

Übersicht aller Aktionskarten

Alchemist (4x)



Du darfst 1 Stein aus deinem Lager gegen 1 Stein aus dem Beutel tauschen. Beide Steine darfst du frei wählen. Du darfst also in den Beutel schauen, um dir einen Stein daraus auszusuchen.

Alchemist

Architect (3x)



Spiele diese Karte während Phase 5 „Aufträge erfüllen“. Du darfst 1 Turm in diesem Zug so werten, als hätte er 1 Etage mehr oder weniger. Zum Beispiel kannst du einen gelben Turm mit 3 Etagen so werten, als hätte er 4 Etagen. Du kannst auch einen Turm mit 2 Etagen als 3er werten oder einen Turm mit 9 Etagen als 8er.

Architect

Botch (1x)



Wähle 1 Turm auf deinem Bauplatz. Lege 1 Stein dieses Turms in den Beutel.

Botch

Campanile (1x)



Campanile

Wählt ein Spieler aus der Kartenreihe die Karte **Campanile**, legt ihr sie (wie für Kirchenkarten üblich) auf eines der **Kirchenfelder** des Spielplans. Nun muss jeder von euch für die Kirche einen **Glockenturm** bauen, bestehend aus **3 weißen Steinen**. Solange ihr diesen Turm nicht fertig gestellt habt, dürft ihr **keine weiteren Aufträge erfüllen!** Trotzdem müsst ihr weiterhin eure im Bau befindlichen Türme **erhöhen** – oder sie als Bauruinen **abreißen**.

Wer den Glockenturm fertig erbaut hat, legt in Phase 5 „Aufträge erfüllen“ die Steine seines Glockenturms in den Beutel und das **kleine Siegel** seiner Farbe auf die Karte Campanile. Ab **sofort** darf er wieder Aufträge erfüllen, auch noch im selben Zug.

Die Karte bleibt so lange auf dem Spielplan liegen, bis **jeder** Spieler sein kleines Siegel darauf gelegt hat. Danach nehmt ihr eure kleinen Siegel wieder zurück und legt die Karte auf den **Ablagestapel**.

Collapse (1x)



Collapse

Du musst 1 Turm **abreißen**, der sich auf deinem Bauplatz im Bau befindet. **Alle** Steine des Turms legst du in den **Beutel**. Hast du keinen Turm auf deinem Bauplatz, passiert einfach nichts.

Disgrace (2x)



Disgrace

Du musst bei der Schlusswertung 2 Prestigepunkte abgeben.

Fame (2x)



Fame

Du bekommst bei der Schlusswertung 3 Prestigepunkte.

Flood (1x)



Flood

Von dieser Karte sind **alle** Spieler betroffen. Ihr müsst ein Drittel (aufgerundet) der Steine aus eurem Lager in den Beutel legen. Wer also zum Beispiel 4 Steine im Lager hat, legt 2 Steine in den Beutel, da die Zahl 1,33 auf 2 aufgerundet wird. Die Farben der Steine dürft ihr frei wählen. Die Steine, die auf der Karte liegen, zählen zur Berechnung nicht mit und dürfen auch nicht abgegeben werden.

Luxury Tax (1x)



Luxury Tax

Von dieser Karte sind **alle** Spieler betroffen. Für **jeden Turm**, der sich auf einem Bauplatz befindet und **mindestens 5 Etagen** hat, muss der Eigentümer **2 Steine** bezahlen. Die **Farben** dieser Steine könnt ihr **frei wählen**, sie sind unabhängig von der Turmfarbe. Jeder Turm, für den sein Eigentümer nicht bezahlen kann, wird **abgerissen**. Die (aufgerundete) Hälfte der Steine legt ihr in den Beutel, die (abgerundete) andere Hälfte ins Lager des Besitzers. Ihr dürft nicht freiwillig einen Turm abreißen, sondern ihr müsst den Luxury Tax zahlen, wenn ihr könnt.

Major Privilege (1x)



Major Privilege

Diese Karte bleibt solange offen auf einem Kirchenfeld, bis ein Spieler einen Auftrag für genau **5 Etagen** erfüllt. Dieser Spieler erhält zusätzlich sofort **2 Prestigepunkte**. Dann legt ihr die Karte auf den Ablagestapel.

Mason (3x)



Mason

Spiele diese Karte während Phase 3 „Türme bauen“. Beim Bezahlen der Baukosten in diesem Zug zahlst du 3 weniger. Beispiel: 4 Steine kosten zusammen 0, 6 Steine kosten zusammen 7. Besitzt du eine **Workshop**, zahlst du insgesamt 4 weniger. Ein negativer Wert wird als 0 betrachtet.

Minor Privilege (1x)



Minor Privilege

Diese Karte bleibt solange offen auf einem Kirchenfeld, bis ein Spieler einen Auftrag für genau **5 Etagen** erfüllt. Dieser Spieler erhält zusätzlich sofort **2 Prestigepunkte**. Dann legt ihr die Karte auf den Ablagestapel.

