

CASH DALLAH

Eigenschaft: Die Cash Dallah können ihre Terraformingkosten nicht verbessern. Du erhältst stattdessen eine weitere Einkommensleiste. Als Aktion kannst du für 2 Arbeiter und 2 Gold eine Stufe aufsteigen und in der Einkommensphase das entsprechende Einkommen erhalten. Bei jedem weiteren Aufstieg erhältst du alle freigeschalteten Einkommen.

Festung: Du erhältst mit Erwerb der Festung eine Aktionsmarke. Als Sonderaktion kannst du (einmal pro Aktionsphase) Machttaktionen mit Gold anstatt mit Macht bezahlen. Du darfst Macht und Gold nicht mixen, kannst aber vor der Sonderaktion Macht in Gold tauschen.

DIE ERLEUCHTETEN/ THE ENLIGHTENED

Eigenschaft: Du kannst in deiner Runde pro 1 zusätzlichen Machtstein in Schale I 1 Gold als Bekehrung hinzufügen. Der Machtgewinn beim Fortschritt auf dem Kultplan verdoppelt sich für die Erleuchteten. Terraforming bezahlst du mit Macht anstatt mit Arbeitern.

Festung: Du erhältst mit Erwerb der Festung eine Aktionsmarke. Als Sonderaktion erhältst du (einmal pro Aktionsphase) 4 Macht. Der Erlöß des Materialtausches verdoppelt sich.

KINDER DES LINDWURMS / CHILDREN OF THE WYRM

Eigenschaft: Jedes Mal wenn du Macht durch den Bau von Gebäuden deiner Mitspieler erhältst, zahlst du einen Siegpunkt weniger. Für das Opfern eines Machtsteines aus Schale II kannst du 2 Machtsteine nach Schale III bewegen. Jedes deiner Gebäude hat unterschiedliche Baukosten, je nachdem sich mindestens ein Gebäude eines Mitspielers in direkter Nachbarschaft befindet oder nicht.

Festung: Beim Erwerb der Festung erhältst du sofort alle Machtsteine, die du bisher im Spiel entfernt hast, zurück in Machtschale I. Als Sonderaktion darfst du bis zu 2 Machtsteine aus beliebiger Machtschale entfernen um sie auf ein Flußfeld zu setzen. Die Machtsteine müssen in einem benachbartem Feld deiner Gebäude oder bereits platzierter Machtsteine gesetzt werden. Jedes deiner angrenzenden Gebäude zählt (nur für dich) als direkt angrenzend.

GOBLINS

Eigenschaft: Du beginnst das Spiel mit 2 Aktionsmarkern. Beim Bau eines Tempels oder des Heiligtums erhältst du jeweils einen zusätzlichen Aktionsmarker (zusätzlich zum Gunstplättchen). Als Aktion darfst du 1 Aktionsmarker ausgeben. Du erhältst Belohnungen entsprechend der Gebäudeart für die du dich entscheidest.

Wohngebäude: 1 Macht pro Wohngebäude der eigenen Farbe auf dem Spielfeld

- Handelsposten: 2 Gold pro Handelsposten der eigenen Farbe auf dem Spielfeld
- Tempel: 1 Arbeiter pro Tempel der eigenen Farbe auf dem Spielfeld
- Festung: 1 Kultstufe
- Heiligtum 2 Kultstufen

Festung: Beim Erhalt einer Stadtmarke erhältst du 1 Aktionsmarker zusätzlich

PROSPEKTOREN / PROSPECTORS

Eigenschaft: Jedes Mal wenn du einen Spaten erhältst, erhältst du stattdessen 1 Priester. Terraforming kostet 1 goldenen Spaten. Goldene Spaten kosten 4 Gold pro Spaten. Für jeden eingesetzten goldenen Spaten erhältst du 1 Macht und 1 Siegpunkt.

Festung: Du erhältst mit Erwerb der Festung eine Aktionsmarke. Als Sonderaktion erhältst du (einmal pro Aktionsphase) 1 Gold für jeden fremden Handelsposten auf dem Spielfeld. Die Kosten für goldene Spaten reduziert sich auf 3 Gold.

ZEITREISENDE / TIME TRAVELLERS

Eigenschaft: Die linke Seite der Rundenwertungsplättchen der aktuellen Runde gilt für dich nicht.. Stattdessen erhältst du Siegpunkte gemäß den Bedingungen der vergangenen und der zukünftigen Rundenwertungsplättchen. Die Zeit wird als Kreis betrachtet. Dadurch gelten die Rundenwertungsplättchen der ersten und der sechsten Runde als benachbart. Die Kultbelohnungen der rechten Seite der Rundenwertungsplättchen werden unverändert beibehalten. Dein Terraforming kann nicht verbessert werden.

