

EIN SPIEL VON STEFAN RISTHAUS
FÜR 2-4 SPIELER

GENTES



GLOSSAR
ZIVILISATIONSKARTEN



EIN SPIEL VON STEFAN RISTHAUS

GENTES

GLOSSAR ZIVILISATIONSKARTEN

Im Folgenden erläutern wir die Zivilisationskarten, getrennt nach Epochen.

EPOCHE I

KARTENNAME

BELOHNUNGEN
UND NACHTEILE

KARTENNAME

BELOHNUNGEN
UND NACHTEILE

Altar



Bedingung: Du benötigst 1 *Orakelstadt*.

Sofort: Erhalte 3 Siegpunkte / Erhalte 1 Adligen und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht.

In jeder Blütephase: Führe 1x die Aktion *Schreiber* für 4 Münzen und 1 Sanduhr aus, ohne ein Aktionsplättchen zu nehmen.

Hafen



Bedingung: Du benötigst 1 *Tempelstadt*.

Sofort: Erhalte 1 Siegpunkt.

In jeder Niedergangsphase: Nimm 2 Münzen pro Gelehrtem auf deiner Bevölkerungsübersicht.

Bouleuterion



Sofort: Erhalte 1 Siegpunkt / Erhalte 1 Handwerker und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht.

In jeder Niedergangsphase: Kaufe bis zu 5x für 3 Münzen je 1 Siegpunkt.

Handelsposten



Bedingung: Du benötigst 1 beliebige Stadt (entweder *Handels-*, *Orakel-* oder *Tempelstadt*).

Sofort: Erhalte 3 Siegpunkte / Erhalte 1 Handwerker und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht.

In jeder Niedergangsphase: Kaufe bis zu 5x für 3 Münzen je 1 Siegpunkt.

Brunnen



Sofort: Erhalte 1 Siegpunkt.

∞ Dauerhaft: Erhalte bei der regulären Aktion *Steuereinnahmer* zusätzlich noch einmal denselben Betrag. Diese Aktion ist kombinierbar mit derselben Aktion auf der Zivilisationskarte „Insula“ und der Heimatstadt der Erfinder.

Insula



Sofort: Erhalte 0 Siegpunkte / Erhalte 1 Gelehrten und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht.

∞ Dauerhaft: Erhalte bei der regulären Aktion *Steuereinnahmer* zusätzlich noch einmal denselben Betrag. Diese Aktion ist kombinierbar mit derselben Aktion auf der Zivilisationskarte „Brunnen“ und der Heimatstadt der Erfinder.

Fries



Sofort: Erhalte 1 Siegpunkt.

In jeder Blütephase: Führe 1x die Aktion *Philosoph* für 2 Münzen und 1 Sanduhr aus, ohne ein Aktionsplättchen zu nehmen.

Katapult



Sofort: Erhalte 2 Siegpunkte / Errichte 1 *Orakelstadt* (*Großstadt* oder *Heimatstadt*), ohne die Belohnungen zu erhalten.

KARTENNAME

BELOHNUNGEN
UND NACHTEILE

KARTENNAME

BELOHNUNGEN
UND NACHTEILE

Marktplatz



Sofort: Erhalte 0 Siegpunkte.
In jeder Niedergangsphase: Nimm 2 Münzen für jeden Kaufmann auf deiner Bevölkerungsübersicht.

Schrein



Sofort: Erhalte 3 Siegpunkte / Entferne 1 Holzwürfel von deiner Zeitskala. Hast du dort bereits alle Holzwürfel entfernt, erhältst du nach Wahl einen Holzwürfel für Orakel oder Tempel und legst ihn in den entsprechenden Bereich.

Mine



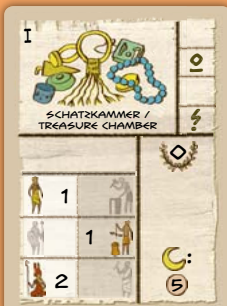
Sofort: Erhalte 0 Siegpunkte / Gib 1 Handwerker ab und markiere den Verlust auf der Bevölkerungsübersicht.
In jeder Niedergangsphase: Nimm 5 Münzen.

Stall



Bedingung: Du benötigst 1 Handelsstadt.
Sofort: Erhalte 3 Siegpunkte / Erhalte 1 Adligen und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht.
Dauerhaft: Du hast 1 zusätzlichen „virtuellen“ Handwerker (nicht auf der Bevölkerungsübersicht markieren!).

