

紀元1701 カードゲーム

【出版】:KOSMOS 【デザイン】:クラウス・トイバー
【Ben Baldanzaの英訳に基づくルール抄訳】:海長とオビ湾

テーマ

紀元1701年。女王陛下のために船乗り達は未知なる島へ航海に旅立ちます。
島は肥沃で自然豊か、山では鉱山を見つけることもできます。まさに絶好の開拓地です。
島の先駆者は船を下り、木を伐採し、村を2つ設立し、その間に家を建て、羊毛で布を作り、さらに移住者のための食料も確保しなくてはなりません。
あなたの先駆者達は入植者となり、そして市民となっていきます。しかしながら、島の反対側には異なる先駆者達が上陸しており、同じように島の開拓を進めています。
あなたは他の開拓者よりも早く成功し、女王陛下の支持を勝ち取ることができるでしょうか。

コンポーネント

- ・カード 120枚
- ・特殊ダイス 2個
- ・制海権駒 1個
- ・商業特権駒 1個

ゲームの準備

まず、カードの裏の絵ごとに分類してください。カードには時代カード、住民カード、航海カード、建設カードの4種類があります。

時代カード



先駆者

入植者

市民

住民カード



入植者

市民

商人

航海カード

建設カード(ライオン左)(ドラゴン右)



建設カードにはライオンのものと、ドラゴンのものがあることに注意してください。幾枚かのカードには、この紋章のうちのどちらかがついている場合もあります。

ライオンの建設カードと、ドラゴンの建設カードも混ざらないように分別しておきます。

プレイヤーは向かい合って座ります。それぞれ、ライオンかドラゴンか片方の建設カードを受け取ります。

各プレイヤーはこのカードを使って開拓者の配置を行います。

まず最初に、アルファベットのマークの有るカードはその順番に従って並べます。



そして最後に、各プレイヤーは決めた順番が変わらないように注意しながらカードをオープンの状態にします。



まず、住民カードを斜めに配置していきます。地形、倉庫、帆船カードなどです。これらは特に決められた配置ではありません。しかしながら、初歩的なケースとして、この写真のように並べることを推奨します。まず先駆者の左斜めに2つの倉庫を置きます。帆船は概要カードの上に置きます。レンガは右の先駆者の左右に置きます。同様に鉱山も右の先駆者の左右に置きます。



[注意] 全てのカードはテキストが自分の方を下にして読めるように配置しなければなりません。

時代カードの山(裏がローマ数字の ~)は、それぞれが9枚ずつになるように2つに分割します。合計6つになった時代カードの山と、住民カードの山、航海カードの山を2人の間のスペースに置きます。



各プレイヤーは2つのパイオニア時代カードの山から一つを選び、そこから3枚カードを引きます。6つの時代カードの山には、自分の開拓地に配置するための建築物カードと、カードを捨てることにより効果を発揮するアクションカードがあります。

最後にサイコロ、キャノン砲駒、お金の袋駒をプレイエリア横の適当な場所に置いてください。
これで準備は終了です。

ゲームの基本

このゲームのゴールは、道具を使い建物を建てることで、先駆者を入植者に、入植者を市民に、市民を商人にすることです。これらをアップグレードさせる事で女王による名誉ポイントを得ることができます。

先駆者はポイントになりません。しかし、アップグレードした入植者は1名誉ポイントになります。

最も早く、7名誉ポイントに達するか、商人を2つ持つことが出来たらゲームに勝利する事が出来ます。



地形と道具

ゲームを通して、プレイヤーは新しい建築物カードを自分の開拓地に配置する事により、建物を建てていき、住民をアップグレードさせます。道具は住民をアップグレードするにも、建物を建てるのにも用いられます。地形から捻出できる道具を資源と呼び、他の方法で受け取る事の出来る道具とは切り離して考えます。

ポイントの3(ラムとタバコと倉庫)を見てください。プレイヤーの所有する資源は地形カードに書かれています。全ての地形カードには所有している資源の数を表す目印があります。プレイヤーの所有する資源の数は、その地形の下にしている部分に表されています。

地形カードに書かれたサイコロの出目が振られることで、より多くの資源を得ることができるようになります。一致する出目が振られたとき、対応する地形カードを反時計回りに90度回転させることで、1つ利益が加えられた事を示す事が出来ます。



