

Aberglaube



1 SpielerIn, der/die sich in einer Richtung weiter entwickelt hat als im kirchlichen Bereich, muß alle eigenen Ritter deaktivieren.

Ablaßhandel



Sie dürfen jeden Würfel einmal erneut werfen (lassen), je nachdem, wer am Zug ist. Die Wurfwiederholung ist nur vor der Verteilung der Erträge möglich. Der 2. Wurf zählt.

Exil



Entfernen Sie alle neutralen Spielfiguren vom Brett. Diese bleiben solange außerhalb, bis sie durch ein entsprechendes Würfel- oder Kartenergebnis wieder ins Spiel kommen.

Fastenzeit



1 SpielerIn Ihrer Wahl darf bis zur Zahlung von je 1 Rohstoffkarte Wolle und Getreide nicht bauen und keine Ritteraktionen durchführen. Karte solange offen liegen lassen.

Kreuzritter



Setzen Sie sofort kostenlos 1 aktivierten schwachen Ritter ein.

Dogma



Jede(r) SpielerIn wählt 1 eigene Fortschrittkarte aus und schiebt sie unter den entsprechenden Stapel.

Kirchensteuer



Jede(r) SpielerIn muß Ihnen 1 Rohstoff eigener Wahl schenken (sofern vorhanden).

Reformation



Entweder Sie selbst oder alle anderen SpielerInnen geben alle eigenen Fortschrittskarten ab. Danach werden die Stapel gemischt und alle erhalten dieselbe Anzahl Karten der Art, die sie vorher besaßen.

Volkszählung



Alle MitspielerInnen müssen jeweils sovielen Handkarten abgeben wie sie Fortschrittskarten besitzen.

Inquisitor



Setzen Sie den „Inquisitor“ an eine beliebige eigene oder fremde Stadt. Alle Städte derselben Farbe sind beim Barbarenüberfall geschützt. Der „Inquisitor“ zählt 1 negativen Siegpunkt.

Inquisitor



Setzen Sie den „Inquisitor“ an eine beliebige eigene oder fremde Stadt. Alle Städte derselben Farbe sind beim Barbarenüberfall geschützt. Der „Inquisitor“ zählt 1 negativen Siegpunkt.

Inquisitor



Setzen Sie den „Inquisitor“ an eine beliebige eigene oder fremde Stadt. Alle Städte derselben Farbe sind beim Barbarenüberfall geschützt. Der „Inquisitor“ zählt 1 negativen Siegpunkt.

Inquisitor



Setzen Sie den „Inquisitor“ an eine beliebige eigene oder fremde Stadt. Alle Städte derselben Farbe sind beim Barbarenüberfall geschützt. Der Inquisitor zählt 1 Siegpunkt.

Inquisitor



Setzen Sie den „Inquisitor“ an eine beliebige eigene oder fremde Stadt. Alle Städte derselben Farbe sind beim Barbarenüberfall geschützt. Der Inquisitor zählt 1 Siegpunkt.

Inquisitor



Setzen Sie den „Inquisitor“ an eine beliebige eigene oder fremde Stadt. Alle Städte derselben Farbe sind beim Barbarenüberfall geschützt. Der Inquisitor zählt 1 Siegpunkt.

„Dogma“ =

„Bücherverbrennung“

Nebenstehende

„Inquisitor“-Karte ist die alte Fassung des ursprünglichen KGR mit positivem Siegpunkt (analog zum „Händler“).

 Wer bei der Rohstoffverteilung leer ausgeht, erhält 1 Bierchip (nicht: „7“).


Schwächsten Ritter aktivieren:

 = Anzahl eigene Siegpunkte auch mehrmals
(nicht in außerordentlicher Bauphase)



 Wer bei der Rohstoffverteilung leer ausgeht, erhält 1 Bierchip (nicht: „7“).

Schwächsten Ritter aktivieren:

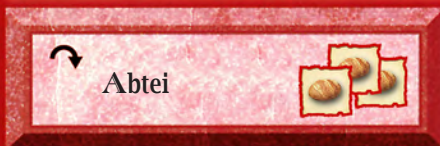
 = Anzahl eigene Siegpunkte auch mehrmals
(nicht in außerordentlicher Bauphase)



 Wer bei der Rohstoffverteilung leer ausgeht, erhält 1 Bierchip (nicht: „7“).

Schwächsten Ritter aktivieren:

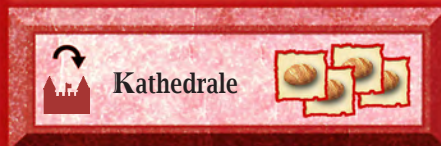
 = Anzahl eigene Siegpunkte auch mehrmals
(nicht in außerordentlicher Bauphase)



 Wer bei der Rohstoffverteilung leer ausgeht, erhält 1 Bierchip (nicht: „7“).


Schwächsten Ritter aktivieren:

 = Anzahl eigene Siegpunkte auch mehrmals
(nicht in außerordentlicher Bauphase)



 Wer bei der Rohstoffverteilung leer ausgeht, erhält 1 Bierchip (nicht: „7“).

Schwächsten Ritter aktivieren:

 = Anzahl eigene Siegpunkte auch mehrmals (nicht: außerord. Bauphase)

Weiter gültig: Bei „7“ stehlen Sie 1 SpielerIn 2 Karten. Werden Sie bestohlen, wählen Sie die Karte, die Sie abgeben.



 Wer bei der Rohstoffverteilung leer ausgeht, erhält 1 Bierchip (nicht: „7“).

Schwächsten Ritter aktivieren:

 = Anzahl eigene Siegpunkte auch mehrmals
(nicht in außerordentlicher Bauphase)



Kathedrale

Abtei

Gebetshaus

Tempel

Kathedrale

Abtei

Gebetshaus

Tempel

Kathedrale

Abtei

Gebetshaus

Tempel

Abtei

Tempel

Gebetshaus

Bei „7“ stehlen Sie 1 Spielerin 2 Karten. Werden Sie bestohlen, wählen Sie die Karte aus, die Sie abgeben.

Bistum

Bistum

Bei „7“ stehlen Sie 1 Spielerin 2 Karten. Werden Sie bestohlen, wählen Sie die Karte aus, die Sie abgeben.

