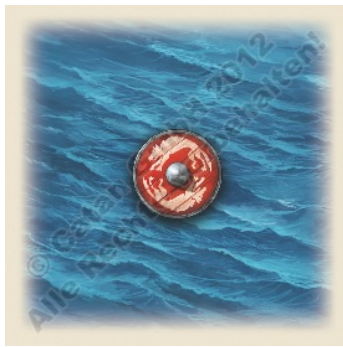




Besonderer Ort Meer
Wrack
Entdeckung: Sie erhalten 1 beliebigen Rohstoff. Missionen zum Wrack sind nicht möglich.

Besonderer Ort Meer
Wrack
Entdeckung: Sie erhalten 1 beliebigen Rohstoff. Missionen zum Wrack sind nicht möglich.



Besonderer Ort Meer
Insel der Gelehrten
Entdeckung: Sie dürfen von einem beliebigen (eigenen) Nachziehtafel bis zu 2 Karten aussuchen und auf die Hand nehmen.
Mission: Für 2 Holz drehen Sie die Karte 1 Stufe höher.

Besonderer Ort Meer
Haidao Chang
Entdeckung/Mission: 1 Gold zahlen oder kämpfen.
Kampf: Würfeln u. Kanonen addieren. Sieg: Karte hochdrehen. Beute kassieren. Niederlage: Schiffsverlust (Scheibe auf blanke Seite drehen). Gleichstand: Nochmals würfeln!



Besonderer Ort Meer
Insel des vergessenen Stammes
Entdeckung: Schiff auf Entdeckerhafen zurücksetzen und ggf. eine Mission ausführen. Mission: Würfeln Sie! 1: Auf – Schiffsverlust (Scheibe umdrehen). 2–4: Ereigniswürfel werfen. 5–6: Schatz – Karte hochdrehen.

Besonderer Ort Meer
Entdeckerhafen
Der Bau eines Entdeckerschiffs (Holzscheibe umdrehen) kostet 1 x Holz und 1 x Wolle. In jedem Zug ist nur 1 Entdeckung erlaubt.



Entdeckermetropole (1x)
Auslage: Auf die Stadt neben dem Entdeckerhafen.
Bedingung: mindestens 6 entdeckte Meerarten oder mindestens 2 Inseln auf Stufe 3

Entdeckermetropole (1x)
Auslage: Auf die Stadt neben dem Entdeckerhafen.
Bedingung: mindestens 6 entdeckte Meerarten oder mindestens 2 Inseln auf Stufe 3

Waffenschmiede
Schluss mit diplomatischen Missverständnissen! Unsere Sprache wird überall verstanden.



A



Aktion - Angriff

Volle Breitseite

Ihr Mitspieler muss nach Ihrer Wahl entweder 1 Inselkarte um 1 Stufe herunterdrehen oder 1 Entdeckerschiff auf die blanke Seite drehen.

Bedingung: mindestens 2 Kanonenpunkte

A



Aktion - neutral

Lars, der Seeheld

Wenn Sie gegen einen Piraten kämpfen, entfällt das Würfeln und der Pirat ist besiegt.

Bedingung: mindestens 1 Kanonenpunkt

A



Aktion - neutral

Lars, der Seeheld

Wenn Sie gegen einen Piraten kämpfen, entfällt das Würfeln und der Pirat ist besiegt.

Bedingung: mindestens 1 Kanonenpunkt

A



Aktion - neutral

Navigator

Setzen Sie eines Ihrer Schiffe, mit dem Sie eine Aktion durchgeführt haben, zurück auf Ihren Entdeckerhafen. Sie dürfen mit diesem Schiff erneut eine Aktion durchführen.

Bedingung: mindestens 2 Segelpunkte

A



Aktion - neutral

Navigator

Setzen Sie eines Ihrer Schiffe, mit dem Sie eine Aktion durchgeführt haben, zurück auf Ihren Entdeckerhafen. Sie dürfen mit diesem Schiff erneut eine Aktion durchführen.

Bedingung: mindestens 2 Segelpunkte

A



Aktion - Angriff

Botschafter

Sie erhalten den Vorteil der Entdeckung der Insel der Barden, Gelehrten oder Händler ein weiteres Mal.