例 Aの時点では木を一つ所有している状態です。その後Bのようにサイコロで2が振られると、Cのようにカードを90度半時計回りに回転させます。その結果、Dのようにこのプレイヤーは木を2つ所有する事になります。

建築物を建てるためには資源が必要です。資源を使用する場合、地形カードを時計回りに90度回転させることにより、資源が使用したことを示します。



例 このプレイヤーは木を一つ所有していました。そして建設のために木を一つ消費する事になりました。このプレイヤーは木を失った事を示すために、カードを時計回りに90度回転させました。

帆船

帆船は地形とは異なります。カードの4辺にはローマ数字の ~ が示されています。これらは船の状態を表しています。カードの下に来ているローマ数字が大きいほど、帆船は強い状態です。最初は、ローマ数字の I が下になるようにしてください。もし帆船カードに書かれているサイコロの出目が振られた場合、地形カードと同じように、90度半時計回りに回転させ、帆船の状態を強化してください。



ラム酒とタバコと倉庫

ラム酒とタバコは地形カードからは生み出されません。よってこれらは資源とはみなされませんが、より高度な商品として扱われます。これらの商品を得るには、帆船を使用して航海に必要があります。(詳しくは航海の説明を参照してください。)またこれらの商品は倉庫に保管されます。



ゲームの始め、これらの**倉庫**は空の状態です。ゲーム中、ラム酒かタバコを手に入れた場合は、対応する倉庫のカードを90度半時計回りに回転させることにより、その商品を何個格納しているかを示すようにしてください。もちろん、それらの商品を消費した場合は、時計回りに回転させ、個数が減った事を示します。それぞれの倉庫は、商品を3つまで格納する事が可能です。(限度です。)

重要

これらの商品は、地形カードとはまったく関係がありません。また、サイコロやアクションカードによる影響も受けません。これらは航海を通してのみ手に入れることができ、また住民をアップグレードする事でのみ消費する事ができます。

ヴィレッジセンター

各プレイヤーの**ヴィレッジセンター**はお金を収納することができます。**地形カード**などと同じように、カードの下になっている部分で所持金を確認する事ができます。また同時に、住民がどれだけの**不満**を感じているかも表しています。

ゲームの始め、プレイヤーは合計6ゴールドと、2人の**不満な市民**を持っていることとなります。(2つのヴィレッジセンターの合計です。)



お金は、航海をしたときにラムかタバコを買うために使用します。また、海賊の攻撃を防ぐためにも使用されます。お金を消費した場合は、地形カードと同じようにヴィレッジセンターを90度時計回りに回転させ、所持金を示すようにします。もちろんお金を獲得した場合は、反時計回りに回転させます。

お金は最高で8ゴールドまでしか貯めることができません。それ以上は獲得しても捨てられる事になります。

もしヴィレッジセンターのお金が尽きたときは、ヴィレッジセンターカードを裏返します。これは開拓地の一部が財政難で**混乱**に陥っていることを表しています。ヴィレッジセンターが**混乱状態**にある間、その上下の地形カードは**資源**を増やす事ができません。その上、**混乱状態**のときは**不満な市民**を4人持っている状況になります。

もしまた1ゴールドでもお金を獲得する事ができたら、ヴィレッジセンターカードを表返し、お金を持っていることを示すようにします。



例 このプレイヤーはヴィレッジセンターの最後のお金を消費しました。彼はこのヴィレッジセンターに残り1ゴールドしかありませんでしたので、このカードを裏返さなくてはなりません。これにより、このヴィレッジセンターは混乱状態となりました。

もし両方のヴィレッジセンターが混乱状態に陥った場合、そのプレイヤーは即座に敗北する事になります。

つまり、残り1ゴールドしかない状態では、お金の消費 = 敗北という状況になります。

しかも、アクションカードの中には所持金を減らすものもありますので、少ない所持金しか持たない状態は非常にリスクの高い状況と言えます。



ゲームの進め方

数字の書かれたサイコロを振って、適当に先行プレイヤーを決定してください。
各プレイヤーのターンは、下記の3フェイズで構成されます。

1. ダイスフェイズ

プレイヤーは2つのサイコロを振ります。

A: まず、数字ダイスの結果を判定します。

B: 次に、イベントダイスの結果を判定します。

2. アクションフェイズ

プレイヤーは下記の行動の中から、好きな順番で、難度でもアクションを行うことができます。

A: 建設する。(開拓地に建築物を建てるか、住民をアップグレードさせる。)

