BERND SCHOLZ



THAROS



SPIELANLEITUNG

BERND SCHOLZ

THAROS

Dice-Bag-Building im Steampunk-Universum
von Bernd Scholz für 2-4 Spieler

00 INHALT

1. Einleitung 02
2. Spielmaterial 02
3. Spielvorbereitung 04
4. Spielübersicht 06
5. Spielablauf 06
6. Spielende und Schlusswertung 16
7. Glossar 17

01 EINLEITUNG

Vor Jahrzehnten haben die vier einflussreichen Dampfgilden *Power & Torsion, Cogwheel Trust, Crystal & Ore* und *Future Horizon* damit begonnen, den Planeten ***Tharos*** auszubeuten.

Nun gilt es, ein weiteres Gebiet zu erschließen! Dabei müssen die umtriebigen Gilden nicht nur sich selbst im Auge behalten, sondern auch den gefürchteten Großkonzern *Circumdate Caelo*, der ebenfalls Anspruch auf das Gebiet erhebt und keineswegs vor militärischen Mitteln zurückschreckt.

Die Spieler übernehmen die Leitung einer Dampfgilde und versuchen, Landschaften nach Bodenschätzen zu erkunden, Kristall- und Erzproben zu beschaffen und an geeigneten Stellen Minen zu errichten. Die Regierung von ***Tharos*** belohnt die Spieler für ihre Dienste mit verschiedenen Medaillen, mit denen sie den Einfluss ihrer Dampfgilden ausbauen.

Tharos ist ein Würfel-„Bagbuilding"-Spiel, in dem Würfel die Aktionen und ihre Stärke anzeigen. Die Würfel werden auf den Spielertableaus und zur Aktivierung und Nutzung der Spielerkarten genutzt.

02 SPIELMATERIAL

Jedes ***Tharos***-Exemplar enthält:

- 16 Landschaftskarten
- 8 Gebäudekarten
- 40 Aktionskarten
- 40 Spielerkarten (je 10 Karten pro Spieler)
- 8 Angriffskarten
- 6 Rundenendekarten
- 1 Rundenmarker
- 1 Startspielermarker
- 72 Würfel (je ein Satz mit 18 Würfeln pro Spieler: 8 weiße, 3 rote, 3 gelbe, 2 grüne und 2 blaue Würfel)
- 20 Holzmarker (je ein Satz mit 5 Markern pro Spieler: 2 rote, 1 grüner, 1 blauer und 1 gelber Holzmarker)
- 4 Stoffbeutel (je einen pro Spieler)
- 4 Spielertableaus (je eins pro Spieler)
- 4 Medaillentableaus (je eins pro Spieler)
- 48 Gildenplättchen (je 12 pro Spieler)
- 40 Minenplättchen (je 10 pro Spieler)
- 16 Erzplättchen (je 3 in gelb, grün, blau und rot, 4 in weiß)
- 16 Kristallplättchen (je 3 in gelb, grün, blau und rot, 4 in weiß)
- 40 Münzen (8x „5", 32x „1")
- 16 Wandlerplättchen
- 8 Spielhilfen (Deutsch und Englisch)
- 2 Spielanleitungen (Deutsch und Englisch)

Die Landschaftskarten, Erz- und Kristallplättchen, Wandlerplättchen

Die 16 **Landschaftskarten** A1, im Folgenden *Landschaften* genannt, bilden die zentrale Spielfläche. Jede Landschaftsart ist einer Würfelfarbe zugeordnet – Ödland weiß, Ebene gelb, Gebirge blau, Hügel rot, Wald grün. Auf jeder Landschaft liegt je ein farblich passendes **Erzplättchen** A2 und **Kristallplättchen** A3, die von den Spielern durch verschiedene Aktionen eingesammelt werden können. Außerdem erhält jede Landschaft ein zufällig zugeordnetes **Wandlerplättchen** A4, dessen Effekt die Spieler einmal pro Spielzug nutzen dürfen.



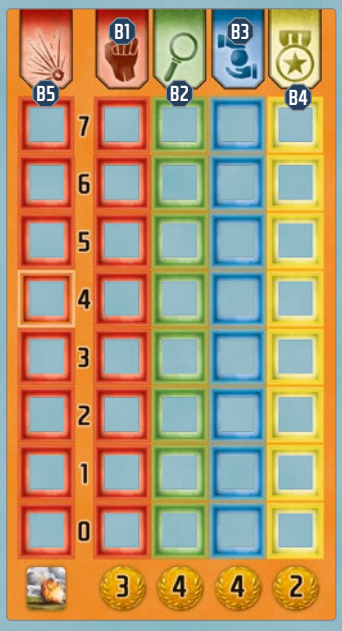


Das persönliche Spielermaterial

Das **Spielertableau** besteht aus mehreren Bereichen. Am oberen Rand befindet sich die Würfelablage A1 für verwendete und vorerst beiseitegelegte Würfel. Darunter liegen die verschiedenen Aktionsfelder A2 mit dem Großteil der Aktionen, die der Spieler nutzen kann. Rechts unten befindet sich der Würfelmarkt A3, aus dem der Spieler zusätzliche Würfel kaufen darf.



Auf dem **Medaillentableau** markiert der Spieler mit Hilfe seiner Holzmarker erhaltene Medaillen in vier verschiedenen Bereichen: Kampfmedaillen B1, Erkundungsmedaillen B2, Handelsmedaillen B3 und Zivilmedaillen B4. Am linken Rand hält er bei erfolgreich abgewehrten Angriffen erhaltene Kampfpunkte fest B5.



Der Spieler aktiviert im Laufe des Spiels seine **Spielerkarten**, um deren Aktionen nutzen zu können. Die Kosten der Aktivierung C1 werden oben links angezeigt. Alle Karten besitzen Aktionen C2, einige von ihnen bieten außerdem dauerhafte Effekte C3.



In jedem Durchgang zieht der Spieler **Würfel** D aus seinem **Beutel** E und setzt sie für die verschiedenen Aktionen ein.

Mit den **Gildenplättchen** F markiert der Spieler den Einfluss seiner Dampfgilde. Er legt Gildenplättchen auf Landschaften, seine Spielerkarten, öffentliche Gebäude und Angriffskarten. Die Anzahl der Gildenplättchen ist auf 12 je Spieler begrenzt.

Der Spieler legt seine **Minenplättchen** G auf Landschaften, um für diese Minen am Ende des Spiels Siegpunkte zu erhalten. Die Anzahl der Minenplättchen ist auf 10 je Spieler begrenzt.

Mit den fünf **Holzmarkern** H trägt der Spieler die Medaillen und Kampfpunkte auf dem Medaillentableau ab.



Die Gebäudekarten

Die **Gebäudekarten** werden von den Spielern als *öffentliche* Gebäude gebaut; ihre Baukosten A1 stehen oben links. Bei Zahlung von zusätzlichen Kosten A2 können die Spieler die Gebäude in Besitz nehmen und mit einem Gildenplättchen markieren. Die Aktionen A3 dürfen von allen Spielern genutzt werden, wenn sie die entsprechenden Kosten zahlen.



Die Aktions-karten

Die **Aktionskarten** bieten den Spielern diverse Vorteile, die sie zusätzlich zu den Aktionen spielen dürfen.



Rückseite

Die Angriffs-karten

In jedem Durchgang müssen sich die Spieler gegen die Angriffe des *Circumdate Caelo*-Konzerns wehren. Dessen Angriffsstärke wird durch die **Angriffskarten** bestimmt und variiert somit von Angriff zu Angriff. Das „R" steht für Runde, so dass die Angriffsstärke des Konzerns Runde für Runde steigt.



Rückseite

Die Rundenendekarten

Sind die Spieler während einer Runde einem oder mehreren Angriffe unterlegen, erleiden sie am Ende der Runde durch die **Rundenendekarten** bestimmte Verluste (A1). „R1" steht für Runde 1 usw. Außerdem erinnern die Karten die Spieler daran, dass sie ihre erhaltenen Kampfpunkte gegen Kampfmedaillen tauschen dürfen (A2).



Rückseite

Rundenmarker, Startspielermarker, Münzen

Die Spieler versetzen den **Rundenmarker** (A) im Laufe des Spiels von einer Landschaftsreihe zur nächsten. Auf diese Weise zählen sie die vier Spielrunden und markieren die Landschaften, auf denen sie in der jeweiligen Runde vom Konzern angegriffen werden.

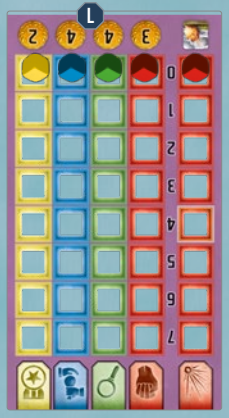
Der **Startspielermarker** (B) wird von den Spielern nach jedem Durchgang einer Runde weitergegeben und zeigt an, welcher Spieler einen Durchgang beginnt.

Mit den **Münzen** (C) zahlen die Spieler für verschiedene Aktionen. Bei der Schlusswertung erhalten die Spieler einige Siegpunkte für ihr übriges Geld. Die Währung in ***Tharos*** heißt Jar.











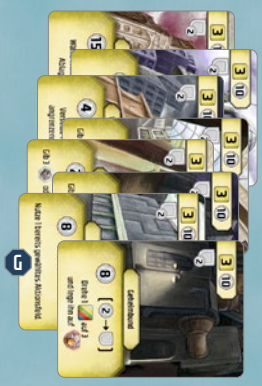
M Platz für aktive Spielerkarten



Ablagestapel







BEISPIEL FÜR 3 SPIELER

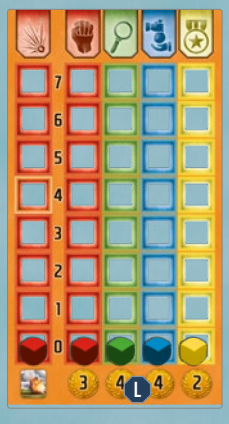
M Platz für aktive Spielerkarten

G













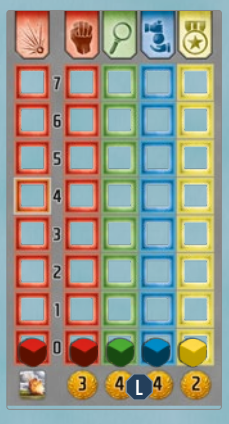














03 SPIELVORBEREITUNG

A Mischt die 16 Landschaften und legt sie offen in einem 4x4-Raster als Spielbereich aus.

