

## Burgen

Erlauben sofort eine weitere *beliebige* Aktion.



## Minen

Bringen am Ende jedes Durchgangs je 1 Silberling.



## Schiffe

(1) Spieler nimmt *alle* Warenkärtchen eines *beliebigen* Warenfeldes.  
(2) 1 Feld nach rechts auf der Reihenfolgeleiste vorrücken.



## Tiere

Bringen entsprechend der Anzahl der abgebildeten Tiere Siegpunkte.\*  
\* Bei Vergrößerung punkten bereits auf *derselben* Weide liegende Tiere nochmals.



## Die Gebäude

### Warenhaus

Spieler verkauft eine beliebige Warensorte.



### Markt

Spieler nimmt sich ein beliebiges Schiffs- (blau) oder Tierplättchen (hellgrün) vom Spielplan.



### Schreinerei

Spieler nimmt sich ein beliebiges Gebäudeplättchen (beige) vom Spielplan.



### Wohnhaus

Spieler nimmt sich 4 Arbeiterchips.



### Rathaus

Spieler platziert ein beliebiges weiteres Sechseckplättchen.



### Kirche

Spieler nimmt sich ein beliebiges Mine- (grau), Burg- (dunkelgrün) oder Wissensplättchen (gelb) vom Spielplan.



### Bank

Spieler nimmt sich 2 Silberlinge.



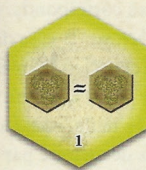
### Wachturm

Spieler erhält 4 Siegpunkte.



## Die gelben Plättchen (Wissen)

(1) Erlaubt beliebig viele gleiche Gebäude pro Stadt.



(2) Mine liefert 1 Silberling und 1 Arbeiterchip.



(3) Warenverkauf bringt 2 statt 1 Silberling.



(4) Warenverkauf bringt 1 Silberling und 1 Arbeiterchip.



(5) Darf bei Schiffsaktion Warenkärtchen von 2 benachbarten Warenfeldern nehmen.



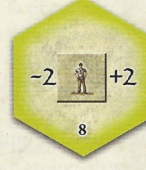
(6) Darf Plättchen von *allen* 7 Depots kaufen (1x pro Runde).



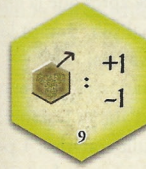
(7) Pro *Tierplättchen* 1 Siegpunkt mehr (nicht pro Tier).



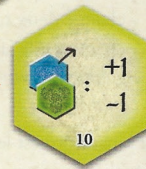
(8) Arbeiterchip ändert Würfel um bis zu +2/- 2.



(9) Darf beim *Platzieren* von Gebäuden Würfel um +1/-1 ändern.



(10) Darf beim *Platzieren* von Tieren oder Schiffen Würfel um +1/-1 ändern.



(11) Darf beim *Platzieren* von Burgen, Minen oder gelben (Wissens-) Plättchen Würfel um +1/-1 ändern.



(12) Darf beim *Nehmen* von Plättchen Würfel um +1/-1 ändern.



(13) Aktion "Arbeiterchips nehmen" bringt 2 Arbeiterchips und 1 Silberling.



(14) Aktion "Arbeiterchips nehmen" bringt 4 Arbeiterchips.



(15) Am Spielende: Jede verkaufte Warensorte bringt 3 Siegpunkte.



(16) - (23) Am Spielende: Jedes entsprechende Gebäude bringt 4 Siegpunkte.



(24) Am Spielende: Jede *Tierart* bringt 4 Siegpunkte.



(25) Am Spielende: Jedes *verkaufte* Warenkärtchen bringt 1 Siegpunkt.



(26) Am Spielende: Jedes *große* oder *kleine* Bonuskärtchen bringt 2 Siegpunkte.

