



Burggraben, Dorf, Holzfäller, Keller, Markt, Miliz, Mine, Schmiede, Umbau, Werkstatt

Burggraben, Dorf, Händlerin, Keller, Markt, Miliz, Mine, Schmiede, Umbau, Werkstatt

Abenteurer, Bürokrat, Festmahl, Geldverleiher, Kanzler, Kapelle, Laboratorium, Markt, Mine, Thronsaal

Bibliothek, Burggraben, Bürokrat, Dieb, Dorf, Jahrmarkt, Kanzler, Miliz, Ratsversammlung, Spion

Dieb, Dorf, Festmahl, Gärten, Hexe, Holzfäller, Kapelle, Keller, Laboratorium, Werkstatt

Bibliothek, Bürokrat, Dorf, Holzfäller, Jahrmarkt, Keller, Markt, Schmiede, Thronsaal, Umbau

Banditin, Bürokrat, Gärten, Hexe, Jahrmarkt, Kapelle, Thronsaal, Töpferei, Torwächterin, Werkstatt

Bürokrat, Dorf, Geldverleiher, Jahrmarkt, Laboratorium, Ratsversammlung, Töpferei, Torwächterin, Vasall, Vorbotin

Bibliothek, Gärten, Jahrmarkt, Keller, Miliz, Ratsversammlung, Schmiede, Thronsaal, Vorbotin, Wildddiebin

Burggraben, Geldverleiher, Händlerin, Hexe, Keller, Markt, Mine, Töpferei, Umbau, Wildddiebin

Banditin, Bürokrat, Geldverleiher, Händlerin, Kapelle, Laboratorium, Mine, Thronsaal, Vasall, Vorbotin

2 INTRIGE

2.1 Intrige

2.1.1 Siegestanz (I¹)

Adlige, Anbau, Brücke, Eisenhütte, Große Halle, Handlinger, Harem, Herzog, Maskerade, Späher

2.1.2 Siegestanz (I²)

Adlige, Austausch, Baron, Eisenhütte, Harem, Herzog, Höflinge, Maskerade, Mühle, Patrouille

2.1.3 Geheime Pläne (I¹)

Armenviertel, Eisenhütte, Handelsposten, Handlinger, Harem, Saboteur, Tribut, Trickser, Verschwörer, Verwalter

2.1.4 Beste Wünsche (I¹)

Anbau, Armenviertel, Burghof, Handelsposten, Kerkermeister, Kupferschmied, Maskerade, Späher, Verwalter, Wunschbrunnen

2.1.5 Beste Wünsche (I²)

Anbau, Armenviertel, Baron, Burghof, Diplomatin, Geheimgang, Herzog, Kerkermeister, Verschwörer, Wunschbrunnen

2.1.6 Verschwörung (I²)

Bergwerk, Eisenhütte, Geheimgang, Handelsposten, Handlinger, Herumtreiberin, Kerkermeister, Trickser, Verschwörer, Verwalter

2.2 Intrige & Basis

2.2.1 Demontage (I¹-B¹)

Bergwerk, Brücke, Geheinkammer, Kerkermeister, Trickser / Dieb, Saboteur, Spion, Thronsaal, Umbau

2.2.2 Eine Handvoll (I-B¹)

Adlige, Burghof, Kerkermeister, Lakai, Verwalter / Bürokrat, Kanzler, Miliz, Mine, Ratsversammlung

2.2.3 Untergebene (I-B)

Adlige, Baron, Handlinger, Lakai, Maskerade, Verwalter / Bibliothek, Hexe, Jahrmarkt, Keller

2.2.4 Untergebene (I²-B²)

Adlige, Diplomatin, Handlinger, Höflinge, Lakai / Bibliothek, Jahrmarkt, Keller, Torwächterin, Vasall

2.2.5 Das große Ganze (I²-B²)

Armenviertel, Bergwerk, Brücke, Mühle, Patrouille / Markt, Miliz, Ratsversammlung, Töpferei, Werkstatt

2.2.6 Dekonstruktion (I²-B²)

Austausch, Diplomatin, Harem, Herumtreiberin, Trickser / Banditin, Dorf, Mine, Thronsaal, Umbau

3 SEASIDE

3.1 Seaside

3.1.1 Auf hoher See (S¹)

Ausguck, Bazar, Embargo, Entdecker, Hafen, Insel, Karawane, Piratenschiff, Schmuggler, Werft

3.1.2 Auf hoher See (S²)

Ausguck, Bazar, Blockade, Hafen, Insel, Karawane, Korsarenschiff, Lagerhaus, Piratin, Werft

3.1.3 Vergrabene Schätze (S¹)

Außenposten, Beutelschneider, Botschafter, Fischerdorf, Lagerhaus, Leuchtturm, Perlentaucher, Schatzkarte, Taktiker, Werft

3.1.4 Vergrabene Schätze (S²)

Affe, Astrolabium, Außenposten, Beutelschneider, Fischerdorf, Leuchtturm, Schatzkarte, Seefahrerin, Seekarte, Taktiker

3.1.5 Schiffwracks (S¹)

Eingeborenendorf, Geisterschiff, Handelsschiff, Lagerhaus, Müllverwerter, Navigator, Perlentaucher, Schatzkammer, Schmuggler, Seehexe

3.2 Seaside & Basis

3.2.1 Griff nach den Sternen (S¹-B¹)

Ausguck, Beutelschneider, Geisterschiff, Schatzkarte, Seehexe / Abenteurer, Dorf, Keller, Ratsversammlung, Spion

3.2.2 Griff nach den Sternen (S²-B²)

Affe, Ausguck, Beutelschneider, Meerhexe, Schatzkarte / Dorf, Keller, Ratsversammlung, Töpferei, Vasall

3.2.3 Wiederholungen (S¹-B¹)

Außenposten, Entdecker, Karawane, Perlentaucher, Piratenschiff, Schatzkammer / Jahrmarkt, Kanzler, Miliz, Werkstatt

3.2.4 Wiederholungen (S²-B²)

Außenposten, Karawane, Piratin, Schatzkammer, Seekarte / Jahrmarkt, Miliz, Umbau, Vorbotin, Werkstatt

3.2.5 Geben und Nehmen (S¹-B)

Botschafter, Fischerdorf, Hafen, Insel, Müllverwerter, Schmuggler / Bibliothek, Geldverleiher, Hexe, Markt

3.3 Seaside & Intrige

3.3.1 Ein Stern weist uns den Weg (S¹-I²)

Ausguck, Außenposten, Geisterschiff, Hafen, Schatzkarte / Diplomatin, Geheimgang, Höflinge, Trickser, Wunschbrunnen

3.3.2 Leitstern (S²-I²)

Affe, Ausguck, Bazar, Gezeitenbecken, Schatzkarte / Diplomatin, Geheimgang, Höflinge, Trickser, Wunschbrunnen

3.3.3 Küstenwache (S-I²)

Beutelschneider, Insel, Lagerhaus, Leuchtturm, Werft / Armenviertel, Austausch, Handelsposten, Patrouille, Verwalter

3.3.4 Küstenwache (S²-I²)

Beutelschneider, Insel, Leuchtturm, Seekarte, Werft / Armenviertel, Austausch, Handelsposten, Handlanger, Patrouille

3.3.5 Brückenübergang (S¹-I²)

Eingeborenendorf, Embargo, Müllverwerter, Schatzkammer, Schmuggler / Adlige, Brücke, Herumtreiberin, Herzog, Verschwörer

4 ALCHEMISTEN

4.1 Alchemisten & Basis

4.1.1 Verbotene Künste (AL-B¹)

Besessenheit, Lehrling, Universität, Vertrauter / Dieb, Gärten, Keller, Laboratorium, Ratsversammlung, Thronsaal

4.1.2 Verbotene Künste (AL-B²)

Besessenheit, Lehrling, Universität, Vertrauter / Banditin, Gärten, Keller, Laboratorium, Ratsversammlung, Thronsaal

4.1.3 Quacksalber (AL-B¹)

Alchemist, Apotheker, Golem, Kräuterkundiger, Verwandlung / Jahrmarkt, Kanzler, Keller, Miliz, Schmiede

4.1.4 Quacksalber (AL-B²)

Alchemist, Apotheker, Golem, Kräuterkundiger, Verwandlung / Jahrmarkt, Keller, Miliz, Schmiede, Wildddiebin

4.1.5 Chemiestunde (AL-B¹)

Alchemist, Golem, Stein der Weisen, Universität / Burggraben, Bürokrat, Hexe, Holzfäller, Markt, Umbau

4.1.6 Chemiestunde (AL-B²)

Alchemist, Golem, Stein der Weisen, Universität / Burggraben, Bürokrat, Hexe, Markt, Umbau, Vasall

4.2 Alchemisten & Intrige

4.2.1 Geheime Forschungen (AL-I)

Kräuterkundiger, Stein der Weisen, Universität, Vertrauter / Adlige, Armenviertel, Brücke, Kerkermeister, Lakai, Maskerade

4.2.2 Diener (AL-I¹)

Besessenheit, Golem, Verwandlung, Vision, Weinberg / Große Halle, Handlanger, Lakai, Verschwörer, Verwalter

4.2.3 Töpfe, Tränke, Trottel (AL-I¹)

Apotheker, Golem, Lehrling, Vision / Adlige, Baron, Eisenhütte, Handelsposten, Kupferschmied, Wunschbrunnen

4.3 Alchemisten & Seaside

4.3.1 Vollgestopft (AL-S²)

Kräuterkundiger, Lehrling, Stein der Weisen, Vertrauter, Weinberg / Hafen, Lagerhaus, Meerhexe, Seefahrerin, Seekarte

5 BLÜTEZEIT - mit Platin und Kolonie

5.1 Blütezeit

5.1.1 Anfänger (BZ¹)

Abenteurer, Arbeiterdorf, Ausbau, Bank, Denkmal, Gesindel, Halsabschneider, Königliches Siegel, Leihhaus, Wachturm

5.1.2 Anfänger (BZ²)

Arbeiterdorf, Ausbau, Bank, Brautkrone, Buchhalterin, Denkmal, Gesindel, Kristallkugel, Magnatin, Wachturm

5.1.3 Freundliche Interaktion (BZ¹)

Arbeiterdorf, Bischof, Gewölbe, Handelsroute, Hausierer, Hort, Königliches Siegel, Kunstmiede, Schmuggelware, Stadt

5.1.4 Freundliche Interaktion (BZ²)

Arbeiterdorf, Bischof, Brautkrone, Gewölbe, Hausierer, Hort, Kunstmiede, Sammelsurium, Stadt, Waffenkiste

5.1.5 Große Aktionen (BZ¹)

Ausbau, Gesindel, Gewölbe, Großer Markt, Königshof, Lohn, Münzer, Stadt, Steinbruch, Talisman

5.2 Blütezeit & Basis

5.2.1 Haufenweise Geld (BZ¹-B¹)

Abenteurer, Bank, Großer Markt, Königliches Siegel, Münzer / Abenteurer, Geldverleiher, Laboratorium, Mine, Spion

5.2.2 Das große Geld (BZ²-B²)

Bank, Brautkrone, Großer Markt, Kristallkugel, Münzer / Geldverleiher, Laboratorium, Mine, Töpferei, Vorbotin

5.2.3 Die Armee des Königs (BZ¹-B¹)

Ausbau, Gesindel, Gewölbe, Halsabschneider, Königshof / Bürokrat, Burggraben, Dorf, Ratsversammlung, Spion

5.2.4 Die Armee des Königs (BZ²-B²)

Ausbau, Gesindel, Gewölbe, Königshof, Sammelsurium / Bürokrat, Burggraben, Dorf, Händlerin, Ratsversammlung

5.2.5 Ein gutes Leben (BZ¹-B¹)

Denkmal, Hort, Leihhaus, Quacksalber, Schmuggelware / Bürokrat, Dorf, Gärten, Kanzler, Keller

5.3 Blütezeit & Intrige

5.3.1 Pfade zum Sieg (BZ¹-I)

Bischof, Denkmal, Halsabschneider, Hausierer, Leihhaus / Anbau, Armenviertel, Baron, Handlanger, Harem

5.3.2 Wege zum Sieg (BZ²-I)

Bischof, Denkmal, Hausierer, Magnatin, Sammelsurium / Anbau, Armenviertel, Baron, Handlanger, Harem

5.3.3 All along the watchtower (BZ¹-I¹)

Gewölbe, Handelsroute, Hort, Talisman, Wachturm / Bergwerk, Brücke, Große Halle, Handlanger, Kerkermeister