B Legt auf jede Landschaft jeweils ein *farblich passendes* Erz- und Kristallplättchen.

C Mischt die 16 Wandlerplättchen und legt auf jede Landschaft je einen Wandler offen aus.

D Mischt die 8 Angriffskarten und legt den verdeckten Stapel links oberhalb der ersten Landschaftskarte bereit. Mischt die 6 Rundenendekarten und legt den verdeckten Stapel rechts oberhalb der vierten Landschaftskarte bereit. Während des Spiels legt ihr in jeder Runde zwischen beiden Stapeln vier Angriffskarten offen aus.

E Legt den Rundenmarker links neben die erste Landschaftsreihe.

F Mischt die 40 Aktionskarten und legt den verdeckten Stapel neben den Spielbereich. Ihr benötigt daneben Platz für einen offenen Ablagestapel der gespielten oder abgeworfenen Aktionskarten.

G Legt die 8 Gebäudekarten neben den Stapel mit Aktionskarten. Während des Spiels dürfen die Spieler diese Karten jederzeit einsehen. Zudem liegen später gebaute öffentliche Gebäude in einer Reihe neben dem Spielbereich aus.

H Legt das Geld als Vorrat bereit. Ihr beginnt ohne Geld.

I Jeder von euch wählt eine Dampfgilde und nimmt folgende Dinge: ein Spielertableau, 12 Gildenplättchen, 10 Minenplättchen, 10 Spielerkarten, ein Medaillentableau, einen Satz mit 5 Holzmarkern, einen Satz mit 18 Würfeln und einen Beutel.

J Legt 6 Würfel auf die entsprechend markierten Felder eurer Würfelmärkte: 1 roten, 1 gelben, 2 grüne und 2 blaue Würfel.

K Legt die übrigen 12 Würfel in euren Beutel: 8 weiße, 2 rote, 2 gelbe Würfel.

L Legt die Holzmarker auf die farblich passenden Felder „0" eurer Medaillentableaus.

M Legt die 10 Spielerkarten offen als Stapel neben euer Spielertableau. Während des Spiels liegen eure aktiven Spielerkarten oberhalb eures Spielertableaus.

N Legt eure 12 Gildenplättchen und 10 Minenplättchen neben euer Spielertableau.

O Bestimmt auf zufällige Weise einen Startspieler, der den Startspielermarker nimmt.

***Tharos* kann nun beginnen!**

04 SPIELÜBERSICHT

In ***Tharos*** verwenden die Spieler Würfel, um Aktionen auszuführen. Auch Geld und Aktionskarten sind für den Spielerfolg wichtig. Am Spielende entscheiden gewonnene Medaillen über Sieg und Niederlage. Um an Medaillen zu gelangen, müssen die Spieler verschiedene Bedingungen erfüllen:

Die Spieler bekommen **Kampfmedaillen**, indem sie an jedem Rundenende Kampfpunkte gegen Kampfmedaillen eintauschen. Sie bekommen diese Kampfpunkte für erfolgreich abgewehrte Angriffe des *Circumdate Caleo*-Konzerns. Sie erhalten dazu Unterstützung von den Spielerkarten *Kanonier* und *Rumblepoke* sowie durch einige Aktionskarten.

Die Spieler erhalten **Erkundungsmedaillen**, indem sie vorgegebene aneinandergrenzende Landschaften erkunden und die darauf liegenden Gildenplättchen abgeben. Die Spielerkarte *Kartograph* und mehrere Aktionskarten geben den Spielern lukrativere oder vereinfachte Bedingungen für den Erwerb der Erkundungs-medaillen.

Die Spieler bekommen **Handelsmedaillen**, indem sie Erz- und Kristallplättchen auf errichteten öffentlichen Gebäuden oder mit Aktionskarten eintauschen. Sie erhalten diese Plättchen mit Hilfe der Spielerkarten *Erzeur* und *Kristallografin* oder einer Aktionskarte.

Der Bau öffentlicher Gebäude bringt den Spielern **Zivilmedaillen**.

Am Spielende bekommen die Spieler weitere Siegpunkte – dann wird der Sieger ermittelt!

05 SPIELABLAUF

Tharos verläuft über vier Spielrunden. Jede Runde besteht aus vier Durchgängen, in denen die Dampfgilden mehrere Aktionen ausführen und dann vom *Circumdate Caelo*-Konzern auf einer Landschaft angegriffen werden. Am Ende einer Runde, nachdem die Spieler die vier Durchgänge gespielt haben, überprüfen sie Verluste durch nicht abgewehrte Angriffe und bereiten die folgende Runde vor. Im Anschluss an die vierte Runde endet Tharos mit einer Schlusswertung, in der die Spieler ihre Siegpunkte ermitteln.

A. Ein Durchgang

Die Spieler führen in jedem Durchgang folgende vier Phasen aus:

I. **Vorbereitung:** Angriffskarte aufdecken; Wandlerplättchen erklären; Würfel ziehen und würfeln
II. **Aktionen:** Würfel auf dem eigenen Spielertableau oder den eigenen Karten einsetzen
III. **Angriff des *Circumdate Caelo*-Konzerns:** Angriff abwehren
IV. **Aufräumen:** Eingesetzte Würfel ablegen, Geld von den Spielerkarten entfernen

B. Das Rundenende

Die Spieler führen am Ende jeder Runde folgende vier Phasen aus:

I. **Schäden:** Nicht abgewehrte Angriffe sorgen für Schäden
II. **Kampfmedaille:** Kampfpunkte in Kampfmedaille tauschen
III. **Aufräumen:** Angriffskarten und Rundenendekarten wieder in Stapel einmischen
IV. **Neue Runde oder Spielende:** Am Ende der ersten drei Runden den Rundenmarker versetzen; nach vier Runden folgt das Spielende

HINWEIS: Die verschiedenen Symbole werden auf den Spielhilfen zusammengefasst erklärt. Alle Karten werden im Detail auf den Seiten 17 bis 20 am Ende der Spielanleitung erläutert. Eine Zusammenfassung der Spielerkarten sowie aller wichtigen Symbole befindet sich ebenfalls auf den Spielhilfen.

WICHTIG: Wenn auf dem gesamten Spielmaterial Bezug auf Würfel, Gildenplättchen, Minenplättchen usw. genommen wird, ist immer das Spielmaterial des Spielers gemeint. Der Spieler darf niemals das Spielmaterial eines Mitspielers manipulieren.

WICHTIG: Jedes Würfelsymbol auf den Aktionen steht für ein eigenständiges Würfelergebnis. Werden für eine Aktion zwei oder mehr Würfel benötigt, beeinflussen sich deren Würfelsymbole nicht!

BEISPIEL: *Wenn die Dampfgilde für eine Aktion* 3 3 *benötigt, darf sie zwei verschiedenfarbige Würfel verwenden, die jeweils einen Augenwert von 3 oder höher haben müssen.*

A. EIN DURCHGANG

I. Vorbereitung

Zu Beginn eines Durchgangs decken die Spieler gemeinsam eine neue Angriffskarte auf, klären die Wandlereigenschaft und ziehen dann ihre persönlichen Würfel.

A) ANGRIFFSKARTE AUFDECKEN

Ein Spieler deckt die oberste Angriffskarte vom verdeckten Stapel auf und legt sie oberhalb der Landschaftsspalten soweit wie möglich links offen aus. Die aktuell vom *Circumdate Caelo*-Konzern angegriffene Landschaft ist die Karte in der Spalte *unterhalb der Angriffskarte und in der Zeile des Rundenmarkers.*

Die Angriffskarte repräsentiert den Angriff des Konzerns, gegen den sich jede Dampfgilde später in der dritten Phase wehren muss. Die Spieler bestimmen die aktuelle Angriffsstärke des Konzerns, *die aus dem Angriffswert der Karte plus der aktuellen Runde* besteht.

BEISPIEL: *Es läuft die zweite Spielrunde, so dass der Rundenmarker links neben der zweiten Landschaftsreihe liegt* A*. Für alle Gilden wird eine neue Angriffskarte aufgedeckt und über der dritten Spalte offen ausgelegt* B*. Später wird das Ödland vom Konzern angegriffen* C*. Die aktuelle Angriffsstärke des Circumdate Caelo-Konzerns beträgt 5 = Angriffswert 3 plus Runde 2.*



B) WANDLERPLÄTTCHEN KLÄREN

Jede Landschaft bietet den Spielern ein Wandlerplättchen. Jeder Spieler darf einmal pro Durchgang in den Phasen 2 und 3 das Wandlerplättchen der vom *Circumdate Caelo*-Konzern angegriffenen Landschaft nutzen.

Folgende Wandlerplättchen existieren:

-/- Die Landschaft bietet keine besondere Eigenschaft

3 5 Der Spieler erhält 3 bzw. 5 Jars.

+1 +2 Der Spieler erhöht seine Kampfstärke um 1 bzw. um 2.

+/-1 Der Spieler darf den Augenwert eines beliebigen Würfels um 1 erhöhen, wenn er ihn für eine Aktion nutzt (maximal auch auf 7).

-/-1 +/-1 Der Spieler darf den Augenwert eines entsprechend farbigen Würfels um 1 erhöhen oder senken, wenn er ihn für eine Aktion nutzt. Er darf ihn auf 7 erhöhen, nicht aber unter 1 senken.

Jeder Spieler darf einen weißen Würfel als beliebige Würfelfarbe für eine Aktion einsetzen.

Jeder Spieler darf die Augenwerte von bis zu zwei weißen Würfeln auf deren gegenüberliegende Seite drehen (z. B. aus einer 2 eine 5 machen).

C) WÜRFEL ZIEHEN UND WÜRFELN

Jeder Spieler zieht zufällig 5 Würfel aus seinem Beutel, mit denen er in der folgenden Phase Aktionen ausführt.

Befinden sich nicht genügend Würfel im Beutel, zieht der Spieler die restlichen und leert so den Beutel. Dann legt er alle Würfel von seiner Würfelablage (alle bereits verwendeten und beiseite gelegten Würfel) zurück in den Beutel und zieht weitere Würfel, bis er 5 gezogen hat.

HINWEIS: Durch Kartenaktionen kann ein Spieler mehr als 5 Würfel zur Verfügung haben.

Jeder Spieler würfelt alle Würfel, die ihm zur Verfügung stehen. Dies sind nun die **aktiven Würfel** der Spieler und werden in der Regel bis zum Ende des Durchgangs nicht nochmals gewürfelt. Durch Kartenaktionen kann ein Spieler einzelne Würfel neu würfeln.

