

UNOFFICIAL EXPANSION

# 7 WONDERS COLLECTION

REGELN

CORRO

*“Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen als im Gespräch in einem Jahr.”*  
(Platon)

## MATERIAL

- 50 Weltwunder-Spielpläne
- 50 Weltwunder-Karten
- 14 Corropolis-Marker
- 1 Regelheft



# IN KÜRZE

50 Wunder! sind 7x7 Wunder und ein Bonuswunder. Ich dachte nicht, dass es mir gelingt, mir so viele Wunder zu auszudenken, aber die Ideen sprudelten nur so und als ich diese symbolische Anzahl erreichte, entschied ich mich, es durchzuführen.

Dies inoffizielle Erweiterung von 7 Wonders beinhaltet alle meine Wunder, die ohne eine andere Erweiterung spielbar sind. Mit Ausnahme eines Wunders, das dafür gedacht ist, mit allen anderen Erweiterungen gespielt zu werden (und ausserdem eine andere Seite, die zusammen mit Leaders gespielt werden kann, aber eine andere Stärke hat, wenn es ohne gespielt wird). Einige Wunder benötigen keine Erweiterungskarten, sondern nur Diplomatie- und Schuldmarker. Die meisten der Wunder sind mit Grundspiel spielbar. Um die Atmosphäre des Grundspiels zu bewahren, sind alle meine Wunder im antiken Zeitalter und geographisch im Mittelmeerraum, entlang des Nils und maximal bis zum Indus.

Im Gegensatz zum Basisspiel produzieren meine Wunder keine Rohstoffe oder Manufakturprodukte (bis auf 7 Stück). Sie ähneln in diesem Punkt eher den Wundern „Rom“, „Mäneken Pis“ und „Catan“, die stattdessen eine Grundfähigkeit besitzen.

Manche Wunder können den weniger erfahrenen Spieler verwundern, aber sie dürfen beruhigt sein, es gibt mehr für Anfänger verständliche als kompliziertere. Auch die komplexesten Darstellungen sind oftmals nur Kombinationen bereits bestehender (manche sind Eigenkreationen, aber es ist mir gelungen, den grafischen Stil des Originalspiels beizubehalten) und sind eindeutig. Bei Unklarheiten sollte dieses Regelheft Klarheit verschaffen.

## BESCHREIBUNG DER WELTWUNDER

Die Weltwunder sind alphabetisch sortiert nach dem Namen der Stadt wie folgt:

**LATINISIERTER NAME (NAME IN DEUTSCHER SPRACHE) [AKTUELLER STADTNAME] – WELTWUNDER**

Die Weltwunder sind größtenteils nach dem selben Prinzip aufgebaut: Der erste Bauabschnitt bringt 3 Siegpunkte ein, der dritte Bauabschnitt bringt 7 Siegpunkte ein. Der zweite Bauabschnitt ist mit jeweils einer Besonderheit verbunden. Spielplanseite B ist ein wenig anspruchsvoller.

Viele Weltwunder lassen die Spieler Münzen verlieren. Es ist nicht notwendig, aber empfehlenswert, die Schuldmarker zu verwenden. Dies gilt auch für die Abwehrschilde, die in manchen Weltwundern vorkommen. Die Diplomatiemarker können nach Belieben benutzt werden.

Auf den folgenden Seiten werden die Weltwunder detailliert beschrieben.

## LEGEND

Text in rot: Achtung!

Text in blau: Anmerkung

Text in grün: Beispiel

Text in grau: Klarstellung

✖ Der Diplomatiemarker wird benötigt

◆ Monopyramide: Einige Weltwunder haben die nicht unterteilte Pyramide. Dies bedeutet entweder, dass es nur 1 Bauabschnitt gibt oder (wenn es mehrere gibt), dass diese in beliebiger Reihenfolge gebaut werden können.

