

DEINE SPIELERKARTEN



BANKER

Dauerhaft: Wählst du die Aktion *Viel Geld*, erhältst du zusätzlich 2 Jars.

Aktion: Nutze 1 gelben Würfel. Erhalte Geld in Höhe des Augenwerts.



ERZEUR

Aktion: Nutze 2 beliebige Würfel mit Augenwerten zwischen 2 und 4. Nimm bis zu 2 Erzplättchen von angrenzenden Landschaften in den Farben der beiden Würfel.



KARTOGRAPH

Aktion: Zahle 2 Jars. Gib 3 Gildenplättchen von angrenzenden Landschaften ab, um 1 Erkundungsmedaille zu erhalten.



KANONIER

Aktion: Nutze 2 beliebige Würfel mit Augenwerten 3 oder höher. Erhöhe deine Kampfstärke um 3.

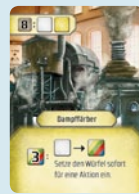
Aktion: Nutze 2 beliebige Würfel mit Augenwerten 5 oder höher. Du wehrst den Angriff am Ende des Durchgangs unabhängig von deiner Kampfstärke ab.



DAMPFDRUCKANLAGE

Dauerhaft: Ziehe während der Vorbereitung 6 Würfel aus deinem Beutel. Lege 1 Würfel davon auf deine Würfelablage, bevor du die anderen würfelst.

Aktion: Nutze 2 beliebige Würfel mit Augenwerten 5 oder höher. Wähle 1 Aktionskarte vom Ablagestapel und nimm sie auf die Hand.



DAMPFFÄRBER

Aktion: Nutze 1 beliebigen Würfel mit Augenwert 3 oder höher. Setze 1 weißen Würfel als beliebige Würfelfarbe für eine Aktion ein.



KRISTALLOGRAFIN

Aktion: Nutze 2 beliebige Würfel mit Augenwerten zwischen 1 und 3. Nimm bis zu 2 Kristallplättchen von angrenzenden Landschaften in den Farben der beiden Würfel.



ORGANISATORIN

Aktion: Nutze 1 Gildenplättchen der *Organisatorin*. Ziehe 1 Würfel aus deinem Beutel und würfle ihn **oder** würfle bis zu 2 beliebige Würfel.

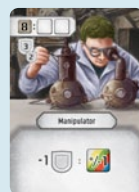
Aktion: Nutze 2 beliebige Würfel mit Augenwerten 5 oder höher. Tausche 1 aktive Spielerkarte mit 1 Handkarte.



RUMBLEPOKE

Dauerhaft: Einmal pro Durchgang darfst du gegen den Angriff 1 Kampfpunkt abgeben, um deine Kampfstärke um 2 zu erhöhen.

Aktion: Nutze 1 roten Würfel. Erhöhe deine Kampfstärke in Höhe des Augenwerts plus 2.



MANIPULATOR

Aktion: Nutze 1 Gildenplättchen des Manipulators. Erhöhe oder senke den Augenwert eines beliebigen Würfels um 1.

DIE ÖFFENTLICHEN GEBÄUDE



GEHEIMBUND

Aktion: Zahle 8 Jars. Drehe 1 beliebigen Würfel auf Augenwert 3 und lege ihn auf das Angriffsfeld deines Spielertableaus.



GROSSER MARKT

Aktion: Zahle 2 Jars. Gib 5 Erzplättchen oder 5 Kristallplättchen aus deinem Vorrat ab, um 2 Handelsmedaillen zu erhalten.



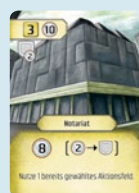
KLEINER MARKT

Aktion: Zahle 2 Jars. Gib 3 Erzplättchen oder 3 Kristallplättchen aus deinem Vorrat ab, um 1 Handelsmedaille zu erhalten.



NEUER MARKT

Aktion: Zahle 5 Jars. Gib 2 Erzplättchen und 2 Kristallplättchen aus deinem Vorrat ab (also insgesamt 4 Plättchen), um 2 Handelsmedaillen zu erhalten.



NOTARIAT

Aktion: Zahle 8 Jars. Nutze ein bereits gewähltes Aktionsfeld auf deinem Spielertableau.



ORGANISATIONSAMT

Aktion: Zahle 15 Jars. Wähle 1 Aktionskarte vom Ablagestapel und nimm sie auf die Hand.



VERMESSUNGSAMT

Aktion: Zahle 4 Jars. Versetze 1 Gildenplättchen von einer Landschaft auf eine angrenzende Landschaft.



ZIVILBÜRO

Aktion: Zahle 4 Jars. Drehe 1 beliebigen Würfel auf Augenwert 5 oder 6.

