



© thilof ☺

- I. **Klassiker (B)**
Bibliothek, Burggraben, Dorf, Hexe, Keller, Markt, Miliz, Mine, Schmiede, Thronsaal
2. **Große Alchemie (AL)**
Alchemist, Apotheker, Golem, Kräuterkundiger, Lehrling, Stein der Weisen, Universität, Vertrauter, Verwandlung, Vision
3. **Alchemie auf See (AL-S)**
Alchemist, Apotheker, Vertrauter, Weinberg / Ausguck, Embargo, Fischerdorf, Insel, Piratenschiff, Werft
4. **Beste Ernte (RE)**
Bauerndorf, Ernte, Festplatz, Füllhorn, Harlekin, Junge Hexe (+ Wahrsagerin), Menagerie, Pferdehändler, Turnier, Weiler
5. **Angriff & Verteidigung (RE-S)**
Harlekin, Junge Hexe (Bann: Weiler), Pferdehändler, Wahrsagerin / Bazar, Botschafter, Beutelschneider, Geisterschiff, Leuchtturm, Seehexe
6. **Bauern & Gelehrte (RE-AL)**
Bauerndorf, Ernte, Festplatz, Nachbau, Pferdehändler / Alchemist, Golem, Kräuterkundiger, Lehrling, Vision
7. **Blühende Schifffahrt (BZ-S) + Kolonie, Platin**
Ausbau, Bank, Gesindel, Großer Markt, Talisman / Entdecker, Fischerdorf, Perlentaucher, Schatzkarte, Schmuggler
8. **Die Goldmacher (BZ-AL) + Kolonie, Platin**
Gewölbe, Hort, Münzer, Quacksalber, Steinbruch, Wachturm / Apotheker, Stein der Weisen, Universität, Verwandlung
9. **Reiche Zeit (BZ-RE) + Kolonie, Platin**
Abenteurer, Arbeiterdorf, Königliches Siegel, Lohn, Quacksalber, Schmuggelware / Füllhorn, Pferdehändler, Wahrsagerin, Weiler
10. **Kapitalismus (BZ-G) + Kolonie, Platin**
Bank, Handelsroute, Hort, Leihhaus, Münzer / Berater, Kaufmannsgilde, Meisterstück, Platz, Steuereintreiber
- II. **Gildemeister (G)**
Arzt, Bäcker, Berater, Hellscherin, Herold, Kaufmannsgilde, Meisterstück, Platz, Steinmetz, Steuereintreiber
12. **Seehandel (G-S)**
Herold, Kaufmannsgilde, Steuereintreiber / Bazar, Embargo, Hafen, Handelsschiff, Lagerhaus, Navigator, Piratenschiff
13. **Ausbildung (G-AL)**
Arzt, Berater, Leuchtenmacher, Meisterstück, Steuereintreiber, Wandergeselle / Apotheker, Lehrling, Universität, Vertrauter
14. **Erntedank (G-RE)**
Bäcker, Meisterstück, Metzger, Steuereintreiber / Bauerndorf, Ernte, Festplatz, Füllhorn, Pferdehändler, Weiler
15. **Viele Pferde (M) + Ausritt, Weg des Pferdes**
Herberge, Hirtenhund, Jagdhütte, Kavallerie, Koppel, Pferdestall, Schlachtrösser, Schlitten, Stallbursche, Viehmarkt
16. **Stampede (M) + Stampede, Weg des Pferdes**
Brennofen, Depot, Herberge, Kopfgeldjägerin, Koppel, Schrott, Vertreibung, Viehmarkt, Ziegenhirtin, Zufluchtsort
17. **Exilanten (M) + Transport, Weg des Wurms**
Depot, Hexenzirkel, Kamelzug, Kardinal, Kopfgeldjägerin, Schwarze Katze, Verschneites Dorf, Vertreibung, Wache, Zufluchtsort

18. **Nehmen (M)** + *Bündnis, Weg der Ratte*
Brennofen, Falknerin, Herberge, Hirtenhund, Nachschub, Pferdestall, Schwarze Katze, Stallbursche, Wache, Wanderin
19. **Allein (M-S)** + *Verbannung*
