

Traduction des cartes

OBJETS

-Brunnen : Puits : payez une pépite d'or à la banque et piochez 1 carte.

-Hauptlingsstuhl : Trône : prenez 1 marchandise à votre adversaire et donnez-lui 1 de vos marchandises (de votre choix).

-Waage : Balance : tirez 2 cartes de la pioche, gardez en 1 et donnez l'autre à votre adversaire.

-Sudkessel : Chaudron : défaussez-vous d'1 ou 2 de vos cartes et piochez autant de nouvelles cartes.

-Boot : Bateau : Défaussez-vous d'1 de vos cartes en main ou d'1 de vos objets face visible (qui peut très bien être le "bateau" lui-même) et choisissez 1 marchandise dans le stock commun.

-Waffen : Armes : Défaussez-vous d'1 de vos cartes en main ou d'1 de vos objets face visible (qui peut très bien être la carte "Armes" elle-même) et prenez 2 pépites d'or de la banque.

-Vorräte : Stocks : piochez puis défaussez autant de cartes que nécessaire jusqu'à ce qu'une Carte Marchandises apparaisse. Prenez celle-ci dans votre main contre 1 pépite d'or payée

immédiatement à la banque ou contre une autre carte de votre main immédiatement défaussée.

-Trommeln : Tambours : Mettez une de vos marchandises dans le stock commun et piochez une carte.

-Maske der Wandlung : Masque du changement : avant de piocher (phase 1), échangez 1 de vos cartes en main contre la carte en haut de la défausse.

-Leopardenstatue : statue de Leopard : Payez 2 pépites d'or à la banque et choisissez une marchandise dans le stock commun.

PERSONNAGES

-FahrenderHändler : Commerçant ambulant : Posez 2 marchandises (au choix) du stock commun sur cette carte. Vous devez payer au moins une pépite d'or pour prendre les 2 marchandises. Chacun votre tour, vous devez augmenter ou passer afin d'être le meilleur enchérisseur. Le plus offrant paye le montant annoncé à la banque et obtient les 2 marchandises.

-Träger : Responsable : prenez jusqu'à 2 marchandises du stock commun ou piochez 2 cartes. Votre adversaire obtient ce que

vous n'avez pas choisi. (Attention : on ne reçoit des marchandises que si on a champs encore libres sur ses états de mark.).

-Portugiese : Portugais : Vendez des marchandises au stock pour 2 pépites d'or par marchandise.

-Korbmacherin : Tresseuse de paniers : Payez 2 pépites d'or à la banque et prenez jusqu'à 2 marchandises identiques dans le stock.

-ArabischerKaufmann : Commerçant arabe : Retournez 3 cartes de la pioche. Vous devez payer au moins une pépite d'or pour prendre les 3 cartes. Chacun votre tour, vous devez augmenter ou passer afin d'être le meilleur enchérisseur. Le plus offrant paye le montant annoncé à la banque et obtient les 3 cartes.

-WeiserMannausfernenLanden : Sage des pays lointains : S'applique sur les Cartes Marchandises : pendant ce tour, chaque achat vous coûte 2 pépites de moins et chaque vente vous fournit 2 pépites de plus.

-Wahrsagerin : Diseuse de vérité : Prenez une carte parmi les 6 premières cartes de la pioche : remettez les 5 cartes restantes sur la pioche sans changer leur ordre.

-Regenmacher : faiseur de pluie : Jouez cette carte pendant le tour de votre adversaire, après qu'il a utilisé une Carte Marchandises (pour acheter ou pour vendre). Prenez la Carte Marchandises dans votre main. Jouer le "Faiseur de pluie" ne coûte pas d'action ; la carte est défaussée après utilisation.

-Tänzerin : Danseuse : Vous pouvez jouer une Carte Marchandises avec 3 marchandises pour vendre 3 de n'importe quelles marchandises se trouvant dans vos Marchés (et pas obligatoirement celles illustrées sur la carte), et mettez-les ensuite dans le stock commun. La banque vous doit alors autant de pépites qu'indiquées sur le prix de vente sur la carte jouée. La Carte Marchandises ne coûte pas d'action supplémentaire.

-Schamane : Chaman : Échangez toutes les marchandises d'un type que vous avez dans vos Marchés, contre autant de marchandises d'un autre type dans le stock.

-Stammesaeltester : Vieillard décharné : Vous décidez : Soit votre adversaire doit se défausser de 3 cartes de sa main, soit vous piochez autant de cartes qu'il vous faut pour que votre main en contienne 5.

-Wächter : Garde : Jouez cette carte pendant le tour de votre adversaire, après qu'il a joué un Animal. La carte Animal devient inefficace pour les deux joueurs. Jouer le "Garde" ne coûte pas d'action ; la carte est défaussée après utilisation.

-Trommler : Joueur de tambour : Prenez un objet au choix dans la défausse et rajoutez-le à votre main.

ANIMAUX

-Pavian : singe : Vous et votre adversaire posez toutes les cartes de votre main face visible au milieu de la table. En commençant par vous, chacun de vous prend alternativement une carte dans sa main, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été redistribuées.

-Elefant : Éléphant : Vous et votre adversaire posez toutes vos marchandises au milieu de la table. En commençant par vous, chacun de vous prend alternativement une marchandise, jusqu'à ce que toutes les marchandises aient été redistribuées.

-Loewe : Lion : Vous et votre adversaire posez toutes vos Cartes Objets qui étaient déjà posées face visible au milieu de la table. En commençant par vous,

chacun de vous prend alternativement une carte qu'il dépose face visible devant lui, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été redistribuées.

-Schlange : serpent : Votre adversaire et vous pouvez garder chacun 1 objet de votre choix posé face visible. Les autres objets sont défaussés.

-Krokodil : crocodile : Défaussez 1 Objet de votre adversaire. Vous pouvez utiliser une fois cet objet (excepté le "masque du changement"). L'utilisation du Crocodile ne coûte pas d'action supplémentaire.

-Papagei : Perroquet : Prenez 1 marchandise à votre adversaire et posez la sur l'un de vos marchés.

-Gepard : Guépard : Votre adversaire décide : soit il doit vous donner 2 pépites d'or, soit vous pouvez piocher 2 cartes.

-Hyäne : Hyène : 1 De ses cartes considéraient et prenaient-toi les cartes de main de ton adversaire sur ta main (Regardez les cartes qui se trouvent dans la main de votre adversaire et prenez-en une). En retour, vous devez lui donner une carte de votre main (de votre choix). Cela peut très bien être la carte que vous venez de prendre à votre adversaire

Imprimez ce document sur un papier découpé au format 190mm x 190mm