

# TINY TOWNS

## WILLKOMMEN!

*In Tiny Towns führst du eine Stadt, in der die kleinsten Lebewesen friedlich zusammenleben, und errichst Gebäude, die dir Ruhm einbringen. Dazu musst du Ressourcen geschickt lagern, denn nur dort, wo passende Ressourcen sind, kannst du bauen.*

*Doch der Platz ist knapp und Verschwendung von Platz und Ressourcen ist nicht gerne gesehen.*

*Wessen „kleine Stadt“ wird am hellsten erstrahlen?*

### ÜBERBLICK

In jeder Runde sammelt ihr Ressourcen und platziert sie in eurer 4×4 Felder großen Stadt. Habt ihr passende Ressourcen in der richtigen Anordnung gesammelt, dürft ihr Gebäude errichten. Je besser eure Gebäude zueinander passen, desto mehr Siegpunkte (🌿) werdet ihr erhalten. Habt ihr keinen Platz mehr (für Gebäude und Rohstoffe), ist das Spiel für euch beendet. Doch Vorsicht – unbebaute Felder kosten euch am Ende 🌿.

### SPIELMATERIAL

- 6 Stadtableaus
- 126 Gebäude
- 25 Gebäudekarten
- 1 Hammer
- 15 Denkmalkarten
- 6 Denkmäler
- 15 Ressourcenkarten
- 90 Ressourcen
- 1 Wertungsblock


### Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>  
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

**EIN STRATEGISCHES AUFBAUSPIEL  
FÜR 1-6 KLEINSTÄDTER  
AB 8 JAHREN  
VON PETER MCPHERSON**




# SPIELAUFBAU

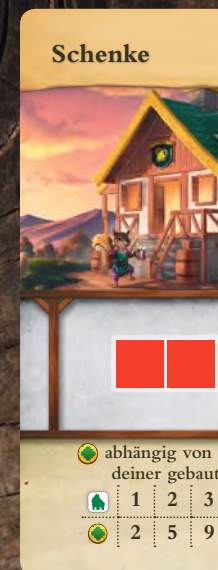
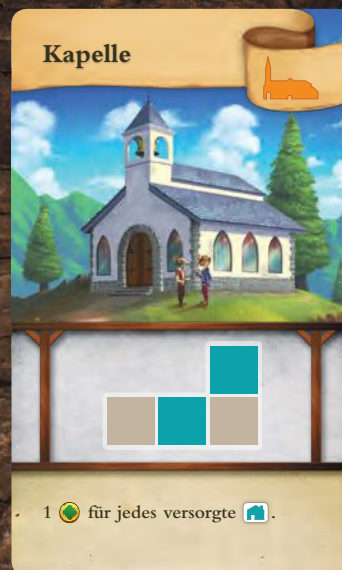
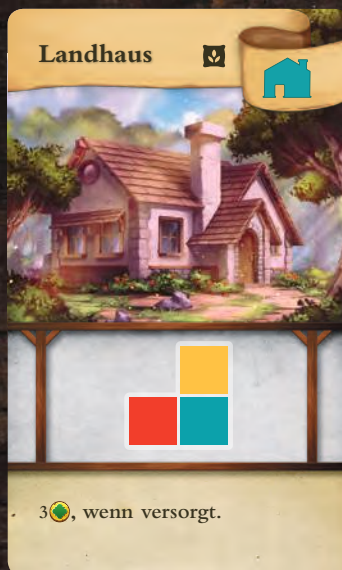
1. Nehmt euch je 1 Stadttafelau.
2. Legt die Landhaus-Karte (  ) offen in die Mitte des Tisches.
3. Sortiert alle anderen Gebäudekarten nach den Symbolen auf ihrer Rückseite in separate Stapel und mischt sie.
4. Deckt von jedem Stapel je 1 Karte auf und legt sie offen neben das Landhaus in die Auslage, so dass sie für alle sichtbar sind.  
Für eure erste Partie empfehlen wir euch, die Karten *Kapelle*, *Bauernhof*, *Schenke*, *Brunnen*, *Theater* und *Fabrik* auszuliegen.
5. Legt die restlichen Gebäudekarten wieder in die Schachtel - ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.
6. Legt die Ressourcen und Gebäude (aber NICHT die Denkmäler) in einen allgemeinen Vorrat, so dass alle sie gut erreichen können.

