovolné suroviny.

- Kdo byl obdarován surovinami, rozdělí je do svých krajin.
- Má-li hráč pouze jednu surovinu, tak odevzdá tuto.
- Má-li hráč bez „mlýna“ jen jedno místo na surovinu, obdrží jednu surovinu. Nemá-li žádné místo, darování odpadá.

### Církevní svátek (Kirchenfest)

(1x, událost)

**Text karty:** Kdo má postaven *Kostel*, obdrží dvě libovolné suroviny; má-li někdo *Katedrálu*, dostane čtyři libovolné suroviny.

- Kdo má *Kostel* i *Katedrálu*, dostane šest libovolných surovin.
- Kdo má dva *Kostely*, dostane pouze dvě suroviny.

### Dobré sousedství (Gute Nachbarschaft)

(1x, událost)

**Text karty:** Vrchní karty balíčků karet výstavby se odkryjí. Avšak nikoliv: balíček s *Církevní kletbou*.

- Platí pro všechny balíčky karet výstavby: pro společné balíčky v rozšířené základní hře i pro osobní balíčky v turnajové hře.
- Balíčku, na kterém je *Církevní kletba*, se to netýká.
- Odkrytí karet díky působení *Dobrého sousedství* trvá až do zamíchání působením *Inkvizice* (R&H).

## Akce (P&I)

### Archivář (Archivar)

(1x, akce, neutrální)

**Text karty:** Vezměte si až šest karet z jednoho balíčku karet výstavby a vložte v libovolném pořadí zpět. Podmínka: *Radnice*

- Jestliže má balíček karet šest nebo méně karet, tak se kompletně nově srovná.

### Zasedání rady (Ratssitzung)

(2x, akce, neutrální)

**Text karty:** Položte jednu kartu z ruky pod jeden z balíčků karet výstavby a vytáhněte si z jednoho balíčku karet výstavby dvě nové karty. Podmínka: *Radnice*

- Pokud by vám po zahrání *Zasedání rady* nezbyla v ruce žádná karta, nemůžete ji zahrát.
- Na konci tahu pozor na povolený počet karet v ruce.

## Podpláčení (Bestechung)

(1x, akce, útočná)

**Text karty:** Odstraňte tři zlata a můžete 1 libovolného soupeřova rytíře položit do **svého** panství.

- Pokud nemáte pro podplaceného *Rytíře* žádné místo ve svém panství, nemůžete tuto kartu zahrát.

## Diplomat (Diplomat)

(1x, akce, neutrální)

**Text karty:** Můžete si prohlédnout odkládací balíček a vybrat si jednu libovolnou kartu. Pořadí karet se nesmí měnit. Podmínka: *Radnice*

- V turnajové hře si můžete vybrat pouze kartu z vlastního odkládacího balíčku.
- Pokud je na odkládacím balíčku *Církevní kletba*, nemůžete zahrát kartu *Diplomat*.

## Svatba (Hochzeit)

(2x, akce, útočná)

**Text karty:** Váš soupeř vám musí darovat tolik svého zlata, kolik ho můžete umístit ve vašich krajinách. Podmínka: *Kostel* nebo *Katedrála*

- Máte právo na všechno zlato vašeho soupeře s výjimkou zlata v soupeřově *Pokladnici* (H&W).

## Kancléř (Kanzler)

(2x, akce, neutrální)

**Text karty:** Můžete si vybrat z jednoho balíčku karet výstavby tři karty (dodržujte povolený počet karet v ruce na konci tahu). Podmínka: *Radnice*

- Vybrané karty můžete ihned použít, při dodržení pravidel.
- Jestli máte po použití *Kancléře* přebytečné karty, musíte je na konci svého tahu odhodit. Platí to i v případech, kdy jste si museli vzít kartu kvůli *Žháři* nebo *Černému rytíři*.
- Pokud se počet vašich karet na konci tahu zmenšil pod povolený počet, můžete si ještě jednu kartu normálně vyměnit.