SPIELABLAUF

Ein Durchgang

Ihr führt in jedem Durchgang folgende vier Phasen aus:

I. Vorbereitung: Angriffskarte aufdecken; Wandler 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

Das Rundenende

Ihr führt 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

SCHLUSSWERTUNG

Siegpunkte pro Medaille auf deinem Spielertableau

2 Siegpunkte pro Satz mit vier Medaillen

1 Siegpunkt pro 5 Jars

1 Siegpunkt pro Besitz der öffentlichen Gebäude

1 Siegpunkt pro Würfelsymbol oben links auf deinen aktiven Spielerkarten

1 Siegpunkt pro Mine auf den Regionen (nur mit mindestens 3 platzierten Minen)

DIE SYMBOLE

Einfarbige Würfel: Du benötigst 1 Würfel der angegebenen Farbe.

Bunter Würfel: Du benötigst 1 beliebigen Würfel.

Vorgegebener Augenwert: Du benötigst 1 Würfel mit dem angegebenen Augenwert oder höher.

X / Y: Der Augenwert des Würfels muss einer Vorgabe entsprechen oder er bestimmt verschiedene Ergebnisse.

!: Die Farbe des Würfels bestimmt die Landschaft.

?: Du darfst den Augenwert des Würfels frei wählen.

Würfelwert ändern: Du darfst den Augenwert bestimmter Würfel um die angegebenen Werte ändern.

Geld: Du zahlst oder erhältst die angegebene Menge an Geld. Das „X“ wird durch den Augenwert eines Würfels bestimmt.

?: Die Kosten variieren und werden auf Karten oder dem Würfelmarkt vorgegeben.

Gildenplättchen: Du nutzt diese Plättchen auf Landschaften und deinen Spielerkarten.

Minenplättchen: Du nutzt diese Plättchen auf Landschaften.

Erz- und Kristallplättchen: Du erhältst diese Plättchen auf den Landschaften oder mit Aktionskarte 13.

DEINE AKTIONSMÖGLICHKEITEN

Während eines Durchgangs kannst du in Phase II zwischen folgenden Aktionen wählen:

Aktionen auf dem eigenen Spielertableau

- Viel Geld erhalten / Wenig Geld erhalten
- Große Auswahl an Aktionskarten / Keine Auswahl an Aktionskarten
- Ein Gildenplättchen auf Spielerkarte legen / Neu würfeln
- Ein Gildenplättchen auf Landschaft legen / Gebiet erkunden
- Würfelkauf / Ein Minenplättchen auf Landschaft legen
- Öffentliches Gebäude bauen (und nutzen)
- Deine Kampfstärke erhöhen

Aktionen auf öffentlichen Gebäuden

- Öffentliches Gebäude nutzen

Aktivierung der eigenen Spielerkarten

- Spielerkarte aktivieren

Aktionen auf den eigenen Spielerkarten

- Eine der Aktionen deiner aktiven Spielerkarten nutzen

Passen

- Passen und Phase II für dich beenden

DIE MEDAILLEN

Du erhältst die vier verschiedenen Medaillen wie folgt:

Kampfmedaillen: Tausche am Rundenende Kampfpunkte gegen Kampfmedaillen ein. Du bekommst Kampfpunkte für erfolgreich abgewehrte Angriffe des *Circumdate Caelo*-Konzerns.

Erkundungsmedaillen: Erkunde vorgegebene aneinander grenzende Landschaften, indem du darauf liegende Gildenplättchen abgibst.

Handelsmedaillen: Tausche gesammelte Erz- und Kristallplättchen auf errichteten öffentlichen Gebäuden oder mit Aktionskarten ein.

Zivilmedaillen: Baue öffentliche Gebäude.

Aktionskarten: Wenn du eine oder mehrere Aktionskarten ziehst, darfst du immer nur eine davon behalten.

Kampfstärke: Du erhöhst deine Kampfstärke um den angegebenen Betrag.

Kampfpunkt: Mit Kampfpunkten erhöhst du mit *Rumblepoke* deine Kampfstärke oder tauschst sie gegen Kampfmedaillen ein.

Medaillen: Du erhältst diese Medaillen für verschiedene Aktionen.

Siegpunkte: Du erhältst unterschiedliche Siegpunkte für die verschiedenen Medaillen.

Öffentliches Gebäude in Besitz nehmen: Wenn du ein öffentliches Gebäude baust, darfst du 2 Jars zahlen und das Gebäude mit einem Gildenplättchen in Besitz nehmen.

Gildenplättchen auf Spielerkarten: Aktivierst du die Spielerkarten *Organisatorin* oder *Manipulator*, kommen diese Karten mit Y Gildenplättchen ins Spiel. Auf diesen Karten dürfen maximal X Gildenplättchen liegen.