## Es gibt 5 verschiedene Ressourcen



7. Mischt die 15 Ressourcenkarten und legt sie als Nachziehstapel bereit. Legt die obersten 5 Karten verdeckt auf einen Ablagestapel.
8. Mischt die Denkmalkarten verdeckt und nehmt euch je 2 davon. Schaut sie euch an, aber zeigt sie niemandem. Wählt je 1 davon aus und behaltet sie. Legt die anderen verdeckt in die Schachtel zurück.
9. Nehmt euch je 1 Denkmal (  ) und legt es neben eure Denkmalkarte. Legt die restlichen Denkmäler in die Schachtel zurück.  
**Für eure erste Partie empfehlen wir euch ohne Denkmäler und Denkmalkarten zu spielen.**
10. Legt den Hammer in die Schachtel - er wird nur in einer Variante verwendet.

## EMPFOHLENE KARTEN FÜR DIE ERSTE PARTIE







von der Anzahl  
bauten  
3 4 5+  
9 14 20

1 Holz für jedes angrenzende Haus.

1 Holz für jeden anderen Gebäudetyp  
in derselben Zeile und Spalte wie  
dieses Theater.

Setze beim Errichten 1 der 5 Res-  
ourcen auf die Fabrik. Im weiteren  
Spielverlauf darfst du immer statt  
dieser Ressource eine andere  
Ressource deiner Wahl nehmen.



6

4

8

9

## GEBÄUDE- & DENKMALKARTEN

- A. Name
- B. Gebäudeart
- C. Illustration
- D. Grundriss
- E. Fähigkeit/Siegpunkte

**A** Architekten  
Gilde

**B**

**C**

**D**

**E**

1 Holz. Beim Errichten darfst du  
bis zu 2 Gebäude in deiner Stadt  
durch andere ersetzen.

## DENKMÄLER

Während die Gebäude in der Auslage von euch  
allen und beliebig oft errichtet werden dürfen,  
dürft ihr jeweils nur 1 Denkmal im ganzen Spiel  
errichten und zwar das, dessen Karte ihr zu Beginn  
ausgewählt habt. Ansonsten gelten für Denkmäler  
dieselben Regeln (siehe Seite 4), wie für alle  
anderen Gebäude auch.



# SPIELABLAUF

*Tiny Towns* wird über mehrere Runden gespielt, so lange bis alle Felder eures Stadtableaus mit Gebäuden und Ressourcen belegt sind und ihr kein weiteres Gebäude errichten könnt oder wollt. Das Spiel kann für euch also zu unterschiedlichen Zeitpunkten enden. Danach berechnet ihr in einer Schlusswertung, wer gewinnt.

Jede Runde besteht aus den folgenden 4 Phasen, die stets der Reihe nach durchlaufen werden:

1. Ressource entdecken

2. Ressource platzieren

3. Gebäude errichten

4. Runde beenden

Fahrt stets erst mit der nächsten Phase fort, wenn alle die aktuelle Phase beendet haben – sonst kommt ihr schnell durcheinander.

## 1. RESSOURCE ENTDECKEN

**Deckt** die oberste **Ressourcenkarte** des Nachziehstapels **auf**.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt den Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Legt wieder die obersten 5 Karten verdeckt auf den Ablagestapel.

Deckt in der **dritten, sechsten, neunten** usw. Runde keine Karte auf. **Wählt** stattdessen in diesen Runden gleichzeitig je **1 Ressourcenart**. Mehrere von euch dürfen die gleiche Ressource wählen.

## 2. RESSOURCE PLATZIEREN

**Nehmt** euch gleichzeitig je **1 Ressource** der **aufgedeckten** (bzw. gewählten) Art und **platziert** sie auf einem **leeren Feld** in eurer Stadt.

Auf jedem Feld darf sich höchstens **1 Ressource** **oder** **1 Gebäude** befinden.

Wenn ihr **1 Ressource** platzieren könnt, müsst ihr sie nehmen, auch wenn ihr nicht wollt. Könnt ihr die Ressource nicht platzieren, nehmt sie nicht.

Ihr dürft platzierte Ressourcen nicht einfach so verschieben oder ablegen. Ressourcen sind nicht begrenzt. Sollten sie einmal nicht ausreichen, verwendet bitte einen entsprechenden Ersatz.



## 3. GEBÄUDE ERRICHTEN

**Errichtet** mithilfe eurer platzierten Ressourcen **so viele Gebäude** in eurer Stadt, **wie ihr möchtet**. Ihr müsst Ressourcen nicht sofort zum Errichten eines Gebäudes verwenden, wenn dies möglich wäre. Ihr könnt dies auch erst in einer späteren Runde oder überhaupt nicht tun.

Um ein Gebäude zu errichten, wählt zunächst die gewünschte Gebäudekarte aus der Auslage oder die Denkmalkarte auf eurer Hand. Ihr müsst die **entsprechenden Ressourcen** in der **korrekten Anordnung**, wie auf dem Grundriss gezeigt, in eurer Stadt platziert haben, um das Gebäude errichten zu dürfen. Ein farbiges Quadrat auf dem Grundriss entspricht dabei einer Ressource der entsprechenden Farbe auf einem Feld eurer Stadt. Dazu dürft ihr den gezeigten Grundriss drehen und/oder spiegeln.