Festung: Du erhältst mit Erwerb der Festung eine Aktionsmarke. Als Sonderaktion kannst du (einmal pro Aktionsphase) bis zu 4 Machtsteine von Schale I direkt in Schale III verschieben

FAUN / DYNION GEIFR

Eigenschaft: Zu Spielbeginn erhältst du kostenlos das abgebildete rote Gunstplättchen. Du kannst jederzeit einen Priester in 2 Arbeiter und 2 Gold tauschen.

Festung: Du erhältst mit Erwerb der Festung einmalig 2 Priester.

VERSCHWÖRER / CONSPIRATORS

Eigenschaft: Immer wenn du ein Gunstplättchen erhältst, erhältst du zusätzlich 2 Gold.

Festung: Du erhältst mit Erwerb der Festung einmalig ein Gunstplättchen und eine Aktionsmarke. Als Sonderaktion kannst du (einmal pro Aktionsphase) eines deiner Gunstplättchen zurück in den Vorrat legen, um ein anderes Gunstplättchen aus dem Vorrat zu erhalten. Für das zurückgelegte Gunstplättchen verlierst du die auf dem Plättchen abgebildete Anzahl an Kultschritten. Du verlierst jedoch nicht die Vorteile, die du bis dahin aus den Gunstplättchen erhalten hast. Benutze das neue Gunstplättchen wie gewohnt und erhalte ebenfalls 2 Gold durch deine Fraktionseigenschaft.

ATLANTER / ATLANTEANS

Eigenschaft: Du beginnst das Spiel mit deiner Festung anstatt den üblichen 2 Wohnhäusern. Dieses setzt du erst ein, nachdem deine Mitspieler ihre Starthäuser platziert haben, aber in Spielerreihenfolge mit den Chaosmagiern, wenn diese ebenfalls im Spiel sind. Du beginnst mit einer Stadtmarke und all ihren Effekten. Platziere sie unter deiner Festung. Als Aktion kannst du 2 Arbeiter ausgeben, um eine Brücke zu bauen.

Festung: Wenn die Stadt mit deiner Festung einen bestimmten Machtwert erreicht, erhältst du einen sofortigen Vorteil:

- Machtwert 7: Verbessere die Schifffahrt kostenlos um 1 (du bekommst keine Stadtmarke, du besitzt sie schon)
- Machtwert 10: Steige in jedem Kult um 2 Stufen
- Machtwert 16: Erhalte 20 Siegpunkte

IRRLICHTER / WISPS

Eigenschaft: Beim Bau eines Handelspostens erhältst du sofort 1 Spaten, den du auf ein direkt an das Handelshaus angrenzende Feld anwenden darfst. Du kannst in dieser Aktion keine weiteren Spaten ausgeben und das terraformte Feld nicht sofort bebauen.

Festung: Platziere sofort ein freies Wohnhaus kostenlos auf einem leeren See irgendwo auf der Karte. Du bist dabei nicht an die Nachbarschaftsregeln gebunden.

ARCHITEKTEN / ARCHITECTS

Eigenschaft: Beim terraformen und anschließend Bauen auf der anderen Seite einer deiner Brücken benötigst du einen Spaten weniger. Deine Brücken haben bei der Stadtgründung Machtwert 1 (zählen aber nicht als Gebäude) Du kannst als Aktion 1 Priester ausgeben, um eine Brücke zu bauen.

Festung: Du erhältst mit Erwerb der Festung eine Aktionsmarke. Als Sonderaktion kannst du (einmal pro Aktionsphase) eine deiner Brücken auf dem Spielplan auf einen neuen Standort verschieben. Dafür erhältst du 2 Siegpunkte. Du darfst die Brücke nicht entfernen, wenn die Stadt dadurch nicht genug Machtwert oder keine ausreichende Anzahl von Gebäuden hat.

SCHATZMEISTER / TREASURERS

Eigenschaft: Wenn du Einkommen erhältst kannst du beliebig viele Arbeiter, Priester oder Gold dieses Einkommens in deine Schatzkammer legen. Die Ressourcen der Schatzkammer können in der aktuellen Runde nicht eingesetzt werden. Zu Beginn jeder Runde, vor der Einkommensphase nimmst du alle Ressourcen der Schatzkammer - sowie die gleiche Anzahl der Ressourcen aus dem Vorrat - in deinen persönlichen Vorrat. Dies gilt in Bezug auf deine Festungsfähigkeit nicht als „Ressourcen empfangen“.