5.3.4 Seit jeher der Wachturm (BZ¹-I²)

Gewölbe, Handelsroute, Hort, Talisman, Wachturm / Bergwerk, Brücke, Handlanger, Kerkermeister, Mühle

5.3.5 Glücksritter (BZ-I¹)

Ausbau, Bank, Gewölbe, Königshof, Kunstmiede / Brücke, Kupferschmied, Tribut, Trickser, Wunschbrunnen

5.3.6 Glücksritter (BZ-I²)

Ausbau, Bank, Gewölbe, Königshof, Kunstmiede / Brücke, Herumtreiberin, Patrouille, Trickser, Wunschbrunnen

5.3.7 Die glücklichen Sieben (BZ²-I²)

Ausbau, Bank, Brautkrone, Königshof, Kunstschmiede / Anbau, Baron, Bergwerk, Patrouille, Wunschbrunnen

5.4 Blütezeit & Seaside

5.4.1 Explodierendes Königreich (BZ-S)

Bischof, Großer Markt, Königshof, Stadt, Steinbruch / Ausguck, Außenposten, Fischerdorf, Taktiker, Werft

5.4.2 Piratenbucht (BZ²-S²)

Geldanlage, Hort, Magnatin, Münzer, Wunderheilerin / Affe, Astrolabium, Eingeborenendorf, Korsarenschiff, Schatzkammer

5.5 Blütezeit & Alchemisten

5.5.1 Zählwettbewerb (BZ¹-AL)

Bank, Gesindel, Halsabschneider, Hort, Leihhaus, Steinbruch / Apotheker, Golem, Kräuterkundiger, Stein der Weisen

5.5.2 Berufsausbildung (BZ²-AL)

Amboss, Arbeiterdorf, Bischof, Hausierer Münzer, Wunderheilerin / Lehrling, Universität, Vertrauter, Weinberg

5.6 Blütezeit & Reiche Ernte

5.6.1 Umleitungen (BZ²-RE)

Buchhalterin, Hort, Kristallkugel, Kunstschmiede, Magnatin / Bauerndorf, Füllhorn, Harlekin, Nachbau, Turnier

5.7 Blütezeit & Hinterland

5.7.1 Prompte Belohnung (BZ-H²)

Ausbau, Bischof, Hort, Münzer, Wachturm / Berserker, Feilscher, Hexenkessel, Oase, Pfad

5.7.2 Fundgrube (BZ²-H²)

Bank, Brautkrone, Buchhalterin, Denkmal, Kristallkugel / Aufbau, Gasthaus, Hexenkessel, Katzensgold, Wachhund

5.8 Blütezeit & Dark Ages - mit Unterschlüpfen

5.8.1 Müllabfuhr (BZ²-DA)

Amboss, Kristallkugel, Magnatin, Stadt, Waffenkiste / Falschgeld, Knappe, Marktplatz, Mundraub, Raubzug

5.8.2 Ganovenehre (BZ²-DA)

Hort, Kunstschmiede, Sammelsurium, Steinbruch, Wachturm / Banditenlager, Knappe, Marodeur, Prozession, Schurke

5.9 Blütezeit & Gilden

5.9.1 Steinhauer (BZ²-G)

Ausbau, Großer Markt, Stadt, Steinbruch, Wunderheilerin / Bäcker, Hellseherin, Kaufmannsgilde, Leuchtenmacher, Metzger

5.10 Blütezeit & Abenteuer

5.10.1 Letzter Wille & Denkmal (BZ¹-AB)

Bischof, Denkmal, Gewölbe, Gesindel, Leihhaus / *Erbschaft* - Königliche Münzen, Kurier, Relikt, Schatz, Verlies

5.10.2 Der Letzte Wille (BZ²-AB)

Bischof, Denkmal, Gewölbe, Magnatin, Sammelsurium / *Erbschaft* - Hafenstadt, Königliche Münzen, Kurier, Relikt, Verlies

5.10.3 Denke groß (BZ¹-AB)

Ausbau, Hausierer, Hort, Königshof, Schmuggelware / *Ball, Überfahrt* - Ferne Lande, Gefolgsmann, Geizhals, Geschichtenerzähler, Riese

5.10.4 Think Big (BZ²-AB)

Ausbau, Hausierer, Hort, Königshof, Waffenkiste / *Ball, Überfahrt* - Ferne Lande, Gefolgsmann, Geizhals, Geschichtenerzähler, Riese

5.11 Blütezeit & Empires

5.11.1 Big Time (BZ²-E)

Bank, Brautkrone, Geldanlage, Großer Markt, Kunstschmiede / *Beherrschen, Obelisk* - Gladiator, Königlicher Schmied, Patrizier, Vermögen, Villa

5.11.2 Geschmiedete Tore (BZ²-E)

Amboss, Hausierer, Münzer, Sammelsurium, Waffenkiste / *Basilika, Palast* - Feldlager, Gärtnerin, Stadtviertel, Wagenrennen, Wilde Jagd

5.12 Blütezeit & Nocturne

5.12.1 Schätze der Nacht (BZ²-N)

Brautkrone, Geldanlage, Kristallkugel, Waffenkiste, Wunderheilerin / *Krypta, Nachtwache*, Plünderer, Vampirin, Wächterin

5.12.2 Ein Tag beim Pferderennen (BZ²-N)

Amboss, Bischof, Buchhalterin, Hausierer, Wachturm / *Druidin (Sumpf, Fluss, Wald)*, Folterknecht, Friedhof, Seliges Dorf, Tragischer Held

5.13 Blütezeit & Renaissance

5.13.1 Traum-Träumer (BZ-R)

Arbeiterdorf, Ausbau, Denkmal, Gewölbe, Wachturm / *Akademie* - Alte Hexe, Frachtschiff, Gelehrte, Priester, Zepter

5.13.2 Traum-Träumer (BZ²-R)

Arbeiterdorf, Denkmal, Gewölbe, Wachturm, Wunderheilerin / *Akademie* - Alte Hexe, Frachtschiff, Gelehrte, Priester, Zepter

5.13.3 Geld regiert die Welt (BZ¹-R)

Bank, Gesindel, Großer Markt, Lohn, Stadt / *Kapitalismus, Zitadelle* - Forscherin, Patron, Schatzmeisterin, Schwarzer Meister, Versteck

5.13.4 Geld regiert die Welt (BZ²-R)

Bank, Geldanlage, Gesindel, Großer Markt, Stadt / *Kapitalismus, Zitadelle* - Forscherin, Patron, Schatzmeisterin, Schwarzer Meister, Versteck

5.14 Blütezeit & Menagerie

5.14.1 Zeitlich limitiertes Angebot (BZ¹-M)

Arbeiterdorf, Großer Markt, Hausierer, Münzer, Talisman / *Verzweiflung, Weg des Frosches* - Fischer, Nachschub, Schlachtross, Vertreibung, Wanderin

5.14.2 Zeitlich limitiertes Angebot (BZ²-M)

Amboss, Arbeiterdorf, Großer Markt, Hausierer, Münzer / *Verzweiflung, Weg des Frosches* - Fischer, Nachschub, Schlachtross, Vertreibung, Wanderin

5.14.3 Geburt einer Nation (BZ¹-M)

Denkmal, Gesindel, Handelsroute, Stadt, Steinbruch / *Reiche Ernte, Weg des Otters* - Depot, Drahtzieher, Kamelzug, Koppel, Viehmarkt

5.14.4 Otter-Chaos (BZ²-M)

Buchhalterin, Denkmal, Stadt, Steinbruch, Waffenkiste / *Reiche Ernte, Weg des Otters* - Drahtzieher, Jagdhütte, Kamelzug, Koppel, Viehmarkt

5.15 Blütezeit & Verbündete

5.15.1 Erfindungsboom (BZ¹-V)

Ausbau, Gesindel, Königshof, Steinbruch, Talisman / *Erfinderfamilie* - Augurinnen, Hauptstadt, Importeurin, Schreinerin, Tand

5.15.2 Erfindungsboom (BZ²-V)

Amboss, Ausbau, Gesindel, Königshof, Steinbruch / *Erfinderfamilie* - Augurinnen, Hauptstadt, Importeurin, Schreinerin, Tand

5.15.3 Schmeicheln macht reich (BZ¹-V)

Bank, Gewölbe, Handelsroute, Münzer, Stadt / *Bankiersverbund* - Irrfahrten, Marquis, Mittelsmann, Ortschaft, Schmeichler

5.15.4 Schmeicheln macht reich (BZ²-V)

Bank, Buchhalterin, Geldanlage, Gewölbe, Stadt / *Bankiersverbund* - Irrfahrten, Marquis, Mittelsmann, Ortschaft, Schmeichler

5.16 Blütezeit & Plünderer

5.16.1 Hübscher Schmuck (BZ²-P)

Bank, Brautkrone, Geldanlage, Kristallkugel, Waffenkiste/ Figurine, Juwelen-Ei, Königstruhe, Seil (*Vorherbestimmt*), Silbermine

5.16.2 Gekauftes Glück (BZ²-P)

Amboss, Arbeiterdorf, Bischof, Buchhalterin, Magnatin (*Aufdringlich*) / *Plünderung* - Anhänger, Bergbaustraße, Blinder Passagier, Käfig, Sumpfhütten

6 REICHE ERNTE

6.1 Reiche Ernte & Basis

6.1.1 Böses Omen (RE-B¹)

Füllhorn, Harlekin, Nachbau, Wahrsagerin, Weiler / Abenteurer, Bürokrat, Laboratorium, Spion, Thronsaal

6.1.2 Böses Omen (RE-B²)

Füllhorn, Harlekin, Nachbau, Wahrsagerin, Weiler / Bürokrat, Händlerin, Laboratorium, Thronsaal, Wilddiebin

6.1.3 Kopfgeld (RE-B)

Ernte, Füllhorn, Menagerie, Treibjagd, Turnier / Geldverleiher, Jahrmarkt, Keller, Miliz, Schmiede

6.1.4 Wanderzirkus (RE-B¹)

Bauerndorf, Festplatz, Harlekin, Junge Hexe (+ Kanzler), Pferdehändler / Festmahl, Laboratorium, Markt, Umbau, Werkstatt

6.1.5 Wanderzirkus (RE-B²)

Bauerndorf, Festplatz, Harlekin, Junge Hexe (+ Händlerin), Pferdehändler / Festmahl, Laboratorium, Markt, Umbau, Werkstatt

6.2 Reiche Ernte & Intrige

6.2.1 Wer zuletzt lacht (RE-I)

Bauerndorf, Ernte, Harlekin, Pferdehändler, Treibjagd / Adlige, Handlanger, Lakai, Trickser, Verwalter

6.2.2 Würze des Lebens (RE-I¹)

Festplatz, Füllhorn, Junge Hexe + Wunschbrunnen, Nachbau, Turnier / Bergwerk, Burghof, Große Halle, Kupferschmied, Tribut

6.2.3 Kleine Siege (RE-I¹)

Nachbau, Treibjagd, Turnier, Wahrsagerin, Weiler / Große Halle, Handlanger, Harem, Herzog, Verschwörer

6.3 Reiche Ernte & Seaside

6.3.1 Sammler (RE-S²)

Bauerndorf, Ernte, Festplatz, Treibjagd, Wahrsagerin / Blockade, Fischerdorf, Gezeitenbecken, Handelsschiff, Schmuggler

6.4 Reiche Ernte & Alchemisten

6.4.1 Clownschule (RE-AL)

Ernte, Harlekin, Menagerie, Nachbau, Pferdehändler / Alchemist, Golem, Stein der Weisen, Universität, Vertrauter

6.4.2 Wein zum Abendessen (RE-AL)

Festplatz, Füllhorn, Junge Hexe (+ Kräuterkundiger), Treibjagd, Weiler / Apotheker, Lehrling, Verwandlung, Vision, Weinberg

7 HINTERLAND

7.1 Hinterland

7.1.1 Einführung (H¹)

Aufbau, Feilscher, Gewürzhändler, Lebenskünstler, Markgraf, Nomadencamp, Oase, Schatztruhe, Stallungen, Wegkreuzung

7.1.2 Einführung (H²)

Aufbau, Gewürzhändler, Kartograph, Lebenskünstler, Markgraf, Nomaden, Oase, Stallungen, Weberin, Wegkreuzung

7.1.3 Lauterer Wettbewerb (H¹)

Aufbau, Blutzoll, Edler Räuber, Fahrender Händler, Fruchtbare Land, Grenzdorf, Herzogin, Kartograph, Seidenstraße, Stallungen

