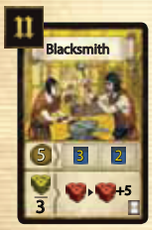
KARTY DZIAŁAŃ

ARTYSTA
zamienia 1 punkt wpływu na 6 denarów.

KUPIEC
pozwala na zdobycie 2 denarów.

MŁYNARZ
Aktywuj tą kartę by wybrać pomiędzy zyskaniem 2 denarów za każdego twojego obywatela w pałacu lub 2 denarów za kadego twojego obywatela w klasztorze. Wydaleni obywatele nic nie dają. Możesz dokonać innego wyboru przy każdej aktywacji.

OBERŻYSTA
pozwala na zakupienie punktu wpływu za jeden denar.



KOWAL
dodaje 5 do wartości jednej grupy czerwonych kości, bez względu na to z ilu kości składa się grupa. Nie pozwala to na modyfikowanie wartości kości w celu umieszczenia obywatela w pałacu.

MILICJA
pozwala na użycie 1 do 3 żółtych kości tak, jakby były czerwone. Gracz który aktywuje tą kartę może użyć tylko żółtych kości do tej akcji. Wartość kości pozostaje taka sama.

CZELADNIK
pozwala na zamianę 3 denarów na 2 PZ.

ZŁOTNIK
pozwala na otrzymanie 1 PZ i 2 denarów.

RZEŹBIARZ
pozwala na otrzymanie 1 PZ.

DZIESIĘCINA
pozwala na wzięcie 1 żółtej kości od każdego gracza za darmo, w momencie tworzenia grupy kości. Na przykład: możliwe jest stworzenie grupy 3 żółtych kości biorąc po jednej od 2 różnych graczy za darmo i jednej z własnego rejonu. Można również zabrać kość neutralnemu graczowi. Zabronione jest użycie kolejnej kostki do zmodyfikowania żółtej kości ponieważ tylko jedna kostka może być użyta na akcję.

MNICH
zamienia pojedynczą białą kość w 3 żółte o tej samej wartości. Gdy używasz kostki z tej karty możesz użyć tylko jednej białej kości, która jeśli pochodzi z zasobów innego gracza kosztuje 2 denary.

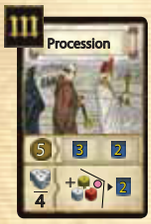
KSIĄDZ
dodaje 3 do wartości każdej żółtej kości w twojej grupie. Wartość kości nie jest ograniczona do 6. Nie daje to moliwości do modyfikowania wartości kości by umieścić obywatela w ratuszu.

NAUKA RZEMIOSŁA
zamienia każdą kość w grupie w kość o wartości 5. Karta ta działa nawet na grupę z 3 kolorami. Nie pozwala to na modyfikowanie wartości kości w celu umieszczenia obywatela w pałacu, klasztorze, ratuszu czy do budowy katedry.

SPOWIEDŹ
dodaje 2 do wartości każdej kości w grupie. Wartość kości nie jest ograniczona do 6. Nie pozwala to na modyfikowanie wartości kości w celu umieszczenia obywatela w pałacu, klasztorze, ratuszu czy do budowy katedry.

TEMPLARIUSZ
pozwala na użycie jednej białej kości jako 2 czerwonych o tej samej wartości. Gdy używasz kostki z tej karty możesz użyć tylko jednej białej kości, która jeśli pochodzi z rejonu innego gracza kosztuje 2 denary.

PIELGRZYMKA
pozwala na otrzymanie 2 PZ. Mona użyć kombinacji kości wszystkich 3 kolorów do aktywowania tej karty: jest to jedyna karta która na to pozwala. Tylko karty Nauki rzemiosła i Spowiedzi pozwalają na modyfikowanie grup rónokolorowych kości. Moliwe jest aktywowanie karty kośćmi tego samego koloru. W tym wypadku grupa może zostać zmodyfikowana inną kartą działania.