Festung: Sobald du deine Festung gebaut hast, kannst du jederzeit empfangene Ressourcen in deine Schatzkammer deponieren. Dies gilt auch für Ressourcen aus Machtaktionen, Stadtmarken oder Gunstplättchen. Ressourcen können nur in dem Moment in dem du sie erhältst in der Schatzkammer deponiert werden. Am Ende der Runde übriggebliebene Ressourcen können nicht in der Schatzkammer deponiert werden.

ARCHIVARE / ARCHIVISTS

Eigenschaft: Lege während des Spielaufbaus 1 zusätzliches Rundenbonusplättchen auf die Archivare. Füge dieses Plättchen wenn die Archivare an der Reihe sind dem Vorrat an Rundenbonusplättchen hinzu. Du erhältst in Phase III keine Belohnungen aus den Rundenwertungsplättchen. Beim Passen erhältst du 2 Macht für jede auf dem neuen Rundenbonusplättchen abgebildete Münze

Festung: Beim Passen kannst du 2 neue Rundenbonusplättchen auswählen.

DSCHINN/ DJINNI

Eigenschaft: Du startest mit 3 Wunderlampen. Du kannst als Aktion 1 Wunderlampe ausgeben, um die Marker auf 2 Kultscalen zu tauschen. Die Stufe der Marker bleibt beim Tausch erhalten. Ein Marker auf Stufe 10 kann nicht auf eine andere Kultscala verschoben werden. Durch diese Sonderaktion erhältst oder verlierst du keine Macht.

Festung: Beim Passen erhältst du für jeden Priester auf dem Kultplan 1 Siegpunkt.

WECHSELBÄLGER / CHANGELINGS

Spielaufbau: Bei der Wahl der Wechselbälger wählst du eine Heimatlandschaft, die noch frei ist. Dies gilt als Heimatgebiet der Wechselbälger und hat Farbe A. Wenn alle Völker gewählt wurden, wähle 2 weitere freie Landschaften als Farben B und C. Fülle deine Völkertableau mit Gebäuden der Farbe entsprechend der Darstellung am oberen rechten Bereich des Völkertableaus (also Heiligtum Farbe A, Festung Farbe B, Tempel Farbe C A B). Nimm alle anderen Komponenten (Priester, Brücken, Markierungen) in Farbe A.

Eigenschaft: Wohnhäuser werden auf dem Gelände ihrer jeweiligen Farbe gebaut. Beim Aufwerten der Gebäude bleibt die Farbe erhalten. (Dies ändert nichts daran, dass Gebäude von links nach rechts eingesetzt und beim Aufwerten von rechts nach links zurückgesetzt werden.)

Festung: Mit Erwerb der Festung kannst du beim Bau eines Wohnhauses das Wohnhaus vom Festungsplatz verwenden. Beim Aufwerten kann das Wohnhaus alternativ auf den Festungsplatz zurückgesetzt werden, sofern dieser frei ist.

GEOLOGEN / GEOLOGISTS

Spielaufbau: Wähle beim Spielaufbau eine Geländeform aus, die vorher nicht ausgewählt wurde. Markiere dieses Gelände auf deinem Völkertableau mit dem Gestaltwandlerring (aus der Feuer & Eis Erweiterung). Platziere auf diesem Gelände auf deinem Völkertableau einen Aktionsmarker. Nimm die Spielsteine in der Farbe des mit dem Gestaltwandlerring markierten Farbe. Platziere die 2 Startwohnhäuser entsprechend den Regeln auf dieser Geländeart. Dies ist jedoch nicht dein Heimatgelände.

Eigenschaft: Du kannst kein Gelände terraformen. Wohnhäuser baust du auf einem, deinem Völkertableau mit einem Aktionsmarker (oder Gestaltwandlerring) gekennzeichnetem direkt benachbartem Gelände. Anschließend markierst du dieses Gelände auf deinem Völkertableau mit einem weiteren Aktionsmarker. Sind alle 7 Geländearten mit einem Aktionsmarker gekennzeichnet, entferne sämtliche Aktionsmarker von deinem Völkertableau. Wenn du im Spiel Spaten erhältst, platziere oder entferne einen (äußeren) Aktionsmarker.

Festung: Du erhältst mit Erwerb der Festung eine Aktionsmarke. Als Sonderaktion kannst du (einmal pro Aktionsphase) auf deinem Völkertableau einen (äußeren) Aktionsmarker platzieren oder entfernen.