

錬金術師

生産ダイスを振る前にプレイし、ダイスを振る代わりダイスを好きな目で置く。結果は両プレイヤーに適用される。イベントダイスは通常通り。

錬金術師

生産ダイスを振る前にプレイし、ダイスを振る代わりダイスを好きな目で置く。結果は両プレイヤーに適用される。イベントダイスは通常通り。

放火

ダイスを振って1〜5が出れば敵の建物を1つ破壊。6が出れば自分の建物が破壊される。

自分が建物を持っていない場合でもプレイできる。その場合6が出ても何も起こらない。破壊された建物カードは手札に戻されるがその場合、枚数制限が適用される。※港と騎士は建物ではない。

放火

ダイスを振って1〜5が出れば敵の建物を1つ破壊。6が出れば自分の建物が破壊される。

自分が建物を持っていない場合でもプレイできる。その場合6が出ても何も起こらない。破壊された建物カードは手札に戻されるがその場合、枚数制限が適用される。※港と騎士は建物ではない。

司教

「放火」または「盗賊」に対する防御カード。相手が失敗する数6に3, 4, 5を付け加える。相手がダイスを振る前に出さなければならない。

司教

「放火」または「盗賊」に対する防御カード。相手が失敗する数6に3, 4, 5を付け加える。相手がダイスを振る前に出さなければならない。

黒騎士

ダイスを振って1〜5が出れば敵の騎士を1人暗殺する。6が出れば自分の騎士が殺される。

防衛:「魔女」。自分が騎士を持っていない場合でもプレイ可。その場合6が出ても何も起こらない。

黒騎士

ダイスを振って1〜5が出れば敵の騎士を1人暗殺する。6が出れば自分の騎士が殺される。

防衛:「魔女」。自分が騎士を持っていない場合でもプレイ可。その場合6が出ても何も起こらない。

黒騎士

ダイスを振って1〜5が出れば敵の騎士を1人暗殺する。6が出れば自分の騎士が殺される。

防衛:「魔女」。自分が騎士を持っていない場合でもプレイ可。その場合6が出ても何も起こらない。

盗賊

ダイスを振り1〜5が出れば敵の資源2つを選んで奪う。6が出れば自分の資源が2つ奪われる。防御カード:「司教」。資源が1つしかない場合は1つ奪う。

キャラバン

資源2枚を好きな資源2枚に交換できる。資源は同じでなくともよい。例:森林の資源を2使って、鉱山と耕作地の資源を1ずつ増やす。

魔女

The Black Knight (黒騎士)に対する防御カード。相手が失敗する数6に3, 4, 5を付け加える。相手がダイスを振る前に出さなければならない。

魔女

The Black Knight (黒騎士)に対する防御カード。相手が失敗する数6に3, 4, 5を付け加える。相手がダイスを振る前に出さなければならない。

豪商

敵に2:1交易をさせる。敵から資源を2つまたは1つ取り、代わりに自分の資源を1つあげる。

この交易は使用できる資源の間でのみ行われ、さらにお互いに交易したものを受け入れる土地がなければならない。

豪商

敵に2:1交易をさせる。敵から資源を2つまたは1つ取り、代わりに自分の資源を1つあげる。

この交易は使用できる資源の間でのみ行われ、さらにお互いに交易したものを受け入れる土地がなければならない。

偵察

開拓地を建設するときに同時にプレイし、地形カードの山を全部見て好きなカード2枚を選び置ける。地形カードを切りなおし再び山にする。

このカードは両プレイヤーが3勝利ポイントなくともプレイできる。

偵察

開拓地を建設するときに同時にプレイし、地形カードの山を全部見て好きなカード2枚を選び置ける。地形カードを切りなおし再び山にする。

このカードは両プレイヤーが3勝利ポイントなくともプレイできる。

スパイ

敵からカードを盗む。このカードがプレイされたら相手は手札を公開し、その中から1枚選んで取る。取ったカードはすぐに使ってもよい。

スパイ

敵からカードを盗む。このカードがプレイされたら相手は手札を公開し、その中から1枚選んで取る。取ったカードはすぐに使ってもよい。

スパイ

敵からカードを盗む。このカードがプレイされたら相手は手札を公開し、その中から1枚選んで取る。取ったカードはすぐに使ってもよい。

市民戦争

どちらのプレイヤーも相手が選ぶ港または騎士を1つ失う。手番のプレイヤーが先に選ぶ。

どちらももっていない場合は何も起こらない。手札に戻される場合、枚数制限が適用される。

争い

騎士ゴマを持つプレイヤーのみプレイ可。相手の手札を見、2枚を拡大カードの山の一番下に戻す。相手は次の手番の最後まで補充不可。

建築マイスター

両プレイヤーは手札を1枚捨て、代わりに拡大カードの山から選んで1枚取る。

手番のプレイヤーから拡大カードの山を1つ選びそれを見てカード1枚を取る。相手プレイヤーは別の山から選んで取る。山の順序を変えてはいけない。選んだカードはその手番で使用可。

疫病

両プレイヤーに適用される。都市に接している地域は(あれば)資源を1つ失う。二つの都市に接している地域は2つ失う。

防衛カード: 公衆浴場、水道

疫病

両プレイヤーに適用される。都市に接している地域は(あれば)資源を1つ失う。二つの都市に接している地域は2つ失う。

防衛カード: 公衆浴場、水道

進歩

両プレイヤーに適用される。領土にある「修道院」「図書館」「大学(拡張セット)」毎に資源を獲得する。好きな地域カードを回す。

進歩

両プレイヤーに適用される。領土にある「修道院」「図書館」「大学(拡張セット)」毎に資源を獲得する。好きな地域カードを回す。

年末

イベントカードの山を切りなおす。

修道院 (建物)