## Církevní kletba (Kirchenbann)

(2x, akce, útočná)

**Text karty:** Položte tuto kartu na jakýkoli balíček karet výstavby nebo jakýkoli balíček odložených karet. Váš soupeř musí vydat tři zlaté, aby odstranil tuto blokovací kartu. Podmínka: *Kostel* nebo *Katedrála*

- Balíček karet (výstavby nebo odložených), na kterých leží *Církevní kletba*, je pro soupeře uzavřen. Dokud nezaplatí tři zlaté (do „kasy“), nemůže brát z balíčku karty, ani pod něj karty vkládat.
- Vy sám v rozšíření základní hry máte i nadále přístup k tomuto balíčku.
- Uzavřený balíček je nedotčen *Inkvizicí*, což znamená, že zůstává uzavřen.
- Když je *Církevní kletba* odstraněna, dává se v turnajové hře do balíčku odložených karet toho hráče, který ji zahrál.

## Lékař (Medicus)

(2x, akce, obrana)

**Text karty:** Zahrajte tuto kartu během události *Mor*. *Mor* nemá žádný účinek na vaše města.

- Pokud se objeví událost *Mor*, můžete zahrát *Lékaře* ihned i tehdy, když nejste na tahu.



# PYTÍŘ & KUPEC (RITTER & HÄNDLER) R&H

## Územní výstavba (R&H)

### Dav rolníků (Bauernheer)

(1x, jednotka)

**Text karty:** Síla *Davu rolníků* odpovídá počtu surovin obilí v sousední krajině (-nách).

- *Dav rolníků* není jedinečný, tj. každý hráč může mít v turnajové hře vyložen *Dav rolníků*.

### Bodo Mírumilovný (Bodo der Friedfertige)

(1x, jednotka, rytíř)

**Text karty:** *V zářivé naději na lepší časy!*

### Hrad (Burg)

(2x, budova)

**Text karty:** Každý *Rytíř*, kterého pořizujete do svého panství, stojí o jednu surovinu méně.

- Navíc když disponujete dvěma *Hrady* ve svém panství, stojí *Rytíř* o dvě suroviny méně. Za nákup *Siegfrieda* ale nedostanete zpět žádnou surovinu.

### Pirátská flotila (Kaperflotte)

(2x, jednotka, flotila)

**Text karty:** Váš soupeř musí ihned odstranit jednu ze svých (*Obchodních-*) *flotil* podle vašeho výběru. Bohatý rok: Získáváte jedno zlato.

- Odstraněná *Flotila* přichází do odložených karet.
- *Pirátská flotila* působí na všechny *Flotily*, na *Obchodní, S pokladem (B&H) a Pirátské*. Výjimka: *Vlajková loď (B&H)*.
- Dostanete jedno zlato za každou *Pirátskou flotilu*, když na kostce událostí padne **Rok hojnosti** (Slunce).

### Roland Kladivo (Roland der Hammer)

(1x, jednotka, rytíř)

**Text karty:** *Postrach všech koní!*

### Kolbiště (Turnierplatz)

(1x, budova)

**Text karty:** Každý z vašich *Rytířů* má o jeden turnajový bod více.

- Také *Rytíři*, kteří nemají žádný turnajový bod (např. *Johana* a *Baroc* z B&H), obdrží jeden turnajový bod.

### Strážní věž (Wachturm)

(1x, budova)

**Text karty:** Když hodíte 1 nebo 2, nemá soupeřův *Špion* žádný účinek.

- Když váš soupeř zahraje *Špiona*, můžete házet kostkou. Padla-li vám 1 nebo 2, nemá *Špion* žádný účinek a je odložen.

### Walther Pěvec (Walther der Sänger)

(1x, jednotka, rytíř)

**Text karty:** Loutna je jeho mečem! Odolný vůči *Černému rytíři*.

- *Walther* nemá žádné body síly. Pokud je v panství *Kovárna*, obdrží i *Walther* jeden bod síly.

### Celní stanice (Zollstation)

(2x, budova)

**Text karty:** Rok hojnosti: Obdržíte dvě zlata.

- Pokud je na vaší zlatonosné krajině jen jedno místo pro zlato, tak dostanete jen to jedno.

## Městská výstavba (R&H)

### Velká obchodní flotila (Große handelsflotte)

(2x, jednotka, obchodní flotila)

**Text karty:** Můžete měnit suroviny ze sousedících krajin v poměru 2:1.

- Můžete měnit suroviny obou sousedních krajin; suroviny stejného druhu, nalézající se na krajinách, které nesousedí s *Velkou obchodní flotilou*, se vyměňovat nesmí.
- Například: Napravo od vaší *Obchodní flotily* máte les se dvěma surovinami. Můžete je nyní vyměnit za jednu jinou libovolnou surovinu.
- Pokud se *Velká obchodní flotila* nachází na místě pro výstavbu *Metropole (P&I)*, tak se může měnit pouze surovina z krajiny, která leží nad případně pod ní.
- S *Kupcem Kryštofem (B&H)* se dají hraničící suroviny během tahu, a s *Majákem (H&W)* trvale, měnit s jinou surovinou v poměru 1:1.