Schatzkammer



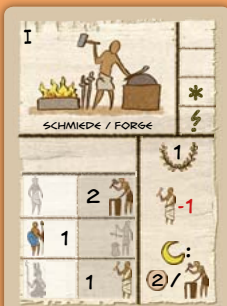
Sofort: Erhalte 0 Siegpunkte.
In jeder Niedergangsphase: Nimm 5 Münzen.

Statue



Sofort: Erhalte 3 Siegpunkte.
Dauerhaft: Du hast 1 zusätzlichen „virtuellen“ Priester (nicht auf der Bevölkerungsübersicht markieren!).

Schmiede



Sofort: Erhalte 0 Siegpunkte / Gib 1 Gelehrten ab und markiere den Verlust auf der Bevölkerungsübersicht.
In jeder Niedergangsphase: Nimm 2 Münzen für jeden Handwerker auf deiner Bevölkerungsübersicht.

Stele



Sofort: Erhalte 1 Siegpunkt.
In jeder Blütephase: Führe 1x die Aktion *Philosoph* für 2 Münzen und 1 Sanduhr durch, ohne ein Aktionsplättchen zu nehmen.

Schreibstube



Sofort: Erhalte 2 Siegpunkte / Erhalte 1 Soldaten und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht.
Dauerhaft: Nimm bei der regulären Aktion *Philosoph* 1 zusätzliche Person (begrenzt auf die Auswahl gemäß der regulären Aktion).

Straße



Sofort: Erhalte 0 Siegpunkte / Errichte 1 Handelsstadt (*Großstadt* oder *Heimatstadt*), ohne die Belohnungen zu erhalten.

KARTENNAME

BELOHNUNGEN
UND NACHTEILE

KARTENNAME

BELOHNUNGEN
UND NACHTEILE

Übungsplatz



Sofort: Erhalte 1 Siegpunkt / Entferne 1 Holzwürfel von deiner Zeitskala. Hast du dort bereits alle Holzwürfel entfernt, erhältst du nach Wahl einen Holzwürfel für Orakel oder Tempel und legst ihn in den entsprechenden Bereich.

Weingut



Sofort: Erhalte 3 Siegpunkte / Erhalte 1 Handwerker und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht / Erhalte 1 Kaufmann und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht.

Weihrauchdepot



Sofort: Erhalte 2 Siegpunkte / Erhalte 1 Handwerker und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht.

∞ Dauerhaft: Du hast 1 zusätzlichen „virtuellen“ Kaufmann (nicht auf der Bevölkerungsübersicht markieren!).

Werft



Sofort: Erhalte 1 Siegpunkt.

☀ In jeder Blütephase: Führe 1x die Aktion *Schreiber* für 4 Münzen und 1 Sanduhr durch, ohne ein Aktionsplättchen zu nehmen.

Archiv



Bedingung: Du benötigst 2 Orakelstädte.

Sofort: Erhalte 7 Siegpunkte / Erhalte 1 Gelehrten und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht / Gib 1 Adligen ab und markiere den Verlust auf der Bevölkerungsübersicht / Entferne 1 Holzwürfel von deiner Zeitskala. Hast du dort bereits alle Holzwürfel entfernt, erhältst du nach Wahl einen Holzwürfel für Orakel oder Tempel und legst ihn in den entsprechenden Bereich.

Hospital



Bedingung: Du benötigst 1 Tempelstadt.



Sofort: Erhalte 3 Siegpunkte / Erhalte 1 Soldaten und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht / Entferne 1 Holzwürfel von deiner Zeitskala. Hast du dort bereits alle Holzwürfel entfernt, erhältst du nach Wahl einen Holzwürfel für Orakel oder Tempel und legst ihn in den entsprechenden Bereich.

Bewässerung



Bedingung: Du benötigst 1 Tempelstadt.

Sofort: Erhalte 5 Siegpunkte.

∞ Dauerhaft: Zahle bei der regulären Aktion *Schreiber* Kosten zwischen 1 und 10 Münzen nach deiner Wahl.

Kaserne



Sofort: Erhalte 3 Siegpunkte / Erhalte 1 Priester und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht.

∞ Dauerhaft: Du hast 1 zusätzlichen „virtuellen“ Adligen (nicht auf der Bevölkerungsübersicht markieren!).

Gericht



Bedingung: Du benötigst 1 Orakelstadt.



Sofort: Erhalte 4 Siegpunkte / Erhalte 1 Soldaten und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht.

∞ Dauerhaft: Nimm bei der regulären Aktion *Philosoph* 1 zusätzliche Person (begrenzt auf die Auswahl gemäß der regulären Aktion).