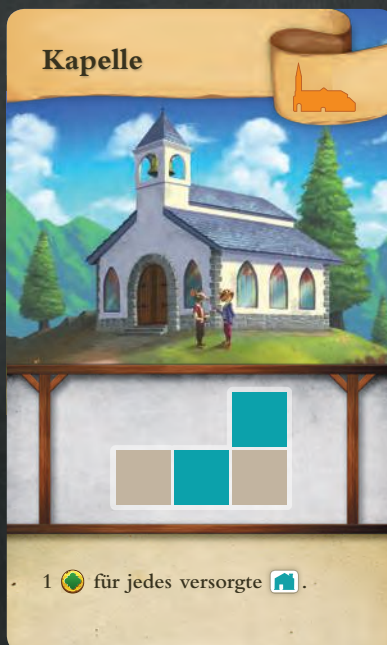
**Legt** alle entsprechende **Ressourcen** in den allgemeinen Vorrat **zurück und setzt** **1 Gebäude** des entsprechenden Typs aus dem allgemeinen Vorrat auf eines der Felder, von dem die Ressourcen entfernt wurden. (Jede Ressource könnt ihr somit nur für genau 1 Gebäude verwenden.)

Hat jemand ein Denkmal errichtet, legt die Person zusätzlich die Karte vor sich aus und liest sie vor. Gebäudekarten bleiben stets in der Auslage liegen.

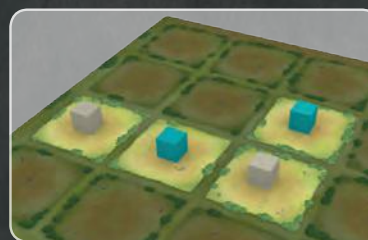
Manche Denkmäler (  ) und Industriegebäude (  ) haben besondere Fähigkeiten. Diese gelten nach dem Errichten sofort bzw. werden sofort ausgeführt, jedoch stets nur für die Person, die das Gebäude errichtet hat.

Ihr führt diese Phase alle gleichzeitig durch, es gibt keine Reihenfolge. Errichtete Gebäude dürft ihr nicht mehr verschieben oder entfernen. Ihr dürft jeden Gebäudetyp beliebig oft errichten. Gebäude sind nicht begrenzt. Sollten sie einmal nicht ausreichen, verwendet bitte einen entsprechenden Ersatz.

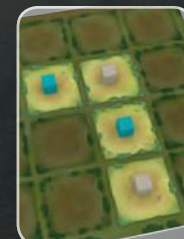
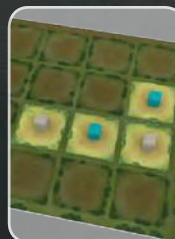
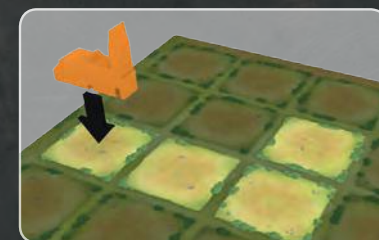
## BEISPIEL





Ronja hat die folgenden Ressourcen in ihrer Stadt:



Sie entfernt die Ressourcen und setzt die Kapelle auf das Feld links, das nun besetzt ist.



1  für jedes versorgte 

Erlaubt.

Erlaubt.

Erlaubt.

Nicht erlaubt:  
Falsche Anordnung

## 4. RUNDE BEENDEN

Legt die aufgedeckte Ressourcenkarte auf den verdeckten Ablagestapel.




Dann beginnt die nächste Runde.







# SPIELEND

Wer die eigene Stadt mit Gebäuden und Ressourcen gefüllt hat und kein Gebäude mehr errichten kann (oder will), hat die eigene Stadt fertiggestellt. Für diese Person ist das Spiel beendet.

Alle anderen spielen noch so lange weiter, bis sie ebenfalls ihre Stadt fertiggestellt haben. Erst wenn **alle Städte fertiggestellt** sind, endet das Spiel.

**Entfernt nun alle auf den Feldern eurer Stadt liegenden Ressourcen. Zählt dann die  für die Gebäude** in eurer Stadt zusammen (inklusive des Denkmals). Für jedes leere Feld in eurer Stadt müsst ihr 1  abziehen. Nutzt für diese Abrechnung den Wertungsblock. **Wer die meisten  gesammelt hat, gewinnt.**

Eine Erklärung aller Gebäude und ihrer  findet ihr im Glossar ab Seite 7.

**Hinweis:** Versorgungsgebäude () geben keine . Landhäuser () müssen von -Gebäuden versorgt werden, um Punkte zu erzielen.