Fischer, Kopfgeldjägerin, Verschneites Dorf, Vertreibung, Wanderin / Ausguck, Außenposten, Embargo, Perlentaucher, Taktiker
20. **Billiger Jakob (M-AL)** + *Weg des Affen*
Depot, Kamelzug, Nachschub, Schlitten, Schwarze Katze, Verschneites Dorf / Apotheker, Kräuterkundiger, Verwandlung, Weinberg
21. **Jäger & Reiter (M-RE)** + *Austritt, Stampede*
Falknerin, Jagdhütte, Koppel, Pferdestall, Schlachtross, Stallbursche / Menagerie, Pferdehändler, Treibjagd, Turnier
22. **Tiere & Menschen (M-G)** + *Wagnis, Weg des Frosches*
Falknerin, Hirtenhund, Schwarze Katze, Stallbursche, Viehmarkt, Ziegenhirtin / Bäcker, Leuchtenmacher, Steinmetz, Steuereintreiber
23. **Mehr oder weniger (M-G)** + *Austritt, Weg des Schmetterlings*
Fischer, Herberge, Schlachtross, Viehmarkt, Wanderin / Arzt, Herold, Kaufmannsgilde, Meisterstück, Steinmetz
24. **Großer Gefallen (V)** + *Bankiersverbund*
Gildemeisterin, Importeurin, Mittelsmann, Ortschaft, Schmeichler, Tand, Untergebener, Unterhändlerin, Vertrag, Zauberer
25. **Maritim (P)** + *In See stechen*
Ausgesetzter, Blinder Passagier (*Billig*), Erste Maatin, Flaggschiff, Fregatte, Langschiff, Mannschaft, Quartiermeister, Schiffsjunge, Seil
26. **Kein Plunder (P)** + *Mahlstrom*
Abenteurerin, Bergbaustraße, Blinder Passagier, Gauner, Grotte, Schamanin, Schmelztiegel, Sumpfhütten, Vergrößerung, Vorarbeiter
27. **Feministinnen**
Banditin, Falknerin, Händlerin, Kopfgeldjägerin, Torwächterin, Vorbotin, Wahrsagerin, Wanderin, Wilddiebin, Ziegenhirtin
28. **Exorzismus**
Besessenheit, Bischof, Hexenzirkel, Junge Hexe (Kräuterkundiger), Kapelle, Kardinal, Seehexe, Talisman, Vision, Zufluchtsort
29. **Geldgeschäfte** + *Kommerz, Kolonie, Platin*
Bank, Bazar, Beutelschneider, Depot, Geldverleiher, Geldversteck, Handelsroute, Handelsschiff, Hausierer, Nachschub
30. **Markt & Handwerk** + *Kolonie, Platin*
Fischer, Großer Markt, Jahrmarkt, Kunstschmiede, Münzer, Pferdehändler, Quacksalber, Schmiede, Töpferei, Werkstatt
31. **Kupfer, Silber, Gold** + *Plackerei*
Banditin, Beutelschneider, Bürokrat, Händlerin, Hort, Kamelzug, Leihhaus, Quacksalber, Stallbursche, Wanderin
32. **Metall & Punkte** + *Kolonie, Platin, Weg der Maus* (Handelsroute)
Bischof, Denkmal, Embargo, Festplatz, Gärten, Halsabschneider, Insel, Piratenschiff, Universität, Weinberg
33. **Straße** + *Besiedlung, Verzögerung, Kolonie, Platin*
Verwandlung, Nachschub, Apotheker, Verschneites Dorf, Thronsaal, Harlekin, Gewölbe, Hort, Bank, Hausierer
34. **Promos** + *Bündnis, Verzweiflung*
Weinberg, Weiler, Vision, Schweriner Dom, Befestigtes Dorf, Geldversteck, Gouverneur, Kapitän Tobias, Königshof, Prinz
35. **Politik**
Botschafter, Bürokrat, Denkmal, Gouverneur, Königliches Siegel, Ratsversammlung, Stadt, Umbau, Vasall, Vertrauter
36. **Geld** + *Forderung, Wagnis, Kolonie, Platin*