BEISPIEL: *Power & Torsion zieht 5 Würfel; drei weiße, einen gelben und einen roten Würfel* (A). *Sie würfelt alle 5 Würfel und legt sie als aktive Würfel neben ihr Spielertableau* (B).



II. Aktionen

Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler immer eine Aktion durch oder passt. Erst nachdem alle Spieler gepasst haben, endet diese Phase.

Jedes Mal, wenn ein Spieler an die Reihe kommt, darf er **eine beliebige** Aktion wählen. Er ist dabei auf die Aktionen seines Spielertableaus, Aktionen seiner aktiven Karten und Aktionen von öffentlichen Gebäuden beschränkt. Außerdem darf er die Aktionen auf seinen aktiven Karten und auf den weißen Aktionsfeldern seines Spielertableaus nur einmal pro Durchgang wählen.

Der Spieler platziert die Würfel, die er für die Aktionen nutzt, auf die Aktionsfelder oder auf die aktiven Karten. Gibt er für eine Aktion Geld aus, zahlt er dieses in den allgemeinen Vorrat.

Hat der Spieler bereits Aktionskarten gezogen, darf er diese zusätzlich vor oder nach der gewählten Aktion ausspielen. **Dies gilt nicht als Aktion; der Spieler darf keine Aktionskarte spielen und dann passen!**

Außerdem darf der Spieler einmal pro Durchgang in den Phasen 2 und 3 das Wandlerplättchen der vom *Circumdate Caelo*-Konzern angegriffenen Landschaft nutzen.

A) AKTIONEN AUF DEM EIGENEN SPIELERTABLEAU

Der Spieler wählt eine Aktion auf seinem Spielertableau und führt die Aktion aus.



Weiße Aktionsfelder bieten dem Spieler mit einer Ausnahme jeweils zwei Aktionen. Der Spieler darf in jedem Durchgang nur *eine* der beiden angebotenen Aktionen wählen, indem er die passenden Würfel auf das Feld legt und es vorerst blockiert. Die andere Aktion steht ihm dann vorerst nicht mehr zur Verfügung.

BEISPIEL: *Power & Torsion hat die Aktion* Gildenplättchen auf Spielerkarte legen *bereits mit dem weißen Würfel genutzt* (A). *Somit ist das Aktionsfeld in dieser Runde blockiert und die Dampfgilde darf die andere Aktion* Neu würfeln *des Aktionsfeldes nicht mehr wählen* (B).





Der Spieler darf das gelbe Aktionsfeld rechts unten beliebig oft nutzen, solange er die entsprechenden Kosten mit Geld zahlen kann. Für die Aktion benötigt er keinen Würfel, so dass er dieses Feld niemals blockiert.



Der Spieler darf mehrmals pro Durchgang einen oder mehrere rote Würfel auf das rote Aktionsfeld legen, das deshalb, als Gedächtnisstütze, eine andere Form hat als die weißen Aktionsfelder.

Der Spieler hat die folgenden Aktionen zur Auswahl:



Der Spieler benötigt Geld für verschiedene Aktionen und zum Kauf weiterer Würfel. Er hat auf diesem Aktionsfeld folgende Wahl:

Viel Geld erhalten: Der Spieler nutzt **bis zu drei weiße** Würfel. Er addiert die Augenwerte der Würfel und erhält Geld entsprechend der Gesamtsumme, maximal jedoch 8 Jars.

ODER

Wenig Geld erhalten: Der Spieler nutzt einen **beliebigen** Würfel. Er erhält Geld in Höhe des halben Augenwerts, wobei er einen ungeraden Betrag zu seinen Gunsten aufrundet.

Das Geld eines Spielers liegt immer für alle Mitspieler offen aus.

BEISPIEL: *Power & Torsion wählt die Aktion* Wenig Geld *und nutzt den roten Würfel mit Augenwert 5* (A). *Sie erhält aufgerundet 3 Jars* (B).



Bezahlt der Spieler für verschiedene Aktionen auf seinem Spielertableau, legt er sein Geld in den allgemeinen Vorrat zurück.

Zwischen den Spielern wird nur in einem Fall Geld gezahlt: Nutzt ein Spieler die Aktion eines öffentlichen Gebäudes, das im Besitz eines Mitspielers ist, bekommt der Besitzer einen Teil des für die Aktion gezahlten Geldes (siehe Abschnitt *Aktionen auf öffentlichen Gebäuden* auf Seite 11).

Bei der Schlusswertung erhält der Spieler 1 Siegpunkt für je 5 Jars.



Der Spieler erhält durch Aktionskarten verschiedene Vorteile, die er zusätzlich zu den Aktionen nutzen darf. Er hat auf diesem Aktionsfeld folgende Wahl:

Große Auswahl an Aktionskarten: Der Spieler nutzt einen weißen Würfel. Er zieht eine Anzahl an Aktionskarten in Höhe des halben Augenwerts, wobei er eine ungerade Anzahl zu seinen Gunsten aufrundet. Der Spieler wählt davon 1 Karte, die er auf der Hand behält und wirft die anderen Karten offen auf den Ablagestapel.

ODER

Keine Auswahl an Aktionskarten: Der Spieler nutzt einen beliebigen Würfel. Er zieht 1 Aktionskarte, die er auf der Hand behält.

BEISPIEL: *Als nächstes wählt Power & Torsion die Aktion* Große Auswahl *und nutzt den weißen Würfel mit Augenwert 3* A*. Die Dampfgilde zieht aufgerundet 2 Aktionskarten* B *und wählt davon eine Karte, die sie behält. Sie wirft die andere Karte ab* C*.*



Der Spieler darf nie mehr als 3 Aktionskarten auf der Hand haben! Zieht er eine vierte Karte, muss er anschließend eine Karte seiner Wahl abwerfen, so dass er wieder über maximal 3 Aktionskarten verfügt.

WICHTIG: Der Spieler darf pro Aktion 1 Aktionskarte zusätzlich spielen. Das Spielen der Aktionskarte ist keine eigene Aktion.

Ist der verdeckte Aktionskartenstapel leer, mischen die Spieler den Ablagestapel und legen die Karten wieder als verdeckten Stapel bereit.

Die Übersicht aller Aktionskarten befindet sich auf den Seiten 17–18.



Der Spieler benötigt Gildenplättchen für Aktionen einiger Spielerkarten (die Aktion *Aktivierung der eigenen Spielerkarten* wird auf Seite 12 erklärt). Außerdem sind Würfelergebnisse nicht immer zufriedenstellend…

Der Spieler hat auf diesem Aktionsfeld folgende Wahl:

Ein Gildenplättchen auf Spielerkarte legen: Der Spieler nutzt einen **beliebigen** Würfel. Er legt ein Gildenplättchen auf eine seiner aktiven Spielerkarten, für deren Aktionen er diese Plättchen benötigt. Dies sind die *Organisatorin* und der *Manipulator*. Die Zahl links oben im Gildensymbol gibt das Limit an, wie viele Gildenplättchen maximal auf der jeweiligen Karte liegen dürfen.

Liegen bereits alle Gildenplättchen auf Landschaften und Karten, muss der Spieler ein Plättchen von einer Landschaft oder einer anderen Spielerkarte entfernen (nicht von einer Angriffskarte), um es auf die gewünschte Spielerkarte zu legen.

BEISPIEL: *Auf dem Manipulator dürfen maximal 3 Gildenplättchen liegen* A*. Crystal & Ore nutzt einen weißen Würfel für die Aktion* Gildenplättchen auf Spielerkarte legen B *und legt 1 Gildenplättchen auf den Manipulator, so dass die Dampfgilde nun wieder 2 Plättchen für dessen Aktion zur Verfügung hat* C*.*



ODER

Neu würfeln: Der Spieler nutzt einen **weißen** Würfel. Er würfelt anschließend erneut beliebig viele Würfel seiner Wahl, die er noch nicht für Aktionen genutzt hat.



Der Spieler markiert mit seinen Gildenplättchen Gebiete auf dem Spielbereich, um diese später zu erkunden. Er hat auf diesem Aktionsfeld folgende Wahl:

Ein Gildenplättchen auf Landschaft legen: Der Spieler nutzt **zwei beliebige** Würfel.Die Farben und Augenwerte der Würfel dürfen verschieden sein. Er legt ein Gildenplättchen auf eine Landschaft des Spielbereichs, die der Farbe *eines der beiden* Würfel entspricht. Solange er sich an die Farbe hält, muss der Spieler seine Gildenplättchen *nicht* auf waagerecht und/oder senkrecht angrenzende Landschaften legen, auch wenn das später beim Erkunden eines Gebietes hilfreich ist.

Der Spieler darf auf jede Landschaft nur ein Gildenplättchen legen; es dürfen sich aber auf einer Landschaft Gildenplättchen von allen Spielern befinden.

Liegen bereits alle Gildenplättchen auf Landschaften und Karten, muss der Spieler ein Plättchen von einer anderen Landschaft oder einer

Spielerkarte nehmen (nicht von einer Angriffskarte), um es auf die gewünschte Landschaft zu legen.

BEISPIEL: *Cogwheel Trust möchte ein weiteres Gildenplättchen auf eine Landschaft legen. Sie nutzt einen weißen und einen blauen Würfel für die Aktion* A. *Die Dampfgilde hat nun die Wahl, ein Gildenplättchen entweder auf ein weißes Ödland oder auf ein blaues Gebirge zu legen. Sie wählt das Gebirge, so dass zwei ihrer Gildenplättchen angrenzend zu einander liegen* B.



ODER

Gebiet erkunden: Der Spieler nutzt einen **beliebigen** Würfel. Er erkundet ein Gebiet aus genau 4 waagerecht und/oder senkrecht angrenzenden Landschaften, auf denen sich seine Gildenplättchen befinden. Der Spieler entfernt diese Plättchen und legt sie in seinen Vorrat zurück. **Er erhält 1 Erkundungsmedaille, die er auf seinem Medaillentableau markiert.**

Es gibt Aktionskarten und Spielerkarten, die das Erkunden modifizieren, d.h. die Anzahl der markierten Landschaften ändern oder eine gewisse Form erfordern.



BEISPIEL: *Power & Torsion hat bereits 4 Gildenplättchen auf waagerecht und senkrecht angrenzenden Landschaften* A. *Die Dampfgilde nutzt den weißen Würfel, um dieses Gebiet zu erkunden* B. *Sie entfernt die 4 Gildenplättchen und legt sie in ihren Vorrat zurück* C. *Dafür erhält die Dampfgilde 1 Erkundungsmedaille, die sie auf ihrem Medaillentableau markiert* D.





