

Die Siedler von Catan Kirche, Glaube & Reformation (KGR) (Version 3)

von [ErzEngel](#)

beinhaltet eine auf KGR abgestimmte Version von Hexen, Zauberer und Drachen (HZD) von Reini
(<http://www.catan-world.de/>)

! Diese Erweiterung ist nur zum privaten Gebrauch gedacht und darf nicht kommerziell genutzt werden. !

Es handelt sich hierbei um inoffizielles Material, welches von Catan GmbH und Kosmos nicht geprüft wurde, aber geduldet wird. Die offiziellen Elemente des Kalenders werden mit freundlicher Genehmigung des Kosmos Verlags abgebildet.

Fortschrittskarten (lila)

<p>Blitzschlag</p>  <p>Verwandeln Sie ein beliebiges Feld in eine Wüste.</p>	<p>Verwandeln Sie ein beliebiges Feld in eine Wüste. (1x)</p> <p><i>Sie können jedes beliebige Feld auf dem ausliegenden Spielplan durch eine Wüste ersetzen, so dass es in Zukunft an dieser Stelle keine Erträge mehr gibt. Der Zahlenchip bleibt allerdings auf der Wüste liegen, so dass er für andere Mitspieler zum eventuellen Vertauschen von Zahlenchips weiterhin zur Verfügung steht. Es darf sich niemand, der im Besitz des Aquäduktes oder der Abtei ist, beim Auswürfeln dieser betreffenden Zahl einen Rohstoff aussuchen oder eine Handelsware Bier nehmen, denn der Wurf gilt nicht als "richtiger" Leerausgang. Wasserfelder dürfen ebenfalls ausgetauscht werden, so dass eventuell eine eigenständige Insel auf einmal zum Festland gehört und so mögliche Sondersiegepunkte verfallen. Falls dadurch Schiffe plötzlich zwischen 2 Landfeldern platziert sind, werden sie (sowie eventuell angeschlossene offene Schiffslinien) vom Spielplan genommen.</i></p>
<p>Großer Zauberdrache</p>  <p>Entfernen Sie bei einem Mitspieler einen beliebigen Stadtausbau und errichten Sie den gleichen bei sich selbst.</p>	<p>Entfernen Sie bei einem Mitspieler einen beliebigen Stadtausbau und errichten Sie den gleichen bei sich selbst. (1x)</p> <p><i>Diese Aktion bezieht sich auf den Städtekalender eines Mitspielers. Es ist aber nicht erlaubt, einen Ausbau der 3. Stufe zu entfernen, wenn Sie selbst nur den Ausbau der 1. Stufe besitzen und somit noch keine 3. Stufe errichten können. Beim Wechsel der 4. Stufe wechselt evtl. auch die entsprechende Metropole unaufgefordert den Besitzer. Ausnahme: Ein endgültiger Metropolen-Besitz (Ausbau der 5. Stufe) ist von dieser Aktion ausgeschlossen!</i></p>
<p>Gunst der Sterne</p>  <p>Vertauschen Sie zwei beliebige Zahlenchips.</p>	<p>Vertauschen Sie zwei beliebige Zahlenchips. (1x)</p> <p><i>Sogar die Zahlen 2 und 12 sowie 6 und 8 dürfen vertauscht werden!</i></p>

Hexenspruch	Alle Ritter eines beliebigen Mitspielers werden durch eine Hexe verzaubert und können erst nach drei Würfelzügen wieder aktiviert werden. (1x)
<div data-bbox="129 174 355 208" style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">Hexenspruch</div>  <div data-bbox="129 360 355 544" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Alle Ritter eines beliebigen Mitspielers werden durch eine Hexe verzaubert und können erst nach drei Würfelzügen wieder aktiviert werden. </div>	<i>Alle aktiven Ritter eines Mitspielers werden deaktiviert. Bei 5 oder 6 Spielern kann der Betreffende frühestens nach drei Würfelzügen in einer außerordentlichen Bauphase seine Ritter zu den üblichen Kosten (1x Getreide pro Ritter) aktivieren. Bei 4 oder weniger Spielern kann er seine Ritter natürlich frühestens erst wieder aktivieren, wenn er selbst am Würfelzug ist und mindestens drei Würfelzüge vergangen sind. Die Blockade gilt für alle Ritter des betreffenden Spielers, auch für die, die vor dem "Hexenspruch" bereits inaktiv waren!</i>

