

Der geniale Merthin entwickelt einen neuartigen Hebebaum.
Ogni giocatore può scambiare 1 materiale da costruzione con 3 Monete o 2 punti vittoria.

Merthins erster Auftrag als Baumeister: Vater Joffroi beauftragt ihn, das Dach der Kirche von St. Mark zu reparieren.
Il Progetto di Costruzione "St. Mark" viene posizionato sul Tabellone di gioco.

Graf Roland ernannt Merthins skrupellosen Bruder Ralph zum Herrn von Wigleig.
Il favore "Conte di Shiring" deve essere coperto dal segnalino "Non disponibile".

Eine Bande Geächzter treibt ihr Unwesen vor der Stadt.
Ogni giocatore perde 1 Moneta o 2 punti vittoria.

Der Kaufmann Buonaventura Caroli kommt nach Kingsbridge.
Ogni giocatore può scambiare 1 Lana con 3 Monete.

Caris lernt von den Italienern, wie Tuch mit Maun rot eingefärbt wird.
I tessuti possono immediatamente essere venduti al mercato (rimuovere il segnalino "Non disponibile").

Mattie Wise zeigt Caris, wie man Heilbrände aus Kräutern braut.
Ogni giocatore può scambiare 1 Moneta con 1 Conoscenza Medica.

Nach Ambroys Tod wird der ehrgeizige und durchtriebene Godwyn Prior von Kingsbridge.
Ogni giocatore deve scartare Carte Azione fino ad avere 6 carte nella pila degli scarti.

Die arme Landbevölkerung musste vom Stehlen leben. Auch die junge Gwendolaf.

Ogni giocatore può scambiare 1 Moneta con 1 Devozione.

Weil die Arbeiten an der Brücke noch andauern, verliert der Wollmarkt an Zuspruch.

La Lana può essere venduta al Mercato solo per 1 Moneta.

Graf Roland von Shiring verlangt Wegezoll.

L'attivazione delle azioni "Grano" e "Materiali costruzione" costa 1 Moneta.

Auf dem Schlachtfeld beginnt Raiphs rasanter Aufstieg.

Ogni giocatore che paga 1 Devozione può tirare il dado e ricevere il risultato corrispondente in punti vittoria.

Caris empfiehlt den behandelnden Nonnen das Tragen eines Mundschutzes.

Ogni giocatore può scambiare 1 Devozione per 2 Conoscenze Mediche.

Mit Godweyns Hilfe wird Baumeister Elfrie Ratschlester im Gemeinderat.

Con l'eccezione del Palazzo del Priore, non possono essere costruiti i Progetti di Costruzione presenti.

Prior Godweyn stiehlt das Geld der Nonnen, um sich den Traum vom eigenen Palast zu erfüllen.

Il Progetto di Costruzione "Palazzo del Priore" viene posizionato sul Tabellone di gioco.

Nach der Anklage wegen Hexerei bleibt Caris keine Wahl. Sie wird Nonne im Kloster von Kingsbridge.

Ogni giocatore che rinuncia alla propria Azione riceve 1 Conoscenza Mediche.

König Edward III. führt Krieg gegen Frankreich.

La fase delle Azioni viene cancellata e i giocatori devono scartare 2 Carte Azione.

Advokat Gregory Longfellow setzt die Interessen des Königs durch.

Ogni giocatore che non possiede segnalini Lealtà perde 1 Moneta o 1 punto vittoria.

Aus Habgier lässt Prior Godwyn private Webstühle verbieten. Dabei baut Merthin eine Walkmühle außerhalb der Stadt.

Il "Progetto di Costruzione" "Mulino per la follatura" viene posizionato sul tabellone di gioco.

Caris widmet ihr Leben der Heilung und Pflege krankter Menschen.

Ogni giocatore riceve 1 punto vittoria per ogni segnalino Conoscenze Mediche che possiede.

Prior Godwyn und Philemon initiieren einen Ketzerprozess.

Il giocatore con la Devozione più bassa perde 1 punto vittoria.

Die Geächteten tapfen in die Falle.

Entrambe i Favori "Fuorilegge" devono essere coperti con 1 segnalino "Non disponibile".

Caris schreibt einen medizinischen Ratgeber. Mit großem Erfolg.

Ogni giocatore che possiede almeno 2 Conoscenze Mediche riceve 2 Monete.

Merthin kehrt mit seiner Tochter Lolla aus Florenz nach Kingsbridge zurück.

Ogni giocatore riceve un materiale da costruzione a scelta o 1 Conoscenze Mediche.

Im Zuge der Pest halten Laster und Chaos Einzug in Kingsbridge.
Ogni giocatore dovrà scegliere casualmente la carta Azione da scartare.

Kingsbridge wird auch von der zweiten Pestwelle nicht verschont.
Tramite la Carta Azione "Affetti" ogni giocatore riceve la rendita solo da 1 Casa.

In Kingsbridge erkranken immer mehr Menschen an der Pest.
Ogni giocatore perde 1 Casa. Chi non possiede case sul tabellone di gioco perde 2 punti vittoria.