手札の持てる最大数を1枚増やす。手番の終わりに補充できるカードが1枚増える。

修道院を失ったら、すぐに超過分のカードを山の一番下に戻す。

修道院 (建物)

手札の持てる最大数を1枚増やす。手番の終わりに補充できるカードが1枚増える。

修道院を失ったら、すぐに超過分のカードを山の一番下に戻す。

要塞 (建物)

隣接する地域を盗賊から守る。

ただし要塞に守られていない資源が8つ以上ある場合、鉱石と羊毛を要塞に守られているものも含め全て失う。

要塞 (建物)

隣接する地域を盗賊から守る。

ただし要塞に守られていない資源が8つ以上ある場合、鉱石と羊毛を要塞に守られているものも含め全て失う。

要塞 (建物)

隣接する地域を盗賊から守る。

ただし要塞に守られていない資源が8つ以上ある場合、鉱石と羊毛を要塞に守られているものも含め全て失う。

風車 (建物)

隣接する「耕作地」の生産を倍増する

製材所 (建物)

隣接する「森林」の生産を倍増する

レンガ工場 (建物)

隣接する「丘陵地」の生産を倍増する

鑄造場 (建物)

隣接する「鉱山」の生産を倍増する

羊毛工場 (建物)

隣接する「牧草地」の生産を倍増する

鍛冶屋 (建物)

領土内すべての騎士の騎士力を1ずつ増やす

鉱石港

鉱石2つと好きな資源1つを交換する。どこの資源でも交換でき、鉱石は2つの地域から出してもよい。

レンガ港

レンガ2つと好きな資源1つを交換する。どこの資源でも交換でき、レンガを2つの地域から出しても可。

木材港

木材2つと好きな資源1つを交換する。どこの資源でも交換でき、木材は2つの地域から出してもよい。

小麦港

小麦2つと好きな資源1つを交換する。どこの資源でも交換でき、小麦は2つの地域から出してもよい。

羊毛港

羊毛2つと好きな資源1つを交換する。どこの資源でも交換でき、羊毛は2つの地域から出してもよい。

黄金港

黄金2つと好きな資源1つを交換する。どこの資源でも交換でき、黄金は2つの地域から出してもよい。

水道 (建物)

「疫病」への防御カード。疫病カードが引かれても全領土の資源を一つも失わない。1勝利ポイント。

水道 (建物)

「疫病」への防御カード。疫病カードが引かれても全領土の資源を一つも失わない。1勝利ポイント。

公衆浴場 (建物)

「疫病」への防御カード。都市を囲む4地域が疫病にかからなくなる。1勝利ポイント。

公衆浴場 (建物)

「疫病」への防御カード。都市を囲む4地域が疫病にかからなくなる。1勝利ポイント。

教会 (建物)

「市民戦争」への防御カード。教会のある都市は市民戦争による被害を受けない。1勝利ポイント。

教会 (建物)

「市民戦争」への防御カード。教会のある都市は市民戦争による被害を受けない。1勝利ポイント。

カタンの巨人像 (建物)

2勝利ポイントになる。

港 (建物)

領土内の港の商業力を1ずつ上げる。1商業力。

図書館 (建物)

手札の持てる最大数を1枚増やす。手番の終わりに補充できるカードが1枚増える。1勝利ポイント。

図書館を失ったら、すぐに超過分のカードを山の一番下に戻す。

図書館 (建物)

手札の持てる最大数を1枚増やす。手番の終わりに補充できるカードが1枚増える。1勝利ポイント。

図書館を失ったら、すぐに超過分のカードを山の一番下に戻す。

市場 (建物)

商業力を2上げる

会計事務所 (建物)

商業力を3上げる

商人ギルド (建物)

商業力を4上げる

造幣局 (建物)

黄金1を好きな資源1に交換できる。1商業力。

公民館 (建物)

拡大カードを選ぶとき支払う資源が1になる。公民館を2つ建設しても支払う資源は1のまま。1勝利ポイント

公民館 (建物)

拡大カードを選ぶとき支払う資源が1になる。公民館を2つ建設しても支払う資源は1のまま。1勝利ポイント

↓最初の道路カード用

トーナメント

騎士のトーナメントポイント(赤)の多い方のプレイヤーが好きな資源を1つ獲得。同じ場合はどちらも獲得しない

有利な取引

風車ゴマをもってプレイヤーは相手から資源を1つ奪う。ただしストックできる地形を持つ場合に限る

豊作

両プレイヤーは好きな資源を1つ獲得する

盗賊の攻撃

防御されていない資源が8つ以上あれば、鉱石と羊毛を全て失う(防御されている物も含む)

トーナメント

騎士のトーナメントポイント(赤)の多い方のプレイヤーが好きな資源を1つ獲得。同じ場合はどちらも獲得しない

有利な取引

風車ゴマをもってプレイヤーは相手から資源を1つ奪う。ただしストックできる地形を持つ場合に限る

豊作

両プレイヤーは好きな資源を1つ獲得する

盗賊の攻撃

防御されていない資源が8つ以上あれば、鉱石と羊毛を全て失う(防御されている物も含む)