### Velký přístav (Großer Hafen)

(1x, budova)

**Text karty:** Zdvojnásobuje obchodní body *Trhu, Cechu obchodníků* a *Obchodní kanceláře* ve vašem panství

## Banka (Bankhaus)

(1x, budova)

**Text karty:** Pokud vlastníce figurku „Mlýna“, obdržíte pokaždé, kdy na kostce padne „Mlýn“, dvě suroviny od vašeho soupeře.

- Má-li protihráč jenom jednu surovinu, dostanete pouze jednu.
- Obě suroviny si můžete vybrat sami. Samozřejmě je musíte mít kam umístit na vašich kartách krajiny

## Palác (Palast)

(1x, budova)

**Text karty:** Bohatý rok: namísto obdržení jedné suroviny si můžete vzít libovolnou kartu z balíčku odložených karet zpět do ruky.

- Můžete si z balíčku odložených karet vybrat jednu libovolnou kartu. Pokud tímto vznikne přebytečný počet karet v ruce, musíte během protihráčova tahu jednu z karet dát do balíčku odložených karet.
- Jestli vlastníte *Flotilu s pokladem* (B&H), volíte mezi třemi libovolnými surovinami nebo mezi dvěmi libovolnými surovinami a jednou libovolnou kartou z balíčku odložených karet.
- Na konci tahu: přesvědčte se o správném počtu karet v ruce.
- V rozšíření základní hry vybíráte kartu ze společného balíčku odložených karet, v turnajové hře z vlastního.

## Události (R&H)

### Bohatý rok (Ertrageiches Jahr)

(1x, událost)

**Text karty:** Každá krajina, která sousedí se *Skladem*, dostane 1 surovinu.

- Krajina, která sousedí se dvěmi nebo třemi *Sklady* dostane dvě, případně tři, suroviny.
- Má-li krajina sousedící se *Skladem* již tři suroviny, nedostane samozřejmě žádnou surovinu, stejně jako jiná krajina se stejným druhem suroviny.

### Napadení (Überfall)

(2x, událost)

**Text karty:** Kdo vlastní figurku „Rytíře“, ten si vybere tři soupeřovy budovy. Jednu z nich si soupeř musí vzít zpět do ruky.

- Má-li soupeř méně než tři budovy, vybíráte obdobně méně budov.
- Postihuje pouze budovy, které postavil soupeř, jedno, zda ve svém či vašem panství - jako například *Loupežný hrad* (H&W) nebo *Nevěstinec* (P&I).
- Také budovy s akčními kartami *Čarodějnice* (Z&D) nebo *Dogma* (B&H) nebo budovy zastavené u *Majitele zastavárny* (H&W), mohou být vybrány. Když si soupeř vezme budovu s akční kartou zpět do ruky, odchází akční karta do balíčku odložených karet.

## Akce (P&I)

### Hradní paní Imelda (Burgfräulein Imelda)

(2x, akce, útočná)

**Text karty:** Soupeř musí odstranit ze hry jednoho z rytířů, kterého zvolíte.

- Vybraný *Rytíř* je odložen do odkládacího balíčku.

### Karavana s kořením (Gewürzkarawane)

(2x, akce, útočná)

**Text karty:** Pokud máte figurku „Mlýna“, dostanete ihned od soupeře dvě libovolné suroviny dle vašeho výběru.

- Abyste mohli kartu zahrát, musíte mít v panství pro tyto dvě suroviny místo.

### Pohraniční konflikt (Grenzkonflikt)

(2x, akce, útočná)

**Text karty:** Pokud vlastníte figurku „Rytíře“, můžete vyměnit jednu krajinu, kterou má soupeř dvakrát, za jednu krajinu, kterou máte dvakrát vy. Ovšem nikoli krajiny s kartami pro výstavbu krajiny.