## ÁBUDOS (ABYDOS) - GROSSER TEMPEL

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Der Spieler darf 1x pro Zug 2 Ziegel in 1 Tuch oder umgekehrt umwandeln



© Kingdom Under Fire

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** 1 Diplomatie-Marker oder 7 Münzen
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte
- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** 4 Münzen plus jeweils eine Münze pro Rohstoff, den der Spieler produziert
  - 2 BAUABSCHNITT:** Jede Gilde kostet den Spieler 2 Rohstoffe weniger und bringt ihm 2 Münzen
  - 3 BAUABSCHNITT:** 1 Siegpunkt für jede blaue Karte oder 2 Siegpunkte für jede Gilde in der eigenen Stadt

## AGBÁTANA (EKBATANA) - 7 MAUERN

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Der Spieler darf 1x pro Zeitalter die Spielplenseite seines Wunders wechseln und die jeweiligen Bauabschnitte der anderen Seite nutzen. Bereits gebaute Bauabschnitte bleiben erhalten, so dass der Spieler den Vorteil des jeweils anderen Bauabschnitts nutzen kann.



© Sahn Boykinov

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** Der Spieler darf in jedem Zug einen Rohstoff oder ein Manufakturprodukt für eine Münze erwerben
  - 2 BAUABSCHNITT:** 4 Münzen und 4 Siegpunkte
  - 3 BAUABSCHNITT:** Der Spieler darf die letzte Karte im jeweiligen Zeitalter ins Spiel bringen und muss diese nicht abwerfen.
- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** Der Spieler darf in jedem Zug einen Rohstoff verdoppeln.
  - 2 BAUABSCHNITT:** 2 Schilde und 4 Siegpunkte
  - 3 BAUABSCHNITT:** Der Spieler kann alle Karten, die bisher abgelegt wurden (um Geld zu erhalten oder am Ende eines Zeitalters), aufnehmen, eine davon auswählen und gratis ins Spiel bringen.

## AKKO (AKKON) - BEFESTIGUNGSANLAGE

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Nichts im 1. Zeitalter, im 2. Zeitalter verlieren alle anderen Spieler 2 Münzen, im 3. Zeitalter verlieren alle Mitspieler 2 Siegpunkte



© Assassin's creed

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** 1 Münze pro eigenen Siegmarker, die anderen Mitspieler verlieren 1 Münze pro eigenen Siegmarker
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte
- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** Der Spieler erhält für die Differenz der Schilde zwischen ihm und seinem linken Nachbarn je eine Münze
  - 2 BAUABSCHNITT:** Der Spieler erhält für die Differenz der Schilde zwischen ihm und seinem rechten Nachbarn je eine Münze
  - 3 BAUABSCHNITT:** Der Spieler erhält für die Differenz der Schilde zwischen ihm und seinen beiden Nachbarn (rechts und links) je eine Münze

## ALABÁNDA (ALABANDA) - BULEUTERION

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Die Zeitalterkarten mit mehrfachen Rohstoffen werden auf einen Rohstoff reduziert.



© Kalen Clock

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** Der Spieler kann fehlende Rohstoffe durch eine Münze (1 Münze pro Rohstoff) ersetzen
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte
- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** 1 Münze je Siegpunktmarker des linken und des rechten Nachbarn
  - 2 BAUABSCHNITT:** 5 Siegpunkte
  - 3 BAUABSCHNITT:** 1 Siegpunkt je 3 eigene Münzen und denen des linken und des rechten Nachbarn

## ARBELA (ERBIL) - ZITADELLE

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Ziegel



© Assassin's Creed

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** 4 Siegpunkte / bei Vollendung des 3 Bauabschnitts, 6 Siegpunkte
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte
- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** 12 Siegpunkte minus dem Doppelten der Anzahl der vollendeten eigenen Bauabschnitte
  - 2 BAUABSCHNITT:** 3 Münzen
  - 3 BAUABSCHNITT:** 6 Münzen
  - 4 BAUABSCHNITT:** 9 Münzen

## ARGOLÍDA (ARGOLIS) - ASKLEPIEION

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Stoff im 1. Zeitalter, Papyrus im 2. Zeitalter, Glas im 3. Zeitalter