7.1.4 Bauernopfer (H¹)

Botschaft, Gasthaus, Kartograph, Lebenskünstler, Mandarin, Nomadencamp, Oase, Orakel, Tunnel, Wegkreuzung

7.1.5 Gelegenheiten (H¹)

Fahrender Händler, Feilscher, Fernstraße, Gewürzhändler, Grenzdorf, Herzogin, Katzensgold, Komplott, Nomadencamp, Schatztruhe

7.1.6 Gelegenheiten (H²)

Fahrender Händler, Feilscher, Fernstraße, Grenzdorf, Hexenkessel, Katzensgold, Komplott, Pfad, Radmacherin, Souk

7.2 Hinterland & Basis

7.2.1 Straßenräuber (H¹-B)

Edler Räuber, Fernstraße, Gasthaus, Markgraf, Oase / Bibliothek, Geldverleiher, Keller, Thronsaal, Werkstatt

7.2.2 Glückliche Pfade (H²-B)

Berserker, Fernstraße, Nomaden, Oase, Pfad / Bibliothek, Geldverleiher, Keller, Thronsaal, Werkstatt

7.2.3 Abenteuerfahrt (H¹-B¹)

Fruchtbare Land, Gewürzhändler, Katzensgold, Orakel, Wegkreuzung / Abenteuerer, Jahrmarkt, Kanzler, Laboratorium, Umbau

7.2.4 Abenteuerfahrt (H¹-B²)

Fruchtbare Land, Gewürzhändler, Katzensgold, Orakel, Wegkreuzung / Jahrmarkt, Laboratorium, Torwächterin, Umbau, Vasall

7.2.5 Abenteuerfahrt (H²-B²)

Hexenhütte, Katzensgold, Souk, Wachhund, Wegkreuzung / Jahrmarkt, Laboratorium, Torwächterin, Umbau, Vasall

7.3 Hinterland & Intrige

7.3.1 Geld für nichts (H¹-I²)

Kartograph, Lebenskünstler, Schatztruhe, Seidenstraße, Tunnel / Armenviertel, Austausch, Handlanger, Kerkermeister, Patrouille

7.3.2 Geld für nichts (H²-I²)

Kartograph, Lebenskünstler, Radmacherin, Tunnel, Weberin / Armenviertel, Austausch, Handlanger, Kerkermeister, Patrouille

7.3.3 Der Herzogsball (H¹-I)

Edler Räuber, Feilscher, Gasthaus, Herzogin, Komplott / Anbau, Harem, Herzog, Maskerade, Verschwörer

7.3.4 Der Ball des Herzogs (H²-I)

Gasthaus, Komplott, Pfad, Radmacherin, Wachhund / Anbau, Harem, Herzog, Maskerade, Verschwörer

7.4 Hinterland & Seaside

7.4.1 Reisende (H¹-S)

Fruchtbare Land, Kartograph, Seidenstraße, Stallungen, Wegkreuzung / Ausguck, Beutelschneider, Handelsschiff, Insel, Lagerhaus

7.4.2 Reisende (H²-S)

Fruchtbare Land, Kartograph, Souk, Stallungen, Wegkreuzung / Ausguck, Beutelschneider, Handelsschiff, Insel, Lagerhaus

7.4.3 Diplomatie (H¹-S¹)

Blutzoll, Botschaft, Edler Räuber, Fahrender Händler, Fruchtbare Land / Bazar, Botschafter, Embargo, Karawane, Schmuggler

7.4.4 Läufer (H²-S²)

Berserker, Hexenkessel, Nomaden, Radmacherin, Wachhund / Bazar, Blockade, Karawane, Schmuggler, Seefahrerin

7.5 Hinterland & Alchemisten

7.5.1 Pläne und Träume (H¹-AL)

Blutzoll, Herzogin, Katzensgold, Komplott, Lebenskünstler / Apotheker, Kräuterkundiger, Lehrling, Stein der Weisen, Verwandlung

7.5.2 Weinland (H¹-AL)

Feilscher, Fernstraße, Fruchtbare Land, Nomadencamp, Wegkreuzung / Golem, Lehrling, Universität, Vertrauter, Weinberg

7.5.3 Weinland (H²-AL)

Fernstraße, Fruchtbare Land, Markgraf, Nomaden, Wachhund / Golem, Lehrling, Universität, Vertrauter, Weinberg

7.6 Hinterland & Reiche Ernte

7.6.1 Wanderzirkus (H¹-RE)

Botschaft, Grenzdorf, Katzensgold, Nomadencamp, Oase / Bauerndorf, Festplatz, Harlekin, Menagerie, Treibjagd

7.6.2 Blaue Ernte (H¹-RE)

Edler Räuber, Fahrender Händler, Katzensgold, Mandarin, Tunnel / Füllhorn, Harlekin, Pferdehändler, Turnier, Weiler

7.6.3 Blaue Ernte (H²-RE)

Hexenhütte, Katzensgold, Pfad, Tunnel, Weberin / Füllhorn, Harlekin, Pferdehändler, Turnier, Weiler

8 DARK AGES - mit Unterschlüpfen

8.1 Dark Ages

8.1.1 Leichenzug (DA)

Festung, Jagdgründe, Katakomben, Kultist, Marktplatz, Mundraub, Prozession, Ritter, Vogelfreie, Waffenkammer

8.1.2 Spiel mit dem Teufel (DA)

Banditenlager, Grabräuber, Lagerraum, Landstreicher, Lumpensammler, Medium, Ratten, Raubzug, Schrotthändler, Weiser

8.2 Dark Ages & Basis

8.2.1 Auf und Ab (DA-B)

Armenhaus, Barde, Eremit, Jagdgründe, Medium / Geldverleiher, Hexe, Keller, Thronsaal, Werkstatt

8.2.2 Ritterliches Gelage (DA-B)

Altar, Knappe, Lumpensammler, Ratten, Ritter / Bibliothek, Gärten, Jahrmarkt, Laboratorium, Umbau

8.3 Dark Ages & Intrige

8.3.1 Prophezeiung (DA-I)

Eisenhändler, Landstreicher, Medium, Neubau, Waffenkammer / Adlige, Baron, Geheimgang, Verschwörer, Wunschbrunnen

8.3.2 Invasion (DA-I²)

Bettler, Gassenjunge, Knappe, Marodeur, Schurke / Anbau, Diplomatin, Harem, Kerkermeister, Trickser

8.4 Dark Ages & Seaside

8.4.1 Bauern (DA-S)

Armenhaus, Landstreicher, Mundraub, Vogelfreie, Waffenkammer / Fischerdorf, Hafen, Insel, Lagerhaus, Leuchtturm

8.4.2 Nasses Grab (DA-S²)

Eremit, Grabräuber, Graf, Lumpensammler, Ratten / Eingeborenendorf, Korsarenschiff, Müllverwerter, Schatzkammer, Schatzkarte

8.5 Dark Ages & Alchemisten

8.5.1 Verseucht (DA-AL)

Barde, Kultist, Lehen, Marktplatz, Ratten, Waffenkammer / Lehrling, Verwandlung, Vision, Weinberg

8.5.2 Jammergeschrei (DA-AL)

Bettler, Eisenhändler, Falschgeld, Katakomben, Mundraub, Raubzug / Apotheker, Golem, Kräuterkundiger, Universität

8.6 Dark Ages & Reiche Ernte

8.6.1 Dunkler Karneval (DA-RE)

Eremit, Festung, Kultist, Ritter, Schrotthändler, Vogelfreie / Festplatz, Füllhorn, Menagerie, Weiler

8.6.2 Auf den Sieger (DA-RE)

Banditenlager, Falschgeld, Leichenkarren, Marodeur, Raubzug, Weiser / Ernte, Nachbau, Treibjagd, Turnier

8.7 Dark Ages & Hinterland

8.7.1 In der Ferne (DA-H¹)

Barde, Bettler, Graf, Lehen, Marodeur / Aufbau, Botschaft, Feilscher, Kartograph, Katzensgold

8.7.2 In der Ferne (DA-H²)

Barde, Bettler, Graf, Lehen, Marodeur / Aufbau, Hexenhütte, Kartograph, Katzensgold, Weberin

8.7.3 Expeditionen (DA-H)

Altar, Armenhaus, Eisenhändler, Katakomben, Lagerraum / Fernstraße, Fruchtbares Land, Gewürzhändler, Tunnel, Wegkreuzung

8.7.4 Expeditionen (DA-H²)

Altar, Armenhaus, Eisenhändler, Katakomben, Lagerraum / Gewürzhändler, Komplott, Nomaden, Oase, Tunnel

8.8 Dark Ages & Gilden

8.8.1 Steinmühle (DA-G)

Eisenhändler, Jagdgründe, Marodeur, Prozession, Schurke / Bäcker, Berater, Leuchtenmacher, Platz, Steinmetz

8.8.2 Klassenkampf (DA-G)

Armenhaus, Festung, Lehen, Marktplatz, Ritter / Arzt, Metzger, Kaufmannsgilde, Steuereintreiber, Wandergeselle

8.9 Dark Ages & Abenteuer

8.9.1 Tanz auf den Gräbern (DA-AB)

Barde, Grabräuber, Marodeur, Prozession, Schurke / *Almosen* - Amulett, Gefolgsmann, Karawanenwächter, Kleinbauer, Relikt

8.9.2 Zerfall (DA-AB)

Festung, Kultist, Leichenkarren, Ratten, Ritter / *Verlorene Kunst, Wagsuche* - Amulett, Gefolgsmann, Karawanenwächter, Kleinbauer, Relikt

8.9.3 Starker Zerfall (DA-AB)

Festung, Kultist, Leichenkarren, Ratten, Ritter / *Verlorene Kunst, Wagsuche* - Geisterwald, Rattenfänger, Transformation, Verlies, Zerstörung

8.10 Dark Ages & Empires

8.10.1 Grab des Rattenkönigs (DA-E)

Festung, Lagerraum, Leichenkarren, Ratten, Raubzug / *Aufstieg, Grabmal* - Legionär, Opfer, Schlösser, Stadtviertel, Wagenrennen

8.10.2 Triumph des Banditenkönigs (DA-E)

Banditenlager, Jagdgründe, Katakomben, Marktplatz, Prozession / *Entweihter Schrein, Triumph* – Gärtnerin, Ingenieurin, Legionär, Vermögen, Zauber

8.10.3 Das Ritual des Knappen (DA-E)

Einsiedler, Eisenhändler, Knappe, Lehen, Schurke / *Museum, Ritual* - Archiv, Katapult, Krone, Patrizier, Siedler

8.11 Dark Ages & Nocturne

8.11.1 Schwerwiegende Angelegenheiten (DA-N)

Grabräuber, Knappe, Marktplatz, Mundraub, Waffenkammer / Attentäter, Folterknecht, Friedhof, Totenbeschwörer, Verfluchtes Dorf

8.11.2 Ratten und Fledermäuse (DA-N)

Einsiedler, Festung, Graf, Katakomben, Ratten / Fährtensucher, Heiliger Hain, Teufelswerkstatt, Vampirin, Wechselbalg

8.12 Dark Ages & Renaissance

8.12.1 Sterndeutung (DA-R)

Barde, Eremit, Medium, Prozession, Weiser / *Sternenkarte* - Freibeuterin, Grenzposten, Patron, Seher, Seidenhändlerin

8.12.2 Kanalratten (DA-R)

Falschgeld, Grabräuber, Graf, Kultist, Ratten / *Abwassertunnel, Fruchtwechsel* - Bergdorf, Diener, Fahnenträger, Forscherin, Fortschritt

8.13 Dark Ages & Menagerie

8.13.1 Freundschaftliches Gemetzel (DA-M)

Altar, Bettler, Festung, Katakomben, Marktplatz / *Ausritt, Weg des Kamels* - Falknerin, Jagdhütte, Kardinal, Viehmarkt, Ziegenhirtin

8.13.2 Geschenkte Pferde (DA-M)

Jagdgründe, Knappe, Ratten, Raubzug, Weiser / *Gutes Geschäft, Weg des Schmetterlings* - Kamelzug, Koppel, Schlachtross, Schrott, Vertreibung

8.14 Dark Ages & Verbündete

8.14.1 Rattenhändler (DA-V)

Graf, Knappe, Leichenkarren, Ratten, Ritter / *Wüstenführer* - Aufwieger, Bürger, Importeurin, Unterhändlerin, Tausch

8.14.2 Ernste Angelegenheiten (DA-V)

Armenhaus, Banditenlager, Bettler, Grabräuber, Mundraub / *Höhlenbewohner* - Barbar, Mittelsmann, Vertrag, Wegelagerer, Zauberer

