

## LAND



### Terrain

Pendant une découverte de nouvelles terres, regardez les 4 hexagones du sommet de la pile, choisissez l'un d'eux et remélanguez les autres dans la pile.

## AUSDAUER



### Endurance

Vous pouvez utiliser 3 points de mouvement supplémentaires pendant votre déplacement.

## AUSDAUER



### Endurance

Vous pouvez utiliser 3 points de mouvement supplémentaires pendant votre déplacement.

## MANA-RAUB



### Vol de Mana

Prenez immédiatement un Mana à un adversaire de votre choix.



## VERTREIBUNG

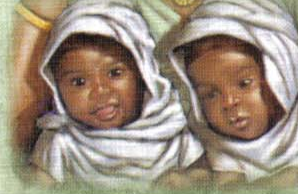


### Expulsion

Vous pouvez déplacer une tribu (sans l'éventuelle ressource qu'elle porte) ou une hutte adverse (avec son marqueur d'offrande) jusqu'à 3 hexagones.



## FRUCHTBARKEIT



### Fertilité

Si vous choisissez l'action « Accroître la population », recevez 2 tribus au lieu d'une.

## PRIESTER



### Prêtre

Vous recevez ce tour-ci le double du montant normal de Mana à un lieu saint de votre choix.

## PRIESTER



### Prêtre

Vous recevez ce tour-ci le double du montant normal de Mana à un lieu saint de votre choix.

## HEILIGER STEIN



### Pierre sacrée

Déplacez immédiatement votre cylindre de Mana de 2 cases vers la droite, sans dépasser la poutre de Mana.

## TELEPORT



### Téléportation

Vous pouvez déplacer un bois, une pierre ou une tribu (avec l'éventuelle ressource qu'elle porte) vers un autre hexagone (sauf le Temple).