B: 船の状態を改善する。

C: アクションカードをプレイする。

D: 資源トレードの交渉を行う。

E: 建築物の能力を使用する。

3. 最終フェイズ

プレイヤーは下記の行動の中から一つを選び、ターンを終えます。

A: 航海を行う。

B: 3枚になるまで手札を補充する。

1. ダイスフェイズ

自分のターンが始まったら、まず2つのダイスを両方とも振ってください。

まずは数字ダイスの結果を判定し、その後にイベントダイスの結果を判定します。

数字ダイスの判定

数字ダイスの結果は両方のプレイヤーに利益をもたらします。ダイスの数字に対応する地形カードを回し、資源を獲得してください。また、その他の数字ダイスに対応するカードも回転させます(例えば船)。

ただし、1枚の地形カードは資源が3つまでが限界です。同様に船の状態は が限界です。これ以上はダイスに対応する数字が出てまったく意味がありません。

建築物に対応する出目が振られた場合については、後で詳しく説明します。

イベントダイスの判定

イベントダイスの結果判定については、イベントカードに記載されています。大入の結果は双方に適用されます。

火事: プレイヤーは、自分の市民と商人の数だけ、ゴールドを支払わなければなりません。

女王: 不満な市民が4人以下のプレイヤーは好きな資源の一つ得ることができます。

税金: 幸福な住民のいる建築物一つにつき1ゴールドを得ることができます。

外交: プレイヤーは1つのゴールドと1つの資源を交換する事ができます。

商業特権: 商業権を持っているプレイヤーは、相手から資源の一つ得ることができます。

海賊行為: キャノン砲駒を持つプレイヤーはその制海権により、好きな資源の一つ得ることができます。



2. アクションフェイズ

A: 建設する。

建築コストについて
建築コストが必要なカードには2種類あります。
建築物カードと住民カードです。

プレイヤーは手札から建築物カードを自分の開拓地に配置する事ができます。

プレイヤーは2人の間にあるカードの列から使用できる住民カードを選び、既にある住民カードをアップグレードさせる事ができます。

いずれの建設についても資源を必要とします。

必要な資源のコストは建築物カードの右上、住民カードなら裏側の右上に記載されています。



例 大砲製造工場のコストはレンガ、木、工具が1つずつ必要です。また先駆者を入植者にするには木と布がそれぞれ2つずつ必要です。

建築コストを支払う

資源を消費したときの処理は以前に述べたとおりです。対応する地形カードを時計回りに回転させて調整してください。建築コストを払う事ができたら、実際に建設を始めてください。

建設する場所

建築物は、各住民カードの上下にそれぞれ2枚まで置く事ができます。つまり、16箇所の建設可能な土地があります。(念のため、建設可能な場所は下記の図のとおりです。)

手札に建築物カードがあって、さらにそのコストを支払う事ができるのなら、空いている建設可能なスペースのどこにでも配置する事ができます。



住民をアップグレードする

住民は以下の規則にしたがってアップグレードされます。

住民は、記載されているローマ数字の順番に沿ってアップグレードされていかなければなりません。先駆者は入植者に、次に市民、次に商人という順番です。

住民をアップグレードする際は、その住民に必要なコストを支払い、既にある自分の住民カードの上に重ねて配置します。(前の住民カードは新しい住民カードの下に隠れる形です。)



布2つと食料2つを支払えば、入植者カードを先駆者カードに重ねる事ができます。

食料2つと、ラム酒2つと、タバコ1つを支払えば、市民カードを入植者カードに重ねる事ができます。

食料2つ、ラム酒2つ、タバコ2つを支払えば、商人カードを市民カードに重ねる事ができます。

B: 船の状態を改善する。

木の資源を一つ消費する事で、船の状態を1つ向上させることができます。木を一つ支払ったら船カードを反時計回りに90度回転させてください。木を支払う事ができる限り、船の状態改善を1回のターンで何度行ってもかまいません。ゲームの最中、船の状態が よりも悪くなることがあります。その場合、船は酷い損傷状態であるということになり、船カードを裏返しておかなくてはなりません。しかしこの状態でも、木を一つ支払う事によって再びカードを表にし、 の状態にすることができます。



