

1-2

Bürgermeister

Der Bürgermeister stärkt deinen Einfluss auf die Stände erheblich. Wenn der Bürgermeister zu deinem Gefolge stößt, darfst du 2 Karten deiner Wahl von den grauen Ständekarten nehmen (mit zwei Symbolen auf der Rückseite).

Fuhrmann

Der Fuhrmann kennt sichere Abkürzungen zwischen den Städten. Die Bewegung zwischen den Städten in Phase 2, Stadtauswahl, kostet 1 Knappen weniger (aber mindestens 1 Knappen).

Bettler

Falls deine Figur in Phase 3, Reihenfolge, auf dem Feld 0 der Knappenleiste der gewählten Stadt steht, bringt dir der Bettler 1 Einflusspunkt.

Königlicher Hofnarr

Wenn du zu Beginn der Phase 5, Waren lagern, das kleinste Pferdegesspann besitzt, erhältst du sofort 1 Einflusspunkt. Dein Wagen mag zwar langsam sein, aber dafür hast du Zeit genug für ein wenig Unterhaltung.

Freisasse

Gleich nachdem in Phase 5, Waren lagern, die Reihenfolge ermittelt wurde, darfst du 1 deiner Knappen auf das Landgut des Freisassen schicken (Karte abwerfen), um dort Frondienst zu leisten. Dafür erhältst du 1 Warenwürfel deiner Wahl von der Bank.

Burggraf

Jedes Mal, wenn du in Phase 5, Waren lagern, den Bonus für eine komplette Reihe in der Lagerhalle der Stände erhältst, bringt dir der Burggraf 1 Einflusspunkt.



Bürgermeister

Der Bürgermeister stärkt deinen Einfluss auf die Stände erheblich. Wenn der Bürgermeister zu deinem Gefolge stößt, darfst du 2 Karten deiner Wahl von den grauen Ständekarten nehmen (mit zwei Symbolen auf der Rückseite).

Sergeant

Der Sergeant verstärkt die Knappen. Immer, wenn du in Phase 2, Stadtauswahl, in eine unbesetzte Stadt ziehst, darfst du deine Figur auf Feld 1 der Knappenleiste stellen, anstatt auf Feld 0.

Stallknecht

Der Stallknecht kümmert sich um deine Pferde. Wenn die Reihenfolge zu Beginn von Phase 5, Waren lagern, ermittelt wird, zählt der Stallknecht, als ob du 1/2 silbernes Pferdesymbol mehr hättest (dieser Bonus gilt auch, wenn du den Stallknecht erst in dieser Runde erhalten hast).

Händler

Nachdem in Phase 5, Waren lagern, die Reihenfolge ermittelt wurde, darfst du sofort 1 deiner Warenwürfel gegen 1 beliebigen anderen Warenwürfel aus der Bank tauschen.

Markgraf

Jedes Mal, wenn du in Phase 5, Waren lagern, den Bonus für eine komplette Reihe in der Königlichen Lagerhalle erhältst, bringt dir der Markgraf 1 zusätzlichen Einflusspunkt.

Anwerber

In Phase 6, Aufräumen, erhältst du 1 Knappen.



3-4

Ratsherr

Der Ratsherr stärkt deinen Einfluss auf die Stände. Wenn der Ratsherr zu deinem Gefolge stößt, darfst du 1 Karte deiner Wahl von den grauen Ständekarten nehmen (mit zwei Symbolen auf der Rückseite).

Gastwirt

In Phase 1, Vorbereitung, gibst du dem Gastwirt 1 roten oder 1 grünen Warenwürfel.

Unterhändler

Der Unterhändler beschafft dir einen größeren Begleittrupp, wenn du eine Stadt verlassen musst. Wenn in Phase 2, Stadtauswahl, deine Figur auf Feld 3 der Knappenleiste oder darunter steht, muss jeder Spieler, der dir ein Angebot macht, mindestens 2 Knappen mehr bieten, als du. (Wenn die Figur z.B. auf Feld 1 steht, muss ein anderer Spieler dir mindestens 3 Knappen anbieten.)

Oberstallknecht

Der Oberstallknecht kümmert sich besonders gut um deine Pferde. Wenn die Reihenfolge zu Beginn von Phase 5, Waren lagern, ermittelt wird, zählt der Oberstallknecht, als ob du 1½ silberne Pferdesymbole mehr hättest (dieser Bonus gilt auch, wenn du den Oberstallknecht erst in dieser Runde erhalten hast).

Schneider

Der Schneider kennt sich mit Stoffen aus und hilft dir bei der Auswahl der besten Sorten. In Phase 5, Waren lagern, erhältst du für jeden blauen Warenwürfel, den du in einer Reihe platzierst, 1 zusätzlichen Einflusspunkt.