Im Fall eines Gleichstandes liegt von den Beteiligten vorne, wer weniger leere Felder in seiner Stadt vorweisen kann. Besteht dann noch immer Gleichstand, liegt von den Beteiligten vorne, wer mehr Landhäuser in seiner Stadt hat (versorgt und unversorgt, siehe Seite 7). Besteht dann noch immer ein Gleichstand, teilen sich die Beteiligten die Platzierung.

# VARIANTEN

## MEHR LAGERPLATZ

Im Laufe des Spiels dürft ihr bis zu 2 Ressourcen **neben** eure Stadt legen, anstatt sie darin zu platzieren. Dadurch müsst ihr unerwünschte Ressourcen nicht in der Stadt platzieren. Ihr dürft selbst entscheiden, wann ihr das nutzen möchtet. Lasst die Ressourcen neben eurer Stadt liegen, damit ihr wisst, wie oft ihr diese Option bereits genutzt habt.

Diese Variante empfehlen wir besonders für eure ersten Partien und/oder Partien mit Einsteigern, da sie deutlich einfacher ist.



# BEISPIEL

Ronja erhält für ihre Stadt die folgenden Punkte:

2 BRUNNEN






5 

3  + 2  für angrenzende Landhäuser (versorgt und unversorgt).

4 VERSORGTE LANDHÄUSER




12 

Je 3  für jedes ihrer 4 versorgten Landhäuser (4×3). Das 5. Landhaus ist nicht versorgt, da sie nur 1 Fabrik () hat.

1 KAPELLE



4 

1  für jedes ihrer 4 versorgten Landhäuser (4×1).

3 SCHENKEN




9 

3 Punkte für jede ihrer 3 Schenken (3×3).

1 BÄCKEREI





3 

Die Bäckerei grenzt an 1 Bauernhof () .


1 LAGERHALLE





-3 

-1  für jede der 3 Ressourcen auf der Lagerhalle (3×1).

2 LEERE FELDER

-2 

-1  für jedes ihrer 2 leeren Felder.

SUMME: 28 





## PROSPEKTOREN

### ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

- Legt die Ressourcenkarten in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie in dieser Variante nicht.
- Wer zuletzt im wirklichen Leben etwas gebaut hat, nimmt sich den Hammer. Wenn niemand etwas gebaut hat oder ihr euch nicht einigen könntet, lost aus, wer den Hammer erhält.

### ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

- In der Phase „Ressource entdecken“ wird die Ressource nicht mehr zufällig (durch die Karte festgelegt), sondern bestimmt: Wer den Hammer hat, wählt 1 Ressourcenart, die in der nächsten Phase platziert werden muss.
- In der Phase „Runde beenden“ müsst ihr keine Karte mehr ablegen (da diese ja nicht im Spiel sind). Gebt stattdessen den Hammer nach links weiter. (Wer seine Stadt fertiggestellt hat, erhält den Hammer nicht mehr.)

### KARTENERLÄUTERUNGEN

Einige Karten funktionieren in dieser Erweiterung etwas anders als im Grundspiel.

**Bank:** Die zweite Fähigkeit der *Bank* gilt, wenn ihr den Hammer des Baumeisters habt (anstatt jede dritte Runde). Ihr dürft keine Ressource wählen, die sich auf einer eurer *Banken* befindet.

**Festung Eisenwurzel:** Die Fähigkeit der *Festung Eisenwurzel* ändert sich zu: Wenn ihr in der Phase „Runde beenden“ den Hammer erhalten würdet und noch andere

Personen im Spiel sind (ihre Stadt nicht fertiggestellt haben), gebt ihn stattdessen erneut weiter. Wer die *Festung Eisenwurzel* errichtet hat, erhält den Hammer also nur wenn sie die einzige Person ist, die ihre Stadt noch nicht fertiggestellt hat.

**Statue der Verbundenheit:** Die Fähigkeit der *Statue der Verbundenheit* gilt, wenn in der Phase „Ressource entdecken“ jemand anderes 1 Ressource wählt (anstatt wenn 1 Karte aufgedeckt wird). Wenn ihr selbst die Ressource wählt, dürft ihr die Fähigkeit also nicht verwenden.



## SOLO-VARIANTE

### ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

- Lege vor dem Festlegen der Gebäude und dem Verteilen der Denkmäler die *Festhalle* (🏰), die *Bank* (🏦), die *Festung Eisenwurzel* (🏰), *Opalagues Wacht* (🏰) und die *Sternwarte* (🏰) in die Schachtel zurück. Sie werden in dieser Variante nicht verwendet.
- Lege vom Stapel der Ressourcenkarten keine auf den Ablagestapel. Decke stattdessen die 3 obersten Karten auf und lege sie neben den Stapel.

### ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

- Wähle in der Phase „Ressource entdecken“ 1 der 3 aufgedeckten Ressourcenkarten, um die Ressource zu bestimmen, die du in der nächsten Phase platzieren musst.

Lege diese Karte dann sofort verdeckt unter den Nachziehstapel und decke 1 neue Karte vom Nachziehstapel auf.

### ÄNDERUNGEN BEIM SPIELENDE

Vergleiche deine Punktzahl am Ende mit der untenstehenden Tabelle, um deinen Erfolg einzuschätzen und deinen Rang zu bestimmen.

	Erreichter Rang
38 oder mehr	Meisterarchitekt_in
32-37	Städteplaner_in
25-31	Ingenieur_in
18-24	Handwerker_in
10-17	Lehrling
9 oder weniger	Hobby-Baumeister_in



## IMPRESSUM

### Autor

Peter McPherson

### Produktion

David Lepore

### Entwicklung

Josh Wood

### Illustrationen

Gong Studios

### Projektleitung

Nicolas Bongiu

### Grafikdesign

Matt Paquette

### Hintergrundgeschichte

Andre Chautard

## DEUTSCHE AUSGABE

**Grafikdesign:** Jens Wiese & Jessy Töpfer | **Realisation:** Martin Zeeb & Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. © 2019 Alderac Entertainment Group.

© der deutschen Ausgabe 2019 Pegasus Spiele GmbH, unter der Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG). Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



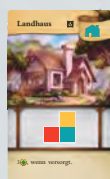
[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele

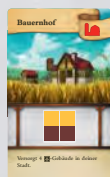


# GLOSSAR: GEBÄUDE & DENKMÄLER



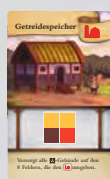
## Landhaus

Für jedes *Landhaus* erhaltet ihr 3 wenn es versorgt wird. Ihr dürft *Landhäuser* und in beliebiger Reihenfolge errichten. Die „Versorgung“ wird erst am Spielende geprüft. „Nicht versorgte“ *Landhäuser* bleiben in eurer Stadt stehen, geben aber keine Punkte.



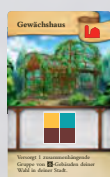
## Bauernhof

Jeder *Bauernhof* versorgt 4 Gebäude mit in deiner Stadt, egal wo sie sich befinden.



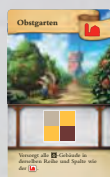
## Getreidespeicher

Jeder *Getreidespeicher* versorgt alle, auf den 8 ihn umgebenden Feldern befindlichen Gebäude (waagrecht, senkrecht und diagonal).



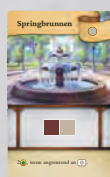
## Gewächshaus

Jedes *Gewächshaus* versorgt 1 zusammenhängende Gruppe von angrenzenden Gebäuden mit egal wo sie sich befindet.



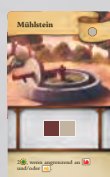
## Obstgarten

Jeder *Obstgarten* versorgt die Gebäude mit in der Zeile und Spalte, in der er sich befindet, also höchstens 6 Gebäude.



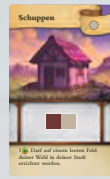
## Springbrunnen

Für jeden *Springbrunnen* erhaltet ihr 2 wenn er an mindestens 1 anderen *Springbrunnen* grenzt.



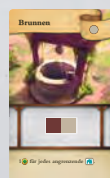
## Mühlstein

Für jeden *Mühlstein* erhaltet ihr 2 wenn er an mindestens 1 und/oder angrenzt.



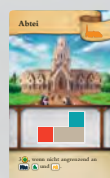
## Schuppen

Ihr müsst einen *Schuppen* beim Errichten nicht auf eines der Felder setzen, von denen ihr Rohstoffe entfernt habt, um für den *Schuppen* zu „bezahlen“. Das Feld, auf dem ihr den *Schuppen* platziert, muss leer sein.



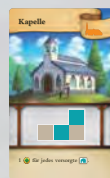
## Brunnen

Für jeden *Brunnen* erhaltet ihr 1 für jedes angrenzende *Landhaus*, egal ob versorgt oder nicht.



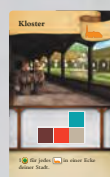
## Abtei

Für jede *Abtei* erhaltet ihr 3 wenn sie nicht an und angrenzt.



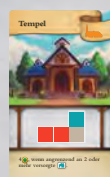
## Kapelle

Für jede *Kapelle* erhaltet ihr 1 für jedes versorgte *Landhaus* in eurer Stadt. (Habt ihr also 3 versorgte *Landhäuser*, erhaltet ihr für jede *Kapelle* 3 .)