Abenteuer, Bank, Depot, Füllhorn, Hort, Lohn, Meisterstück, Nachschub, Schmuggelware, Talisman
37. **Zweier** + *Plackerei, Weg des Schafes*
Eingeborenendorf, Embargo, Hafen, Keller, Kräuterkundiger, Leuchtenmacher, Leuchtturm, Perlentaucher, Schwarze Katze, Weiler
38. **Dreier** + *Fußmarsch, Weg der Maus* (Botschafter)
Fischerdorf, Handelsroute, Hirtenhund, Kamelzug, Lagerhaus, Schrott, Vasall, Verschneites Dorf, Vorbotin, Wahrsagerin
39. **Vierer** + *Nutze den Tag, Weg des Frosches*
Bischof, Dorfanger, Golem, Miliz, Pferdehändler, Schatzkarte, Schmiede, Seehexe, Talisman, Turnier
40. **Fünfer** + *Kommerz, Weg des Ochsen*
Außenposten, Banditin, Brennofen, Geisterschiff, Harlekin, Jagdhütte, Leihhaus, Torwächterin, Treibjagd, Werft

41. **Teuer** + *Reiche Ernte, Kolonie, Platin, Weg der Eule*
Bank, Festplatz, Großer Markt, Halsabschneider, Hausierer, Hort, Königshof, Schlachtross, Viehmarkt, Wanderin
42. **42 😊** + *Nutze den Tag, Weg der Maus* (Perlentaucher)
Abenteurer, Berater Herberge, Hirtenhund, Hort, Kapelle, Schwarze Katze, Universität, Weinberg, Zufluchtsort
43. **Einfach**
Arbeiterdorf, Bazar, Denkmal, Geldverleiher, Handelsschiff, Hexe, Kapelle, Laboratorium, Schmiede, Werkstatt
44. **Komplex** + *Investition, Weg des Frosches*
Füllhorn, Golem, Handelsroute, Harlekin, Piratenschiff, Prinz, Treibjagd, Turnier, Vision, Wachturm
45. **Best-of** + *Bündnis, Weg der Maus* (Schrott)
Junge Hexe (Bann: Vasall), Kapitän Tobias, Kavallerie, Quacksalber, Schmuggler, Schwarze Katze, Taktiker, Turnier, Universität, Verwandlung
46. **Dauer**
Außenposten, Dorfanger, Fischerdorf, Hafen, Karawane, Lastkahn, Leuchtturm, Schweriner Dom, Taktiker, Wache
47. **Aktionen** + *Nutze den Tag, Weg des Maultiers*
Apotheker, Ausguck, Drahtzieher, Großer Markt, Hafen, Keller, Menagerie, Turnier, Vertrauter, Zufluchtsort
48. **Reaktion** + *Gutes Geschäft, Weg des Chamäleons*
Burggraben, Dorfanger, Falknerin, Harlekin, Hirtenhund, Gesindel, Pferdehändler, Schlitten, Schwarze Katze, Wachturm
49. **Tableaus** + *Enklave, Weg der Maus* (Handelsroute)
Depot, Eingeborenendorf, Embargo, Halsabschneider, Hexenzirkel, Insel, Piratenschiff, Schweriner Dom, Vertreibung, Wache
50. **Müll** + *Verbesserung, Weg der Maus* (Schrott)
Embargo, Kunstschmiede, Lehrling, Mine, Müllverwerter, Piratenschiff, Schatzkarte, Torwächterin, Verwandlung, Wachturm
51. **Arm** + *Verzweiflung*
Beutelschneider, Eingeborenendorf, Gesindel, Lohn, Müllverwerter, Schmuggler, Stallbursche, Verschneites Dorf, Ziegenhirtin, Zufluchtsort
52. **Reich** + *Kommerz, Kolonie, Platin, Weg des Affen*
Bank, Füllhorn, Geldverleiher, Handelsroute, Leihhaus, Münzer, Schatzkammer, Stein der Weisen, Thronsaal, Weinberg
53. **Käufe** + *Wagnis*
Großer Markt, Halsabschneider, Handelsroute, Kräuterkundiger, Müllverwerter, Pferdehändler, Schmuggelware, Verschneites Dorf, Weiler, Werft