Kleiner Zauberdrache	Bei einer gewürfelten "7" dürfen Sie vier Rohstoffkarten mehr als sonst auf der Hand halten. (1x)
<div data-bbox="129 710 355 743" style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">Kleiner Zauberdrache</div>  <div data-bbox="129 896 355 1079" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Bei einer gewürfelten "7" dürfen Sie vier Rohstoffkarten mehr als sonst auf der Hand halten. </div>	<i>Diese Karte kann ausgespielt werden, ohne dass Sie am Würfelzug sind. Sind Sie auch im Besitz von Stadtmauern, dürfen Sie natürlich pro Stadtmauer zusätzlich noch zwei Karten mehr auf der Hand halten.</i>

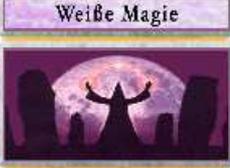
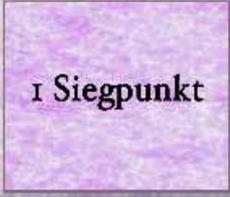
Magische Fügung	Der Bau einer Siedlung kostet Sie zwei beliebige Rohstoffe weniger. (1x)
<div data-bbox="129 1223 355 1256" style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">Magische Fügung</div>  <div data-bbox="129 1408 355 1592" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Der Bau einer Siedlung kostet Sie zwei beliebige Rohstoffe weniger. </div>	<i>Für den Bau einer Siedlung bezahlen Sie beim Ausspielen dieser Karte nur zwei beliebige der sonst üblichen vier Rohstoffe.</i>

Magischer Ortswechsel	Versetzen Sie eine beliebige eigene Siedlung, Stadt, Zitadelle oder Bistum mit max. zwei Straßen/Schiffen und evtl. vorhandenem Ritter. (1x)
<div data-bbox="129 174 359 206" data-label="Section-Header"> <p>Magischer Ortswechsel</p> </div> <div data-bbox="129 219 359 344" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="129 360 359 548" data-label="Text"> <p>Versetzen Sie eine beliebige eigene Siedlung, Stadt, Zitadelle oder Bistum mit max. zwei Straßen/Schiffen und evtl. vorhandenem Ritter.</p> </div>	<p><i>Es muss sich hierbei nicht um endständige Straßen/Schiffe handeln. Es ist möglich, die betreffenden Bauwerke auch aus einer längeren "Kette" von Siedlungen/Städten und Straßen/Schiffen zu entfernen und diese an einem völlig neuen Platz regelkonform (Abstandsregel) wieder zu errichten. Wird mit den "Seefahrern" gespielt, ist es z.B. erlaubt, auf einer neu entdeckten Insel zu siedeln, um somit einen Sondersiegpunkt zu erhalten. Zur Unterbrechung der "längsten Handelsstraße" eines anderen Mitspielers ist es nicht erlaubt, eine eigene Siedlung/Stadt einfach dazwischen zu setzen. Mit einem vorhandenen Ritter ist dieses hingegen möglich, denn die Reihenfolge der entfernten Bauwerke ist beliebig veränderbar. Sollten durch den "Magischen Ortswechsel" Straßen und Schiffe direkt und ohne Siedlung dazwischen aneinander grenzen, so ist das in diesem Fall zwar erlaubt, zählt dann aber nicht als "längste Handelsstraße". Falls nach dem "Magischen Ortswechsel" Straßen bzw. Schiffe ohne Verbindung zu einer Siedlung / Stadt oder einem Ritter übrig bleiben, müssen sie vom Spielfeld entfernt werden.</i></p>

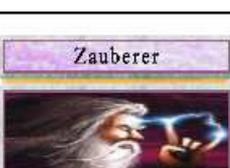
Magische Strömung	Setzen Sie das Barbarenschiff zwei Felder vor oder zurück. (1x)
<div data-bbox="129 831 359 862" data-label="Section-Header"> <p>Magische Strömung</p> </div> <div data-bbox="129 875 359 1001" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="129 1016 359 1205" data-label="Text"> <p>Setzen Sie das Barbarenschiff zwei Felder vor oder zurück.</p> </div>	<p><i>Je nach Machtstellung Ihrer eigenen Ritter können Sie so entscheiden, ob die Ankunft der Barbaren verzögert oder beschleunigt werden soll. Die Ankunft des Schiffes ist also auch ohne Würfelentscheid möglich.</i></p>