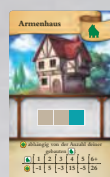
## Kloster

Für jedes *Kloster* erhaltet ihr 1 für jedes *Kloster*, das sich in einer Ecke eurer Stadt befindet. Ihr erhaltet auch entsprechend Punkte, wenn sich das *Kloster* selbst nicht in der Ecke befindet. Für jedes *Kloster* erhaltet ihr also höchstens 4 . *Beispiel: Habt ihr 2 Klöster in den Ecken und 1 in der Mitte der Stadt, erhaltet ihr für jedes davon 2 .*



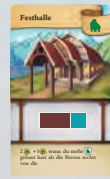
## Tempel

Für jeden *Tempel* erhaltet ihr 4 wenn er an mindestens 2 versorgte *Landhäuser* angrenzt.



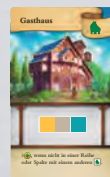
## Armenhaus

Für die *Armenhäuser* erhaltet ihr entsprechend der Anzahl eurer errichteten *Armenhäuser*, wie in der Tabelle gezeigt. Ihr erhaltet also für alle *Armenhäuser* gemeinsam, nicht für jedes einzelne. Wer mehr als 6 *Armenhäuser* errichtet erhält trotzdem nur 26 .



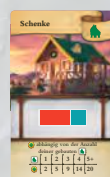
## Festhalle

Für jede *Festhalle* erhaltet ihr 2 . Zusätzlich erhaltet ihr für jede *Festhalle* 1 wenn ihr mehr *Festhallen* errichtet habt als die Person rechts von euch. (Gleichstand genügt nicht.) In einem Spiel zu zweit kann also nur 1 Person diesen „Bonus“ erhalten.



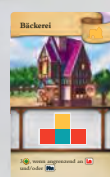
## Gasthaus

Für jedes *Gasthaus* erhaltet ihr 3 wenn sich kein anderes *Gasthaus* in derselben Zeile und in derselben Spalte befindet.



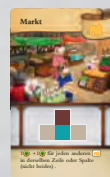
## Schenke

Für die *Schenken* erhaltet ihr entsprechend der Anzahl eurer errichteten *Schenken*, wie in der Tabelle gezeigt. Ihr erhaltet also für alle *Schenken* gemeinsam, nicht für jede einzelne. Wer mehr als 5 *Schenken* errichtet, erhält trotzdem nur 20 .



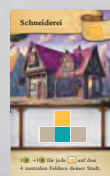
## Bäckerei

Für jede *Bäckerei* erhaltet ihr 3 wenn sie an mindestens 1 und/oder angrenzt.



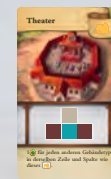
## Markt

Für jeden *Markt* erhaltet ihr 1 . Zusätzlich erhaltet ihr für jeden *Markt* 1 für jeden anderen *Markt* in derselben Zeile oder Spalte wie der entsprechende *Markt*. Ihr müsst also wählen, ob ihr die *Märkte* in der gleichen Zeile oder der gleichen Spalte zählt, nicht beides.



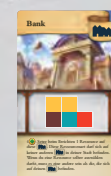
## Schneiderei

Für jede *Schneiderei* erhaltet ihr 1 . Zusätzlich erhaltet ihr für jede *Schneiderei* 1 für jede *Schneiderei*, die sich auf einem der mittleren 4 Felder eurer Stadt befindet. Ihr erhaltet auch entsprechend Punkte, wenn sich die *Schneiderei* selbst nicht in der Mitte befindet. Für jede *Schneiderei* erhaltet ihr also höchstens 5 . *Beispiel: Habt ihr 2 Schneidereien in der Mitte und 1 am Rand, erhaltet ihr für jede je 3 .*



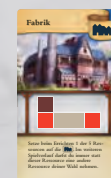
## Theater

Für jedes *Theater* erhaltet ihr entsprechend der Anzahl unterschiedlicher, anderer Gebäudetypen in derselben Zeile und Spalte wie das entsprechende *Theater*. *Theater* () werden selbst nicht mitgezählt, das Denkmal hingegen schon, sofern vorhanden. (Lediglich das *Schloss Barrett* zählt als , nicht als ) *Beispiel: Habt ihr in derselben Zeile neben dem Theater noch 1 , 1 und 1 sowie in derselben Spalte 2 und 1 , erhaltet ihr für dieses Theater 3 für die 3 unterschiedlichen Gebäudetypen: , und .*



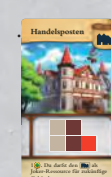
## Bank

Die erste Fähigkeit der *Bank* wird sofort beim Errichten ausgeführt. Wenn ihr die *Bank* errichtet, legt 1 Ressource einer Art darauf, die nicht bereits auf einer anderen *Bank* in eurer Stadt liegt. Ihr dürft also jeweils höchstens 5 *Banken* errichten, da ihr für die 6. *Bank* keine Ressourcenart mehr wählen könntet. Die zweite Fähigkeit der *Bank* gilt in jeder dritten Runde beim „Ressource entdecken“. Ihr dürft dabei nur Ressourcen wählen, die auf **keiner** *Bank* in eurer Stadt liegen. Habt ihr 5 *Banken* in eurer Stadt, dürft ihr also in jenen Runden **gar keine** Ressource wählen und nehmen. Die Fähigkeiten der *Bank* sind also von Nachteil für euch. Dafür erhaltet ihr für jede *Bank* 4 .