8.15 Dark Ages & Plünderer

8.15.1 Vaters Ratten (DA-P)

Armenhaus, Knappe, Landstreicher, Leichenkarren, Ratten (*Geerbt*) / Ausgesetzter, Erste Maatin, Schamanin, Seil, Suche

8.15.2 Verwüstungen (DA-P)

Eisenhändler, Falschgeld, Lagerraum, Mundraub (*Unermüdlich*), Raubzug / *Invasion* - Gauner, Grotte, Königstruhe, Meuchlerin, Vergrößerung

9 GILDEN

9.1 Gilden & Basis

9.1.1 Kunsthandwerk (G-B)

Bäcker, Berater, Kaufmannsgilde, Steinmetz, Wandergeselle / Geldverleiher, Jahrmarkt, Keller, Laboratorium, Werkstatt

9.1.2 Rechtschaffen und anständig (G-B¹)

Arzt, Bäcker, Hellscherin, Leuchtenmacher, Metzger / Dieb, Dorf, Gärten, Geldverleiher, Miliz

9.1.3 Rechtschaffen und anständig (G-B²)

Arzt, Bäcker, Hellscherin, Leuchtenmacher, Metzger / Banditin, Dorf, Gärten, Geldverleiher, Miliz

9.1.4 Des Guten zuviel (G-B¹)

Herold, Leuchtenmacher, Meisterstück, Platz, Steuereintreiber / Abenteurer, Bibliothek, Kanzler, Markt, Umbau

9.1.5 Des Guten zuviel (G-B²)

Herold, Leuchtenmacher, Meisterstück, Platz, Steuereintreiber / Bibliothek, Händlerin, Markt, Torwächterin, Umbau

9.2 Gilden & Intrige

9.2.1 Nenne diese Karte (G-I¹)

Arzt, Bäcker, Berater, Meisterstück, Platz / Adlige, Burghof, Harem, Tribut, Wunschbrunnen

9.2.2 Geschäftstricks (G-I¹)

Hellscherin, Herold, Metzger, Steinmetz, Wandergeselle / Adlige, Große Halle, Kupferschmied, Maskerade, Verschwörer

9.2.3 Entscheidungen, Entscheidungen (G-I¹)

Kaufmannsgilde, Leuchtenmacher, Meisterstück, Metzger, Steuereintreiber / Anbau, Bergwerk, Brücke, Handlanger, Herzog

9.3 Gilden & Seaside

9.3.1 Insel-Baumeister (G-S²)

Bäcker, Berater, Kaufmannsgilde, Platz, Steinmetz/ Eingeborenendorf, Insel, Müllverwerter, Schatzkammer, Seekarte

9.4 Gilden & Alchemisten

9.4.1 Illuminati (G-AL)

Herold, Kaufmannsgilde, Meisterstück, Metzger, Steinmetz / Golem, Lehrling, Stein der Weisen, Universität, Vision

9.4.2 Gift & Galle (G-AL)

Arzt, Bäcker, Hellscherin, Leuchtenmacher, Platz / Alchemist, Kräuterkundiger, Vertrauter, Verwandlung, Weinberg

9.5 Gilden & Reiche Ernte

9.5.1 Unglücke (G-RE)

Arzt, Berater, Hellscherin, Leuchtenmacher, Steuereintreiber / Bauerndorf, Festplatz, Harlekin, Pferdehändler, Wahrsagerin

9.5.2 Bäckerwettstreit (G-RE)

Bäcker, Herold, Meisterstück, Steinmetz, Wandergeselle / Bauerndorf, Ernte, Menagerie, Nachbau, Turnier

9.6 Gilden & Hinterland

9.6.1 Der Weg zum Reichtum (G-H)

Bäcker, Berater, Kaufmannsgilde, Leuchtenmacher, Wandergeselle / Fernstraße, Fruchtbares Land, Gewürzhändler, Tunnel, Wegkreuzung

9.6.2 Tauschgeschäfte (G-H¹)

Hellscherin, Herold, Meisterstück, Metzger, Steinmetz / Aufbau, Blutzoll, Fahrender Händler, Grenzdorf, Stallungen

9.6.3 Tauschgeschäfte (G-H²)

Hellscherin, Herold, Meisterstück, Metzger, Steinmetz / Aufbau, Fahrender Händler, Grenzdorf, Hexenkessel, Stallungen

10 ABENTEUER

10.1 Abenteuer

10.1.1 Sanfte Einführung (AB)

Spähtrupp - Amulett, Duplikat, Ferne Lande, Gefolgsmann, Hafenstadt, Rattenfänger, Riese, Schatz, Verlies, Wildhüter

10.1.2 Profi-Einführung (AB)

Mission, Planung - Elster, Geisterwald, Karawanenwächter, Kleinbauer, Königliche Münzen, Sumpfhexe, Transformation, Verlorene Stadt, Weinhändler, Zerstörung

10.2 Abenteuer & Basis

10.2.1 Auf höchster Ebene (AB-B¹)

Training - Ausrüstung, Geizhals, Kundschafter, Verlies, Verlorene Stadt / Markt, Miliz, Spion, Thronsaal, Werkstatt

10.2.2 Auf höchster Ebene (AB-B²)

Training - Ausrüstung, Geizhals, Kundschafter, Verlies, Verlorene Stadt / Händlerin, Markt, Miliz, Thronsaal, Werkstatt

10.2.3 Verzernte Größen (AB-B¹)

Freudenfeuer, Überfall - Amulett, Duplikat, Kurier, Riese, Schatz / Bürokrat, Dieb, Gärten, Geldverleiher, Hexe

10.2.4 Verzernte Größen (AB-B²)

Freudenfeuer, Überfall - Amulett, Duplikat, Kurier, Riese, Schatz / Banditin, Bürokrat, Gärten, Geldverleiher, Hexe

10.3 Abenteuer & Intrige

10.3.1 Meister der Finanzen (AB-I)

Ball, Leihgabe - Ausrüstung, Ferne Lande, Kunsthandwerk, Transformation, Weinhändler / Anbau, Armenviertel, Brücke, Handlanger, Verwalter

10.3.2 Königliche Fabrik (AB-I²)

Pilgerfahrt - Brückentroll, Duplikat, Königliche Kutsche, Page, Zerstörung / Adlige, Harem, Höflinge, Trickser, Verschwörer

10.4 Abenteuer & Seaside

10.4.1 Prinz der Orangen (AB-S¹)

Mission - Amulett, Geisterwald, Page, Sumpfhexe, Verlies / Fischerdorf, Handelsschiff, Karawane, Schatzkarte, Taktiker

10.4.2 Fürst Orange (AB-S²)

Mission - Amulett, Geisterwald, Page, Sumpfhexe, Verlies / Astrolabium, Fischerdorf, Handelsschiff, Karawane, Seefahrerin

10.4.3 Geschenke und Mathematik (AB-S¹)

Expedition, Quest - Brückentroll, Gefolgsmann, Karawanenwächter, Kurier, Verlorene Stadt / Botschafter, Embargo, Hafen, Müllverwerter, Schmuggler

10.4.4 Geschenke und Mathoms (AB-S²)

Expedition, Quest - Brückentroll, Gefolgsmann, Karawanenwächter, Kurier, Verlorene Stadt / Blockade, Hafen, Müllverwerter, Schmuggler, Seefahrerin

10.5 Abenteuer & Alchemisten

10.5.1 Hastiger Trank (AB-AL)

Planung - Elster, Hafenstadt, Königliche Kutsche, Kurier, Schatz / Lehrling, Universität, Verwandlung, Vision, Weinberg

10.5.2 Fluchfänger (AB-AL)

Handel, Zuflucht - Amulett, Brückentroll, Karawanenwächter, Kleinbauer, Rattenfänger / Apotheker, Golem, Kräuterkundiger, Stein der Weisen, Vertrauter

10.6 Abenteuer & Reiche Ernte

10.6.1 Die Rückkehr des Helden (AB-RE)

Wanderzirkus - Geizhals, Kunsthandwerk, Page, Relikt, Wildhüter / Bauerndorf, Festplatz, Harlekin, Menagerie, Pferdehändler

10.6.2 Seefahrt & Hexerei (AB-RE)

Seeweg, Überfahrt - Geschichtenerzähler, Kleinbauer, Sumpfhexe, Transformation, Weinhändler / Junge Hexe (+ Kundschafter), Füllhorn, Turnier, Wahrsagerin, Weiler

10.7 Abenteuer & Hinterland

10.7.1 Händler & Räuber (AB-H¹)

Überfall - Geisterwald, Hafenstadt, Page, Verlorene Stadt, Weinhändler / Aufbau, Fahrender Händler, Feilscher, Gewürzhändler, Fruchtbares Land

10.7.2 Händler und Diebe (AB-H²)

Überfall - Geisterwald, Hafenstadt, Page, Verlorene Stadt, Weinhändler / Berserker, Fahrender Händler, Feilscher, Gewürzhändler, Wachhund

10.7.3 Reisen (AB-H¹)

Erbschaft, Expedition - Brückentroll, Ferne Lande, Kundschafter, Riese, Wildhüter / Fernstraße, Gasthaus, Kartograph, Seidenstraße, Wegkreuzung

10.7.4 Reisen (AB-H²)

Erbschaft, Expedition - Brückentroll, Ferne Lande, Kundschafter, Riese, Wildhüter / Fernstraße, Gasthaus, Kartograph, Pfad, Wegkreuzung

10.8 Abenteuer & Gilden

10.8.1 Verschwenderisch (AB-G)

Verlorene Kunst - Ausrüstung, Elster, Geizhals, Geschichtenerzähler, Kunsthandwerker / Arzt, Hellscherin, Kaufmannsgilde, Meisterstück, Steinmetz

10.8.2 Königliche Bräune (AB-G)

Wegsuche, Zuflucht - Duplikat, Königliche Kutsche, Königliche Münzen, Kundschafter, Rattenfänger / Berater, Herold, Leuchtenmacher, Metzger, Wandergeselle

II EMPIRES

II.1 Empires

II.1.1 Basis Einführung (E)

Hochzeit, Turm - Bauernmarkt, Forum, Ingenieurin, Legionär, Opfer, Patrizier, Schlösser, Stadtviertel, Villa, Wagenrennen

II.1.2 Fortgeschrittene Einführung (E)

Arena, Hochzeit, Spende, Triumphbogen - Archiv, Gärtnerin, Gladiator, Katapult, Königlicher Schmied, Krone, Siedler, Tempel, Vermögen, Zauberin

II.2 Empires & Basis

II.2.1 Alles in Maßen (E-B)

Glücksfall, Obstgarten - Forum, Legionär, Lehnsherr, Tempel, Zauberin / Bibliothek, Dorf, Keller, Umbau, Werkstatt

II.2.2 Silberne Kugeln (E-B)

Aquädukt, Eroberung - Bauernmarkt, Gärtnerin, Katapult, Patrizier, Zauber / Bürokrat, Geldverleiher, Gärten, Laboratorium, Markt

II.3 Empires & Intrige

II.3.1 Köstliche Folter (E-I)

Arena, Bankett - Gärtnerin | Zauberin, Krone, Opfer, Schlösser, Siedler / Baron, Brücke, Eisenhütte, Harem, Kerkermeister

II.3.2 Buddy-Prinzip (E-I)

Aussaat, Wolfsbau - Archiv, Forum, Ingenieurin, Katapult, Vermögen / Adlige, Bergwerk, Handelsposten, Handlanger, Maskerade

II.3.3 Freundschaftssystem (E-I)

Versalztes Land, Wolfsbau - Archiv, Forum, Ingenieurin, Katapult, Vermögen / Adlige, Bergwerk, Handelsposten, Handlanger, Maskerade

II.4 Empires & Seaside

II.4.1 In die Enge getrieben (E-S)

Mauer, Steuer - Feldlager, Gladiator, Schlösser, Wagenrennen, Zauberin / Lagerhaus, Müllverwerter, Schmuggler, Taktiker, Werft

II.4.2 König der Meere (E-S²)

Brunnen, Erforschen - Archiv, Bauernmarkt, Lehnsherr, Tempel, Wilde Jagd / Eingeborenendorf, Hafen, Korsarenschiff, Meerhexe, Piratin

II.5 Empires & Alchemisten

II.5.1 Die Sammler (E-AL)

Kolonnaden, Museum - Bauernmarkt, Feldlager, Krone, Stadtviertel, Zauberin / Apotheker, Kräuterkundiger, Lehrling, Universität, Verwandlung