Der Spieler erhöht mit weiteren Würfeln seine Aktionsauswahl. Außerdem verschafft er sich mit seinen Minen wachsenden Einfluss. Der Spieler hat auf diesem Aktionsfeld folgende Wahl:

Würfelkauf: Der Spieler nutzt einen **beliebigen** Würfel. Er kauft einen Würfel seiner Wahl von seinem Würfelmarkt und zahlt dafür den entsprechenden Preis in Jars: Ein Würfel in der unteren Reihe kostet 2 Jars, ein Würfel in der mittleren Reihe 4 Jars und ein Würfel in der oberen Reihe 6 Jars.

Der Spieler legt den gekauften Würfel vom Würfelmarkt auf die Würfelablage seines Spielertableaus. Von hier gelangen sie erst dann in den Beutel, wenn dieser leer ist und der Spieler Würfel nachziehen möchte.

Kauft der Spieler einen Würfel aus der unteren oder mittleren Reihe, rutschen die darüber liegenden Würfel in der Spalte herunter, so dass sie der Spieler in einem folgenden Durchgang günstiger erwerben kann.

BEISPIEL: *Cogwheel Trust möchte einen weiteren Würfel kaufen und nutzt den gelben Würfel für die Aktion A. Die Dampfgilde zahlt 4 Jars B und legt den grünen Würfel vom Würfelmarkt auf die Würfelablage C. Der blaue Würfel rutscht in der Spalte herunter, so dass dessen Preis von 6 auf 4 Jars sinkt D.*



BEISPIEL: *Crystal & Ore hat bereits eine Mine in einem Waldgebiet A. Die Dampfgilde nutzt den weißen Würfel mit Augenwert 6 B, um ein weiteres Minenplättchen auf das angrenzende Ödland zu legen C. Sie darf das weiter entfernte Ödland nicht nutzen, da sie Minen angrenzend zueinander legen muss D.*



ODER

Ein Minenplättchen auf Landschaft legen: Der Spieler nutzt einen **beliebigen** Würfel mit Augenwert 6. Er legt eins seiner Minenplättchen auf eine Landschaft, die der Farbe des Würfels entspricht.

Der Spieler darf das *erste* Minenplättchen auf eine beliebige Landschaft der entsprechenden Würfelfarbe legen. Anschließend muss er jedes weitere Minenplättchen auf Landschaften legen, die waagerecht und/oder senkrecht an mindestens einer Landschaft mit einem seiner Minenplättchen angrenzen. Die Minenplättchen bleiben bis zum Spielende auf den Landschaften liegen und werden nicht mehr versetzt (siehe jedoch *B. Das Rundenende, I. Schäden* auf S. 14).

Bei der Schlusswertung erhält der Spieler 1 Siegpunkt für jedes eigene Minenplättchen, sofern er mindestens 3 Minenplättchen auf Landschaften gelegt hat.



Der Spieler verschafft sich durch den Bau von öffentlichen Gebäuden weiteres Ansehen.

Öffentliches Gebäude bauen: Der Spieler nutzt einen **gelben** Würfel mit einem Augenwert von 3 oder höher und zahlt 10 Jars. Er wählt eine der neben dem Aktionskartenstapel liegenden Gebäudekarten und legt sie als öffentliches Gebäude neben die Spielfläche. Zahlt der Spieler beim Bau zusätzlich 2 Jars, nimmt er das Gebäude in Besitz und legt zur Markierung ein Gildenplättchen links oben auf das Gildensymbol.

Der Spieler erhält für den Bau des öffentlichen Gebäudes 1 Zivilmedaille, die er auf seinem Medaillentableau markiert. Er macht dies unabhängig davon, ob er das Gebäude in Besitz nimmt.

BEISPIEL: *Power & Torsion möchte ein öffentliches Gebäude bauen und nutzt dafür den gelben Würfel mit Augenwert 4 A. Die Dampfgilde zahlt insgesamt 12 Jars B: Für 10 Jars baut sie den Neuen Markt C, und für 2 Jars nimmt sie das Gebäude in Besitz, indem sie ein Gildenplättchen darauf legt D. Power & Torsion erhält für den Bau 1 Zivilmedaille, die sie auf ihrem Medaillentableau markiert E.*



Bei der Schlusswertung bekommt der Spieler 1 Siegpunkt für jedes eigene Gildenplättchen auf öffentlichen Gebäuden.

Unmittelbar nach dem Bau des öffentlichen Gebäudes darf der Spieler nach Wunsch die Aktion des Gebäudes einmal **kostenfrei nutzen.**

Nach dem Bau steht die Aktion der öffentlichen Gebäude allen Spielern zur Verfügung (siehe Abschnitt *B) Aktionen auf öffentlichen Gebäuden* gegenüber).

Die Übersicht aller öffentlichen Gebäude befindet sich auf der Seite 20.



Der Spieler muss sich immer wieder den Angriffen des schurkenhaften *Circumdate Caelo*-Konzerns erwehren.

Kampfstärke erhöhen: Der Spieler legt einen oder mehrere rote (oder „umgefärbte") Würfel auf das Angriffsfeld. Im Gegensatz zu weißen Aktionsfeldern darf er dies mehrmals in einem Durchgang machen! Als Gedächtnisstütze besitzt dieses Feld eine andere Form.

Jeder Spieler muss sich separat dem Angriff stellen! Um den Angriff im Anschluss an diese Phase abzuwehren, muss der Spieler also mit der Summe der Augenwerte der genutzten Würfel eine Kampfstärke erreichen, die der Angriffsstärke des Konzerns entspricht oder diese übertrifft.

Dank verschiedener Spieler- und Aktionskarten kann der Spieler seine Kampfstärke zusätzlich erhöhen.

BEISPIEL: *Die Angriffsstärke des Circumdate Caelo-Konzerns auf dem Ödland beträgt 5* A*. Crystal & Ore nutzt ihren roten Würfel mit Augenwert 3 für die Aktion* Angriff*, um sich gegen den Angriff des Konzerns zu wehren* B*. Ihre Kampfstärke beträgt somit vorerst nur 3, so dass die Dampfgilde im Laufe dieses Durchgangs noch einen weiteren Würfel auf das Aktionsfeld legen sollte oder Hilfe von ihren Spieler- oder Aktionskarten benötigt.*



B) AKTIONEN AUF ÖFFENTLICHEN GEBÄUDEN



Der Spieler nutzt die Aktionen der öffentlichen Gebäude zu seinem Vorteil, auch wenn die Besitzer der Gebäude dadurch finanziell profitieren.

Öffentliches Gebäude nutzen: Der Spieler wählt eins der bereits gebauten öffentlichen Gebäude. Er zahlt den angegebenen Preis der Aktion in Geld und führt die Aktion aus.

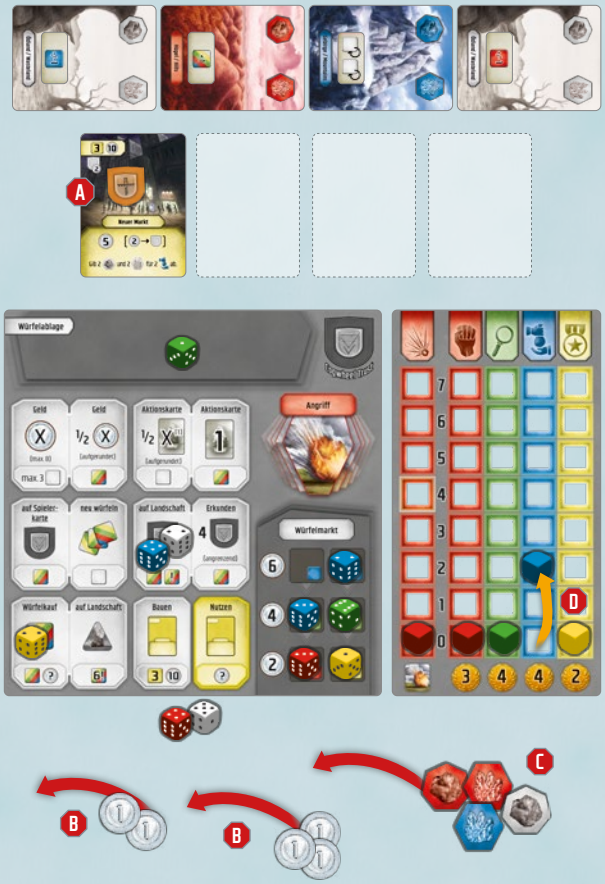
Jedes öffentliche Gebäude darf von allen Spielern genutzt werden. *Besitzt* ein Mitspieler das gewählte öffentliche Gebäude, gibt der Spieler 2 Jars vom gezahlten Preis an den Mitspieler; er legt das restliche Geld zurück in den Vorrat. Er muss die 2 Jars **nicht** zusätzlich zahlen! Nutzt der Spieler die Aktion eines Gebäudes, das er selbst besitzt, muss er den vollen Preis zahlen; er erhält keinen Preisnachlass!

Der Spieler darf diese Aktion beliebig oft im selben Durchgang nutzen. Er benötigt dazu keinen Würfel, so dass er das gelbe Aktionsfeld auf seinem Spielertableau auch nicht blockiert.

Aber es gibt eine Einschränkung: Der Spieler darf in einem Durchgang jedes öffentliche Gebäude nur einmal nutzen!

Die Übersicht aller Gebäudekarten befindet sich auf der Seite 20.

BEISPIEL: *Cogwheel Trust nutzt den Neuen Markt* A*. Die Dampfgilde benötigt für diese Aktion keinen Würfel, sondern zahlt dafür lediglich 5 Jars, von dem sie 2 Jars an Power & Torsion aushändigt, die das Gebäude besitzen* B*. Cogwheel Trust gibt 2 Erzplättchen und 2 Kristallplättchen ab und legt diese in den allgemeinen Vorrat zurück* C*, um 2 Handelsmedaillen zu erhalten* D*. Das Aktionsfeld wird nicht blockiert, so dass es Cogwheel Trust auch mehrmals im selben Durchgang für verschiedene öffentliche Gebäude nutzen darf, solange die Dampfgilde die Kosten der öffentlichen Gebäude zahlen kann.*



C) AKTIVIERUNG DER EIGENEN SPIELERKARTEN



Anstatt eine der Aktionen des Spielertableaus zu nutzen, aktiviert der Spieler mit dieser Aktion eine seiner Spielerkarten.

