



MEDECIN			
Coût	1 taler		
Nbre Joueur	2	3	4
Nbre carte	1	2	3

Le joueur doit rajeunir de 10 ans un de ses nobles ou vieillir de 10 ans n'importe quel noble adverse



DEMENAGEMENT			
Coût	1 taler		
Nbre Joueur	2	3	4
Nbre carte	2		

Déplacez n'importe lequel de vos nobles (couple ou baron) placé sur un emplacement noble vers un autre emplacement noble. S'il n'y a pas d'emplacement libre dans la province choisie, un chevalier est retiré (sauf si le chevalier est sur 1 case château).



PAPE			
Coût	1 taler		
Nbre Joueur	2	3	4
Nbre carte	1		

Le joueur dispose d'1 voix supplémentaire pour l'élection de l'empereur à la phase 6. Cette voix n'est liée à aucune province.



INFLUENCE RELIGIEUSE			
Coût	2 talers		
Nbre Joueur	2	3	4
Nbre carte	1		

Cette carte peut-être jouée seulement dans un archevêché. Le possesseur décide à, la phase 6, avant l'élection quel archevêché est concerné. Tous les nobles et chevaliers de la même couleur que le souverain de l'archevêché rapportent chacun 1 voix.



EXCLUSION			
Coût	1 taler		
Nbre Joueur	2	3	4
Nbre carte	1		

Une province laïque (duché), sera exclue lors de l'élection de l'empereur. Le joueur décide, à la phase 6, avant l'élection le duché impliqué. Si les 2 cartes influence religieuse et exclusion sont jouées au même tour, application dans l'ordre du tour.



DON			
Coût	2 talers		
Nbre Joueur	2	3	4
Nbre carte	1		

Le joueur reçoit 1 point de victoire



IMMIGRATION			
Coût	3 ou 5 Talers		
Nbre Joueur	2	3	4
Nbre carte	2	3	4

Prenez dans votre réserve un baron (3Talers) ou un couple (5 Talers) âgés de 15 ans, et posez le sur une case noble libre d'une province de votre choix. Si pas d'emplacement libre dans la province choisie, un chevalier est retiré (sauf château).



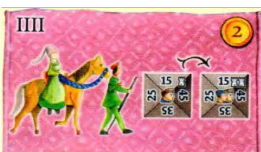
CONSTRUCTION DE VILLE			
Coût	4 talers		
Nbre Joueur	2	3	4
Nbre carte	1	2	3

Posez un de vos pions ville sur un emplacement ville libre de votre choix. Pour les 2 premiers achats de ville, marquez 1 pt de victoire, pour le 3ème achat de ville marquez 2 points.



ANOBLISSEMENT			
Coût	2 talers		
Nbre Joueur	2	3	4
Nbre carte	1		

Transformez 1 chevalier, placé uniquement sur 1 case noble (pas dans 1 case château), en 1 baron âgé de 15 ans (pris dans votre réserve)



FILLE DE ROI ETRANGER			
Coût	2 talers		
Nbre Joueur	2	3	4
Nbre carte	1		

Retournez un baron du côté couple. L'âge reste inchangé.



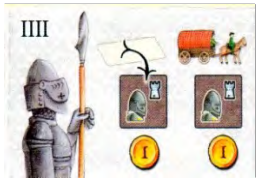
EMINENCE GRISE			
Coût	0 taler		
Nbre Joueur	2	3	4
Nbre carte	1		

Utilisé uniquement par le souverain de Brandebourg. Au début de la phase 5, vous pouvez posé un baron de 45 ans (pris dans votre réserve) à gauche de l'emplacement privilège dans une province de votre choix. Vous disposez d'1Pt d'influence supplémentaire. Ce baron ne peut pas devenir empereur ou souverain.



DEVENIR EMPEREUR			
Coût	0 taler		
Nbre Joueur	2	3	4
Nbre carte	1		

Vous revendiquez le trône d'empereur et provoquez la prochaine élection. A la prise de cette carte, la phase 4 s'arrête immédiatement pour vous. Cette carte ne peut pas être prise par l'empereur en fonction.



CHEVALIER			
Coût	1 taler		
Nbre Joueur	2	3	4
Nbre carte	illimité		

Vous posez un chevalier de votre réserve sur un emplacement libre noble ou château, ou vous déplacez un de vos chevaliers d'une case noble ou château, vers une case libre, noble ou château. Un chevalier ne remplace pas un autre chevalier. Tant que l'on a pas passé cette action peut toujours être jouée. La carte n'est pas prise devant soi.

PRIVILEGE DES SOUVERAINS

ARCHEVECHE DE TRIER:

Le souverain de Trier peut lors de la phase 4, acheter une carte action jouable en phase 4 qui n'est plus disponible (il doit payer la carte). Trier est dirigé uniquement par un baron.

ARCHEVECHE DE KÖLN:

Le souverain peut gratuitement lors de la phase 4, rajeunir de 10 ans un de ses nobles (baron ou couple) ou vieillir de 10 ans un noble adverse (baron ou couple). Köln est dirigé uniquement par un baron.

ARCHEVECHE DE MAINZ:

Le souverain remporte 1 pt de victoire à la phase 5. Mainz est dirigé uniquement par un baron.

DUCHE DE RHEIN:

Le souverain peut gratuitement, lors de la phase 4, poser un baron de 15 ans pris dans sa réserve sur une case "noble" libre de son choix. La règle habituelle est appliquée pour le remplacement d'un chevalier. Rhein est dirigé par un baron ou un couple.

DUCHE DE SACHSEN:

Le souverain remporte 2 Talers à la phase 1. Mainz est dirigé par un baron ou un couple.

DUCHE DE BRANDENBOURG:

Le souverain, peut lors de la phase 4, prendre la carte éminence grise et l'appliquer à la phase 5. Brandenburg est dirigé par un baron ou un couple.

DUCHE DE BÖHMEN:

Le souverain dispose de 2 voix au lieu d'1 durant l'élection de l'empereur à la phase 6. Böhmen est dirigé par un baron ou un couple.

Si le poste de souverain est vacant, personne n'exerce le privilège de la province.

Lorsque un privilège a été exercé, la tuile du souverain est déplacé sur la case privilège.

Au début du nouveau tour, les tuiles sont replacées sur l'emplacement souverain correspondant.

REVENUS: **6 talers de revenu de base**

1 Taler par ville possédée (ville de sa couleur)

1 taler par ville contrôlée (souveraineté dans la province)

2 talers pour le souverain de Sachsen.

Revenu maximum par joueur 12 Talers