例 このプレイヤーの船は酷い損傷を受けて裏返しの状態でした。そこでこのプレイヤーは木を一つ支払う事で、まずカードを表返しにし、その後さらに木を一つ支払う事で、船の状態を にしました。

注意 船カードがひっくり返っている間は、数字ダイスの結果判定による状態の回復はありません。

C: アクションカードをプレイする。

船長カードと司令官カードを除く全てのアクションカードは、このアクションフェイズで使用されます。ターンの間、手札にカードがある限り好きなだけアクションカードを使用することができます。カードをプレイしたら、カードに書かれているテキストを読み、内容を実行してください。使用されたカードは共通の捨て札の山へ捨ててください。

D: 資源とお金の交渉を行う。

アクションフェイズの間、プレイヤーは銀行と相手プレイヤーとの間で、自分の資源を他の資源かお金にトレードする事ができます。

相手プレイヤーとトレードする

プレイヤーは自分の資源のいくつかを、相手プレイヤーとの交渉に差し出すことができます。ただし、ラム酒とタバコだけはトレードに引き出すことはできません。物々交換、お金の交換は自由に行ってください。交渉が成立したら、間違わないように気をつけて地形カードやヴィレッジセンターカードを調整してください。

銀行とトレードする

プレイヤーは自分の資源で同じもの3つか、3ゴールドを銀行に支払う事で、好きな資源1つか、1ゴールドに交換する事ができます。この場合でも、ラム酒とタバコを交渉に使う事はできません。

E: 建築物の能力を使用する。

建築物の中には、カードの右上にダイスの出目が記載されているものがあります。これらのカードはダイスフェイスで対応する出目が出た場合に、その効果を発揮します。この効果は相手のダイスフェイスであっても実行されます。これら建築物の効果については後で詳しく説明します。

3. 最終フェイズ

ターンの最後に、プレイヤーは自分の手札を補充するか、航海にでるかを選択します。

A: カードを補充するか、交換する。

プレイヤーは手札が3枚までであれば新しいカードを補充する事ができます。

プレイヤーは自分の手札が3枚になるまで山札から補充する事が出来ます。
ただし、以下の点に注意してください。

- 自分の開拓地に先駆者しかいない場合、カードの補充はローマ数字の I の山から行ってください。
- 自分の開拓地に少なくとも1枚の入植者がいる場合、カードの補充はローマ数字の II の山から行ってください。
- 自分の開拓地に少なくとも1枚の市民がいる場合、カードの補充はどの山から行ってもかまいません。

もし2枚以上のカードを補充する場合は、上記のルールに従う限り、どの山から何枚補充してもかまいません。
また、カードを補充する際に1ゴールド支払うことで、山札の中から好きなカードを選ぶことができます。その際、カードの順番は変わらないようにしてください。カードを選んだ後、山札は再び伏せて置かれます。
もし2枚以上のカードをこの方法で補充したい場合は、カードの枚数につき1ゴールドを支払わなければなりません。

もし手札が既に3枚ある場合は、カードを補充する事はできません。しかし、カードを1枚交換する事はできます。
交換を希望する場合は手札からカードを1枚、同じローマ数字の山札の一番下に入れます。(もし同じローマ数字の山札がなくなっていたら、それがあった場所に置きます。)
その後、前述したとおり補充の許されている山札から1枚カードを引きます。このとき、1ゴールドを払って好きなカードを選び出してかまいません。

B: 航海を行う。

航海を行うには、少なくとも船の状態が III 以上でなければなりません。
航海は、航海カードの山札をよく混ぜ、上から1枚ずつカードを連続して引いていくことで行います。航海カードにはテキストが記載されており、船旅の行方を左右します。

船のスピード

プレイヤーの船のスピードは、いくつかのカードで決まります。
スピードは自分の開拓地にあるカードに記載されている帆の数で決まります。船カードには数字付きの帆がありますが、これはその数字分だけ帆があるものと考えます。



例 このプレイヤーの開拓地には1つの帆を持つ建物が1つ、2つの帆を持つ建物が1つあります。船の帆は3つなので、この船のスピードは6になります。

船の戦力

船の戦力は自分の開拓地にあるカードに記載されている大砲の数で決まります。



例 このプレイヤーの開拓地には1つの大砲を持つ建物が2つ、2つの帆を持つ建物が1つあります。この船の戦力は4になります。

船長と司令官のアクションカードについて

この2つのアクションカードは航海を始める前に出さなければなりません。この2つのアクションカードは、この回の船旅において船のスピードと戦力に +1、もしくは+2します。