Wegen der Pest findet kein Wollmarkt.
Tessuto e Lana non sono più in vendita.

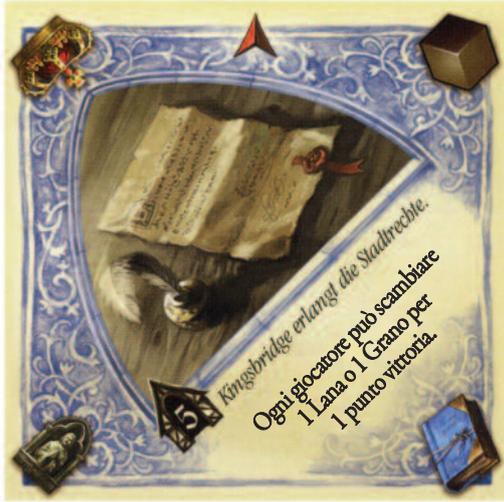
Bischof Henry wird Nachfolger des in Frankreich gefallenen Richard.
Ogni giocatore che ha ancora in mano la Carta Azione "Favore" ottiene 1 Devozione o 1 Lealtà.

Ralph Fitzgerald wird zum Ritter geschlagen und Graf von Shiring.
Ogni giocatore perde due beni a scelta: Moneta, Lana, Tessuto, Pietra, Legno o Grano.

Nur auf ihre eigene Rettung bedacht nach St. John in the Forest.
Le caselle dei favori "Vescovo" e "Priore" vengono coperte da segnalini "Non disponibile".

Nach Mutter Cecilia's Tod wird Carris Priorin und lässt von Merthin ein neues Hospital bauen.
Il Progetto di Costruzione "Ospedale" viene posizionato sul tabellone di gioco.





I
1337 - 1338

Metrete 1 materiale da costruzione su ogni progetto non completato (prima Pietra poi Legno).

Rimuovete i segnalini "Non disponibile".

Rimuovete gli Eventi permanenti.

Doveri: 2 Devozione, 2 Grani, 2-5 Monete (in base al dado)

Eventuale perdita di punti vittoria e punizioni (vedi sommario)

Protezione dalle punizioni: utilizzare Lealtà

II
1339 - 1347

Metrete 1 materiale da costruzione su ogni progetto non completato (prima Pietra poi Legno).

Rimuovete i segnalini "Non disponibile".

Posizionate il Progetto di Costruzione "Torre" sul tabellone di gioco.

Doveri: 2 Devozione, 2 Grani, 2-5 Monete (tirare dado)

Eventuale perdita di punti vittoria e punizioni (vedi sommario)

Protezione dalle punizioni: utilizzare Lealtà

III
1348 - 1350

Metrete 1 materiale da costruzione su ogni progetto non completato (prima Pietra poi Legno).

Rimuovete i segnalini "Non disponibile".

Rimuovete gli Eventi permanenti.

Doveri: 2 Devozione, 2 Grani, 2-5 Monete (in base al dado)

Eventuale perdita di punti vittoria e punizioni (vedi sommario)

Protezione dalle punizioni: utilizzare Lealtà

IV
1351 - 1361

Metrete 1 materiale da costruzione su ogni progetto non completato (prima Pietra poi Legno).

Doveri: 2 Devozione, 2 Grani, 2-5 Monete (in base al dado)

Eventuale perdita di punti vittoria: si perdono doppi punti invece delle punizioni!

Protezione dalla perdita dei doppi punti: utilizzare Lealtà

Punti vittoria addizionali: materiali da costruzione = 1 Monete = 1/2

 **Penitenza:**
Al primo turno del Capitolo successivo la Carta Azione da scartare non si sceglie ma viene pescata a caso.

 **Elemosina:**
Nessuna rendita dalla Carta Evento al primo turno del Capitolo successivo.

 **Corte Reale:**
Nessuna Azione al primo turno del Capitolo successivo: scartare le 2 Carte Azione nelle rispettive pile.

 **Penitenza:**
Al primo turno del Capitolo successivo la Carta Azione da scartare non si sceglie ma viene pescata a caso.

 **Elemosina:**
Nessuna rendita dalla Carta Evento al primo turno del Capitolo successivo.

 **Corte Reale:**
Nessuna Azione al primo turno del Capitolo successivo: scartare le 2 Carte Azione nelle rispettive pile.

 **Penitenza:**
Al primo turno del Capitolo successivo la Carta Azione da scartare non si sceglie ma viene pescata a caso.

 **Elemosina:**
Nessuna rendita dalla Carta Evento al primo turno del Capitolo successivo.

 **Corte Reale:**
Nessuna Azione al primo turno del Capitolo successivo: scartare le 2 Carte Azione nelle rispettive pile.

 **Penitenza:**
Al primo turno del Capitolo successivo la Carta Azione da scartare non si sceglie ma viene pescata a caso.

 **Elemosina:**
Nessuna rendita dalla Carta Evento al primo turno del Capitolo successivo.

 **Corte Reale:**
Nessuna Azione al primo turno del Capitolo successivo: scartare le 2 Carte Azione nelle rispettive pile.