54. **Karten** + *Investition, Weg der Eule*
Gesindel, Jagdhütte, Junge Hexe (Bann: Schlitten), Kavallerie, Lagerhaus, Lastkahn, Ratsversammlung, Schmiede, Taktiker, Wachturm
55. **Alphabet**
Apotheker, Botschafter, Carcassonne (= Befestigtes Dorf), Drahtzieher, Entdecker, Falknerin, Golem, Hirtenhund, Insel, Junge Hexe (Bann: Keller)
56. **QWERTZ** + *Weg des Ochsen*
Quacksalber, Wahrsagerin, Entdecker, Ratsversammlung, Töpferei, Ziegenhirtin, Umbau, Insel, Perlentaucher, Pferdehändler
57. **Attacke** + *Plackerei, Verbesserung, Weg des Maulwurfs*
Beutelschneider, Halsabschneider, Hexenzirkel, Junge Hexe (Bann: Botschafter), Kardinal, Schwarze Katze, Vertrauter, Vision, Wache, Wahrsagerin
58. **Freundlich** + *Gutes Geschäft*
Bischof, Embargo, Gewölbe, Gouverneur, Handelsroute, Herberge, Ratsversammlung, Schlitten, Schmuggler, Turnier
59. **Verflucht** + *Verbannung, Weg des Ochsen*
Botschafter, Embargo, Hexenzirkel, Hirtenhund, Kopfgeldjägerin, Kunstschmiede, Pferdehändler, Quacksalber, Schwarze Katze, Zufluchtsort
60. **Trickser** + *Nutze den Tag*
Beutelschneider, Drahtzieher, Geldversteck, Halsabschneider, Harlekin, Hausierer, Quacksalber, Schmuggler, Taktiker, Wahrsagerin
61. **Statisch** + *Forderung, Weg des Frosches*
Alchemist, Befestigtes Dorf, Gesindel, Königliches Siegel, Kräuterkundiger, Nachschub, Schatzkammer, Seehexe, Stein der Weisen, Töpferei

- 62. Doppelt**
Bauerndorf, Eingeborenendorf, Fischerdorf, Golem, Herberge, Jagdhütte, Jahrmarkt, Stadt, Thronsaal, Universität
- 63. Dreifach**
Depot, Drahtzieher, Geldverleiher, Gesindel, Halsabschneider, Königshof, Lagerhaus, Lastkahn, Schmuggelware, Wanderin
- 64. Siedlungen + Enklave**
Arbeiterdorf, Außenposten, Bauerndorf, Dorf, Eingeborenendorf, Festplatz, Fischerdorf, Stadt, Verschneites Dorf, Weiler
- 65. Bauwerke**
Bank, Bibliothek, Denkmal, Herberge, Kapelle, Lagerhaus, Leuchtturm, Schweriner Dom, Universität, Wachturm
- 66. Leben & Tod**
Apotheker, Geisterschiff, Gesindel, Golem, Hexenzirkel, Kapelle, Kavallerie, Kopfgeldjägerin, Kräuterkundiger, Zufluchtsort
- 67. 3 Karten + Weg des Maulwurfs**
Arzt, Außenposten, Berater, Geisterschiff, Gesindel, Königshof, Lagerhaus, Lastkahn, Miliz, Wanderin
- 68. Nimm 2 + Forderung**
Kamelzug, Kavallerie, Koppel, Metzger, Nachbau, Quacksalber, Schlitten, Steinmetz, Talisman, Thronsaal
- 69. Nachziehen + Verfolgung, Weg des Eichhörnchens**
Abenteurer, Apotheker, Bauerndorf, Bibliothek, Ernte, Golem, Lohn, Navigator, Perlentaucher, Treibjagd
- 70. Ablegen + Weg des Maulwurfs**
Beutelschneider, Gewölbe, Halsabschneider, Herberge, Jagdhütte, Keller, Lagerhaus, Pferdehändler, Taktiker, Wilddiebin
- 71. Plus/Minus + Investition, Weg des Chamäleons**