航海が終わったら、これらのカードは捨て札の山に捨てます。船長と司令官は、ゲーム中に一回しか使用することができません。
航海を終える

航海の終え方は3種類あります。

船のスピードと同じ数だけ航海カードをめくったとき。

船の状態が を下回ったとき。

これ以上カードをめくる必要が無いとして、自発的に航海を終了すると宣言したとき。

航海を終了したら即座にそのプレイヤーのターンは終了します。次のターンまで、いかなるアクションも行えません。

航海カードについて

海賊船と遭遇し、対決する。

もしプレイヤーが海賊船カードを引いたら、求められ手いるゴールドを支払うか、戦わなければなりません。

海賊船との戦いは以下のように処理します。

戦う事に決めたプレイヤーは、数字ダイスを振ります。そして出た目を船の戦力に加えます。

その後、プレイヤーは海賊のために数字ダイスをふり、海賊カードの右上に書かれている戦力に加えます。

結果、より大きな数字となった方が勝ちとなります。引き分けならもう一度数字ダイスを振りなおします。

勝敗の末の結果については、カードに記載されています。

もしあなたがフレリア (Freier Händler wird belagert) に遭遇した場合は、必ず戦わなければなりません。ゴールドを支払って逃げ切る事はできません。



交易仲間と遭遇する。

もしプレイヤーが自由貿易者 (free traders) 及び外国船 (foreign people) カードを引いたら、カードに記載されている通りの交易をすることが可能です。

交易に必要なゴールドは1~3の間になっています。

プレイヤーは交易を行った場合、自分の地形カードを調節して交易の結果を反映してください。



トルネードと津波

もしプレイヤーが津波 (Gefährliche Klippen) に遭遇したら、直ちに船の状態を一つ落とします。

トルネード ("Wirbelsturm") に遭遇した場合、相手プレイヤーと船のスピードを比べます。もし自分の船のスピードが対戦相手のスピード以下だった場合、船の状態を2つ落とします。



漂流物と救出作戦

もしプレイヤーが漂流物カーゴを引いたら、数字ダイスを振ってください。そして出た目によって船の状態や資源を調整してください。救出作戦カードを引いたら、相手プレイヤーと船のスピードを比べます。もし自分の船のスピードが対戦相手のスピード以上だった場合、1ゴールドを獲得します。



商業特権と制海権

1. 商業特権

建築物カードの中には右上に金袋のマークがついているものがあります。

ゲームが始まって最初に金袋マークを3つ、開拓地の中に手に入れたプレイヤーが、まず商業特権駒を受け取ります。受け取った商業特権駒は自分の開拓地の手前においてください。それ以降、商業特権はより多く金袋のマークを得たプレイヤーが持つことになります。金袋マークが同じ数の場合は、どちらもコレを持たず、脇にどけておきます。

もし、どちらかのダイスフェイズで**商業特権**が出たならば、商業特権を持つプレイヤーは相手プレイヤーから資源を一つ奪う事ができます。このやりとりもいつもどおり双方の地形カードを調節することで行ってください。



2. 制海権

建築物カードの中には右上に大砲のマークがついているものがあります。

ゲームが始まって最初に大砲マークを3つ、開拓地の中に手に入れたプレイヤーが、まず制海権駒を受け取ります。受け取った制海権駒は自分の開拓地の手前においてください。それ以降、制海権はより多く大砲のマークを得たプレイヤーが持つことになります。大砲マークが同じ数の場合は、どちらもコレを持たず、脇にどけておきます。

もし、どちらかのダイスフェイズで**海賊行為**が出たならば、制海権を持つプレイヤーは相手プレイヤーから資源を一つ奪う事ができます。このやりとりもいつもどおり双方の地形カードを調節することで行ってください。



ゲームの終了

ゲームの終わり方には以下の3種類があります。

どちらかのプレイヤーが女王マークを合計で7つ集めたとき。

どちらかのプレイヤーが住民のうち2つを商人にしたとき。

どちらかのプレイヤーが2つのヴィレッジを両方とも混乱に陥らせてしまったとき。

建築物とその能力について

1. 生産することのできる建築物

右上にダイスと資源の記載されたカードは、ダイスフェイズに資源を増やす能力があります。ダイスフェイズで対応する出目が出たら、対応する地形カードを反時計回りに90度回転させ、資源を獲得してください。この能力はどちらのダイスフェイズであっても発揮されます。