II.6 Empires & Reiche Ernte

II.6.1 Tierpfleger (E-RE)

Kolonnaden, Schlacht - Lehnsherr, Opfer, Siedler, Villa, Wilde Jagd / Festplatz, Harlekin, Menagerie, Pferdehändler, Turnier

II.7 Empires & Hinterland

II.7.1 Einfache Pläne (E-H^I)

Labyrinth, Spende - Forum, Katapult, Patrizier, Tempel, Villa / Aufbau, Blutzoll, Feilscher, Grenzdorf, Stallungen

II.7.2 Einfache Pläne (E-H²)

Labyrinth, Spende - Forum, Katapult, Patrizier, Villa, Zauberin / Feilscher, Grenzdorf, Hexenkessel, Radmacherin, Stallungen

II.7.3 Expansion (E-H^I)

Brunnen, Schlachtfeld - Feldlager, Ingenieurin, Legionär, Schlösser, Zauber / Fernstraße, Fruchtbare Land, Gewürzhändler, Schatztruhe, Tunnel

II.7.4 Expansion (E-H²)

Brunnen, Schlachtfeld - Feldlager, Ingenieurin, Legionär, Schlösser, Zauber / Fruchtbare Land, Gewürzhändler, Oase, Stallungen, Tunnel

II.8 Empires & Gilden

II.8.1 Geldfluss (E-G)

Badehaus, Gebirgspass - Ingenieurin, Gladiator, Königlicher Schmied, Schlösser, Stadtviertel / Arzt, Bäcker, Hellseherin, Herold, Metzger

II.9 Empires & Abenteuer

II.9.1 Kontrollbereich (E-AB)

Bankett, Bollwerk - Bauernmarkt, Katapult, Krone, Vermögen, Zauber / Königliche Münzen, Page, Relikt, Schatz, Weinändler

II.9.2 Kein Geld, keine Probleme (E-AB)

Räuberfestung - Archiv, Feldlager, Königlicher Schmied, Tempel, Villa / *Mission* - Duplikat, Gefolgsmann, Kleinbauer, Transformation, Verlies

12 NOCTURNE

12.1 Nocturne

12.1.1 Abenddämmerung (N)

Folterknecht, Getreuer Hund, Kloster, Nachtwache, Narr, Schäferin, Schuster, Seliges Dorf, Sündenpfehl, Tragischer Held

12.1.2 Mitternacht (N)

Druidin (*Feuer, Sumpf, Wind*), Exorzistin, Geheime Höhle, Kobold, Konklave, Krypta, Plünderer, Puka, Teufelswerkstatt, Verfluchtes Dorf

12.2 Nocturne & Basis

12.2.1 Nachtschicht (N-B²)

Druidin (*Erde, Feuer, Wald*), Exorzistin, Geisterstadt, Götze, Nachtwache / Banditin, Gärten, Mine, Schmiede, Wilddiebin

12.2.2 Müßiggang (N-B²)

Konklave, Minnesängerin, Teufelswerkstatt, Tragischer Held, Verfluchtes Dorf / Geldverleiher, Händlerin, Keller, Markt, Vorbotin

12.3 Nocturne & Intrige

12.3.1 Schattenfiguren (N-I²)

Getreuer Hund, Konklave, Schäferin, Schuster, Tragischer Held / Adlige, Brücke, Geheimgang, Mühle, Verschwörer

12.3.2 Drohendes Schicksal (N-I²)

Folterknecht, Kloster, Kobold, Totenbeschwörer, Werwolf / Anbau, Bergwerk, Herumtreiberin, Höflinge, Trickser

12.4 Nocturne & Seaside

12.4.1 Das neue Schwarz (N-S)

Geheime Höhle, Geisterstadt, Plünderer, Schuster, Sündenpfehl / Außenposten, Hafen, Handelsschiff, Karawane, Taktiker

12.4.2 Das neue Schwarz (N-S²)

Geheime Höhle, Geisterstadt, Plünderer, Schuster, Sündenpfehl / Handelsschiff, Karawane, Korsarenschiff, Seefahrerin, Taktiker

12.4.3 Verbotene Insel (N-S²)

Fahrtensucher, Friedhof, Götze, Seliges Dorf, Tragischer Held / Affe, Bazar, Gezeitenbecken, Müllverwerter, Piratin

12.5 Nocturne & Alchemisten

12.5.1 Albraumstoff (N-AL)

Attentäter, Fahrtensucher, Friedhof, Heiliger Hain, Minnesängerin, Seliges Dorf / Alchemist, Lehrling, Verwandlung, Weinberg

I2.6 Nocturne & Reiche Ernte / Gilden

I2.6.1 Endloser Jahrmarkt (N-RE-G)

Exorzistin, Fee, Kloster, Schäferin, Teufelswerkstatt / Bauerndorf, Festplatz, Wahrsagerin / Bäcker, Kaufmannsgilde

I2.6.2 Fröhliches Chaos (N-RE-G)

Getreuer Hund, Heiliger Hain, Narr, Seliges Dorf, Wechselbalg / Ernte, Harlekin / Arzt, Herold, Meisterstück

I2.7 Nocturne & Hinterland

I2.7.1 Auf zur Party (N-H)

Druidin (*Berg, Himmel, Sonne*), Getreuer Hund, Konklave, Schuster, Werwolf / Fernstraße, Gasthaus, Kartograph, Komplott, Oase

I2.7.2 Auf zur Party (N-H²)

Druidin (*Berg, Himmel, Sonne*), Getreuer Hund, Konklave, Schuster, Werwolf / Gasthaus, Kartograph, Komplott, Oase, Souk

I2.7.3 Schafe zählen (N-H¹)

Kobold, Krypta, Minnesängerin, Puka, Schäferin / Edler Räuber, Feilscher, Fruchtbare Land, Tunnel, Wegkreuzung

I2.7.4 Schafe zählen (N-H²)

Geheime Höhle, Kobold, Krypta, Puka, Schäferin / Fruchtbare Land, Oase, Tunnel, Weberin, Wegkreuzung

I2.8 Nocturne & Abenteuer

I2.8.1 Monsternmäßig gut (N-AB)

Fee, Konklave, Vampirin, Wächterin, Werwolf / *Quest* - Brückentroll, Geschichtenerzähler, Kurier, Rattenfänger, Riese

I2.8.2 Verschollen im Wald (N-AB)

Druidin (*Feld, Himmel, Meer*), Fährtensucher, Heiliger Hain, Narr, Seliges Dorf / *Pilgerfahrt* - Gefolgsmann, Geisterwald, Karawanenwächter, Kundschafter, Wildhüter

I2.9 Nocturne & Empires

I2.9.1 Luftschloss (N-E)

Exorzistin, Friedhof, Narr, Schäferin, Wechselbalg / *Grabmal* - Archiv, Ingenieurin, Katapult, Schlösser, Tempel

I2.9.2 Puka-Possen (N-E)

Attentäter, Fee, Geisterstadt, Getreuer Hund, Puka / *Bankett* - Forum, Gärtnerin, Opfer, Siedler, Wagenrennen

13 RENAISSANCE

I3.1 Renaissance

I3.1.1 Ouverture (R)

Kleiner Markt - Alte Hexe, Diener, Erfinder, Experiment, Fahnenträger, Fortschritt, Schatzmeisterin, Schauspieltruppe, Seher, Versteck

I3.1.2 Präludium (R)

Sternenkarte, Zitadelle - Anwerber, Bergdorf, Bildhauerin, Frachtschiff, Freibeuterin, Goldmünze, Grenzposten, Priester, Schwarzer Meister, Seidenhändlerin

I3.2 Renaissance & Basis

I3.2.1 Her mit dem Dorfbewohner (R-B²)

Straßennetz - Anwerber, Frachtschiff, Schatzmeisterin, Schauspieltruppe, Seher / Händlerin, Markt, Mine, Schmiede, Vasall

I3.2.2 Holt die Fahne (R-B²)

Festzug, Kaserne - Diener, Fahnenträger, Freibeuterin, Gelehrte, Schwarzer Meister / Jahrmarkt, Keller, Umbau, Vorbotin, Werkstatt

I3.3 Renaissance & Intrige

I3.3.1 Memento Mori (R-I)

Zitadelle - Anwerber, Experiment, Fahnenträger, Patron, Seidenhändlerin / Anbau, Eisenhütte, Herumtreiberin, Patrouille, Trickser

I3.3.2 Am Hofe des Uhrmachers (R-I²)

Finsterer Plan, Flotte - Erfinder, Forscherin, Gelehrte, Schauspieltruppe, Zepter / Adlige, Austausch, Bergwerk, Höflinge, Verwalter

I3.4 Renaissance & Seaside

I3.4.1 Freihandel (R-S¹)

Innovation - Diener, Forscherin, Frachtschiff, Gewürze, Schauspieltruppe / Außenposten, Embargo, Insel, Schmuggler, Werft

I3.4.2 Freihandel (R-S²)

Innovation - Diener, Forscherin, Frachtschiff, Gewürze, Schauspieltruppe / Außenposten, Blockade, Insel, Schmuggler, Werft

I3.4.3 Schatzsuche (R-S)

Fruchtwechsel, Speicher - Bildhauerin, Erfinder, Fahnenträger, Freibeuterin, Grenzposten / Eingeborenendorf, Karawane, Müllverwerter, Schatzkarte, Taktiker

I3.4.4 Goldtausch (R-S²)

Fruchtwechsel, Speicher - Bildhauerin, Erfinder, Fahnenträger, Freibeuterin, Grenzposten / Astrolabium, Eingeborenendorf, Karawane, Müllverwerter, Schatzkarte

I3.5 Renaissance & Alchemisten

I3.5.1 Versteckspiel (R-AL)

Kathedrale - Bildhauerin, Fortschritt, Frachtschiff, Diener, Patron, Seidenhändlerin / Alchemist, Apotheker, Golem, Vision

I3.6 Renaissance & Reiche Ernte / Gilden

I3.6.1 Kombi-Ecke (R-RE-G)

Kanal - Bildhauerin, Experiment, Goldmünze, Seher, Versteck / Füllhorn, Harlekin, Pferdehändler / Herold, Steinmetz

I3.6.2 Den Säckel füllen (R-RE-G)

Stadtter, Sternenkarte - Anwerber, Freibeuterin, Gewürze, Priester, Schatzmeisterin / Menagerie / Bäcker, Kaufmannsgilde, Metzger, Platz

I3.7 Renaissance & Hinterland

I3.7.1 Versüßte Deals (R-H¹)

Speicher - Bergdorf, Diener, Fahnenträger, Gewürze, Seidenhändlerin / Aufbau, Feilscher, Fruchtbare Land, Gewürzhändler, Kartograph

I3.7.2 Versüßte Deals (R-H²)

Speicher - Bergdorf, Diener, Fahnenträger, Gewürze, Seidenhändlerin / Aufbau, Feilscher, Gewürzhändler, Hexenhütte, Wachhund

I3.7.3 Ein gesparter Penny (R-H¹)

Gildenhaus, Kaserne - Freibeuterin, Goldmünze, Patron, Seher, Zepter / Edler Räuber, Fahrender Händler, Oase, Schatztruhe, Wegkreuzung

I3.7.4 Ein gesparter Penny (R-H²)

Gildenhaus, Kaserne - Freibeuterin, Goldmünze, Patron, Seher, Zepter / Berserker, Fahrender Händler, Grenzdorf, Oase, Souk

I3.8 Renaissance & Abenteuer

I3.8.1 Entwicklung (R-AB)

Piazza - Anwerber, Experiment, Fortschritt, Seher, Seidenhändlerin / *Training* - Gefolgsmann, Sumpfhexe, Transformation, Wildhüter, Zerstörung

I3.8.2 Es war einmal (R-AB)

Innovation - Bildhauerin, Diener, Gewürze, Priester, Schauspieltruppe / *Überfahrt* - Duplikat, Ferne Lande, Geisterwald, Geschichtenerzähler, Königliche Kutsche

I3.9 Renaissance & Empires

I3.9.1 Die Stadt erkunden (R-E)

Erkundung - Bergdorf, Bildhauerin, Experiment, Frachtschiff, Priester / *Schlachtfeld* - Bauernmarkt, Gärtnerin, Opfer, Stadtviertel, Wilde Jagd

I3.9.2 Durch die Kanalisation (R-E)

Abwassertunnel - Alte Hexe, Fahnenträger, Fortschritt, Schauspieltruppe, Zepter / *Ritual* - Gladiator, Patrizier, Villa, Wagenrennen, Zauberin

I3.10 Renaissance & Nocturne

I3.10.1 Zum Monster werden (R-N)

