

H = Holz **N = Nahrung** **RG = Rundengold**
S = Stein **E = Eisen** **AP = Aktionspunkte**

[(Kartentyp)(Kaufkosten)(Spielkosten)]

A = Angriffskarten **B = Befehlskarten**

W = Wirtschaftskarten **G = Goldkarten**

1. **Kupfer:** [(G)(0RG)(0AP)] + 1 RG
2. **Silber:** [(G)(3RG)(0AP)] + 2 RG
3. **Gold:** [(G)(5RG)(0AP)] + 3 RG
4. **Platin:** [(G)(8RG)(0AP)] + 5 RG
5. **Falschgeld:** [(G)(-)(1AP)] sie sieht aus wie eine Kupfer-Karte hat aber keinen Effekt
6. **Dorf:** [(W)(4RG)(1AP)] Baue ein Dorf auf dem ausgewählten Feld + mische eine Kupfer-Karte in dein Deck
7. **Stadt:** [(W)(5RG)(1AP)] Verbessere ein beliebiges Dorf zu einer Stadt + mische eine Kupfer-Karte in dein Deck
8. **Burg:** [(W)(5RG)(2AP)] Baue eine Burg auf dem ausgewählten Feld
9. **Steuereintreiber:** [(W)(4RG)(1AP)] Ziehe die nächsten zwei G-Karten aus deinem Nachziehstapel
10. **Münzpräger:** [(W)(4RG)(1AP)] Entfernt eine G-Karte aus deinem Deck und legt eine nächst bessere Version auf deinen Ablagestapel
11. **Markt:** [(W)(4RG)(1AP)] +2 RG, +1 Kauf
12. **Karawane:** [(W)(3RG)(1AP)] +1 RG, ziehe 2 Karten
13. **Lagerhäuser:** [(W)(6RG)(0AP)] erhalte nächste Runde AP = nicht verwendete AP diese Runde, + 2 Karten nächste Runde
14. **Königliches Edikt:** [(W)(4RG)(0AP)] + 2AP
15. **altes Relikt:** [(W)(3RG)(1AP)] ziehe eine ausgewählte Karte aus dem Ablagestapel
16. **Händler:** [(W)(4RG)(1AP)] lege bis zu 3 Handkarten ab ziehe gleiche Anzahl nach
17. **Pionier:** [(W)(5RG)(1AP)] füge zwei angrenzende Felder deinem Reich hinzu
18. **Münzfälscher:** [(A)(6RG)(2AP)] mische eine Falschgeld-Karte ins gegnerische Deck
19. **Hexe:** [(A)(6RG)(2AP)] mischt einen Fluch ins gegnerische Deck
20. **Saboteur:** [(A)(6RG)(2AP)] deckt die oberste Karte des gegnerischen Nachziehstapel auf, wenn es eine W-Karte ist kann diese nicht vom Gegner nicht gespielt werden
21. **Dieb:** [(A)(7RG)(2AP)] deckt die ersten 3 Karten des Gegners auf. Wenn sich G-Karten darunter befinden (auch Falschgeld), kann man sich 1 davon aussuchen und sie auf seinen Ablagestapel legen

22. **Spion:** [(A)(4RG)(1AP)] die Käufe des Gegners werden diese Runde sichtbar
23. **Patrouille:** [(A)(3RG)(1AP)] die erste gegnerische A-Karte wird abgewehrt
24. **Belagerung:** [(A)(8RG)(2AP)] füge einem gewünschten Gebäude 5 Schaden zu, wenn eine eigene Einheit angrenzt
25. **Hinterhalt:** [(A)(5RG)(1AP)] füge einer feindlichen Einheit 3 Schaden zu
26. **Rekruten:** [(B)(4RG)(1 AP)] diese Karte lässt dich 1 gewünschte Einheit bauen (abhängig von Dorf, Stadt, Burg) (Siehe Einheitenliste)
27. **Heiler:** [(B)(3RG)(1AP)] eine ausgewählte Einheit wird geheilt um +2HP (geht nicht über maximales Leben hinaus)
28. **Harter Marsch:** [(B)(4RG)(1AP)] eine ausgewählte Einheit kann sich diese Runde bis zu +2 Felder bewegen
29. **Ritterschlag:** [(B)(8RG)(3AP)] eine verletzte Einheit wird zum Ritter
30. **Reparatur:** [(B)(6GP)(1AP)] heile ein gewünschtes Gebäude um 3
31. **Überläufer:** [(B)(10RG)(3AP)] ziehe einer gegnerischen Einheit 2 Leben ab und sie wechselt auf deine Seite
32. **Manöver:** [(B)(6GP)(1AP)] gibt einer Einheit für diese Runde +3 Schaden
33. **Harten Training:** [(B)(6RG)(1AP)] kann eine ausgewählte Einheit upgraden Z.B. Schwertkämpfer => Langschwertkämpfer (siehe Einheitenliste)
34. **Fluch:** [(A)(-)(-)] kann nicht gespielt werden
- Kaufkosten: nicht im Shop verfügbar

START DECK

Dorf	2x
Rekrut	1x
Kupfer	5x
Pionier	2x

Man beginnt mit 5 Handkarten