## Fabrik

Die erste Fähigkeit der *Fabrik* wird sofort beim Errichten ausgeführt. Wenn ihr die *Fabrik* errichtet, legt 1 Ressource eurer Wahl darauf. Die zweite Fähigkeit der *Fabrik* gilt immer dann, wenn ihr 1 Ressource der Sorte, die darauf liegt, nehmen müsstet. Ihr dürft statt dieser Ressource auch 1 andere Ressource eurer Wahl nehmen.



## Handelsposten

Beim „Gebäude errichten“ werden eure *Handelsposten* so behandelt, als läge statt des Gebäudes stets 1 Ressource eurer Wahl darauf. Der *Handelsposten* wird nicht entfernt, wenn ihr diese Joker-Ressource zum Errichten verwendet. Das errichtete Gebäude darf also nicht auf das Feld des *Handelspostens* gesetzt werden. Ihr dürft diese Joker-Ressource jede Runde zum Errichten mehrerer Gebäude nutzen.





## Lagerhalle

Die erste Fähigkeit der *Lagerhalle* gilt in der Schlusswertung. Ihr erhaltet -1 🟢 für jede Ressource auf euren *Lagerhallen*.

Die zweite Fähigkeit der *Lagerhalle* gilt immer dann, wenn ihr 1 Ressource nehmt. Ihr dürft die genommene Ressource auf die *Lagerhalle* legen, anstatt sie in eurer Stadt zu platzieren ODER die Ressource vor dem Platzieren gegen 1 Ressource eurer Wahl auf einer *Lagerhalle* in eurer Stadt austauschen. Platziert dann stattdessen diese Ressource in eurer Stadt austauschen.

So könnt ihr verhindern, dass ihr ungewollte Ressourcen in eurer Stadt platzieren müsst.

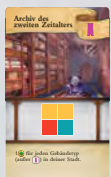
Auf jeder *Lagerhalle* dürfen bis zu 3 Ressourcen liegen.



## Architekten Gilde

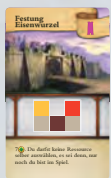
Die Fähigkeit der *Architekten-Gilde* wird sofort beim Errichten ausgeführt. Errichtest du die *Architekten-Gilde*, darfst du sofort bis zu 2 Gebäude deiner Wahl in deine Stadt durch andere Gebäude deiner Wahl (keine Denkmäler) ersetzen.

Du darfst dies nur direkt beim Errichten tun und es nicht später nachholen.



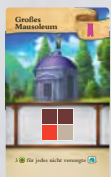
## Archiv des zweiten Zeitalters

Für das *Archiv des zweiten Zeitalters* erhältst du 🟢 entsprechend der unterschiedlichen Gebäudetypen (keine 🟡) in deiner Stadt. Es ist egal, wo sich diese Gebäude befinden.



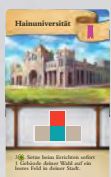
## Festung Eisenwurzel

Die Fähigkeit der *Festung Eisenwurzel* gilt in jeder dritten Runde beim „Ressource entdecken“, solange noch andere Personen außer dir ihre Stadt nicht fertiggestellt haben. Du darfst dann **keine** Ressource wählen und nehmen. Haben alle anderen ihre Stadt fertiggestellt und nur noch du bist im Spiel, darfst du wieder Ressourcen wählen. Die Fähigkeit der *Festung Eisenwurzel* ist also von Nachteil für dich. Dafür erhältst du für die *Festung Eisenwurzel* 7 🟢.



## Großes Mausoleum

Für das *Große Mausoleum* erhältst du 3 🟢 für jedes nicht versorgte *Landhaus*, egal wo in deiner Stadt es sich befindet.



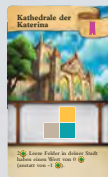
## Hainuniversität

Die Fähigkeit der *Hainuniversität* wird sofort beim Errichten ausgeführt. Errichtest du die *Hainuniversität*, darfst du sofort 1 Gebäude deiner Wahl (kein Denkmal) auf ein leeres Feld in deiner Stadt setzen. Außerdem erhältst du für die *Hainuniversität* 3 🟢.