Erkundung - Alte Hexe, Bergdorf, Experiment, Forscherin, Gewürze / *Attentäter*, Kloster, Schäferin, Teufelswerkstatt, Tragischer Held

I3.10.2 Wahre Gläubige (R-N)

Kathedrale, Piazza - Bildhauerin, Frachtschiff, Gelehrte, Grenzposten, Schwarzer Meister / *Geheime Höhle*, Getreuer Hund, Heiliger Hain, Krypta, Seliges Dorf

I4 MENAGERIE

I4.1 Menagerie

I4.1.1 Pferde-Intro (M)

Verbesserung, Weg des Schafes - Herberge, Hirtenhund, Koppel, Lastkahn, Nachschub, Pferdestall, Schlachtross, Schrott, Viehmarkt, Ziegenhirtin

I4.1.2 Exil-Intro (M)

Fußmarsch, Weg des Wurms - Depot, Drahtzieher, Falknerin, Kamelzug, Kardinal, Kopfgeldjägerin, Schwarze Katze, Verschneites Dorf, Wanderin, Zufluchtsort

I4.2 Menagerie & Basis

I4.2.1 Pony Express (M-B²)

Stampede, Weg der Robbe - Depot, Koppel, Lastkahn, Nachschub, Schlachtross / Dorf, Keller, Markt, Mine, Töpferei

I4.2.2 Katzen-Garten (M-B²)

Plackerei, Weg des Maulwurfs - Schrott, Schwarze Katze, Verschneites Dorf, Vertreibung, Zufluchtsort / Banditin, Burggraben, Gärten, Händlerin, Vorbotin

I4.3 Menagerie & Intrige

I4.3.1 Tierzirkus (M-I²)

Kommerz, Weg des Pferdes - Hirtenhund, Kamelzug, Kavallerie, Koppel, Ziegenhirtin / Adlige, Anbau, Handlanger, Kerkermeister, Mühle

I4.3.2 Explosionen (M-I²)

Besiedlung, Weg des Eichhörnchens - Hexenzirkel, Jagdhütte, Kopfgeldjägerin, Schrott, Viehmarkt / Austausch, Burghof, Diplomatin, Herumtreiberin, Wunschbrunnen

I4.4 Menagerie & Seaside

I4.4.1 Innsmouth (M-S¹)

Investition, Weg der Ziege - Fischer, Hexenzirkel, Hirtenhund, Lastkahn, Viehmarkt / Entdecker, Fischerdorf, Hafen, Karawane, Schatzkarte

I4.4.2 Innsmouth (M-S²)

Investition, Weg der Ziege - Hexenzirkel, Hirtenhund, Lastkahn, Stallbursche, Viehmarkt / Fischerdorf, Gezeitenbecken, Karawane, Leuchtturm, Piratin

I4.4.3 Ruritanien (M-S)

Bündnis, Weg des Affen - Dorfanger, Falknerin, Kavallerie, Kopfgeldjägerin, Schlitten / Ausguck, Außenposten, Lagerhaus, Schmuggler, Taktiker

I4.4.4 Ruritanien (M-S²)

Bündnis, Weg des Affen - Dorfanger, Falknerin, Kavallerie, Kopfgeldjägerin, Schlitten / Astrolabium, Außenposten, Gezeitenbecken, Lagerhaus, Taktiker

I4.5 Menagerie & Alchemisten

I4.5.1 Abi 2020 (M-AL)

Verzögerung, Weg der Eule - Brennofen, Hexenzirkel, Jagdhütte, Kavallerie, Pferdestall, Verschneites Dorf, Wanderin / Universität, Verwandlung, Weinberg

I4.6 Menagerie & Reiche Ernte / Gilden

I4.6.1 Leben im Exil (M-RE-G)

Enklave, Weg des Maultiers - Depot, Herberge, Pferdestall, Schrott, Wache / Festplatz, Harlekin, Weiler / Steuereintreiber, Wandergeselle

I4.6.2 Der Thrill der Jagd (M-RE-G)

Verfolgung, Weg der Ratte - Dorfanger, Drahtzieher, Kamelzug, Kopfgeldjägerin, Schwarze Katze / Menagerie, Pferdehändler, Treibjagd, Turnier / Metzger

I4.7 Menagerie & Hinterland

I4.7.1 Blauer Ozean (M-H)

Verbannung, Weg der Schildkröte - Dorfanger, Falknerin, Hirtenhund, Schlitten, Schwarze Katze / Fahrender Händler, Kartograph, Katzensgold, Markgraf, Tunnel

I4.7.2 Big Blue (M-H²)

Verbannung, Weg der Schildkröte - Dorfanger, Falknerin, Hirtenhund, Schlitten, Schwarze Katze / Fahrender Händler, Hexenhütte, Pfad, Tunnel, Weberin

I4.7.3 Kreuzung (M-H¹)

Wagnis, Weg der Maus (Wegkreuzung) - Drahtzieher, Herberge, Kardinal, Nachschub, Pferdestall / Aufbau, Feilscher, Fruchtbares Land, Nomadencamp, Stallungen

I4.7.4 Kreuzung (M-H²)

Wagnis, Weg der Maus (Wegkreuzung) - Drahtzieher, Herberge, Kardinal, Nachschub, Pferdestall / Aufbau, Fruchtbares Land, Nomaden, Radmacherin, Stallungen

I4.8 Menagerie & Abenteuer

I4.8.1 Blühender Blödsinn (M-AB)

Weg des Ochsen - Depot, Falknerin, Schlachtross, Schlitten, Vertreibung / *Pilgerfahrt* - Elster, Königliche Kutsche, Rattenfänger, Relikt, Wildhüter

I4.8.2 Früher oder später (M-AB)

Plackerei - Dorfanger, Drahtzieher, Lastkahn, Stallbursche, Wache / *Mission* - Amulett, Karawanenwächter, Riese, Verlies, Zerstörung

I4.9 Menagerie & Empires

I4.9.1 Keine Anzahlung (M-E)

Weg des Schweins - Depot, Kavallerie, Schlitten, Viehmarkt, Wanderin / *Aufstieg* - Ingenieurin, Katapult, Krone, Stadtviertel, Villa

14.9.2 Umleitungen und Abkürzungen (M-E)

Transport - Fischer, Kamelzug, Verschnittes Dorf, Wache, Zufluchtsort / *Triumphbogen* - Lehnsherr, Opfer, Siedler, Zauberin, Wilde Jagd

14.10 Menagerie & Nocturne

14.10.1 Nutze die Nacht (M-N)

Nutze den Tag, Weg des Schafes - Falknerin, Herberge, Hirtenhund, Lastkahn, Nachschub / *Attentäter, Exorzistin, Kloster, Schuster, Teufelswerkstatt*

14.10.2 Tierkekse (M-N)

Verbesserung, Weg des Chamäleons - Brennofen, Jagdhütte, Schwarze Katze, Stallbursche, Ziegenhirtin / *Fee, Getreuer Hund, Heiliger Hain, Puka, Schäferin*

14.11 Menagerie & Renaissance

14.11.1 Abwarten (M-R)

Weg der Schildkröte - Fischer, Hexenzirkel, Kavallerie, Vertreibung, Ziegenhirtin / *Finsterer Plan* - Anwerber, Freibeuterin, Goldmünze, Priester, Zepter

14.11.2 Dorfbewohner-Wahnsinn (M-R)

Forderung - Brennofen, Kardinal, Pferdestall, Stallbursche, Wanderin / *Akademie* - Fahnenträger, Grenzposten, Gewürze, Patron, Seidenhändlerin

15 VERBÜNDETE

15.1 Verbündete

15.1.1 Immer diese Entscheidungen (V)

Stadtstaat - Botin, Bürger, Händlerlager, Jägerin, Königliche Galeere, Marquis, Tand, Umgestaltung, Wegelagerer, Wirtin

15.1.2 Blick in die Zukunft (V)

Sterneorden - Aufwiegler, Augurinnen, Barbar, Markthalle, Ortschaft, Schreinerin, Spezialistin, Untergebener, Unterhändlerin, Wächter

15.2 Verbündete & Basis

15.2.1 Verbündete für Anfänger (V-B²)

Handwerkergilde - Hauptstadt, Irrfahrten, Markthalle, Mittelsmann, Schmeichler / *Gärten, Markt, Umbau, Vasall, Vorbotin*

15.2.2 Verfeindete Ladenbesitzer (V-B²)

Bund der Ladenbesitzer - Gildemeisterin, Konflikte, Königliche Galeere, Ortschaft, Unterhändlerin / *Banditin, Burggraben, Geldverleiher, Händlerin, Laboratorium*

15.3 Verbündete & Intrige

15.3.1 Dunkle Geschäfte (V-I²)

Hexenbund - Botin, Bürger, Jägerin, Mittelsmann, Vertrag / *Adlige, Geheimgang, Herumtreiberin, Höflinge, Verwalter*

15.3.2 Fußvolk (V-I²)

Schäfer der Hochebene - Händlerlager, Tausch, Untergebener, Wirtin, Zauberer / *Austausch, Baron, Handlanger, Patrouille, Verschwörer*

15.4 Verbündete & Seaside

15.4.1 Vorausschauendes Denken (V-S)

Höhlenbewohner - Gildemeisterin, Irrfahrten, Königliche Galeere, Wächter, Wegelagerer / *Beutelschneider, Eingeborenendorf, Lagerhaus, Schmuggler, Taktiker*

15.4.2 Vorausschauendes Denken (V-S²)

Höhlenbewohner - Gildemeisterin, Irrfahrten, Königliche Galeere, Wächter, Wegelagerer / *Beutelschneider, Eingeborenendorf, Lagerhaus, Meerhexe, Taktiker*

15.4.3 Schatzsuche (V-S)

Marktstädte - Bastionen, Marquis, Ortschaft, Unterhändlerin, Tausch / Ausguck, Außenposten, Hafen, Schatzkammer, Schatzkarte

15.5 Verbündete & Alchemisten

15.5.1 Rekursion (V-AL)

Höhlenhafen - Barbar, Händlerlager, Importeurin, Markthalle, Umgestaltung, Zauberer / Alchemist, Golem, Lehrling, Vision

15.6 Verbündete & Reiche Ernte / Gilden

15.6.1 Sammelleidenschaft (V-RE-G)

Holzarbeitergilde - Bastionen, Konflikte, Markthalle, Vertrag, Wächter / Festplatz, Menagerie, Treibjagd / Berater, Platz

15.6.2 Walderkunder (V-RE-G)

Waldbewohner - Augurinnen, Königliche Galeere, Unterhändlerin, Wächter, Wirtin / Bauerndorf, Harlekin / Bäcker, Leuchtenmacher, Wandergeselle

15.7 Verbündete & Hinterland

15.7.1 Expertise (V-H)

Freimaurerloge - Barbar, Bürger, Spezialistin, Untergebener, Wegelagerer / Fernstraße, Gasthaus, Gewürzhändler, Grenzdorf, Wegkreuzung

15.7.2 Längster Tunnel (V-H)

Gefolgschaft der Schreiber - Hauptstadt, Schreinerin, Tand, Vertrag, Wirtin / Feilscher, Fruchtbare Land, Lebenskünstler, Markgraf, Tunnel

15.7.3 Längster Tunnel (V-H²)

Gefolgschaft der Schreiber - Hauptstadt, Schreinerin, Tand, Vertrag, Wirtin / Feilscher, Lebenskünstler, Markgraf, Pfad, Tunnel

15.8 Verbündete & Abenteuer

15.8.1 Achtung, Taschendiebe (V-AB)

Taschendiebe - Augurinnen, Spezialistin, Tand, Umgestaltung, Wirtin / *Mission* - Duplikat, Geizhals, Kunsthandwerker, Schatz, Verlorene Stadt

15.8.2 Vollendete Zukunft (V-AB)

Marktstädte - Aufwiegler, Bastionen, Marquis, Schmeichler, Wächter / *Seeweg* - Ausrüstung, Geisterwald, Hafenstadt, Karawanenwächter, Transformation

15.9 Verbündete & Empires

15.9.1 Inselimperium (V-E)

Inselvolk - Bastionen, Schmeichler, Spezialistin, Tausch, Vertrag / *Obstgarten* - Bauernmarkt, Siedler, Stadtviertel, Wilde Jagd, Zauberin

15.9.2 Krieg der Schlösser (V-E)

Hütte der Fallensteller - Hauptstadt, Importeurin, Jägerin, Konflikte, Schreinerin / *Siegeszug* - Katapult, Krone, Patrizier, Schlösser, Zauber

