


















 <p><b>Village: 2 points d'influence</b> Construire un village nécessite 1 tuile agriculture. Ne peut se déplacer. (*)</p>	 <p><b>Architecte (Baumeister)</b> Construire un fort ou un village (*)</p>
 <p><b>Villageois: 1 point d'influence</b> 4 points de mouvement. Ne peut transister en diagonale via les forts. (*)</p>	 <p><b>Commandant (Feldherr)</b> Ajouter ou déplacer des villageois (*)</p>
 <p><b>Abbé: 1 point d'influence</b> 3 points de mouvement. Les joueurs ne peuvent placer un village ou villageois dans la province tant que leur abbé n'est pas présent. (*)</p>	 <p><b>Amiral (Admiral)</b> Ajouter un navire ou déplacer 1 ou 2 navires</p>
 <p><b>Fort: 1 point d'influence</b> Ne peut se déplacer.</p>	 <p><b>Abbé (Abt)</b> Ajouter l'abbé ou le déplacer (*)</p>
 <p><b>Navire: 1 point d'influence</b> Maximum 2 navires (de couleur différente) dans un port. (à 2 joueurs max. 1 navire/port).</p>	 <p><b>Fermier (Bauer)</b> Récolter 1 tuile agriculture. Utilisation d'une chaîne de villageois et 1 navire.</p>
<p>(*) Si une province contient 7 pions (abbés, villages et villageois), on ne peut plus placer de pions dans celle-ci.</p>	

 <p><b>Village: 2 points d'influence</b> Construire un village nécessite 1 tuile agriculture. Ne peut se déplacer. (*)</p>	 <p><b>Architecte (Baumeister)</b> Construire un fort ou un village (*)</p>
 <p><b>Villageois: 1 point d'influence</b> 4 points de mouvement. Ne peut transister en diagonale via les forts. (*)</p>	 <p><b>Commandant (Feldherr)</b> Ajouter ou déplacer des villageois (*)</p>
 <p><b>Abbé: 1 point d'influence</b> 3 points de mouvement. Les joueurs ne peuvent placer un village ou villageois dans la province tant que leur abbé n'est pas présent. (*)</p>	 <p><b>Amiral (Admiral)</b> Ajouter un navire ou déplacer 1 ou 2 navires</p>
 <p><b>Fort: 1 point d'influence</b> Ne peut se déplacer.</p>	 <p><b>Abbé (Abt)</b> Ajouter l'abbé ou le déplacer (*)</p>
 <p><b>Navire: 1 point d'influence</b> Maximum 2 navires (de couleur différente) dans un port. (à 2 joueurs max. 1 navire/port).</p>	 <p><b>Fermier (Bauer)</b> Récolter 1 tuile agriculture. Utilisation d'une chaîne de villageois et 1 navire.</p>
<p>(*) Si une province contient 7 pions (abbés, villages et villageois), on ne peut plus placer de pions dans celle-ci.</p>	