

1

Der Hammer

Dieses Wunder überbietet andere Wunder. Gegner dürfen nicht mit hohen Gebäuden benachbart zu diesem Wunder bieten.

2

Das Regierungsgebäude

Mit diesem Wunder kann man eine Auktion in jedem unbesetzten Viertel starten. Wenn es als Startgebot verwendet wird, erhalte 4 Punkte sollte es gebaut werden.

3

Der Palast

Erhalte 2 Punkte für jedes Gebot, das während dieser Auktion abgegeben wurde (inklusive dein Wunder).

4

Atlantis

Erhalte 8 Punkte, wenn deine Bauwerke an mindestens 3 verschiedenen Seen angrenzen.

5

Zeppelinstein

Erhalte 8 Punkte, wenn deine Bauwerke an mindestens 4 verschiedene Luftschiffe angrenzen.

6

Lynchs Abbild

Erhalte 2 Punkte für jedes Bauwerk, das an dein Wunder angrenzt.

7

Gelegenheit

Erhalte 2 Punkte für jedes unbesetzte Viertel, das an dein Wunder angrenzt.

8

Kahns Ehrgeiz

Offenbare deine geheime Zielkarte. Wenn du sie erfüllst, erhalte 2 Punkte pro Bauwerk, das noch in deinem Vorrat ist.

9

Jacobs' Gärten

Erhalte 4 Punkte für jeden Farbtyp von Viertelplättchen, von denen du gleich viele oder mehr als alle anderen Spieler besitzt.

10



Intelligensium

Der Besitzer dieses Wunders wertet sofort Panoramakarten für diese Insel für diese Insel (Sie werden weiterhin normal am Spielende gewertet).

11



Das Olmsted

Erhalte 5 Punkte, wenn dieses Wunder auf der zentralen Insel gebaut wird. Erhalte zusätzlich 2 Punkte für jedes weitere Bauwerk auf der zentralen Insel.


12



Munchs Zuflucht

Für jedes unterschiedliche Fördererplättchen, das du besitzt, erhältst du 3 Punkte. Schau dir außerdem alle Fördererpunkteplättchen an.

13



Sullivans Reach

Erhalte 3 Punkte für jedes hohe Gebäude, das auf derselben Insel steht wie dieses Wunder.

14



Atelier

Dieses Wunder zählt als hohes Gebäude. Erhalte 3 Punkte für jede Insel, auf der du ein hohes Gebäude gebaut hast.

15



Der Splitter

Erhalte 2 Punkte für jedes Fördererplättchen, das in deinem Besitz ist.

16



La Boca

Erhalte auf der Insel dieses Wunders 3 Punkte für jedes farblich unterschiedliche Viertel, in dem ein Bauwerk von dir steht.

17



Le Baron

Wenn du dieses Wunder baust, erhalte 12/8/6 Punkte, wenn du noch 0/1/2 Bauwerke in deinem Vorrat hast.

18



Das Archiv

Nimm dir zusätzlich ein Nachbarschaftsplättchen aus einem Viertel, das an dieses Wunder angrenzt.

19



5 Island Control

Der Gipfel

Erhalte 5 Punkte für jede Insel, die du derzeit kontrollierst.

20



Niemeyers Vermächtnis

Erhalte 2 Punkte für jedes Bauwerk in deiner längsten Kette von Bauwerken.

2



Windmühlen

Erhalte 2 Punkte für jedes Viertel mit einer Windmühle, in dem 1 Bauwerk von dir steht.


3



Luftschiffe

Erhalte 3 Punkte für jedes Luftschiff, das an 3+ deiner Bauwerke angrenzt.


3



Brücken

Erhalte 3 Punkte für jede Brücke, bei der sich auf beiden Seiten 1 Bauwerk von dir befindet.

3



Seen

Erhalte 3 Punkte für jeden See, der an 3+ deiner Bauwerke angrenzt.

3



Ketten

Erhalte 3 Punkte für jede Insel, auf der du 3+ angrenzende Bauwerke hast.

10



Künstlervierteln (weiß)

Erhalte am Spielende 10 Punkte, wenn du 4 oder mehr Bauwerke in Künstlervierteln (weiß) stehen hast.

10



Philosophenviertel (gelb)

Erhalte am Spielende 10 Punkte, wenn du 4 oder mehr Bauwerke in Philosophenvierteln (gelb) stehen hast.



SPIELHILFE

AUKTIONSPHASEN:

1. Startbieter festlegen
2. Startgebot abgeben
3. Mit dem Bieten fortfahren
4. Die Auktion beenden

- Erfolgreiches Gebot bauen
- Nicht gebaute Gebäude zurück nehmen
- Nachbarschaftsplättchen einsammeln
- Wundereffekte abhandeln

ÄRA 1:

Wenn ein Spieler sein letztes Gebäude baut:

1. Werte die Insel-Kontrolle-Karte
2. Werte die Panoramakarten
3. Wählt eine Wunderkarte (Wähle 2)
4. Schaltet die Bauwerke für Ära 2 frei

ÄRA 2:

Wer zuerst fertig ist, erhält den großen Schlüssel zur Stadt (der Zweite bekommt den kleinen Schlüssel). Sobald alle Spieler alle ihre Bauwerke gebaut haben, werte:

1. Insel-Kontrolle
2. Panoramakarten
3. Geheime Zielkarten
4. Plättchen und Schlüssel
5. Bauwerke

AUFBAUHILFE

Spieler	Inseln	Wunderkarten	Schlüssel	Wunder	Plättchen entfernen
1	1 Inselkarte	1 Wunderkarte	1 Schlüssel	1 Wunderstein	10 Plättchen (A-D)
2	2 Inselkarten	2 Wunderkarten	2 Schlüssel	2 Wundersteine	10 Plättchen (A-D)
3	3 Inselkarten	3 Wunderkarten	3 Schlüssel	3 Wundersteine	KEINE