Botschafter, Gewölbe, Hafen, Herberge, Junge Hexe (Bann: Weiler), Keller, Lagerhaus, Pferdehändler, Töpferei, Ziegenhirtin
- 72. Auswahl + Transport**
Eingeborenendorf, Gouverneur, Harlekin, Navigator, Piratenschiff, Schrott, Stallbursche, Taktiker, Verwandlung, Vision
- 73. Namen + Verfolgung, Weg der Ratte**
Arzt, Botschafter, Festplatz, Füllhorn, Harlekin, Kopfgeldjägerin, Menagerie, Schmuggelware, Treibjagd, Wandergeselle
- 74. Taler**
Bäcker, Beutelschneider, Handelsroute, Kaufmannsgilde, Leuchtenmacher, Meisterstück, Metzger, Münzer, Piratenschiff, Platz
- 75. Kaufkraft + Kolonie, Platin, Verzweiflung, Weg des Schafes**
Ernte, Geldverleiher, Großer Markt, Handelsroute, Jahrmarkt, Kopfgeldjägerin, Müllverwerter, Pferdehändler, Wache, Viehmarkt
- 76. Berufe + Plackerei**
Arbeiterdorf, Apotheker, Arzt, Bäcker, Berater, Fischer, Hausierer, Lehrling, Metzger, Steinmetz
- 77. Am Königshof + Kolonie, Platin, Verbesserung**
Burggraben, Gärten, Harlekin, Königliches Siegel, Königshof, Prinz, Schatzkammer, Thronsaal, Turnier, Vasall
- 78. Am Wasser + Transport, Weg der Robbe**
Ausguck, Eingeborenendorf, Insel, Kamelzug, Kapitän Tobias, Lastkahn, Leuchtturm, Perlentaucher, Piratenschiff, Seehexe
- 79. Gemeinsam + Besiedlung**
Eingeborenendorf, Gesindel, Hexenzirkel, Karawane, Kaufmannsgilde, Kavallerie, Miliz, Piratenschiff, Ratsversammlung, Schmuggler
- 80. Paare + Reiche Ernte, Weg der Maus (Menagerie)**
Fischer, Fischerdorf; Kamelzug, Karawane; Leuchtenmacher, Leuchtturm; Steinbruch, Steinmetz; Steuereintreiber, Bürokrat
- 81. Pärchen + Weg des Pferdes, Weg des Maultiers**
Hellscherin, Wahrsagerin; Hexe, Schwarze Katze; Ziegenhirtin, Hirtenhund; Wache, Torwächterin; Bischof, Kardinal
- 82. Männer + Wagnis**
Alchemist, Botschafter, Entdecker, Drahtzieher, Halsabschneider, Metzger, Pferdehändler, Stallbursche, Steinmetz, Vertrauter
- 83. Jung & Alt + Verzögerung, Weg der Schildkröte**
Junge Hexe (Bann: Perlentaucher), Lehrling, Stallbursche, Wandergeselle; Verwandlung; Berater, Gouverneur, Kardinal, Leuchtenmacher, Stein der Weisen
- 84. Extra-Zug + Flotte, Gebirgspass, Inselvolk, Nutze den Tag, Weg des Frosches**
Außenposten, Besessenheit, Gladiator/Reichtum, Golem, Importeurin, Kavallerie, Schwarze Katze, Stein der Weisen, Wagenrennen, Zauberer

85. **Überirdisch** + *Weg des Chamäleons*
Alchemist, Geisterschiff, Golem, Hellscherin, Hexenzirkel, Kapelle, Stein der Weisen, Talisman, Vision, Wahrsagerin
86. **Interaktion** + *Investition, Gebirgspass, Gutes Geschäft, Steuer, Straßennetz*
Bischof, Embargo, Gladiator/Reichtum, Grenzposten, Kurier, Ritter, Schmuggelware, Schmuggler, Tribut, Wagenrennen
87. **Bunt gemischt** + *Nomadestamm*
Augurinnen, Bastionen, Bürger, Feldlager/Diebesgut, Irrfahrten, Katapult/Felsen, Konflikte, Sauna/Eisloch, Siedler/Emsiges Dorf, Zauberer