- Určete jednu krajinu, kterou má soupeř dvakrát a jednu vlastní krajinu, kterou máte dvakrát vy. Obě krajiny si vymění místo.
- Počet surovin na vybraných krajinách zůstane při výměně zachován.
- Může se stát, že karta ke dvojnásobení výnosů surovin (např. *Pila* atd.), pozbyde svůj účinek, protože se k ní nová krajina nebude hodit.

### Inkvizice (Inquisition)

(2x, akce, útočná)

**Text karty:** Váš soupeř musí zamíchat své karty v ruce a karty pro výstavbu, postavit čtyři nové balíčky karet pro výstavbu a vytáhnout si nové karty do ruky. Podmínka: *Kostel* nebo *Klášter*

- Tyto karty se používají jen v turnajové hře. Pro rozšířenou základní hru se obě karty *Inkvizice* vytřídí.
- Balíček, který je vlivem *Církevní kletby* (P&I) uzavřen, je před působením *Inkvizice* chráněn, což znamená, že zůstává uzavřen.

### Karavana (Karawane)

(1x, akce, neutrální)

**Text karty:** Vyměňte své zásoby! Odevzdejte 2 ze svých surovin a vezměte si za to 2 libovolné jiné.

- Když například odevzdáte jedno zlato a jednu cihlu, můžete si vzít dvě jiné suroviny.

## Přepadení (Raubzug)

(1x, akce, útočná)

**Text karty:** Hod'te kostkou! Padne-li 1 – 5, můžete soupeři ukrást 2 libovolné suroviny. Padne-li 6, soupeř si bere 2 libovolné suroviny od vás.

- Můžete Přepadení zahrát také tehdy, když má váš soupeř pouze jednu surovinu. Při vítězném hodu kostkou si vezmete pouze jednu surovinu.
- Surovinu můžete ukrást pouze tehdy, když pro máte místo na své krajině.
- S *Biskupem* jste proti *Přepadení* chráněni.

## Změna pravidel 2003

V roce 2003 byly rozšířeny základní hry a turnajová hra reformovány.

- *Špiionem* můžete vzít soupeři pouze jednotky nebo akční karty.
- *Občanskou válkou* jsou postiženi pouze *Rytíři*, *Děla* a *Obchodní flotily*.

Dodatečně má každá karta jednoznačnou klasifikaci. Karty základní hry jsou klasifikovány podle následujícího soupisu. Karty událostí nejsou v následujícím seznamu zahrnuty, jelikož události žádnou další klasifikaci nemají. Barva textového rámečku informuje o druhu karty a dává informaci, co příslušná karta může.

Žádný text karty

Centrální karta nebo karta výstavby silnice

Žlutá

Akční karta

Zelená (územní výstavba)

Karty na pole pro stavbu vesnice, města nebo cidedely (jednotky také na místo pro výstavbu metropole).

Červená (výstavba města)

Karty se mohou postavit pouze na 4 pole výstavby města.

Fialová (výstavba citadel)

Karty se mohou postavit pouze na 4 pole výstavby citadel.

Hnědá (výstavba krajiny)

Karty se mohou postavit pouze nad nebo pod určitou krajinu.

## Základní hra

Černý rytíř

Akce – útočná

Žhář

Akce – útočná

Špiion

Akce – útočná

Čarodějnice

Akce – obranná

Přepadení

Akce – útočná

Vyzvědač

Akce – obranná

Biskup

Akce – obranná

Alchymista

Akce – neutrální

Obchodník

Akce – útočná

Karavana

Akce – neutrální

Obilný mlýn,

Pila,

Cihelna,

Slévárna,

Prádelna

Budova

Dřevěná-,

Rudná-,

Ovčí-,

Obilná-,

Hlinná-,

Zlatá obchodní flotila

Jednotka – obchodní flotila

Opevněný sklad

Budova

Kovárna

Budova

Klášter

Budova

Všichni rytíři

Jednotka – rytíř

Lázně

Budova

Vodárna

Budova

Knihovna

Budova

Přístav

Budova

Trh

Budova

Obchodní kancelář

Budova

Kupecký cech

Budova

Radnice

Budova

Kostel

Budova

Mincovna

Budova

Katanský monument

Budova

Překlad: CAULY  
přeloženo pro  
[www.svet-deskovych-her.cz](http://www.svet-deskovych-her.cz)

Máte-li další otázky týkající se reformy označení karet, navštivte webové stránky [www.diesiedlervoncatan.de](http://www.diesiedlervoncatan.de) nebo [www.klausteuber.de](http://www.klausteuber.de)