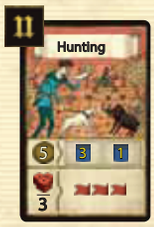
PROCESJA
daje 2 PZ graczowi, który posiada najwięcej kości w swoim rejonie placu miejskiego (wyłczając kości użyte do aktywacji tej karty) biorąc pod uwagę gracza neutralnego. W przypadku remisu, wszyscy remisujcy otrzymują 2 PZ. Trzeba posiadać przynajmniej 1 kość w rejonie by zyskać 2 PZ.

WYDMUCHIWACZ SZKŁA
daje 1 PZ za każdą twoją parę kostek w katedrze.

ŁUCZNIK
pozwala na wykonanie próby umieszczenia kostki na karcie wydarzenia: rzucasz kości i możesz umieścić kostkę na dowolnej karcie wydarzenia jeśli wynik będzie 3 lub więcej (otrzymujesz 1 punkt wpływu). Nie jest możliwe zmodyfikowanie wyniku tego rzutu. jeśli aktywujesz tą kartę kilka razy gracz po lewej liczy rzuty. Możliwe jest umieszczenie kostek na różnych kartach wydarzeń.

KAWALERIA
pozwala na umieszczanie kostek na kartach wydarzeń: możesz umieścić jedną kostkę za kadżą czerwoną kość którą posiadasz w swoim rejonie na miejskim placu (wyłączając kość użytą do aktywacji tej karty). Otrzymujesz 1 punkt wpływu za kostkę. Możliwe jest umieszczanie kostek na różnych kartach wydarzeń.

DYPLOMATA
pozwala na zapłatę 1 punktu wpływu w zamian za umieszczenie 1 kostki na karcie wydarzenia (otrzymujesz 1 punkt wpływu za kostkę). jeśli aktywujesz dyplomatę kilka razy możesz umieszczać kostki na różnych kartach wydarzeń. Musisz wydać wszystkie punkty wpływu zanim rozpoczniesz umieszczać kostki.



POLOWANIE
daje 3 punkty wpływów.

NAJEMNIK
daje 3 denary.

POBORCA PODATKOWY
zbiera podatek: za każdego obywatela, którego posiadają w ratuszu pozostali gracze płacą ci 1 denar. Bank płaci ci za kadego szarego obywatela w ratuszu. Nie płaci się za obywateli leżących na rysunku ratusza. Gracz który nie jest w stanie zapłacić nie jest dodatkowo karany, płaci ile może.

KAPITAN
daje możliwość zdobycia 1 PZ za każdą kartę wydarzenia, na której posiadasz przynajmniej jedn kostkę. Szabrowanie wlicza się do tego.

POTYCZKA
daje możliwość otrzymania 2 PZ jeśli całkowita wartość czerwonych kości w twoim rejonie placu miejskiego (wyłczajc kość użytą do aktywacji tej karty) jest większa od wartoci czerwonych kości pozostałych graczy (włącznie z neutralnym). W przypadku remisu wszyscy remisujcy otrzymują 2 PZ.

TRUBADUR
zamienia 3 punkty wpływów w 2 PZ.

UWAGA:
nie zapomnij użyć karty działania tyle razy ile pozwala na to twoja grupa kości (np. użyj Potyczki dwa razy by zebrać 4 PZ zamiast 2).

KARTY WYDARZEŃ

SUSZA
Kady gracz płaci 1 denara za swojego obywatela znajdujcego się w ratuszu. Nie płaci się za obywateli leżących na rysunku ratusza.

WSPARCIE
Umieść szarą kostkę na 2 wydarzeniach na lewo od tej karty. Jeśli jest tylko jedno wydarzenie na lewo, umieść tylko jedn kostkę.

WOJNA CYWILNA
Kady gracz traci 3 denary.

WĘDROWCY
Rzuć czarną kością i umieść neutralnego obywatela na pocztąku odpowiedniego rzędu ratusza, przesuwając pozostałych obywateli w tym rzędzie w prawo i wydalając w razie potrzeby tego po prawej. Wydalony obywatel jest kładziony na rysunku ratusza.