88. **Freiwillig Flüche** + *Entweihter Schrein, Ritual, Verzweiflung*
Botschafter, Embargo, Geheimkammer, Kamelzug, Kerkermeister, Leichenkarren, Puka, Trickser, Verfluchtes Dorf, Versteck
89. **Punkte** + *Bündnis, Fruchtwechsel, Unterschlüpf*
Adlige, Friedhof, Große Halle, Harem, Herzog, Insel, Lehen, Mühle, Seidenstraße, Schlösser
90. **Siegpunkte** + *Beherrschen, Entweihter Schrein, Ritual, Kolonie, Platin*
Bauernmarkt, Bischof, Denkmal, Feldlager, Gärtnerin, Halsabschneider, Patrizier, Tempel, Wagenrennen, Wilde Jagd
91. **Ereignisse** + *Wagnis, Wanderzirkus, Expedition, Fußmarsch, Mission, Nutze den Tag, Glücksfall, Überfall*
Abenteurer, Bank, Gefolgsmann, Großer Markt, Halsabschneider, Hort, Jagdgründe, Königshof, Kunstschmiede, Marquis
92. **Wenig Karten** + *Mauer, Taschendiebe, Überfall, Weg des Ochsen*
Aufwiegler, Außenposten, Geheime Höhle, Halsabschneider, Legionär, Miliz, Pferdehändler, Relikt, Schmeichler, Steuereintreiber
93. **Viele Karten** + *Expedition, Finsterer Plan, Fruchtwechsel, Glücksfall, Museum, Straßennetz, Wegsuche, Kolonie, Platin*
Bibliothek, Gefolgsmann, Jagdgründe, Königlicher Schmied, Marquis, Patrouille, Ratsversammlung, Wachturm, Wegkreuzung, Wildhüter
94. **Von jedem eins** + *Brunnen, Höhlenhafen, Kaserne, Ritual, Weg des Schmetterlings*
Armenhaus, Bank, Halsabschneider, Kamelzug, Königliche Kutsche, Prinz, Schlösser, Schmeichler, Seidenhändlerin, Verwandlung
95. **Wunderschatz** + *Kolonie, Platin*
Geheime Höhle, Junge Hexe (Bann: Leuchtenmacher), Leuchtturm, Page, Schatzkammer, Schatzkarte, Schatzmeisterin, Schatztruhe, Wachturm, Zauber
96. **Geheim!**
Geheime Höhle, Geheimgang, Geheimkammer, Geldversteck, Katakomben, Kerkermeister, Krypta, Tunnel, Verlies, Versteck
97. **Bürokratie** + *Gefolgschaft der Schreiber, Steuer*
Anwerber, Bank, Bürokrat, Diplomatin, Kanzler, Ratsversammlung, Steuereintreiber, Vertrag, Verwalter, Weiser
98. **Markt** + *Kleiner Markt, Marktstädte*
Bauernmarkt, Fahrender Händler, Gewürzhändler, Großer Markt, Importeurin, Jahrmarkt, Markt, Markthalle, Marktplatz, Patrizier/Handelsplatz
99. **Lager** + *Hütte der Fallensteller, Unterschlüpf*
Banditenlager, Bastionen, Feldlager/Diebesgut, Handelsposten, Händlerlager, Lagerhaus, Lagerraum, Mittelsmann, Nomadencamp, Vogelfreie
100. **Städte** + *Stadtstaat, Stadttor*
Bürger, Geisterstadt, Gildemeisterin, Hafenstadt, Hauptstadt, Ortschaft, Platz, Stadt, Stadtviertel, Verlorene Stadt
101. **Durch die Wüste** + *Verbannung, Versalztes Land, Wüstenführer*
Barbar, Ferne Lande, Gewürze, Importeurin, Kamelzug, Karawane, Karawanenwächter, Nomadencamp, Oase, Wegkreuzung
102. **Königlich** + *Kolonie, Platin*
Königliche Galeere, Königliche Kutsche, Königliche Münzen, Königlicher Schmied, Königliches Siegel, Königshof, Königstruhe, Krone, Schlösser, Zepter