Kornspeicher



Bedingung: Du benötigst 1 Handelsstadt.

Sofort: Erhalte 3 Siegpunkte / Gib 1 Kaufmann ab und markiere den Verlust auf der Bevölkerungsübersicht.

☾ In jeder Niedergangsphase: Erhalte 3 Siegpunkte.

KARTENNAME

BELOHNUNGEN
UND NACHTEILE

KARTENNAME

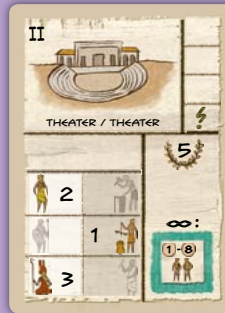
BELOHNUNGEN
UND NACHTEILE

Latifundium



Sofort: Erhalte 7 Siegpunkte.

Theater



Sofort: Erhalte 5 Siegpunkte.

∞ Dauerhaft: Zahle bei der regulären Aktion *Philosoph* Kosten zwischen 1 und 8 Münzen nach deiner Wahl.

Leuchtturm



Bedingung: Du benötigst 1 *Handelsstadt*.

Sofort: Erhalte 3 Siegpunkte / Errichte 1 beliebige Stadt (*Handels-, Orakel- oder Tempelstadt; Großstadt oder Heimatstadt*), ohne die Belohnungen zu erhalten.

Versammlungsort



Bedingung: Du benötigst 1 *Tempelstadt*.

Sofort: Erhalte 6 Siegpunkte / Erhalte 1 Kaufmann und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht.

Odeon



Sofort: Erhalte 4 Siegpunkte.

∞ Dauerhaft: Du hast 1 zusätzlichen „virtuellen“ Handwerker und 1 zusätzlichen „virtuellen“ Gelehrten (nicht auf der Bevölkerungsübersicht markieren!).

Villa



Bedingung: Du benötigst 1 *Handelsstadt*.

Sofort: Erhalte 6 Siegpunkte.

☾ In jeder Niedergangsphase: Kaufe bis zu 5x Mal für 3 Münzen je 1 Siegpunkt.

Stadtmauer



Sofort: Erhalte 4 Siegpunkte / Gib 1 Handwerker ab und markiere den Verlust auf der Bevölkerungsübersicht.

☾ In jeder Niedergangsphase: Erhalte 3 Siegpunkte.

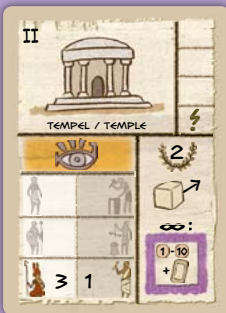
Wagner



Bedingung: Du benötigst 1 *Tempelstadt*.

Sofort: Erhalte 6 Siegpunkte / Erhalte 1 Adligen und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht / Erhalte 1 Kaufmann und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht.

Tempel



Bedingung: Du benötigst 1 *Orakelstadt*.

Sofort: Erhalte 2 Siegpunkte / Entferne 1 Holzwürfel von deiner Zeitskala. Hast du dort bereits alle Holzwürfel entfernt, erhältst du nach Wahl einen Holzwürfel für Orakel oder Tempel und legst ihn in den entsprechenden Bereich.

∞ Dauerhaft: Zahle bei der regulären Aktion *Schreiber* Kosten zwischen 1 und 10 Münzen nach deiner Wahl.

Werkstatt



Sofort: Erhalte 4 Siegpunkte / Entferne 1 Holzwürfel von deiner Zeitskala. Hast du dort bereits alle Holzwürfel entfernt, erhältst du nach Wahl einen Holzwürfel für Orakel oder Tempel und legst ihn in den entsprechenden Bereich.

∞ Dauerhaft: Bei der regulären Aktion *Philosoph*, zahle Kosten zwischen 1 und 8 Münzen nach deiner Wahl.

KARTENNAME

BELOHNUNGEN
UND NACHTEILE

Agora



Sofort: Erhalte 18 Siegpunkte / Gib 1 Adligen ab und markiere den Verlust auf der Bevölkerungsübersicht / Gib 1 Priester ab und markiere den Verlust auf der Bevölkerungsübersicht.

KARTENNAME

BELOHNUNGEN
UND NACHTEILE

Koloss



Bedingung: Du benötigst 2 Handelsstädte.

Sofort: Erhalte 11 Siegpunkte / Erhalte 1 Kaufmann und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht / Entferne 1 Holzwürfel von deiner Zeitskala. Hast du dort bereits alle Holzwürfel entfernt, erhältst du nach Wahl einen Holzwürfel für Orakel oder Tempel und legst ihn in den entsprechenden Bereich.