Spielerkarte aktivieren: Um eine Spielerkarte zu aktivieren, benötigt der Spieler die oben auf der Karte geforderten Würfel, die zusammen einen bestimmten Augenwert erreichen oder übertreffen müssen.

Der Spieler muss die geforderten Würfel nutzen und darf keine zusätzlichen Würfel verwenden, um den geforderten Augenwert zu erreichen oder zu übertreffen. Er legt die aktivierte Karte offen oberhalb seines Spielertableaus und legt die dafür genutzten Würfel vorübergehend oberhalb der Karte ab.

Der Spieler darf im selben Durchgang mehrmals Spielerkarten aktivieren.

Nachdem der Spieler eine seiner Spielerkarten aktiviert hat, darf er deren Aktion nicht sofort sondern erst ab seiner nächsten Aktion nutzen. Die Karte bleibt permanent aktiv, da der Spieler deren Aktivierungskosten nur einmal zahlen muss.

Beim Aufräumen entfernt der Spieler alle Würfel und alles Geld von seinen genutzen Spielerkarten.

Die Übersicht aller Spielerkarten befindet sich auf den Seiten 18–19; eine Zusammenfassung zusätzlich auf den Spielhilfen.

BEISPIEL: *In der nächsten Runde aktiviert Crystal & Ore ihre* Kristallografin A*. Die Dampfgilde nutzt dafür den weißen und den blauen Würfel, deren Augenwert zusammen 9 ist und die Vorgabe der Karte übertrifft* B*. Sie legt die* Kristallografin *oberhalb ihres Spielertableaus ab, die beiden Würfel vorübergehend darüber* C*.*



D) AKTIONEN AUF DEN EIGENEN SPIELERKARTEN



Oberhalb des Spielertableaus ausgelegte Spielerkarten dürfen ab der nächsten Aktion des Spielers verwendet werden - deren Aktion einmal pro Durchgang. Einige Spielerkarten besitzen dauerhafte Effekte, die dem Spieler immer zur Verfügung stehen.

Den dauerhaften Effekt nutzen: Drei Spielerkarten bieten dem Spieler dauerhafte Effekte. Der Spieler darf diese Effekte immer nutzen, auch wenn er während des Durchgangs die Aktion der Karte nutzt.

Die Aktion der Spielerkarte nutzen: Der Spieler benötigt für diese Aktionen zumeist Würfel; einige Aktionen nutzt er aber auch mit Geld oder Gildenplättchen. Bietet eine Karte mehrere Aktionen, darf der Spieler *nur eine von ihnen* pro Durchgang nutzen und blockiert die andere vorerst.

Benötigt der Spieler für die Aktion einen oder mehrere Würfel, legt er diese auf die Karte und führt deren Aktion dann aus. Muss er für die Aktion Geld zahlen, legt er die Münzen zur Erinnerung vorerst auf die Karte, bevor er diese später beim Aufräumen zurück in den allgemeinen Vorrat legt.

BEISPIEL: *Crystal & Ore nutzt die Aktion ihrer* Kristallografin *und legt dafür den weißen Würfel mit Augenwert 2 und den gelben Würfel mit Augenwert 3 auf die Karte* A*. Die Dampfgilde nimmt die weißen und gelben Kristallplättchen von den waagerecht angrenzenden Landschaften Ebene und Ödland* B*.*



Zwei Spielerkarten bieten Aktionen, die der Spieler nur durch den Einsatz von Gildenplättchen nutzen kann. Aktiviert der Spieler eine dieser Karten, legt er aus seinem Vorrat die auf der Karte angegebene Anzahl an Gildenplättchen auf sie.

Durch die Aktion **Gildenplättchen auf Spielerkarte legen** auf seinem Spielertableau darf der Spieler den Vorrat an Plättchen auf diesen Karten wieder erhöhen. Möchte der Spieler die Aktionen dieser Karten nutzen, nimmt er ein Gildenplättchen von der Karte und legt es in seinen Vorrat zurück. Somit darf er diese Aktionen mehrmals im selben Zug verwenden, selbst wenn die andere Aktion der Karte durch einen Würfel blockiert wurde.

BEISPIEL: *Crystal & Ore nutzt als nächstes die Aktion ihres* Manipulators. *Die Dampfgilde nutzt ein Gildenplättchen auf der Karte und legt es in ihren Vorrat zurück* (A)*, um den Augenwert des weißen Würfels um eins auf 4 zu erhöhen* (B)*. Sie darf diese Aktion mehrmals im selben Durchgang nutzen, da sie nicht durch Würfel blockiert wird.*



Der Spieler bekommt Erz- und Kristallplättchen durch Aktionen der eigenen Spielerkarten *Erzeur* und *Kristallografin*. **Er darf in jeder der fünf Farben nur ein Erz- und Kristallplättchen besitzen, also maximal je fünf Plättchen.**

Erz- und Kristallplättchen werden *nicht* wieder aufgefüllt; siehe aber Aktionskarte 39.

Die Übersicht aller Spielerkarten befindet sich auf den Seiten 18-19; eine Zusammenfassung zusätzlich auf den Spielhilfen.

E) PASSEN

Möchte oder kann der Spieler keine weitere der vorherigen Aktionen mehr ausführen, muss er passen. Für ihn endet diese Phase, während die Mitspieler weiter reihum ihre Aktionen ausführen.

Nachdem alle Spieler ihre Würfel eingesetzt haben oder keine Aktionen mehr durchführen können oder wollen, endet diese Phase.

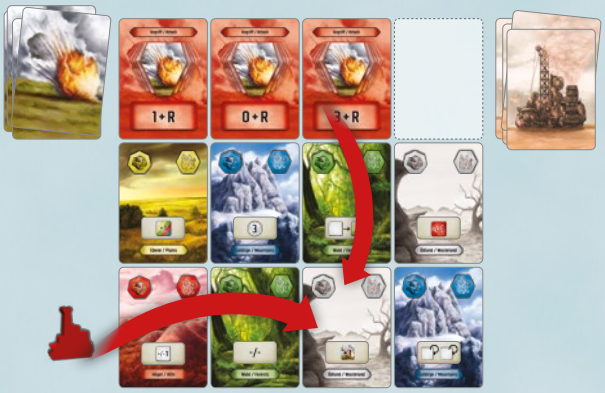
III. Angriff des *Circumdate Caelo*-Konzerns

Nun müssen sich Spieler gegen den heimtückischen Angriff des *Circumdate Caelo*-Konzerns erwehren.

Der Angriff erfolgt auf der Landschaft, die durch den Rundenmarker und der aktuellen Kampfkarte bestimmt wird.

Reihum prüft jeder Spieler, ob er den Angriff abwehren kann. Dies ist der Fall, wenn die Kampfstärke des Spielers *gleich oder höher* als die Angriffsstärke des Konzerns ist.

BEISPIEL: *Im dritten Durchgang der zweiten Runde wird das Ödland angegriffen.*



Angriffsstärke des Konzerns:
- Aktueller Angriffswert der Angriffskarte plus die laufende Runde.

Kampfwert eines Spielers:
- Gesamtwert der Würfel auf dem Angriffsfeld seines Spielertableaus, plus
- eventuell zusätzliche Kampfstärke durch Spielerkarten und Aktionskarten.



Mit schlagkräftiger Hilfe der Spielerkarte *Kanonier* kann der Spieler den Angriff auch unabhängig von seiner Kampfstärke besiegen.



Der Spieler darf diese Kampfpunkte mit der Spielerkarte *Rumblepoke* bei zukünftigen Angriffen abgeben und dadurch seine Kampfstärke erhöhen.

Den Angriff erfolgreich abwehren: Jeder Spieler, der den Angriff abwehrt, erhält 1 Kampfpunkt, den er auf der linken Leiste seines Medaillentableaus markiert.

Dem Konzernangriff unterliegen: Jeder Spieler, der mit seiner Kampfstärke die Angriffsstärke des Konzerns nicht erreicht oder den Angriff nicht auf andere Weise abwehrt, unterliegt dem Angriff.

Er muss eins seiner Gildenplättchen zur Kennzeichnung auf die aktuelle Angriffskarte legen. Das Plättchen zeigt an, dass der Spieler am Rundenende prüfen muss, ob er Schaden erleidet.

Liegen bereits alle Gildenplättchen auf Landschaften und Karten, muss der Spieler ein Plättchen von einer anderen Landschaft oder einer Spielerkarte nehmen (nicht von einer Angriffskarte), um es auf die Angriffskarte zu legen.

Befindet sich auf der umkämpften Landschaft ein Minenplättchen und/oder Gildenplättchen des Spielers, muss er diese Plättchen zusätzlich entfernen und zurück in seinen Vorrat legen. Natürlich darf er dort in den folgenden Durchgängen erneut Plättchen legen.

Kampfpunkte in Kampfmedaille eintauschen: An jedem Rundenende darf jeder Spieler einmalig 4 Kampfpunkte in eine Kampfmedaille eintauschen.

Nachdem die Spieler den Angriff für sich ausgewertet haben, setzen sie Ihre Kampfstärke auf Null zurück, bevor diese Phase endet.

BEISPIEL: *Der* Circumdate Caelo-*Konzern greift alle Spieler auf dem Ödland an. Crystal & Ore und Power & Torsion haben dort jeweils eine Mine, Cogwheel Trust ein Gildenplättchen* (A)*. Die Angriffsstärke des Konzerns beträgt 5 = Kartenwert 3 plus 2 für die laufende Runde* (B)*.*
Power & Torsion hat mit seinem roten Würfel eine Kampfstärke 1 (C)*.*
Die Dampfgilde hat die Kampfstärke um 2 erhöht, indem es einen Kampfpunkt für den dauerhaften Effekt von Rumblepoke abgibt (D)*. Da sie auch die Aktion von Rumblepoke mit dem roten Würfel genutzt und die Kampfstärke nochmals um 3 erhöht hat* (E)*, hat Power & Torsion eine Gesamtkampfstärke 6 und wehrt den Angriff ab. Crystal & Ore hatte in dieser Runde keinen roten Würfel gezogen und auch über andere Aktionen keine Hilfsmittel zur Verfügung und unterliegt dem Angriff* (F)*. Cogwheel Trust hat dank dem Kanonier und den weißen und gelben Würfeln mit Augenwerten 5 und 6 den Angriff abgewehrt* (G)*. Power & Torsion und Cogwheel Trust erhalten je einen Kampfpunkt* (H)*, während Crystal & Ore zähneknirschend ein Gildenplättchen auf die Kampfkarte legen muss* (I) *und die eigene Mine von der umkämpften Landschaft entfernt* (J)*.*



.