Tanz der Einhörner	Bestimmen Sie das Ergebnis des Ereigniswürfels. (1x)
<div data-bbox="129 1368 359 1400" data-label="Section-Header"> <p>Tanz der Einhörner</p> </div> <div data-bbox="129 1413 359 1538" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="129 1554 359 1742" data-label="Text"> <p>Bestimmen Sie das Ergebnis des Ereigniswürfels.</p> </div>	<p><i>Spielen Sie diese Karte vor Ihrem Würfelzug aus und bestimmen Sie das Ergebnis des Ereigniswürfels. Danach werfen Sie die anderen Würfel. Diese Karte darf auch zusammen mit dem "Alchimisten" ausgespielt werden (dann bestimmen Sie das Ergebnis aller Würfel).</i></p>

Verzaubertes Land	Vertauschen Sie zwei beliebige Landschaftsfelder.(1x)
 	<i>Landschaftsfelder werden gemeinsam mit ihren Zahlenchips vertauscht. Wasserfelder können ebenfalls gewählt werden. Die neutralen Figuren (Räuber, Pirat, Händler, Zauberer und Inquisitor) bleiben an ihrem Platz.</i>

Weißer Magie	1 Siegpunkt. (1x)
 	<i>Diese Siegpunktkarte müssen Sie offen vor sich ablegen. Siegpunktkarten dürfen nicht verdeckt auf der Hand gehalten werden.</i>

Zauber der Natur	Nehmen Sie sich drei beliebige Rohstoffe Ihrer Wahl. (1x)
 	<i>Handelswaren dürfen nicht gewählt werden.</i>

Zauberer	Setzen Sie den "Zauberer" an eine eigene Siedlung oder Stadt (kein Bistum), um sie gegen die Blockade des Räubers zu schützen. (3x)
 	<i>Für die Zeit, in der der Zauberer die Siedlung, Stadt oder Zitadelle schützt, erhält sein Besitzer Rohstoffe und Handelswaren, ganz gleich, welches der angrenzenden Rohstofffelder jeweils durch den Räuber blockiert ist. Auch schützt der Zauberer vor dem "räuberbedingten" Handkartenziehen. Der Besitz des Zauberers ist einen Siegpunkt wert.</i>

Zauberformel	Jeder Mitspieler muss Ihnen eine Fortschrittskarte seiner Wahl geben. Wählen Sie aus allen diesen Karten eine aus, die Sie behalten dürfen. Die übrigen werden unter die entsprechenden Stapel gelegt. (1x)
<div data-bbox="129 208 359 248" style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">Zauberformel</div>  <div data-bbox="129 398 359 584" style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p>Jeder Mitspieler muss Ihnen eine Fortschrittskarte seiner Wahl geben. Wählen Sie aus allen diesen Karten eine aus, die Sie behalten dürfen. Die übrigen werden unter die entsprechenden Stapel gelegt.</p> </div>	<i>Wer keine Fortschrittskarten besitzt, hat Glück gehabt.</i>

Zauberkraft	Beim Eintreffen des Barbarenschiffes zählt die Stärke der eigenen aktivierten Ritter doppelt. (1x)
<div data-bbox="129 741 359 781" style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">Zauberkraft</div>  <div data-bbox="129 931 359 1122" style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p>Beim Eintreffen des Barbarenschiffes zählt die Stärke der eigenen aktivierten Ritter doppelt.</p> </div>	<i>Diese Karte kann ausgespielt werden, ohne dass Sie am Würfelzug sind. Sollten Sie bei erfolgreicher Verteidigung die meisten Stärkepunkte beigesteuert haben, erhalten Sie eine "Retter von Catan" - Karte.</i>