Monument (2x)



Monument

Wenn ein Spieler diese Karte aus der Kartenreihe wählt, stellt ihr fest, wer zu diesem Zeitpunkt den höchsten Turm auf seinem Bauplatz hat. Dieser Spieler nimmt die Karte auf die Hand, auch wenn er nicht am Zug ist. Bei einem Gleichstand bekommt niemand die Karte, sie wird dann auf den Ablagestapel gelegt. Bei der Schlusswertung bekommt der Besitzer der Karte 3 Prestigepunkte.

Übersicht aller Aktionskarten

Patrician (3x)



Diese Karte hat 2 unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten. Entweder verhinderst du damit in Phase 1 „Karte wählen“ den Effekt einer **Ereigniskarte**, die **du** in deinem Zug aus der Kartenreihe wählst. Oder du spielst den Patrizier aus, um 1 Karte von deiner Hand abzuwerfen, zum Beispiel **Disgrace** oder **Scandal**.

Ponte Vecchio (1x)



Wenn du in Phase 2 „Stein tauschen“ einen Tausch vornimmst, musst du 1 Stein weniger abgeben. Statt 3 → 1 tauscht du nun also 2 → 1. Du darfst aber weiterhin nur 1 Tausch pro Zug vornehmen.

Princess (2x)



Spiele diese Karte während Phase 1 „Karte wählen“. In diesem Zug musst du keine Kartenkosten zahlen, wenn du eine Karte aus der Kartenreihe auswählst.

Privilege (1x)



Diese Karte bleibt solange offen auf einem Kirchenfeld, bis ein Spieler einen Auftrag für genau **6 Etagen** erfüllt. Dieser Spieler erhält zusätzlich sofort **3 Prestigepunkte**. Dann legt ihr die Karte auf den Ablagestapel.

Recognition (2x)



Zähle bei der Schlusswertung die Anzahl der von dir erfüllten Aufträge, die 3 bzw. 4 Etagen umfassen. Du bekommst entsprechend viele Prestigepunkte.

Renaissance (1x)



Ihr mischt Ablagestapel und Nachziehstapel zusammen (nicht die Kartenreihe!) und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel. Die Karte Renaissance muss dabei wieder mit eingemischt werden. Erst danach füllt ihr die Kartenreihe wieder auf.

Saboteur (1x)



Wähle 1 Turm eines Mitspielers. Lege 1 Stein dieses Turms in den Beutel.

Scandal (2x)



Du musst bei der Schlusswertung 3 Prestigepunkte abgeben.

Smuggler (3x)



Du darfst 1 Stein aus deinem Lager gegen 1 Stein aus dem Lager eines Mitspielers tauschen. Beide Steine darfst du frei wählen.

Storehouse Fire (2x)



Von dieser Karte sind **alle** Spieler betroffen. Ihr müsst 3 Steine aus eurem Lager in den Beutel legen. Die **Farben** der Steine dürft ihr frei wählen. Die Steine, die auf der Karte liegen, dürft ihr dazu nicht verwenden. Wer weniger als 3 Steine in seinem Lager hat, gibt einfach alle Steine ab, die er hat.

Tribute (2x)



Von dieser Karte sind **alle** Spieler betroffen. Für **jeden Turm**, der sich auf einem Bauplatz befindet, muss der Eigentümer **1 Stein bezahlen**. Dieser Stein muss **dieselbe Farbe** wie der Turm haben.

Jeder Turm, für den sein Eigentümer nicht bezahlen kann, wird **abgerissen**. Die (aufgerundete) Hälfte der Steine legt ihr in den Beutel, die (abgerundete) andere

Hälfte ins Lager des Besitzers. Ihr dürft nicht freiwillig einen Turm abreißen, sondern ihr müsst den Tribute zahlen, wenn ihr könnt.

Warehouse (3x)



Du darfst in Phase 6 „Limits überprüfen“ 5 zusätzliche Steine in deinem Lager behalten, also insgesamt höchstens 15 Steine aufbewahren. Zudem darfst du beliebig viele Karten besitzen.

Wholesaler (2x)



Spiele diese Karte während Phase 1 „Karte wählen“ oder Phase 2 „Stein tauschen“. Wähle eine Karte aus der Kartenreihe und merke dir die Anzahl der darauf liegenden Steine. Lege alle Steine dieser Karte in den Beutel und mische den Beutel. Ziehe dieselbe Anzahl Steine aus dem Beutel und lege sie wieder auf die Karte. Du bist in Phase 1 nicht verpflichtet, diese Karte zu wählen.

Workshop (4x)



Beim Bezahlen der Baukosten in Phase 3 „Türme bauen“ zahlst du 1 weniger. Das gilt in jedem Spielzug, solange die Karte vor dir ausliegt. Beispiel: 3 Steine kosten zusammen 0, 4 Steine kosten zusammen 2. Spielst du einen **Mason**, zahlst du insgesamt 4 weniger. Ein negativer Wert wird als 0 betrachtet.