15.10 Verbündete & Nocturne

15.10.1 Liebe und Tod (V-N)

Friedlicher Kult - Augurinnen, Jägerin, Schmeichler, Schreinerin, Tand / Getreuer Hund, Götze, Konklave, Sündenpfehl, Totenbeschwörer

15.10.2 Spiel's noch einmal, Sam (V-N)

Holzarbeitergilde - Botin, Jägerin, Königliche Galeere, Tausch, Zauberer / Attentäter, Fährtensucher, Folterknecht, Kobold, Seliges Dorf

I5.II Verbündete & Renaissance

I5.II.1 Fließband (V-R)

Nomadenstamm - Botin, Bürger, Importeurin, Umgestaltung, Zauberer / *Erkundung* - Bergdorf, Experiment, Gewürze, Patron, Schatzmeisterin

I5.II.2 Zeitalter der Schreiber (V-R)

Gefolgschaft der Schreiber - Hauptstadt, Irrfahrten, Markthalle, Spezialistin, Untergebener / *Finsterer Plan* - Alte Hexe, Erfinder, Forscherin, Schauspieltruppe, Schwarzer Meister

I5.I2 Verbündete & Menagerie

I5.I2.1 Weise Eulen (V-M)

Architektengilde - Barbar, Händlerlager, Marquis, Ortschaft, Zauberer / *Weg der Eule* - Herberge, Jagdhütte, Kopfgeldjägerin, Schwarze Katze, Viehmarkt

I5.I2.2 Bergkönige (V-M)

Bergvolk - Aufwiegler, Bastionen, Botin, Gildemeisterin, Mittelsmann / *Plackerei* - Hexenzirkel, Lastkahn, Nachschub, Schrott, Verschneites Dorf

I6 PLÜNDERER

I6.1 Plünderer

I6.1.1 Treibgut (P)

Abenteurerin, Bergbaustraße, Einsamer Schrein, Erste Maatin (*Eilig*), Juwelen-Ei, Landungstrupp, Schmelztiegel, Silbermine, Wohlhabendes Dorf, Überfluss

I6.1.2 Strandgut (P)

Vorbereitung - Blinder Passagier, Gondel, Grotte (*Fromm*), Langschiff, Mannschaft, Meuchlerin, Quartiermeister, Spitzhacke, Suche, Sirene

I6.2 Plünderer & Basis

I6.2.1 Erste Plünderung (P-B²)

Ausgesetzter, Fregatte, Hafendorf (*Unermüdlich*), Pilger, Sack voll Kostbarkeiten / Burggraben, Keller, Markt, Mine, Vasall

I6.2.2 Voodoo (P-B²)

Mahlstrom - Erste Maatin, Flaggschiff, Gondel, Schamanin, Vergrabener Schatz / Bürokrat, Geldverleiher, Jahrmarkt (*Verflucht*), Töpferei, Umbau

I6.3 Plünderer & Intrige

I6.3.1 Eier aufschlagen (P-I²)

Ausgesetzter (*Waghalsig*), Juwelen-Ei, Kartenzeichnerin, Quartiermeister, Vergrabener Schatz / Adlige, Austausch, Bergwerk, Harem, Höflinge

I6.3.2 Landratten (P-I²)

Ausweichen - Abenteurerin, Anhänger, Meuchlerin, Pilger, Wohlhabendes Dorf / Geheimgang, Handlanger, Mühle, Verschwörer (*Freundlich*), Wunschbrunnen

I6.4 Plünderer & Seaside

I6.4.1 Weinrote Meere (P-S²)

Fregatte (*Billig*), Käfig, Schiffsjunge, Seil, Vergrößerung / Astrolabium, Fischerdorf, Karawane, Meerhexe, Seefahrerin

I6.4.2 Schatzinseln (P-S²)

In See stechen - Blinder Passagier, Langschiff, Mannschaft, Vergrabener Schatz, Überfluss / Ausguck, Insel, Korsarenschiff, Schatzkarte (*Geerbt*), Seekarte

I6.5 Plünderer & Alchemisten

I6.5.1 Speziallieferung (P-AL)

Zustellung - Bergbaustraße, Flaggschiff, Gauner, Juwelen-Ei, Sumpfhütten, Werkzeug / Alchemist, Apotheker, Golem (*Verflucht*), Verwandlung

I6.6 Plünderer & Reiche Ernte / Gilden

I6.6.1 Herolde & Abenteurer (P-RE-G)

Abenteurerin (*Inspirierend*), Anhänger, Flaggschiff, Schiffsjunge, Spitzhacke / Festplatz / Arzt, Herold, Hellseherin, Steinmetz

I6.6.2 Durch den Sumpf (P-RE-G)

Reise - Käfig, Pilger (*Geduldig*), Sumpfhütten, Vorarbeiter, Werkzeug / Füllhorn, Menagerie, Weiler / Bäcker, Kaufmannsgilde

I6.7 Plünderer & Hinterland

I6.7.1 Wüstenträume (P-H²)

Anhänger, Grotte, Hafendorf, Kartenzeichnerin, Vergrößerung / Feilscher, Nomaden (*Waghalsig*), Oase, Souk, Weberin

I6.7.2 Wikinger-Komplott (P-H²)

Herumsuchen - Fregatte, Mannschaft, Schiffsjunge, Schmelztiegel, Wohlhabendes Dorf / Berserker (*Reich*), Hexenkessel, Katzensgold, Komplott, Stallungen

I6.8 Plünderer & Abenteuer

I6.8.1 Segel setzen (P-AB)

Abenteurerin, Erste Maatin, Figurine, Kartenzeichnerin, Suche / *Überfahrt* - Ferne Lande, Hafenstadt, Kunsthandwerker (*Geduldig*), Rattenfänger, Schatz

I6.8.2 Schneller Job (P-AB)

Beeilung - Blinder Passagier, Einsamer Schrein, Quartiermeister, Sumpfhütten, Werkzeug / Ausrüstung, Gefolgsmann, Geisterwald, Königliche Münzen, Weinhändler (*Scheu*)

I6.9 Plünderer & Empires

I6.9.1 Stadtgründer (P-E)

Fregatte, Schmelztiegel, Vorarbeiter, Werkzeug, Überfluss / *Museum* - Bauernmarkt, Gärtnerin, Patrizier (*Benachbart*), Stadtviertel, Wilde Jagd

I6.9.2 Viel, viel, viel (P-E)

Aufblühen - Bergbaustraße, Figurine (*Freundlich*), Landungstrupp, Seil, Wohlhabendes Dorf / Gladiator, Krone, Opfer, Zauber, Zauberin

I6.10 Plünderer & Nocturne

I6.10.1 Nacht der Plünderung (P-N)

Anhänger, Figurine, Sack voll Kostbarkeiten, Schiffsjunge, Vorarbeiter (*Fromm*) / Getreuer Hund, Krypta, Seliges Dorf, Tragischer Held, Werwolf

I6.10.2 Skelettinsel (P-N)

Brandschatzung - Einsamer Schrein, Königstruhe, Langschiff, Meuchlerin, Pilger / Attentäter, Fahrtensucher, Götze (*Eilig*), Geisterstadt, Teufelswerkstatt

I6.11 Plünderer & Renaissance

I6.11.1 Kreislauf des Lebens (P-R)

Fregatte, Juwelen-Ei, Schamanin, Spitzhacke, Suche / *Kathedrale* - Experiment, Freibeuterin, Gelehrte (*Inspirierend*), Patron, Schauspieltruppe

I6.11.2 Herr der Spiegel (P-R)

Spiegeln - Gauner, Gondel, Quartiermeister, Schmelztiegel, Vorarbeiter / Fahnenträger, Frachtschiff, Gewürze (*Vorherbestimmt*), Grenzposten, Seher

I6.I2 Plünderer & Menagerie

I6.I2.1 Nach Hause gehen (P-M)

Einsamer Schrein, Gondel, Kartenzeichnerin, Landungstrupp, Silbermine / *Weg des Eichhörnchens* - Brennofen, Lastkahn, Nachschub, Verschneites Dorf, Wache (*Billig*)

I6.I2.2 Groß rauskommen (P-M)

Riskieren - Grotte, Hafendorf, Sack voll Kostbarkeiten, Sirene, Vergrößerung / Drahtzieher, Hirtenhund, Kamelzug, Viehmarkt (*Benachbart*), Zufluchtsort

I6.I3 Plünderer & Verbündete

I6.I3.1 Schiffskameraden (P-V)

Flaggschiff, Hafendorf, Mannschaft, Sack voll Kostbarkeiten, Schamanin / *Höhlenbewohner* - Bastionen, Mittelsmann, Schmeichler (*Aufdringlich*), Umgestaltung, Wirtin

I6.I3.2 Vergraben & vergessen (P-V)

Vergraben - Ausgesetzter, Königstruhe, Landungstrupp, Vergrabener Schatz, Überfluss / Aufwieger, Botin, Händlerlager (*Scheu*), Irrfahrten, Wegelagerer

INDEX

Abenddämmerung (N).....	15	Der Thriller der Jagd (M-RE-G).....	19
Abenteuerfahrt (H ¹ -B ¹).....	8	Der Weg zum Reichtum (G-H).....	12
Abenteuerfahrt (H ¹ -B ²).....	8	Des Guten zuviel (G-B ¹).....	11
Abenteuerfahrt (H ² -B ²).....	8	Des Guten zuviel (G-B ²).....	11
Abi 2020 (M-AL).....	19	Die Armee des Königs (BZ ¹ -B ¹).....	4
Abwarten (M-R).....	20	Die Armee des Königs (BZ ² -B ²).....	4
Achtung, Taschendiebe (V-AB).....	21	Die glücklichen Sieben (BZ ² -I ²).....	5
Albtraumstoff (N-AL).....	15	Die Rückkehr des Helden (AB-RE).....	13
All along the watchtower (BZ ¹ -I ¹).....	4	Die Sammler (E-AL).....	14
Alles in Maßen (E-B).....	14	Die Stadt erkunden (R-E).....	18
Am Hofe des Uhrmachers (R-I ²).....	17	Diener (AL-I ¹).....	3
Anfänger (BZ ¹).....	4	Diplomatie (H ¹ -S ¹).....	8
Anfänger (BZ ²).....	4	Dorfbewohner-Wahnsinn (M-R).....	20
Auf den Sieger (DA-RE).....	10	Dorfplatz (B ¹).....	1
Auf höchster Ebene (AB-B ¹).....	12	Drohendes Schicksal (N-I ²).....	15
Auf höchster Ebene (AB-B ²).....	12	Dunkle Geschäfte (V-I ²).....	20
Auf hoher See (S ¹).....	2	Dunkler Karneval (DA-RE).....	9
Auf hoher See (S ²).....	2	Durch den Sumpf (P-RE-G).....	23
Auf und Ab (DA-B).....	9	Durch die Kanalisation (R-E).....	18
Auf zur Party (N-H).....	16	Eier aufschlagen (P-I ²).....	22
Auf zur Party (N-H ²).....	16	Ein gesparter Penny (R-H ¹).....	17
Bäckerwettstreit (G-RE).....	12	Ein gesparter Penny (R-H ²).....	17
Basis Einführung (E).....	14	Ein gutes Leben (BZ ¹ -B ¹).....	4
Bauern (DA-S).....	9	Ein Stern weist uns den Weg (S ¹ -I ²).....	3
Bauernopfer (H ¹).....	8	Ein Tag beim Pferderennen (BZ ² -N).....	6
Bergkönige (V-M).....	22	Eine Handvoll (I-B ¹).....	2
Berufsausbildung (BZ ² -AL).....	5	Einfache Pläne (E-H ¹).....	14
Beste Wünsche (I ¹).....	2	Einfache Pläne (E-H ²).....	14
Beste Wünsche (I ²).....	2	Einführung (H ¹).....	7
Big Blue (M-H ²).....	19	Einführung (H ²).....	7
Big Time (BZ ² -E).....	5	Endloser Jahrmarkt (N-RE-G).....	16
Blaue Ernte (H ¹ -RE).....	9	Entscheidungen, Entscheidungen (G-I ¹).....	11
Blaue Ernte (H ² -RE).....	9	Entwicklung (R-AB).....	17
Blauer Ozean (M-H).....	19	Erfindungsboom (BZ ¹ -V).....	6
Blick in die Zukunft (V).....	20	Erfindungsboom (BZ ² -V).....	6
Blühender Blödsinn (M-AB).....	19	Ernste Angelegenheiten (DA-V).....	11
Böses Omen (RE-B ¹).....	7	Erste Plünderung (P-B ²).....	22
Böses Omen (RE-B ²).....	7	Erstes Spiel (B ¹).....	1
Brückenübergang (S ¹ -I ²).....	3	Erstes Spiel (B ²).....	1
Buddy-Prinzip (E-I).....	14	Es war einmal (R-AB).....	18
Chemiestunde (AL-B ¹).....	3	Exil-Intro (M).....	18
Chemiestunde (AL-B ²).....	3	Expansion (E-H ¹).....	14
Clownschule (RE-AL).....	7	Expansion (E-H ²).....	15
Das große Ganze (I ² -B ²).....	2	Expeditionen (DA-H).....	10
Das große Geld (BZ ² -B ²).....	4	Expeditionen (DA-H ²).....	10
Das neue Schwarz (N-S).....	15	Expertise (V-H).....	21
Das neue Schwarz (N-S ²).....	15	Explodierendes Königreich (BZ-S).....	5
Das Ritual des Knappen (DA-E).....	10	Explosionen (M-I ²).....	18
Dekonstruktion (I ² -B ²).....	2	Fließband (V-R).....	22
Demontage (I ¹ -B ¹).....	2	Fluchfänger (AB-AL).....	13
Den Säckel füllen (R-RE-G).....	17	Fortgeschrittene Einführung (E).....	14
Denke groß (BZ ¹ -AB).....	5	Freihandel (R-S ¹).....	17
Der Ball des Herzogs (H ² -I).....	8	Freihandel (R-S ²).....	17
Der Herzogsball (H ¹ -I).....	8	Freundliche Interaktion (BZ ¹).....	4
Der Letzte Wille (BZ ² -AB).....	5	Freundliche Interaktion (BZ ²).....	4