IV. Aufräumen

Die Spieler räumen ihren Bereich auf und beenden den aktuellen Durchgang.

Aufräumen: Jeder Spieler legt alle genutzten und eventuell auch ungenutzten Würfel dieses Durchgangs auf die Würfelablage seines Spielertableaus. Bisher nicht gekaufte Würfel auf dem Würfelmarkt verbleiben selbstverständlich dort.

Immer, wenn der Spieler Würfel ziehen möchte und der Beutel leer ist, nimmt er alle Würfel auf seiner Würfelablage und wirft sie in den Beutel zurück. Nun kann der Spieler wieder Würfel ziehen.

Hat ein Spieler auf seinen Spielerkarten auch Aktionen mit Geld genutzt, legt er dieses nun zurück in den allgemeinen Vorrat.

Startspielermarker weitergeben: Der aktuelle Startspieler gibt den Startspielermarker an seinen linken Mitspieler weiter, der den nächsten Durchgang beginnen wird.

B. DAS RUNDENENDE

Nachdem die Spieler vier Durchgänge gespielt haben und somit vier Angriffskarten über den Landschaften am oberen Rand des Spielbereichs liegen, endet eine Runde.

Die Spieler führen nun folgende Schritte aus.

I. Schäden

Haben die Spieler mindestens gegen einen der vier Angriffe verloren, müssen sie nun die erlittenen Schäden überprüfen.

Jeder Spieler, der einem oder mehreren Angriffe des Konzerns unterlegen ist und Gildenplättchen auf die Angriffskarten gelegt hat, erleidet nun für jedes seiner Plättchen Schaden.

Die Spieler decken für jede Angriffskarte, auf der mindestens ein Gildenplättchen liegt, von links nach rechts je eine Rundenendekarte vom Stapel auf. Jeder Spieler mit einem Plättchen auf der jeweiligen Angriffskarte führt den angegebenen Schaden sofort aus. Dabei ist die Höhe des Schadens davon abhängig, welche Runde die Spieler gerade beenden.

Sollte ein Spieler einen Schaden nicht begleichen können, hat er Glück gehabt und muss nichts entrichten.

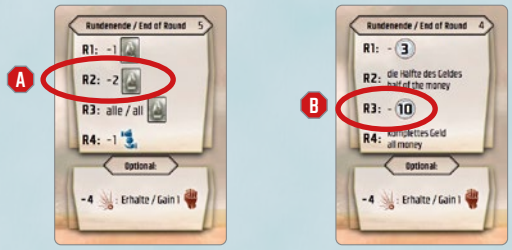
Kann ein Spieler einen Schaden nur anteilig begleichen, muss er dies tun.

Anschließend nehmen die Spieler ihre Plättchen wieder zurück in ihren Vorrat.

Die Übersicht aller Rundenendekarten befindet sich auf den Seiten 19–20.

BEISPIEL: *Während der zweiten Runde hat Crystal & Ore den Angriff auf dem Ödland nicht abwehren können und musste ein Gildenplättchen auf die Angriffskarte legen. Die Dampfgilde deckt Rundenendekarte 5 auf, durch die sie nun 2 Aktionskarten abgeben muss* A*. Crystal & Ore besitzt keine Aktionskarten auf der Hand, so dass sie Glück hat und keine Strafe erleidet.*

Während der dritten Runde haben Power & Torsion und Cogwheel Trust einen Angriff des Konzerns nicht abwehren können. Sie decken Rundenendekarte 4 auf, durch die sie nun jeder 10 Jars abgeben müssen B*. Cogwheel Trust besitzt nur 6 Jars, die sie komplett verliert, während Power & Torsion 13 Jars besitzt und die volle Strafe entrichten muss.*



II. Kampfmedaille

Nachdem die Spieler Schäden erlitten haben, darf jeder Spieler einmalig 4 Kampfpunkte in eine Kampfmedaille eintauschen. Dazu reduziert er seine Kampfpunkte auf der linken Spalte seines Medaillentableaus und markiert entsprechend die Kampfmedaille. Der Spieler kann darauf verzichten, wenn er in den folgenden Runden lieber Kampfpunkte für die Spielerkarte *Rumblepoke* verwenden möchte, um seine Kampfstärke zu erhöhen.

Setzt der Spieler seine Kampfpunkte nicht ein, gehen diese nicht verloren. Der Spieler darf aber nie mehr als 7 Kampfpunkte besitzen, so dass er am Rundenende maximal eine Kampfmedaille eintauschen kann!

III. Aufräumen

Die Spieler sammeln die offen ausliegenden Angriffskarten oberhalb des Spielbereichs ein. Sie mischen diese mit den anderen Angriffskarten und legen den Stapel wieder verdeckt für die nächste Runde bereit.

Genauso sammeln sie die gezogenen Rundenendekarten ein. Sie mischen diese mit den anderen Rundenendekarten und legen auch diesen Stapel wieder verdeckt bereit.

IV. Neue Runde oder Spielende

Sofern die Spieler nun nicht die vierte Runde beendet haben und der Rundenmarker neben der vierten Landschaftsreihe liegt, beginnen sie eine neue Runde. Sie versetzen den Rundenmarker um eine Landschaftsreihe nach unten und beginnen mit dem nächsten Durchgang (siehe Abschnitt *A. Ein Durchgang* auf Seite 6.).



BEISPIEL: *Am Ende der zweiten Runde besitzt Power & Torsion 5 Kampfpunkte* A*, die die Dampfgilde für die nächste Runde sparen möchte, um sie mit Hilfe des Rumblepoke bei den folgenden Angriffen für eine höhere Kampfstärke zu tauschen. Crystal & Ore besitzt 6 Kampfpunkte* B*, von denen die Gilde 4 abgibt, um eine Kampfmedaille zu erhalten* C*. Cogwheel Trust hat nur 3 Kampfpunkte gesammelt und besitzt somit nicht genug Kampfpunkte, um diese gegen eine Kampfmedaille einzutauschen* D*.*



06 SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Tharos endet nach der der vierten Runde.

Die Spieler führen nun die Schlusswertung durch. Sie erhalten folgende Siegpunkte:

- 3 Siegpunkte pro Kampfmedaille
- 4 Siegpunkte pro Handelsmedaille
- 4 Siegpunkte pro Erkundungsmedaille
- 2 Siegpunkte pro Zivilmedaille
- 1 Siegpunkt pro 5 Jars
- 2 Siegpunkte pro Satz mit den vier verschiedenen Medaillen
- 1 Siegpunkt pro öffentlichem Gebäude im Besitz des Spielers
- 1 Siegpunkt pro Würfelsymbol links oben auf aktiven Spielerkarten
- 1 Siegpunkt pro Minenplättchen auf Landschaften (mindestens 3 Minenplättchen erforderlich; 1 oder 2 gesetzte Minenplättchen ergeben keine Siegpunkte)

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten führt die erfolgreichste Dampfgilde an und darf sich **Gildendampfist** nennen!

BEISPIEL: *Power & Torsion hat am Spielende insgesamt 44 Siegpunkte: Die Dampfgilde erhält 27 Siegpunkte für ihre Medaillen A (9 Siegpunkte für 3 Kampfmedaillen, 8 Siegpunkte für 2 Erkundungsmedaillen, 8 Siegpunkte für 2 Handelsmedaillen und 2 Siegpunkte für 1 Zivilmedaille). Power & Torsion besitzt einen Satz mit vier verschiedenen Medaillen B, für den die Gilde 2 Siegpunkte erhält. Außerdem bekommt sie 5 Siegpunkte für ihre 5 Minenplättchen auf Landschaften C, 1 Siegpunkt für den Besitz des Neuen Markts D, 8 Siegpunkte für die Würfelsymbole auf ihren aktiven Spielkarten E und 1 Siegpunkt für das übrige Geld F.*



07 GLOSSAR

Aktionskarten

Der Spieler darf pro Aktion *eine* Aktionskarte zusätzlich spielen. Nutzt der Spieler die Aktionskarten, muss er auf folgende Details achten.

Hinweis: Die Aktionskarten 1, 9 und 22 werden stattdessen während der *Vorbereitung* und/oder beim *Aufräumen* gespielt.



1: Während der *Vorbereitung* wählt der Spieler 5 beliebige Würfel von seiner Würfelablage, anstatt die Würfel aus dem Beutel zu ziehen. Darf der Spieler durch andere Aktionen oder Karten weitere Würfel ziehen, geschieht dies erst, nachdem er diese Aktionskarte komplett ausgeführt hat.



2: Der Spieler gibt 1 oder 2 Gildenplättchen von beliebigen Landschaften ab und bekommt jeweils 8 Jars; die Landschaften müssen nicht zueinander waagerecht oder senkrecht angrenzend sein.



3: Der Spieler hat die Wahl, entweder 2 Plättchen derselben Sorte für 1 Handelsmedaille abzugeben **oder** 4 Plättchen derselben Sorte für 2 Handelsmedaillen. Er legt die Plättchen in den allgemeinen Vorrat neben der Spielfläche.



4: Der Spieler versetzt 1 Gildenplättchen auf eine beliebige Landschaft; sie muss sich nicht waagerecht oder senkrecht angrenzend zur Landschaft des gewählten Plättchens befinden.



5: Der Spieler nutzt 1 Aktionsfeld zweimal im selben Spielzug. Er darf frei entscheiden, welche Aktion des Aktionsfelds er jeweils nutzt. Er benötigt für beide Aktionen die notwendigen Würfel und muss ggf. Geld zahlen.



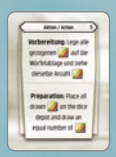
6: Der Spieler gibt 12 Jars für 1 Handelsmedaille ab. Er legt das Geld in den allgemeinen Vorrat.



7: Der Spieler erhöht seine Kampfstärke um 2 (er legt die Karte zur Erinnerung vorübergehend neben das Angriffsfeld).



8: Der Spieler wählt einen beliebigen Würfel aus seinem Beutel und würfelt ihn. Er setzt den Würfel sofort für die gewählte Aktion ein. Benötigt er für die gewählte Aktion mehrere Würfel, nutzt er entsprechend weitere seiner Würfel.