KONFLIKT TEOLOGICZNY
Rzuć czarn kością i umieść neutralnego obywatela na pocztąku odpowiedniego rzędu w klasztorze, przesuwajc pozostałych obywateli w tym rzędzie w prawo i wydalając w razie potrzeby tego po prawej. Wydalony obywatel jest kładziony na rysunku klasztoru.

HEREZJA
Każdy gracz traci 2 punkty wpływów.

MIGRUJĄCY PRACOWNICY
Umieść szarą kostkę na pierwszym wolnym miejscu w katedrze, tzn. na wolnym polu o najniższej wartości, na najnżiszym poziomie. jeśli nie ma wolnych miejsc nie umieszczaj kostki.

PRZERWA W PRACY
Usuń kostkę o najwyszej wartoci (kostkę na najwyszym poziomie na miejscu z najwyszą wartością) w katedrze, nawet jeśli to szara kostka.

BANDYCI (X3)
+1 czarna kość.

KONFLIKT DZIEDZICTWA
Rzuć kości i umieść neutralnego obywatela na odpowiednim miejscu w pałacu, wyrzucając w razie potrzeby obywatela, który był tam wcześniej. Wyrzucony obywatel kładziony jest na ilustracji w pałacu.

STARCIA (X2)
+1 czarna kość.

WOJNA I ZWYKŁY ATAK
+2 czarne kości.

UWAGA:
jeśli wszyscy neutralni obywatele są ju w grze zignoruj karty wydarzenia, które dodają kolejnych.

KARTY POSTACI

CHRÉTIEN DE TROYES
Stworzył legendę Grala a z nią nowoczesną koncepcję literatury romansu. Potrzebuje czytelników i wynagradza tych, którzy mają dużo obywateli w budynkach.
- 1 PZ jeśli posiadasz w sumie 3 do 4 obywateli w 3 budynkach (4 lub 5 dla 2 graczy) - 3 PZ jeśli posiadasz 5 lub 6 (6 lub 7 dla 2 graczy) - 6 PZ jeśli posiadasz 7 lub więcej (8 lub więcej dla 2 graczy)

URBAIN IV
Syn szewca z Troyes. Stał się papieżem w 1261 po tym jak był pracownikiem katedry. Wynagradza budowniczych katedry. - 1 PZ jeśli posiadasz 3 lub 4 kostki w katedrze na końcu gry (4 lub 5 dla 2 graczy) - 3 PZ jeśli posiadasz 5 lub 6 (6 lub 7 dla 2 graczy) - 6 PZ jeśli posiadasz 7 lub więcej (8 lub więcej dla 2 graczy)

THIBAUT II
Szlachcic ten był główną przyczyn wielkich targów w Szampanii. Wynagradza posiadanie pieniędzy.
- 1 PZ jeśli posiadasz 6 do 11 denarów - 3 PZ jeśli posiadasz 12 do 17 - 6 PZ jeśli posiadasz 18 lub więcej

HUGUES DE PAYNS
Szlachcic ten stworzył zakon templariuszy w 1118. Wynagradza posiadanie wpływów.
- 1 PZ jeśli posiadasz 5 do 9 punktów wpływów - 3 PZ jeśli posiadasz 10 do 14 - 6 PZ jeśli posiadasz 15 lub więcej

LE FLORENTYN
Zwany także Florentine, uczestniczył w odbudowie miasta po poarze w 1524. Wynagradza posiadanie nadzorców.
- 1 PZ jeśli posiadasz 2 lub 3 nadzorców na kartach działań - 3 PZ jeśli posiadasz 4 lub 5 - 6 PZ jeśli posiadasz 6 lub więcej

HENRY I
Został mianowany przez króla i uczestniczył obok Louisa VII w drugiej krucjacie. Wynagradza walkę z wydarzeniami.
- 1 PZ jeśli posiadasz 1 lub 2 karty wydarze - 3 PZ jeśli posiadasz 3 lub 4 - 6 PZ jeśli posiadasz 5 lub więcej