Freundschaftliches Gemetzel (DA-M).....	11
Freundschaftssystem (E-I).....	14
Fröhliches Chaos (N-RE-G).....	16
Früher oder später (M-AB).....	19
Fundgrube (BZ ² -H ²).....	5
Fürst Orange (AB-S ²).....	13
Fußvolk (V-I ²).....	20
Ganovenehre (BZ ² -DA).....	5
Geben und Nehmen (S ¹ -B).....	3
Geburt einer Nation (BZ ¹ -M).....	6
Geheime Forschungen (AL-I).....	3
Geheime Pläne (I ¹).....	2
Gekauftes Glück (BZ ² -P).....	7
Geld für nichts (H ¹ -I ²).....	8
Geld für nichts (H ² -I ²).....	8
Geld regiert die Welt (BZ ¹ -R).....	6
Geld regiert die Welt (BZ ² -R).....	6
Geldfluss (E-G).....	15
Gelegenheiten (H ¹).....	8
Gelegenheiten (H ²).....	8
Geschäftstricks (G-I ¹).....	11
Geschenke und Mathematik (AB-S ¹).....	13
Geschenke und Mathoms (AB-S ²).....	13
Geschenkte Pferde (DA-M).....	11
Geschmiedete Tore (BZ ² -E).....	6
Gift & Galle (G-AL).....	12
Glückliche Pfade (H ² -B).....	8
Glücksritter (BZ-I ¹).....	4
Glücksritter (BZ-I ²).....	4
Goldrausch (R-S ²).....	17
Grab des Rattenkönigs (DA-E).....	10
Griff nach den Sternen (S ¹ -B ¹).....	3
Griff nach den Sternen (S ² -B ²).....	3
Groß rauskommen (P-M).....	24
Große Aktionen (BZ ¹).....	4
Großes Geld (B ¹).....	1
Händler & Räuber (AB-H ¹).....	13
Händler und Diebe (AB-H ²).....	13
Hastiger Trank (AB-AL).....	13
Haufenweise Geld (BZ ¹ -B ¹).....	4
Her mit dem Dorfbewohner (R-B ²).....	16
Herolde & Abenteurer (P-RE-G).....	23
Herr der Spiegel (P-R).....	23
Holt die Fahne (R-B ²).....	16
Hübscher Schmuck (BZ ² -P).....	7
Illuminati (G-AL).....	12
Im Wandel (B ¹).....	1
Immer diese Entscheidungen (V).....	20
In der Ferne (DA-H ¹).....	10
In der Ferne (DA-H ²).....	10
In die Enge getrieben (E-S).....	14
Innsmouth (M-S ¹).....	18
Innsmouth (M-S ²).....	19
Insel-Baumeister (G-S ²).....	12
Inselimperium (V-E).....	21
Interaktion (B ¹).....	1
Invasion (DA-I ²).....	9
Jammergeschrei (DA-AL).....	9
Kanalratten (DA-R).....	11

Katzen-Garten (M-B ²).....	18
Kein Geld, keine Probleme (E-AB).....	15
Keine Anzahlung (M-E).....	19
Klassenkampf (DA-G).....	10
Kleine Siege (RE-I ¹).....	7
Kombi-Ecke (R-RE-G).....	17
König der Meere (E-S ²).....	14
Königliche Bräune (AB-G).....	13
Königliche Fabrik (AB-I ²).....	13
Kontrollbereich (E-AB).....	15
Kopfgeld (RE-B).....	7
Köstliche Folter (E-I).....	14
Kreislauf des Lebens (P-R).....	23
Kreuzung (M-H ¹).....	19
Kreuzung (M-H ²).....	19
Krieg der Schlösser (V-E).....	21
Kunsth Handwerk (G-B).....	11
Kunststück (B ²).....	1
Küstenwache (S ² -I ²).....	3
Küstenwache (S-I ²).....	3
Landratten (P-I ²).....	22
Längster Tunnel (V-H).....	21
Längster Tunnel (V-H ²).....	21
Läufer (H ² -S ²).....	8
Lauterer Wettbewerb (H ¹).....	8
Leben im Exil (M-RE-G).....	19
Leichenzug (DA).....	9
Leitstern (S ² -I ²).....	3
Letzter Wille & Denkmal (BZ ¹ -AB).....	5
Liebe und Tod (V-N).....	21
Luftschloss (N-E).....	16
Meister der Finanzen (AB-I).....	12
Memento Mori (R-I).....	17
Mitternacht (N).....	15
Monstermäßig gut (N-AB).....	16
Müllabfuhr (BZ ² -DA).....	5
Müßiggang (N-B ²).....	15
Nach Hause gehen (P-M).....	24
Nacht der Plünderung (P-N).....	23
Nachtschicht (N-B ²).....	15
Nasses Grab (DA-S ²).....	9
Nenne diese Karte (G-I ¹).....	11
Nutze die Nacht (M-N).....	20
Otter-Chaos (BZ ² -M).....	6
Ouvertüre (R).....	16
Pfade zum Sieg (BZ ¹ -I).....	4
Pferde-Intro (M).....	18
Piratenbucht (BZ ² -S ²).....	5
Pläne und Träume (H ¹ -AL).....	8
Pony Express (M-B ²).....	18
Präludium (R).....	16
Prinz der Orangen (AB-S ¹).....	13
Profi-Einführung (AB).....	12
Prompte Belohnung (BZ-H ²).....	5
Prophezeiung (DA-I).....	9
Puka-Possen (N-E).....	16
Quacksalber (AL-B ¹).....	3
Quacksalber (AL-B ²).....	3
Ratten und Fledermäuse (DA-N).....	10

Rattenhändler (DA-V).....	11
Rechtschaffen und anständig (G-B ¹).....	11
Rechtschaffen und anständig (G-B ²).....	11
Reisen (AB-H ¹).....	13
Reisen (AB-H ²).....	13
Reisende (H ¹ -S).....	8
Reisende (H ² -S).....	8
Rekursion (V-AL).....	21
Ritterliches Gelage (DA-B).....	9
Ruritanien (M-S).....	19
Ruritanien (M-S ²).....	19
Sammelleidenschaft (V-RE-G).....	21
Sammler (RE-S ²).....	7
Sanfte Einführung (AB).....	12
Schafe zählen (N-H ¹).....	16
Schafe zählen (N-H ²).....	16
Schattenfiguren (N-I ²).....	15
Schätze der Nacht (BZ ² -N).....	6
Schatzinseln (P-S ²).....	22
Schatzsuche (R-S).....	17
Schatzsuche (V-S).....	21
Schiffskameraden (P-V).....	24
Schiffwracks (S ¹).....	2
Schleichweg (B ²).....	1
Schmeicheln macht reich (BZ ¹ -V).....	6
Schmeicheln macht reich (BZ ² -V).....	6
Schneller Job (P-AB).....	23
Schwerwiegende Angelegenheiten (DA-N).....	10
Seefahrt & Hexerei (AB-RE).....	13
Segel setzen (P-AB).....	23
Seit jeher der Wachturm (BZ ¹ -I ²).....	4
Siegestanz (I ¹).....	2
Siegestanz (I ²).....	2
Silber & Gold (B ²).....	1
Silberne Kugeln (E-B).....	14
Skelettinsel (P-N).....	23
Speziallieferung (P-AL).....	23
Spiel mit dem Teufel (DA).....	9
Spiel's noch einmal, Sam (V-N).....	21
Stadtgründer (P-E).....	23
Starker Zerfall (DA-AB).....	10
Steinhauer (BZ ² -G).....	5
Steinmühle (DA-G).....	10
Sterndeutung (DA-R).....	10
Strandgut (P).....	22
Straßenräuber (H ¹ -B).....	8
Tanz auf den Gräbern (DA-AB).....	10
Tauschgeschäfte (G-H ¹).....	12
Tauschgeschäfte (G-H ²).....	12
Think Big (BZ ² -AB).....	5
Tierkekse (M-N).....	20
Tierpfleger (E-RE).....	14
Tierzirkus (M-I ²).....	18
Töpfe, Tränke, Trottel (AL-I ¹).....	4
Traum-Träumer (BZ ² -R).....	6
Traum-Träumer (BZ-R).....	6
Treibgut (P).....	22

Triumph des Banditenkönigs (DA-E).....	10
Umleitungen (BZ ² -RE).....	5
Umleitungen und Abkürzungen (M-E).....	20
Unglücke (G-RE).....	12
Untergebene (I ² -B ²).....	2
Untergebene (I-B).....	2
Vaters Ratten (DA-P).....	11
Verbesserungen (B ²).....	1
Verbotene Insel (N-S ²).....	15
Verbotene Künste (AL-B ¹).....	3
Verbotene Künste (AL-B ²).....	3
Verbündete für Anfänger (V-B ²).....	20
Verfeindete Ladenbesitzer (V-B ²).....	20
Vergraben & vergessen (P-V).....	24
Vergrabene Schätze (S ¹).....	2
Vergrabene Schätze (S ²).....	2
Verschollen im Wald (N-AB).....	16
Verschwenderisch (AB-G).....	13
Verschwörung (I ²).....	2
Verseucht (DA-AL).....	9
Versteckspiel (R-AL).....	17
Versüßte Deals (R-H ¹).....	17
Versüßte Deals (R-H ²).....	17
Verwüstungen (DA-P).....	11
Verzerrte Größen (AB-B ¹).....	12
Verzerrte Größen (AB-B ²).....	12
Verzerrte Größen (B ²).....	1
Viel, viel, viel (P-E).....	23
Vollendete Zukunft (V-AB).....	21
Vollgestopft (AL-S ²).....	4
Voodoo (P-B ²).....	22
Vorausschauendes Denken (V-S).....	20
Vorausschauendes Denken (V-S ²).....	20
Wahre Gläubige (R-N).....	18
Walderkunder (V-RE-G).....	21
Wanderzirkus (H ¹ -RE).....	9
Wanderzirkus (RE-B ¹).....	7
Wanderzirkus (RE-B ²).....	7
Wege zum Sieg (BZ ² -I).....	4
Wein zum Abendessen (RE-AL).....	7
Weinland (H ¹ -AL).....	9
Weinland (H ² -AL).....	9
Weinrote Meere (P-S ²).....	22
Weise Eulen (V-M).....	22
Wer zuletzt lacht (RE-I).....	7
Wiederholungen (S ¹ -B ¹).....	3
Wiederholungen (S ² -B ²).....	3
Wikinger-Komplott (P-H ²).....	23
Würze des Lebens (RE-I ¹).....	7
Wüstenträume (P-H ²).....	23
Zählwettbewerb (BZ ¹ -AL).....	5
Zeitalter der Schreiber (V-R).....	22
Zeitlich limitiertes Angebot (BZ ¹ -M).....	6
Zeitlich limitiertes Angebot (BZ ² -M).....	6
Zerfall (DA-AB).....	10
Zum Monster werden (R-N).....	18