もしプレイヤーがギルドを持っていた場合、対応する出目が出たら好きな資源を選ぶことができます。



2. 幸福な住民のいる建築物

もし、右上に幸福な住民のマークがついた建築物を配置した場合は、即座に1~3ゴールドを受け取ってください。また、ダイスフェイズで税金の出目が出たら、住民マーク1つにつき1ゴールドを獲得する事ができます。



3. 港

もしプレイヤーが自分の開拓地に港をもっているのなら、ダイスフェイズで対応する出目がでたときに、自分の資源を一つ、他の資源に交換する事ができます。



4. 消防署

もしプレイヤーが自分の開拓地に消防署を持っていた場合、ダイスフェイズで火事が出たとしても、ゴールドを失う事はありません。また、各プレイヤーは一つしか消防署を建てる事はできません。



5. ロッジ

もしプレイヤーが自分の開拓地にロッジを持っていた場合、ダイスフェイズで対応する出目がでたときに、自分の手札の1枚を、同じローマ数字の山札の一番下に入れ、代わりに同じ山の一番上から1枚を手札に加える事ができます。このカードはこのターン以降いつでも使用できます。



6. 劇場

まず、建築時に1ゴールドを獲得する事ができます。また、もし相手プレイヤーがアクションカードを自分に対してプレイしてきた場合、1ゴールドを支払う事によってその効果を打ち消す事ができます。



アクションカード

Card Name	効果
神官 Bischof	自分の持つチャペル1つにつき1ゴールド、また協会1つにつき ゴールドを獲得する事ができる。
毒薬師 Giftmischer	もし相手プレイヤーが既に市民か商人を持っている場合、相手プレイヤーは資源を2つ失う。何を失うかは相手プレイヤーが選ぶ。
革命家 Revoluzzer	相手プレイヤーは2ゴールドを失う。
司令官 Kommandant	航海の前にこのカードを出すことで、その船旅において帆と大砲の数字に+2します。船長と一緒に使えません。
船長 Kaptain	航海の前にこのカードを出すことで、その船旅において帆と大砲の数字に+1します。司令官と一緒に使えません。
発明家 Erfinder	好きな資源を2つ獲得することができます。
スパイ Spion	相手プレイヤーの手札を見ることができ、かつその中から好きな1枚を自分の手札にできます。
スリ Taschendieb	相手プレイヤーから1ゴールド奪います。

備考

建築物の場所はいつでも変えることができます。これにより、ゲーム中に建築物のグループを把握し易くなります。

Anno 1701 Player Summary Sheet

1. DICE PHASE

- a) First the result of the number die is determined
- b) Next the result of the event die is evaluated

2. ACTION PHASE

- a) Construction (lay out buildings in the settlement or upgrade inhabitants)
- b) Improve state of the ship
- c) Play an action card
- d) Trade landscape goods
- e) Use building functions

3. FINAL PHASE

- a) Take a Voyage
- b) Refill the hand to three cards



Fire: Each player pays one Gold for each citizen or businessman

Queen: Each player that owns less than five discontented inhabitants gets one landscape good of their choice

Tax: Players receive one gold for each building with a happy inhabitant

Trader: Players may trade one Gold for one Landscape good, or the other way around.

Commercial advantage: The player that owns the commercial power takes one landscape good from their opponent.

Pirate's hunt: The player that owns the maritime power receives any landscape good

Action Cards

Card Name	Effect
Bischof	Gain one gold for each Chapel and two gold for each Church
Giftmischer	If your opponent has either upgraded a pioneer to a Citizen (Burger) or Businessman (Kaufman), he loses two landscape resources of his choice
Revoluzzer	Your opponent loses two gold
Kommandant	Play before going on a voyage. On that voyage you gain two sails and two cannons. Cannot be played with the Kaptain.
Kaptain	Play before going on a voyage. On that voyage you gain one sail and one cannon. Cannot be played with the Kommandant.
Erfinder	Take two landscape goods of your choice
Spion	Look at your opponent's hand and take one card of your choice
Taschendieb	Take one gold from your opponent