Zauberveto	Dieser mächtige Zauber wendet einmalig schlechte Ereignisse von Ihnen ab. (1x)
<div data-bbox="129 1274 359 1314" style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">Zauberveto</div>  <div data-bbox="129 1464 359 1615" style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p>Dieser mächtige Zauber wendet einmalig schlechte Ereignisse von Ihnen ab.</p> </div>	<i>Pauschal kann diese Karte gegen jedes "schlechte Ereignis" aus den Fortschrittskarten eingesetzt werden, das sich gegen einen einzelnen Spieler richtet. Ausnahmen bilden die Karten "Ablasshandel", "Alchimist", "Bischof", "Magische Strömung", "Tanz der Einhörner" und "Zauberkraft", gegen diese Karten ist das "Zauberveto" machtlos. Weiterhin sind alle "globalen schlechten Ereignisse", die alle Spieler gleichermaßen betreffen, mit dieser Karte nicht abwendbar. Damit gemeint ist z.B. die Platzierung des Räubers, Piraten, Zauberers oder Inquisitors, das Eintreffen des Barbarenschiffes oder das Würfelergebnis. Das Ziehen von Handkarten und ein Städteverlust beim Sieg der Barbaren kann dagegen sehr wohl mit dem "Zauberveto" verhindert werden.</i>

Fortschrittskarten (rot)

<p>Aberglaube</p>	<p>Deaktivieren Sie alle Ritter eines Mitspielers, der sich im wissenschaftlichen oder magischen Bereich des Städtekalenders weiter entwickelt hat als im kirchlichen Bereich. (1x)</p>
<p>Aberglaube</p>  <p>Deaktivieren Sie alle Ritter eines Mitspielers, der sich im wissenschaftlichen oder magischen Bereich des Städtekalenders weiter entwickelt hat als im kirchlichen Bereich.</p>	<p><i>Hat ein Spieler z. B. bereits das Aquädukt (3. Ausbaustufe grün) und lediglich den Tempel (2. Ausbaustufe rot) errichtet, werden alle seine Ritter deaktiviert, wenn er Ziel dieser Karte wird.</i></p>
<p>Ablasshandel</p>	<p>Sie dürfen jeden Würfel eines Würfelwurfes einmal erneut würfeln. Diese Wurfwiederholung ist nur VOR der Verteilung der Erträge möglich. Der zweite Wurf zählt. Auch in einem gegnerischen Zug spielbar. (1x)</p>
<p>Ablasshandel</p>  <p>Sie dürfen jeden Würfel einmal erneut würfeln. Diese Wurfwiederholung ist nur VOR der Verteilung der Erträge möglich. Der zweite Wurf zählt. Auch in einem gegnerischen Zug spielbar.</p>	<p><i>Diese Karte ist nach jedem beliebigen Wurf einsetzbar. Sie müssen vor dem Würfeln ansagen, ob Sie einen, zwei oder alle drei Würfel noch einmal werfen. Sie müssen das zweite Würfelergebnis allerdings auch dann akzeptieren, wenn es für Sie schlechter als das erste ist. Diese Karte kann nicht für Würfel eingesetzt werden, deren Ergebnis durch einen Alchimisten oder den Tanz der Einhörner bestimmt wurde.</i></p>
<p>Bücher- verbrennung</p>	<p>Jeder Spieler wählt eine seiner Fortschrittskarten und schiebt sie unter den entsprechenden Stapel. (1x)</p>
<p>Bücherverbrennung</p>  <p>Jeder Spieler wählt eine seiner Fortschrittskarten und schiebt sie unter den entsprechenden Stapel.</p>	<p><i>Hierbei muss man den Mitspielern nicht zeigen, welche Karte man weglegt.</i></p>

Dogma	Ziehen Sie von jedem Spieler eine grüne Fortschrittskarte. Wählen Sie aus den gezogenen Karten eine aus, die Sie behalten dürfen. Die übrigen werden unter den grünen Stapel gelegt. (1x)
<div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Dogma</div>  <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-top: 5px;"> Ziehen Sie von jedem Spieler eine grüne Fortschrittskarte. Wählen Sie aus den gezogenen Karten eine aus, die Sie behalten dürfen. Die übrigen werden unter den grünen Stapel gelegt. </div>	<i>Wer keine entsprechenden Fortschrittskarten besitzt, hat Glück gehabt.</i>

Exil	Nehmen Sie alle neutralen Spielfiguren vom Spielfeld. Diese bleiben solange passiv, bis sie durch das entsprechende Würfel- oder Kartenergebnis wieder ins Spiel kommen. (1x)
<div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Exil</div>  <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-top: 5px;"> Nehmen Sie alle neutralen Spielfiguren vom Spielfeld. Diese bleiben solange passiv, bis sie durch das entsprechende Würfel- oder Kartenergebnis wieder ins Spiel kommen. </div>	<i>Die neutralen Spielfiguren sind: Räuber, Pirat, Händler, Zauberer und Inquisitor. Erst wenn eine "7" gewürfelt bzw. die Karte "Bischof", "Händler", "Zauberer" oder "Inquisitor" gespielt wird, kommt die entsprechende Figur wieder auf das Spielfeld.</i>

