

Chevalier

En jouant cette carte, vous pouvez : Déplacer le voleur et "voler" une carte "Matière première" au hasard dans la main du joueur de votre choix qui possède une ville en bordure de la région concernée.

Chevalier

En jouant cette carte, vous pouvez : Déplacer le voleur et "voler" une carte "Matière première" au hasard dans la main du joueur de votre choix qui possède une ville en bordure de la région concernée.

Chevalier

En jouant cette carte, vous pouvez : Déplacer le voleur et "voler" une carte "Matière première" au hasard dans la main du joueur de votre choix qui possède une ville en bordure de la région concernée.

Chevalier

En jouant cette carte, vous pouvez : Déplacer le voleur et "voler" une carte "Matière première" au hasard dans la main du joueur de votre choix qui possède une ville en bordure de la région concernée.

Chevalier

En jouant cette carte, vous pouvez : Déplacer le voleur et "voler" une carte "Matière première" au hasard dans la main du joueur de votre choix qui possède une ville en bordure de la région concernée.

Chevalier

En jouant cette carte, vous pouvez : Déplacer le voleur et "voler" une carte "Matière première" au hasard dans la main du joueur de votre choix qui possède une ville en bordure de la région concernée.

Chevalier

En jouant cette carte, vous pouvez : Déplacer le voleur et "voler" une carte "Matière première" au hasard dans la main du joueur de votre choix qui possède une ville en bordure de la région concernée.

Chevalier

En jouant cette carte, vous pouvez : Déplacer le voleur et "voler" une carte "Matière première" au hasard dans la main du joueur de votre choix qui possède une ville en bordure de la région concernée.

Chevalier

En jouant cette carte, vous pouvez : Déplacer le voleur et "voler" une carte "Matière première" au hasard dans la main du joueur de votre choix qui possède une ville en bordure de la région concernée.

Chevalier

En jouant cette carte, vous pouvez : Déplacer le voleur et "voler" une carte "Matière première" au hasard dans la main du joueur de votre choix qui possède une ville en bordure de la région concernée.

Chevalier

En jouant cette carte, vous pouvez : Déplacer le voleur et "voler" une carte "Matière première" au hasard dans la main du joueur de votre choix qui possède une ville en bordure de la région concernée.

Chevalier

En jouant cette carte, vous pouvez : Déplacer le voleur et "voler" une carte "Matière première" au hasard dans la main du joueur de votre choix qui possède une ville en bordure de la région concernée.

Chevalier

En jouant cette carte, vous pouvez : Déplacer le voleur et "voler" une carte "Matière première" au hasard dans la main du joueur de votre choix qui possède une ville en bordure de la région concernée.

Chevalier

En jouant cette carte, vous pouvez : Déplacer le voleur et "voler" une carte "Matière première" au hasard dans la main du joueur de votre choix qui possède une ville en bordure de la région concernée.

Progrès

Monopole

En jouant cette carte, vous pouvez : Désigner une matière première de votre choix. Tous les joueurs doivent vous donner toutes les cartes de cette matière première qu'ils possèdent.

Progrès

Construction de routes

En jouant cette carte, vous pouvez : Construire immédiatement deux tronçons de route sur le plateau de jeu, en respectant les règles de pose habituelles

Progrès

Construction de routes

En jouant cette carte, vous pouvez : Construire immédiatement deux tronçons de route sur le plateau de jeu, en respectant les règles de pose habituelles

Progrès

Découverte

En jouant cette carte, vous pouvez : Prendre immédiatement deux cartes "matière première" de votre choix du stock. Vous pouvez utiliser ces cartes pendant votre phase de construction.

Progrès

Découverte

En jouant cette carte, vous pouvez : Prendre immédiatement deux cartes "matière première" de votre choix du stock. Vous pouvez utiliser ces cartes pendant votre phase de construction.

Progrès

Monopole

En jouant cette carte, vous pouvez : Désigner une matière première de votre choix. Tous les joueurs doivent vous donner toutes les cartes de cette matière première qu'ils possèdent.

Coûts de Construction

Route

Colonie

Ville

Développement

(Route la plus longue : 2PV)

Coûts de Construction

Route

Colonie

Ville

Développement

(Chevalier le plus puissant : 2PV)

Coûts de Construction

Route

Colonie

Ville

Développement

(Route la plus longue : 2PV)

Coûts de Construction

Route

Colonie

Ville

Développement

(Chevalier le plus puissant : 2PV)

Bibliothèque

Marché

Université

Cathédrale

Hôtel de ville

(Route la plus longue : 2PV)

(Chevalier le plus puissant : 2PV)

(Route la plus longue : 2PV)

(Chevalier le plus puissant : 2PV)

Le chevalier le plus puissant 2 Points de Victoire

Le premier joueur qui possède 3 cartes "chevalier" devant lui, reçoit cette carte.

Dès qu'un joueur possède une carte "chevalier" de plus que le propriétaire actuel de la carte, il la reçoit immédiatement.

La route de commerce la plus longue 2 Points de Victoire

Le premier joueur qui possède une route continue d'au moins 5 pions "route" reçoit cette carte.

Si un joueur parvient à construire une route continue plus longue que le propriétaire de la carte, il la reçoit immédiatement.