Bedingung: entsprechende Karte mindestens auf Stufe 1 gedreht

A



Aktion - Angriff

Botschafter

Sie erhalten den Vorteil der Entdeckung der Insel der Barden, Gelehrten oder Händler ein weiteres Mal.

Bedingung: entsprechende Karte mindestens auf Stufe 1 gedreht



E



Ereignis

Freundschaft der Völker

Jeder Spieler erhält für jede Insel, die er um mindestens eine Stufe hochgedreht hat, 1 beliebigen Rohstoff.

E



Ereignis

Freundschaft der Völker

Jeder Spieler erhält für jede Insel, die er um mindestens eine Stufe hochgedreht hat, 1 beliebigen Rohstoff.

E



Ereignis

Erfolgreichster Entdecker

Wer in seinem Fürstentum die meisten Meerfelder (mindestens jedoch 1) entdeckt hat, darf sich von einem beliebigen (eigenen) Nachziehstapel bis zu 2 Karten ziehen. **Gleichstand:** Jeder Spieler darf 1 Karte ziehen. Der Spieler am Zug beginnt.

E



Ereignis

Erfolgreichster Entdecker

Wer in seinem Fürstentum die meisten Meerfelder (mindestens jedoch 1) entdeckt hat, darf sich von einem beliebigen (eigenen) Nachziehstapel bis zu 2 Karten ziehen. **Gleichstand:** Jeder Spieler darf 1 Karte ziehen. Der Spieler am Zug beginnt.



Zeit der Weisen

B



Besonderer Ort

Hain der Freiheit

1 x in Ihrem Zug: Suchen Sie sich aus einem (eigenen) Nachziehstapel 1 Karte aus.

B



Besonderer Ort

Hain der Brüderlichkeit

1 x in Ihrem Zug: Sie dürfen 3 Karten von beliebigen (eigenen) Nachziehstapeln ziehen. Danach darf Ihr Mitspieler 1 Karte von einem beliebigen (seiner) Nachziehstapel ziehen.

B



Besonderer Ort

Hain der Gerechtigkeit

Nutzen Sie diese Karte vor Ihrem Würfelwurf und bestimmen Sie das Ergebnis des Ereigniswürfels.











Aktion - neutral

Kunstwerk Epos

Sie erhalten 1 Stern. Mit einem Theater erhalten Sie 1 weiteren Stern. **Bedingung:** Fürst oder Fürstin



Aktion - neutral

Kunstwerk Wasserspiel

Sie erhalten 1 Stern. Mit einer Wasserversorgung erhalten Sie 1 weiteren Stern. **Bedingung:** Fürst oder Fürstin



Aktion - neutral

Kunstwerk Relief

Sie erhalten 1 Stern. Mit einem Stadtschloss erhalten Sie 1 weiteren Stern. **Bedingung:** Fürst oder Fürstin



Aktion - Angriff

Hof-Astrologe

Geben Sie 1 Stern ab. Bestimmen Sie nochmals ein Ereignis des Ereigniswürfels. **Bedingung:** Fürst oder Fürstin



Aktion - Angriff

Bera, die Aufrührerin

Wählen Sie: Fordern Sie von Ihrem Mitspieler bis zu 2 Sterne oder fordern Sie für jeden Siegpunkt, den er mehr besitzt, 1 Rohstoff seiner Wahl – maximal jedoch 3. **Bedingung:** Volksstimmung



Aktion - neutral

Wohlstand

Der Bau einer Stadt kostet Sie nur 2 Erz und 1 Getreide. **Bedingung:** Wasserversorgung



Ereignis

Aufstand

Jeder Spieler muss 1 Gebäude, das mindestens 2 Rohstoffe kostet, unter einen passenden (eigenen) Nachziehstapel schieben. **Danach:** Karte unter die 4 obersten Karten des Ereigniskarten-Stapels schieben.



Ereignis

Aufstand

Jeder Spieler muss 1 Gebäude, das mindestens 2 Rohstoffe kostet, unter einen passenden (eigenen) Nachziehstapel schieben. **Danach:** Karte unter die 4 obersten Karten des Ereigniskarten-Stapels schieben.



Ereignis

Besteuerung

Jeder Spieler erhält 1 beliebigen Rohstoff und 1 Gold, wenn er 1 Stern abgibt.



Ereignis

Besteuerung

Jeder Spieler erhält 1 beliebigen Rohstoff und 1 Gold, wenn er 1 Stern abgibt.