Fastenzeit	Spielen Sie diese Karte gegen einen Mitspieler aus. Dieser darf solange nichts mehr bauen, bis er je 1 Rohstoff Getreide und 1 Rohstoff Wolle in den allgemeinen Vorrat gezahlt hat. (1x)
<div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Fastenzeit</div>  <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-top: 5px;"> Spielen Sie diese Karte gegen einen Mitspieler aus. Dieser darf solange nichts mehr bauen, bis er je 1 Rohstoff Getreide und 1 Rohstoff Wolle in den allgemeinen Vorrat gezahlt hat. </div>	<i>Ihr Gegner muss die geforderten Dinge nicht gleichzeitig abgeben und darf auch den Zeitpunkt der Abgabe selbst bestimmen. Das heißt, er kann am Ende irgendeines beliebigen Spielzuges die geforderten Karten abgeben (auch bei 3 oder 4 Spielern ist dieses, wie in einer außerordentlichen Bauphase bei 5 oder 6 Spielern, möglich). Der Spieler darf aber bis zum Ende der "Fastenzeit" keine neuen Straßen, Schiffe, Siedlungen, Städte (auch keine Zitadelle oder Bistum), Stadtmauern und Stadtausbauten bauen. Er darf weiterhin Ritter rekrutieren und auch aktivieren. Der Spieler darf nur solche Fortschrittskarten ausspielen, die keine Bauvorhaben betreffen (z. B. kostenlos zwei Straßen oder Schiffe bauen). Nachdem er die Fastenzeit überwunden hat, wird die Karte unter den Fortschrittskartenstapel gelegt.</i>

Hexen- verbrennung	Ziehen Sie von jedem Spieler eine lila Fortschrittskarte. Wählen Sie aus den gezogenen Karten eine aus, die Sie behalten dürfen. Die übrigen werden unter den lila Stapel gelegt. (1x)
<div data-bbox="129 210 360 241" style="border: 1px solid red; padding: 2px; text-align: center;">Hexenverbrennung</div>  <div data-bbox="129 398 360 589" style="border: 1px solid red; padding: 2px;"> <p>Ziehen Sie von jedem Spieler eine lila Fortschrittskarte. Wählen Sie aus den gezogenen Karten eine aus, die Sie behalten dürfen. Die übrigen werden unter den lila Stapel gelegt.</p> </div>	<p><i>Wer keine entsprechenden Fortschrittskarten besitzt, hat Glück gehabt.</i></p>

Inquisitor	Setzen Sie den "Inquisitor" an die Stadt (keine Zitadelle) eines beliebigen Spielers. Dieser Spieler hat keinen Zugriff auf die Sonderfähigkeiten aus eventuell gebauten 3. Ausbaustufen. Vertreibt den Zauberer. (3x)
<div data-bbox="129 781 360 813" style="border: 1px solid red; padding: 2px; text-align: center;">Inquisitor</div>  <div data-bbox="129 969 360 1160" style="border: 1px solid red; padding: 2px;"> <p>Setzen Sie den „Inquisitor“ an die Stadt (keine Zitadelle) eines beliebigen Spielers. Dieser Spieler hat keinen Zugriff auf die Sonderfähigkeiten aus eventuell gebauten 3. Ausbaustufen. Vertreibt den Zauberer.</p> </div>	<p><i>Während der "Inquisitor" sich in einer Stadt aufhält, fallen für den betroffenen Spieler alle Vorteile der verschiedenen 3. Ausbaustufen weg. Falls der Inquisitor an eine Siedlung/Stadt/Metropole gestellt wird, an der bereits der Zauberer steht, wird dieser vom Spielfeld genommen und muss über die entsprechende lila Fortschrittskarte wieder neu ins Spiel gebracht werden.</i></p>