Kämmerer

Immer, wenn du in Phase 5, Waren lagern, eine Reihe auswählen müsstest, kannst du stattdessen 1 Warenwürfel dem Kämmerer geben (zurück in die Bank). Du erhältst dafür 4 Einflusspunkte und der nächste Spieler in der Reihenfolge darf eine Reihe auswählen. Die Fähigkeit des Kämmerers kann auch dann genutzt werden, wenn der abgegebene Warenwürfel in keine der Reihen der königlichen Lagerhalle oder der Lagerhalle der Stände passt.

Ratsherr

Der Ratsherr stärkt deinen Einfluss auf die Stände. Wenn der Ratsherr zu deinem Gefolge stößt, darfst du 1 Karte deiner Wahl von den grauen Ständekarten nehmen (mit zwei Symbolen auf der Rückseite).

Handwerker

In Phase 1, Vorbereitung, gibst du dem Handwerker 1 blauen oder 1 gelben Warenwürfel.

Steuereintreiber

In Phase 4, Steuereinnahmen, gibst du dem Steuereintreiber 1 zusätzlichen Steuerpfeil, d.h. du darfst zusätzlich die Gegenstände an einer Seite der sechseckigen Steuermarke nehmen, auf die kein Pfeil zeigt. Das gilt auch für die Phase, in welcher der Steuereintreiber zu deinem Gefolge stößt.

Dieb

Gleich nachdem in Phase 5, Waren lagern, die Reihenfolge ermittelt wurde, darfst du 1 beliebigen Warenwürfel von der Bank stehlen. Wenn du diese Fähigkeit nutzt, verlierst du 1 Einflusspunkt.

Weinhändler

Der Weinhändler hilft dir bei Auswahl und Lagerung der Weine. In Phase 5, Waren lagern, erhältst du für jeden roten Warenwürfel, den du in einer Reihe platzierst, 1 zusätzlichen Einflusspunkt.

Oberanwerber

In Phase 6, Aufräumen, erhältst du 2 Knappen.



5-6

Königlicher Jäger

Am Spielende, bevor irgendwelche anderen Gefolgsleute oder Ständekarten gewertet werden, erhältst du 2 Einflusspunkte für jeden Spieler, der zu diesem Zeitpunkt weniger Einflusspunkte hat als du.

Königin

Das Wohlwollen der Königin bringt dir am Spielende 5 Einflusspunkte.

Astrologe

Der Astrologe überzeugt den König, dass die Sterne einige deiner Gefolgsleute begünstigen. Am Spielende erhältst du 2 Einflusspunkte für jede deiner Steuermarken mit genau 4 Pfeilen.

Leutnant

Am Spielende, bevor irgendwelche Ständekarten gewertet werden, kannst du dem Leutnant bis zu 8 Knappen überstellen (abwerfen). Für jeden dieser Knappen erhältst du 1 Einflusspunkt. Abgeworfene Knappen können nicht dazu dienen, einen Gleichstand zu entscheiden.

Herold

Du erhält am Spielende für jedes Adligensymbol auf deinen Ständekarten 1 zusätzlichen Einflusspunkt.

Kanzler

Wenn am Spielende die Ständekarten gewertet werden, erhältst du 3 zusätzliche Einflusspunkte für jede Kategorie der Stände in der du gleich viele oder mehr Mitglieder als jeder andere Spieler hast.



Kammerfrau

Die Kammerfrau kennt sich bestens mit den Gepflogenheiten bei Hofe aus. Am Spielende erhältst du 3 Einflusspunkte.

Abt

Der Abt segnet einige Mitglieder aus deinem Gefolge. Am Spielende erhältst du 2 Einflusspunkte für jede deiner Steuermarken mit genau 3 Pfeilen (einschließlich dieser).

Kapitän

Am Spielende, bevor irgendwelche Ständekarten gewertet werden, kannst du dem Kapitän bis zu 3 Knappen überstellen (abwerfen). Für jeden dieser Knappen erhältst du 2 Einflusspunkte. Abgeworfene Knappen können nicht dazu dienen, einen Gleichstand zu entscheiden.

Bischof

Du erhältst am Spielende für jedes Geistlichensymbol auf deinen Ständekarten 1 zusätzlichen Einflusspunkt.

Gildemeister

Du erhältst am Spielende für jedes Bürgersymbol auf deinen Ständekarten 1 zusätzlichen Einflusspunkt.

Chronist

Der Chronist schreibt über manche Orte lieber als über andere. Am Spielende schau dir die Zahl der Stadt an, in der du in der letzten Runde des Spiels Steuern eingetrieben hast. Du erhältst zusätzliche Einflusspunkte in Höhe dieser Zahl.