Akropolis



Bedingung: Du benötigst 1 Tempelstadt.

Sofort: Erhalte 5 Siegpunkte.

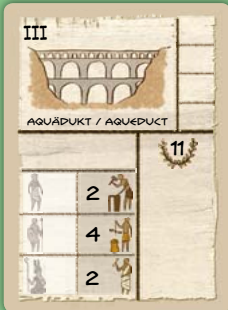
In jeder Niedergangsphase: Erhalte 1 Siegpunkt für jede Stadt (*Großstadt* und *Heimatstadt*).

Mausoleum



Sofort: Erhalte 12 Siegpunkte / Erhalte 1 Adligen und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht.

Aquädukt



Sofort: Erhalte 11 Siegpunkte.

Observatorium



Sofort: Erhalte 12 Siegpunkte / Erhalte 1 Gelehrten und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht.

Bibliothek



Sofort: Erhalte 11 Siegpunkte / Gib 1 Priester ab und markiere den Verlust auf der Bevölkerungsübersicht / Errichte 1 *Orakelstadt* (*Großstadt* oder *Heimatstadt*), ohne die Belohnungen zu erhalten.

Palast



Sofort: Erhalte 13 Siegpunkte / Erhalte 1 Soldaten und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht.

Hängende Gärten



Sofort: Erhalte 10 Siegpunkte / Erhalte 1 Adligen und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht.

Pyramide



Bedingung: Du benötigst je 1 Handels-, Orakel-, und Tempelstadt.

Sofort: Erhalte 18 Siegpunkte / Erhalte 1 Gelehrten und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht / Gib 1 Kaufmann ab und markiere den Verlust auf der Bevölkerungsübersicht.

KARTENNAME

BELOHNUNGEN
UND NACHTEILE

KARTENNAME

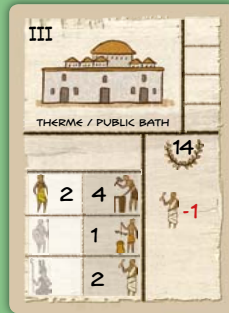
BELOHNUNGEN
UND NACHTEILE

Schola



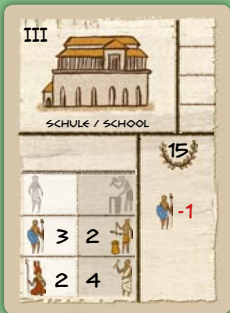
Sofort: Erhalte 14 Siegpunkte.

Therme



Sofort: Erhalte 14 Siegpunkte / Gib 1 Gelehrten ab und markiere den Verlust auf der Bevölkerungsübersicht.

Schule



Sofort: Erhalte 15 Siegpunkte / Gib 1 Soldaten ab und markiere den Verlust auf der Bevölkerungsübersicht.

Triumphbogen



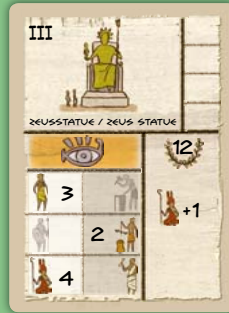
Sofort: Erhalte 11 Siegpunkte / Gib 1 Soldaten ab und markiere den Verlust auf der Bevölkerungsübersicht / Entferne 1 Holzwürfel von deiner Zeitskala. Hast du dort bereits alle Holzwürfel entfernt, erhältst du nach Wahl einen Holzwürfel für Orakel oder Tempel und legst ihn in den entsprechenden Bereich.

Sphinx



Sofort: Erhalte 10 Siegpunkte / Erhalte 1 Priester und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht.

Zeusstatue



Bedingung: Du benötigst 1 Orakelstadt.

Sofort: Erhalte 12 Siegpunkte / Erhalte 1 Priester und markiere ihn auf der Bevölkerungsübersicht.

Wenn der Spieler die Kosten einer Aktion beliebig bestimmen darf, muss er trotzdem ein Aktionsplättchen und die darauf abgebildete Anzahl an Sanduhren nehmen. Er ignoriert aber die auf dem Plättchen angegebenen Kosten und wählt stattdessen einen eigenen Betrag. Diesen Betrag bezahlt der Spieler und führt die Aktion mit diesem Betrag aus. Der Spieler darf einen Betrag innerhalb des Rahmens der Kartenangabe frei wählen, auch höher als das Aktionsplättchen angibt.

GENTES





Copyright © 2017 Spielworxx

www.spielworxx.de