Kirchenbann	Der grüne oder lila Bereich des Städtekalenders eines beliebigen Mitspielers wird solange gesperrt, bis dieser Ihnen drei Rohstoffe Ihrer Wahl gezahlt hat. (2x)
<div data-bbox="129 1314 360 1346" style="border: 1px solid red; padding: 2px; text-align: center;">Kirchenbann</div>  <div data-bbox="129 1503 360 1693" style="border: 1px solid red; padding: 2px;"> <p>Der grüne oder lila Bereich des Städtekalenders eines beliebigen Mitspielers wird solange gesperrt, bis dieser Ihnen drei Rohstoffe Ihrer Wahl gezahlt hat.</p> </div>	<p><i>Legen Sie diese Karte auf den von Ihnen bestimmten Teil des Städtekalenders. Nennen Sie nun drei beliebige Rohstoffe, die Ihr Mitspieler theoretisch verfügbar haben könnte, das heißt, er muss an entsprechenden Rohstofffeldern Siedlungen oder Städte gebaut haben. Er bestimmt selbst, wann und in welcher Reihenfolge er die Rohstoffe an Sie zahlt. Das heißt, er kann am Ende irgendeines beliebigen Spielzuges die geforderten Karten abgeben (auch bei 3 oder 4 Spielern ist dieses, wie in einer außerordentlichen Bauphase bei 5 oder 6 Spielern, möglich). Während der Zeit des "Kirchenbannes" darf der Spieler die betreffende Sparte nicht weiter ausbauen und erhält in diesem Bereich auch keine neuen Fortschrittskarten. Auch die Vorteile der jeweiligen 3. Ausbaustufe fallen für diese Zeit weg.</i></p>

<p>Kirchensteuer</p> <p>Kirchensteuer</p>  <p>Jeder Mitspieler muss Ihnen einen Rohstoff seiner Wahl schenken.</p>	<p>Jeder Mitspieler muss Ihnen einen Rohstoff seiner Wahl schenken. (1x)</p> <p><i>Die Schenkung erfolgt sofort; wer keine Rohstoffe besitzt, hat Glück gehabt. Handelswaren dürfen nicht abgegeben werden.</i></p>
--	---

<p>Kreuzritter</p> <p>Kreuzritter</p>  <p>Setzen Sie sofort kostenlos einen aktivierten Ritter der ersten Stufe („schwacher Ritter“) ein.</p>	<p>Setzen Sie sofort kostenlos einen aktivierten Ritter der ersten Stufe („schwacher Ritter“) ein. (2x)</p> <p><i>Natürlich muss ein solcher Ritter im eigenen Vorrat verfügbar sein und einen Platz auf dem Spielfeld finden.</i></p>
---	--

<p>Reformation</p> <p>Reformation</p>  <p>Tauschen Sie einmalig beliebig viele eigene Fortschrittskarten aus oder zwingen Sie alle anderen Spieler, alle ihre Fortschrittskarten auszutauschen.</p>	<p>Tauschen Sie einmalig beliebig viele eigene Fortschrittskarten aus oder zwingen Sie alle anderen Spieler, alle ihre Fortschrittskarten auszutauschen. (1x)</p> <p><i>Die betroffenen Spieler legen die geforderte Anzahl Fortschrittskarten zurück unter die entsprechenden Kartenstapel und ziehen die gleiche Anzahl Karten derselben Farben nach.</i></p>
---	---

<p>Volkszählung</p> <p>Volkszählung</p>  <p>Jeder Ihrer Mitspieler muss so viele Handkarten abgeben, wie er verdeckte Fortschrittskarten vor sich liegen hat.</p>	<p>Jeder Ihrer Mitspieler muss so viele Handkarten abgeben, wie er verdeckte Fortschrittskarten vor sich liegen hat. (1x)</p> <p><i>Es zählen alle verdeckten Fortschrittskarten, unabhängig von ihrer Farbe. Sowohl Rohstoffe als auch Handelswaren können abgegeben werden.</i></p>
---	---

Zuflucht	Beim Eintreffen des Barbarenschiffes sind Sie geschützt, selbst wenn Sie nicht über genügend aktivierte Ritter verfügen. (1x)
 <p data-bbox="204 208 292 230">Zuflucht</p> <p data-bbox="148 432 347 533">Beim Eintreffen des Barbarenschiffes sind Sie geschützt, selbst wenn Sie nicht über genügend aktivierte Ritter verfügen.</p>	<p data-bbox="395 185 1409 286"><i>Diese Karte kann ausgespielt werden, ohne dass Sie am Würfelzug sind. Sie werden bei der Bestimmung, wer eine Stadt verliert, nicht berücksichtigt, Ihre Städte zählen jedoch weiterhin bei der Berechnung der Barbarenstärke mit.</i></p>