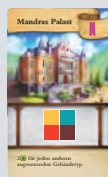
## Himmelsbäder

Für die *Himmelsbäder* erhältst du 1 🟢 für jeden Gebäudetyp, den du nicht in deiner Stadt errichtet hast.



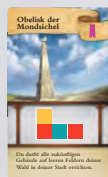
## Kathedrale der Katerina

Für die *Kathedrale der Katerina* erhältst du 2 🟢. Außerdem verändert sie die 🟢, die du für leere Felder erhältst: Statt -1 🟢 erhältst du 0 🟢 für jedes leere Feld in deiner Stadt.



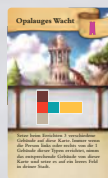
## Mandras Palast

Für *Mandras Palast* erhältst du 2 🟢 für jeden angrenzenden, unterschiedlichen Gebäudetyp, also maximal 8 🟢 (2×4).



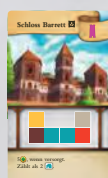
## Obelisk der Mondsichel

Die Fähigkeit des *Obelisks der Mondsichel* gilt beim „Gebäude errichten“. Du musst weitere Gebäude beim Errichten nicht mehr auf einem der Felder platzieren, von denen du Rohstoffe entfernt hast. Das Feld, auf dem du das Gebäude platzierst, muss leer sein.



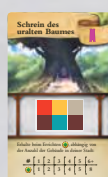
## Opalauge Wacht

Die erste Fähigkeit von *Opalauge Wacht* wird sofort beim Errichten ausgeführt. Errichtest du *Opalauge Wacht*, lege 3 verschiedene Gebäude deiner Wahl auf die Karte (keine Denkmäler). Die zweite Fähigkeit von *Opalauge Wacht* gilt immer dann, wenn die Person links oder rechts von dir ein Gebäude eines Typs, der auf *Opalauge Wacht* liegt, errichtet. Dann darfst du das Gebäude von *Opalauge Wacht* nehmen und auf ein leeres Feld deiner Wahl in deiner Stadt setzen. Auf diese Weise kannst du also bis zu 3 Gebäude „kostenlos“ in deine Stadt setzen.



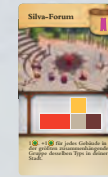
## Schloss Barrett

Für das *Schloss Barrett* erhältst du 5 🟢, wenn es versorgt wird. Immer wenn nach Gebäudetypen oder *Landhäusern* gefragt wird, zählt das *Schloss Barrett* als 2 *Landhäuser* (🏠) und nicht als Denkmal (🏰).



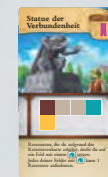
## Schrein uralten Baumes

Die Fähigkeit des *Schreins des uralten Baumes* wird sofort beim Errichten ausgeführt. Du erhältst 🟢 entsprechend der Anzahl deiner errichteten Gebäude, wie in der Tabelle gezeigt (den Schrein eingeschlossen). Notiere diese Punkte direkt auf dem Wertungsblock. Errichtest du den *Schrein des uralten Baumes* als 7., 8., 9. usw. Gebäude, erhältst du trotzdem nur 8 🟢.



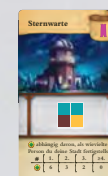
## Silva-Forum

Für das *Silva-Forum* erhältst du 1 🟢. Zusätzlich erhältst du 1 🟢 für jedes Gebäude der größten zusammenhängenden Gruppe. Die Gebäude dieser Gruppe müssen jeweils angrenzend zueinander und vom selben Typ sein.



## Statue der Verbundenheit

Die Fähigkeit der *Statue der Verbundenheit* gilt, wenn ihr in der Phase „Ressource entdecken“ eine Ressourcenkarte aufdeckt (also in der 1., 2., 4., 5. usw. Runde). Du darfst die genommene Ressource auf eines deiner Felder mit einem *Landhaus* legen, anstatt sie wie gewohnt in deiner Stadt zu platzieren. So kannst du verhindern, dass du ungewollte Ressourcen in deiner Stadt platzieren musst. Auf jedem *Landhaus* darf 1 Ressource liegen.



## Sternwarte

Für die *Sternwarte* erhältst du 🟢 abhängig davon, als wievielte Person du deine Stadt fertiggestellt hast (wie in der Tabelle gezeigt). Stellst du deine Stadt als zweite Person fertig, erhältst du für die *Sternwarte* 3 🟢. Stellen mit dir in derselben Runde auch andere Personen ihre Stadt fertig, zählen diese bei der Berechnung deiner Platzierung nicht mit.

**Allgemein gilt:** „Angrenzend“ bedeutet waagrecht und senkrecht, aber nicht diagonal.

Ressourcen auf Gebäuden oder Feldern mit Gebäuden können nicht zum Errichten von Gebäuden verwendet werden.