9: Ist der Spieler während der *Vorbereitung* mit den gezogenen Würfeln unzufrieden, legt er alle auf die Würfelablage und zieht dieselbe Anzahl an Würfeln aus dem Beutel. Darf der Spieler durch andere Aktionen oder Karten weitere Würfel ziehen, macht er das erst nach dem kompletten Ausführen dieser Aktionskarte.



10: Der Spieler dreht einen beliebigen aktiven Würfel auf eine beliebige Seite. Er darf nur einen Augenwert von 1 bis 6 wählen.



11: Der Spieler füllt die *Organisatorin* und/oder den *Manipulator* mit Gildenplättchen auf, wenn er diese Karten aktiviert hat. Auf der *Organisatorin* dürfen maximal 2 Gildenplättchen, auf dem *Manipulator* maximal 3 Gildenplättchen liegen.



12: Der Spieler würfelt beliebig viele Würfel erneut, die er noch nicht für Aktionen verwendet hat.



13: Der Spieler erhält 1 Erzplättchen oder 1 Kristall-plättchen aus dem Vorrat. Er darf die Farbe des gewählten Plättchens frei wählen, darf aber nur je 1 Plättchen jeder Farbe haben. Zu Spielbeginn liegen alle Erz- und Kristallplättchen auf den Landschaften, so dass der Vorrat leer ist.



14: Der Spieler gibt 1 Erzplättchen und 1 Kristall-plättchen derselben Farbe aus seinem Vorrat für 1 Handelsmedaille ab. Er erhält diese Plättchen nur durch die Spielerkarten *Erzeur* und *Kristallografin* sowie durch Aktionskarte 13.



15: Der Spieler gibt 3 Gildenplättchen von beliebigen Landschaften für 1 Erkundungsmedaille ab. Die drei Landschaften müssen nicht waagerecht und senkrecht angrenzend zueinander sein.



16: Der Spieler wählt einen Würfel mit beliebiger Farbe und einem beliebigem Augenwert. Die Aktionskarte gilt als Würfel. Der Spieler erhält keinen „richtigen" Würfel.



17: Der Spieler legt 1 Gildenplättchen auf 1 beliebige Landschaft. Er darf die Landschaft frei wählen, solange er dort noch kein Gildenplättchen platziert hat.



18: Der Spieler legt 2 Gildenplättchen auf 2 angrenzende Landschaften der obersten Reihe. Hat er dort bereits Gildenplättchen auf den beiden mittleren Landschaften oder auf drei dieser Landschaften liegen, darf er auch nur 1 Gildenplättchen legen.



19: Der Spieler wählt einen der drei Effekte. Er erhöht seine Kampfstärke um 4 (er legt die Karte zur Erinnerung vorübergehend neben das Angriffsfeld). Oder er zieht und würfelt 2 Würfel und legt sie zu seinen aktiven Würfeln. Oder er legt einen Würfel vom Würfelmarkt auf seine Würfelablage und zahlt dafür kein Geld.



20: Der Spieler wählt einen der beiden Effekte. Er erhöht seine Kampfstärke um 4 (er legt die Karte zur Erinnerung vorübergehend neben das Angriffsfeld) oder er erhält 8 Jars.



21: Der Spieler legt je 1 Gildenplättchen auf die *Organisatorin* und/oder den *Manipulator*, wenn er diese Karten aktiviert hat. Auf der *Organisatorin* dürfen maximal 2 Gildenplättchen, auf dem *Manipulator* maximal 3 Gildenplättchen liegen.



22: Beim *Aufräumen* wählt der Spieler zwei beliebige seiner Würfel, die er in dem Durchgang zur Verfügung hatte. Er darf dann in den folgenden Durchgängen während der *Vorbereitung* einen oder beide Würfel zu den gezogenen Würfeln hinzufügen und dann alle zusammen würfeln. Ist die Karte leer, wirft der Spieler diese auf den Ablagestapel.



23: Der Spieler legt 1 Minenplättchen auf eine beliebige Landschaft. Er darf eine Landschaft wählen, die nicht waagerecht oder senkrecht zu Landschaften mit seinen Minenplättchen liegt.



24: Wählt der Spieler die Aktion *Viel Geld*, erhält er die doppelte Menge Jars; nicht zusätzlich zur normalen Menge!



25: Der Spieler erhöht oder senkt den Augenwert eines beliebigen Würfels um genau 2. Er darf den Augenwert auf 7 oder 8 erhöhen, aber nicht unter 1 senken; Er darf aber eine 2 auf 1 senken.



26: Der Spieler wählt einen beliebigen Würfel von der Würfelablage und würfelt ihn. Er setzt den Würfel sofort für die gewählte Aktion ein. Benötigt er für die gewählte Aktion mehrere Würfel, nutzt er entsprechend weitere seiner Würfel.



27: Der Spieler entfernt ein Gildenplättchen von einer Angriffskarte, bei der er in einem vorherigen Durchgang derselben Runde dem Angriff unterlegen war.



28: Der Spieler wählt einen der beiden Effekte. Er zieht 2 beliebige Würfel aus seinem Beutel, würfelt und legt sie zu seinen aktiven Würfeln. Oder er zieht drei Aktionskarten und wählt davon eine, die er auf der Hand behält. Er wirft die anderen Karten offen auf den Ablagestapel.



29: Der Spieler nimmt zwei aktive Spielerkarten auf die Hand und erhält dafür eine beliebige Medaille. Er darf Spielerkarten wählen, deren Aktionen er im Durchgang bereits genutzt hat.



30: Der Spieler gibt 5 Jars ab, um 1 Spielerkarte zu aktivieren. Er ignoriert die Würfelkosten der Spielerkarte.



31: Der Spieler tauscht eine beliebige Medaille gegen eine andere. Er macht dies, um entweder eine wertvollere Medaille zu bekommen oder um für einen Satz mit allen vier Medaillen 2 zusätzliche Siegpunkte zu erhalten.



32, 33, 34: Hat der Spieler je 1 Minenplättchen auf den Landschaften, erhält er 1 Erkundungsmedaille. Er lässt die Minen auf den Landschaften liegen; er entfernt sie nicht.



35, 36, 37, 38: Der Spieler gibt 4 Gildenplättchen auf den geforderten benachbarten Landschaften ab, um 2 Erkundungsmedaillen zu bekommen.



39: Der Spieler legt insgesamt 3 Erz- und 3 Kristallplättchen aus dem Vorrat auf farblich passende Landschaften zurück, um 1 Zivilmedaille zu erhalten. Auf jeder Landschaft dürfen nur 1 Erz- und 1 Kristallplättchen liegen. Er muss insgesamt 3 Plättchen zurücklegen und darf frei wählen, wie viele davon Erz- und Kristallplättchen sind. Gibt es nur noch 1 oder 2 Plättchen im Vorrat, legt der Spieler so viele wie möglich.



40: Der Spieler gibt 1 Gildenplättchen von einer Spielerkarte sowie 1 Gilden- und Minenplättchen von beliebigen Landschaften ab, um 1 beliebige Medaille zu erhalten. Durch das Entfernen des Minenplättchens dürfen zwei oder mehrere Gruppen mit Minenplättchen des Spielers entstehen.

Spielerkarten

Die Spieler besitzen folgende Spielerkarten.



BANKER

Aktivierung: Der Spieler benötigt einen weißen und einen gelben Würfel mit einer Gesamtsumme von 10 oder mehr.

Dauerhafter Effekt: Wählt der Spieler die Aktion *Viel Geld*, erhält er zur Gesamtsumme der weißen Würfel zusätzlich 2 Jars. *Er bekommt somit maximal 10 Jars.*

Aktion: Der Spieler nutzt einen gelben Würfel. Er erhält Geld in Höhe des Augenwerts.



DAMPFFÄRBER

Aktivierung: Der Spieler benötigt einen weißen und einen gelben Würfel mit einer Gesamtsumme von 8 oder mehr.

Aktion: Der Spieler nutzt einen beliebigen Würfel mit Augenwert 3 oder höher. Er setzt einen weißen Würfel als beliebige Würfelfarbe für eine Aktion ein. Benötigt der Spieler für die gewählte Aktion mehrere Würfel, nutzt er entsprechend weitere seiner Würfel.



ERZEUR

Aktivierung: Der Spieler benötigt einen weißen und einen blauen Würfel mit einer Gesamtsumme von 8 oder mehr.

Aktion: Der Spieler nutzt zwei beliebige Würfel mit Augenwerten zwischen 2 und 4. Die Farben und Augenwerte der beiden Würfel dürfen verschieden sein. Der Spieler nimmt bis zu 2 Erzplättchen von waagerecht oder senkrecht angrenzenden Landschaften in den Farben der beiden Würfel. Liegen keine passenden Erzplättchen auf benachbarten Landschaften oder stimmt nur eine Farbe mit den Plättchen überein, nimmt der Spieler nur ein Plättchen. Der Spieler darf nur ein Erzplättchen von jeder Farbe besitzen. Setzt der Spieler

zwei gleichfarbige Würfel ein, darf er somit nur ein Erzplättchen von einer farblich passenden Landschaft nehmen. Der Spieler erhält für diese Plättchen über öffentliche Gebäude Handelsmedaillen.



KRISTALLOGRAFIN

Aktivierung: Der Spieler benötigt einen weißen und einen blauen Würfel mit einer Gesamtsumme von 8 oder mehr.

Aktion: Der Spieler nutzt zwei beliebige Würfel mit Augenwerten zwischen 1 und 3. Die Farben und Augenwerte der beiden Würfel dürfen verschieden sein. Der Spieler nimmt bis zu 2 Kristallplättchen von waagerecht oder senkrecht angrenzenden Landschaften in den Farben der beiden Würfel. Liegen keine passenden Kristallplättchen auf benachbarten Landschaften oder stimmt nur eine Farbe mit den Plättchen überein, nimmt der Spieler nur ein Plättchen. Der Spieler darf nur ein Kristallplättchen von jeder Farbe besitzen. Setzt der Spieler zwei gleichfarbige Würfel ein, darf er somit nur ein Kristallplättchen von einer farblich passenden Landschaft nehmen. Der Spieler erhält für diese Plättchen über öffentliche Gebäude Handelsmedaillen.



KARTOGRAPH

Aktivierung: Der Spieler benötigt zwei grüne Würfel mit einer Gesamtsumme von 6 oder mehr.

Aktion: Der Spieler zahlt 2 Jars. Er gibt 3 Gildenplättchen von waagerecht und/oder senkrecht angrenzenden Landschaften ab, um 1 Erkundungsmedaille zu erhalten. Der Spieler legt die Gildenplättchen zurück in seinen Vorrat.



ORGANISATORIN

Aktivierung: Der Spieler benötigt einen weißen und einen grünen Würfel mit einer Gesamtsumme von 8 oder mehr. Er legt ein Gildenplättchen auf die *Organisatorin*. Es dürfen maximal zwei Gildenplättchen auf dieser Karte liegen.

Aktion: Der Spieler nutzt ein Gildenplättchen der *Organisatorin*. Er zieht einen Würfel aus seinem Beutel, würfelt ihn und legt ihn zu seinen anderen aktiven Würfeln oder er würfelt bis zu zwei beliebige Würfel; er darf dabei auch denselben Würfel zweimal neu würfeln. Der Spieler darf diese Aktion mehrmals im selben Durchgang nutzen. Er benötigt für diese Aktion keinen Würfel, so dass er mit dieser Aktion auch nicht die Würfelaktion blockiert bzw. durch Nutzen der Würfelaktion diese Aktion blockiert.

Aktion: Der Spieler nutzt zwei beliebige Würfel mit Augenwerten 5 oder mehr. Die Farben und Augenwerte der beiden Würfel dürfen verschieden sein. Der Spieler tauscht 1 aktive Spielerkarte mit 1 Handkarte. Liegen auf der zurückgenommenen Spielerkarte Gildenplättchen, legt er diese zurück in seinen Vorrat.



KANONIER

Aktivierung: Der Spieler benötigt einen roten Würfel mit Augenwert von 5 oder mehr.

Aktion: Der Spieler nutzt zwei beliebige Würfel mit Augenwerten von 3 oder mehr. Die Farben und Augenwerte der beiden Würfel dürfen verschieden sein. Der Spieler erhöht seine Kampfstärke um 3.

ODER

Aktion: Der Spieler nutzt zwei beliebige Würfel mit Augenwerten von 5 oder mehr. Die Farben und Augenwerte der beiden Würfel dürfen verschieden sein. Der Spieler wehrt den Angriff am Ende des Spielzugs unabhängig von seiner Kampfstärke ab.



RUMBLEPOKE

Aktivierung: Der Spieler benötigt einen weißen und einen roten Würfel mit einer Gesamtsumme von 8 oder mehr.

Dauerhafter Effekt: Einmal pro Durchgang darf der Spieler 1 Kampfpunkt abgeben, um seine Kampfstärke um 2 zu erhöhen.

Aktion: Der Spieler nutzt einen roten Würfel. Er erhöht seine Kampfstärke in Höhe des Augenwerts plus 2.



DAMPFDRUCKANLAGE

Aktivierung: Der Spieler benötigt drei weiße Würfel mit einer Gesamtsumme von 13 oder mehr.

Dauerhafter Effekt: Der Spieler zieht während der Vorbereitung 6 Würfel aus seinem Beutel. Er legt 1 Würfel davon auf seine Würfelablage, bevor er die anderen würfelt. Darf der Spieler durch andere Aktionen oder Karten weitere Würfel ziehen, macht er das erst, nachdem er diesen Effekt komplett ausgeführt hat.

Aktion: Der Spieler nutzt 2 beliebige Würfel mit Augenwerten von 5 oder mehr. Die Farben und Augenwerte der beiden Würfel dürfen verschieden sein. Er wählt 1 Aktionskarte vom Ablagestapel und nimmt sie auf die Hand.



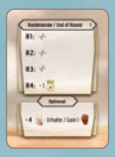
MANIPULATOR

Aktivierung: Der Spieler benötigt zwei weiße Würfel mit einer Gesamtsumme von 8 oder mehr. Er legt zwei Gildenplättchen auf den *Manipulator*. Es dürfen maximal drei Gildenplättchen auf dieser Karte liegen.

Aktion: Der Spieler nutzt ein Gildenplättchen des *Manipulators*. Er erhöht oder senkt den Augenwert eines beliebigen Würfels um 1. Der Spieler darf diese Aktion mehrmals im selben Durchgang nutzen. Er benötigt für diese Aktion keinen Würfel, so dass er diese Aktion auch nicht blockiert. Der Spieler darf den Augenwert auf 7 oder mehr erhöhen, aber nicht unter 1 senken.

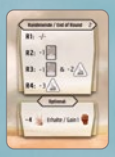
Rundenendekarten

Folgende Rundenendekarten existieren in Tharos. Siehe dazu auch *B) Rundenende, I. Schäden durch erfolgreiche Angriffe.*



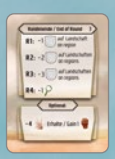
1

- **Runde 1 bis 3:** Es geschieht nichts.
- **Runde 4:** Der Spieler gibt eine Zivilmedaille ab.



2

- **Runde 1:** Es geschieht nichts.
- **Runde 2:** Der Spieler nimmt eine aktive Spielerkarte auf die Hand.
- **Runde 3:** Der Spieler nimmt eine aktive Spielerkarte auf die Hand und legt 2 Minenplättchen von beliebigen Landschaften zurück in seinen Vorrat.
- **Runde 4:** Der Spieler legt 3 Minenplättchen von beliebigen Landschaften zurück in seinen Vorrat.



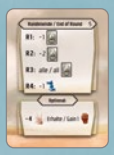
3

- **Runde 1:** Der Spieler legt 1 Gildenplättchen von einer beliebigen Landschaft zurück in seinen Vorrat.
- **Runde 2:** Der Spieler legt 2 Gildenplättchen von beliebigen Landschaften zurück in seinen Vorrat.
- **Runde 3:** Der Spieler legt 3 Gildenplättchen von beliebigen Landschaften zurück in seinen Vorrat.
- **Runde 2:** Der Spieler gibt 1 Erkundungsmedaille ab.



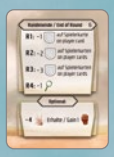
4

- **Runde 1:** Der Spieler gibt 3 Jars ab.
- **Runde 2:** Der Spieler gibt die Hälfte seines Geldes ab, wobei er einen ungeraden Betrag zu seinen Ungunsten aufrundet.
- **Runde 3:** Der Spieler gibt 10 Jars ab.
- **Runde 4:** Der Spieler gibt sein komplettes Geld ab.



5

- **Runde 1:** Der Spieler gibt 1 Aktionskarte ab.
- **Runde 2:** Der Spieler gibt 2 Aktionskarten ab.
- **Runde 3:** Der Spieler gibt alle Aktionskarten ab.
- **Runde 4:** Der Spieler gibt 1 Handelsmedaille ab.



6

- **Runde 1:** Der Spieler legt 1 Gildenplättchen von einer beliebigen Spielerkarte zurück in seinen Vorrat.
- **Runde 2:** Der Spieler legt 2 Gildenplättchen von beliebigen Spielerkarten zurück in seinen Vorrat.
- **Runde 3:** Der Spieler legt 3 Gildenplättchen von beliebigen Spielerkarten zurück in seinen Vorrat.
- **Runde 2:** Der Spieler gibt 1 Erkundungsmedaille ab.

Öffentliche Gebäude

Folgende öffentliche Gebäude stehen den Spielern zur Verfügung.

Nutzt der Spieler die Aktion eines öffentlichen Gebäudes, zahlt er den angegebenen Preis der Aktion in Geld. Besitzt ein Mitspieler das gewählte öffentliche Gebäude, gibt der Spieler 2 Jars vom gezahlten Preis an den Mitspieler; er legt das restliche Geld zurück in den Vorrat.



GEHEIMBUND

Der Spieler zahlt 8 Jars. Er dreht einen beliebigen Würfel, den er noch nicht für eine Aktion eingesetzt hat, auf Augenwert 3 und legt ihn auf das Angriffsfeld seines Spielertableaus (siehe Aktion *Angriff*).



GROSSER MARKT

Der Spieler zahlt 2 Jars. Er gibt 5 Erzplättchen oder 5 Kristallplättchen aus seinem Vorrat ab, um 2 Handelsmedaillen zu erhalten, die er auf seinem Medaillentableau markiert. Er legt die Plättchen in den allgemeinen Vorrat neben der Spielfläche. Der Spieler erhält diese Plättchen nur durch die Spielerkarten Erzeur und Kristallografin sowie Aktionskarte 13.



KLEINER MARKT

Der Spieler zahlt 2 Jars. Er gibt 3 Erzplättchen oder 3 Kristallplättchen aus seinem Vorrat ab, um 1 Handelsmedaille zu erhalten, die er auf seinem Medaillentableau markiert. Er legt die Plättchen in den allgemeinen Vorrat neben der Spielfläche. Der Spieler erhält diese Plättchen nur durch die Spielerkarten Erzeur und Kristallografin sowie Aktionskarte 13.



NEUER MARKT

Der Spieler zahlt 5 Jars. Er gibt 2 Erzplättchen und 2 Kristallplättchen aus seinem Vorrat ab (also insgesamt 4 Plättchen), um 2 Handelsmedaillen zu erhalten, die er auf seinem Medaillentableau markiert. Er legt die Plättchen in den allgemeinen Vorrat neben der Spielfläche. Der Spieler erhält diese Plättchen nur durch die Spielerkarten Erzeur und Kristallografin sowie Aktionskarte 13.



NOTARIAT

Der Spieler zahlt 8 Jars. Er nutzt ein bereits vorher im Durchgang gewähltes Aktionsfeld auf seinem Spielertableau. Er wählt eine der beiden Aktionen, muss aber erneut die benötigten Würfel für die Aktion zur Verfügung haben und eventuell den geforderten Preis zahlen.



ORGANISATIONSAMT

Der Spieler zahlt 15 Jars. Er wählt 1 Aktionskarte vom Ablagestapel und nimmt sie auf die Hand.



VERMESSUNGSAMT

Der Spieler zahlt 4 Jars. Er versetzt 1 Gildenplättchen von einer Landschaft auf eine angrenzende Landschaft, auf der er noch kein Gildenplättchen platziert hat.



ZIVILBÜRO

Der Spieler zahlt 4 Jars. Er dreht einen beliebigen Würfel, den er noch nicht für eine Aktion eingesetzt hat, auf Augenwert 5 oder 6.

Autor: Bernd Scholz | **Entwicklung:** Uli Blennemann, Henning Kröpke | **Graphik:** Harald Lieske | **Lektorat:** Chris Spath, Kris Snyder
Layout: Gamerock Studio, s. r. o., www.gamerock.eu

Copyright 2021 Spielworxx, Nielande 12, D-48727 Billerbeck, www.spielworxx.de