© Bughall

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** 1 Münze für jede eigene blaue Karte, die Mitspieler verlieren 1 Münze pro grüner Karte des Spielers
  - 3. BAUABSCHNITT:** Siegpunkte
- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte, wenn alle Forschungssymbole der vom Spieler gebauten Forschungsgebäude identisch sind (unabhängig davon, um welches Symbol es sich handelt)
  - 2 BAUABSCHNITT:** 6 Münzen
  - 3 BAUABSCHNITT:** 2 Siegpunkte für jedes grün/blau Kartenpaar des Spielers

## ARKADIA (ARKADIEN) - MEGALOPOLIS

GRUNDFÄHIGKEIT: 3 Siegpunkte



© Tomas Honz

**A**

**1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte

**2 BAUABSCHNITT:** Jede Verbindung von zwei grünen Karten ergibt 1 Münze, jede Verbindung von zwei blauen Karten ergibt einen Siegpunkt

**3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

**\* B**

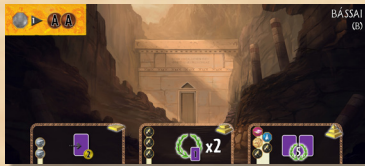
**1 BAUABSCHNITT:** Der Spieler erhält einen Diplomatienmarker

**2 BAUABSCHNITT:** Der Spieler erhält einen Diplomatienmarker

**3 BAUABSCHNITT:** 5 Siegpunkte oder 10 Siegpunkte pro ungenutztem Diplomatienmarker

## BÁSSAI (BASSAE) - APOLLONTEMPEL BEI

GRUNDFÄHIGKEIT: Der Spieler darf einmal pro Zug ein Manufakturprodukt in zwei gleiche Rohstoffe umwandeln



© Blink

**A**

**1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte

**2 BAUABSCHNITT:** 2 Münzen für jedes Manufakturprodukt und 2 Siegpunkte für jedes Manufakturprodukt am Ende des Spiels (inkl. Handelsgebäude)

**3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

**B**

**1 BAUABSCHNITT:** 2 Münzen pro Gilde, die der Spieler im Spiel hat

**2 BAUABSCHNITT:** Der Spieler verdoppelt die Siegpunkte einer Gilde seiner Wahl

**3 BAUABSCHNITT:** 5 Siegpunkte pro Gildepaar

## BYBLOS (BYBLOS) - TEMPEL DER OBELISKEN

GRUNDFÄHIGKEIT: Ein beliebiger Rohstoff einmal pro Zeitalter



© Blink

**A**

**1 BAUABSCHNITT:** 20 Siegpunkte

**B**

**1 BAUABSCHNITT:** 2 Siegpunkte für jede gelbe Karte, die der Spieler ins Spiel gebracht hat. Jeder andere Spieler verliert 1 Münze pro graue Karte, die er ins Spiel gebracht hat. Jede rote Karte des Spielers ist ein Schild mehr wert. Jede blaue und grüne Karte des Spielers ergeben jeweils einen Siegpunkt.

## DÉLOS (DELOS) - LÖWENTERRASSE

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Der Spieler darf einmal pro Zeitalter eine seiner grünen Karten gegen eine grüne Karte eines Mitspielers tauschen (auch durch einen Tausch darf kein Spieler eine Karte doppelt besitzen)



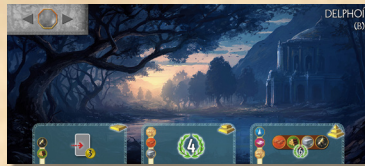
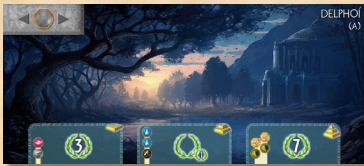
© Star Wars

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** Das Spielen einer grünen Karte kostet den Spieler im 2. Zeitalter keine Rohstoffe
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** 1 Münze pro brauner, grauer und grüner Karte und 1 Siegpunkt pro grauer Karte
  - 2 BAUABSCHNITT:** 2 Siegpunkte pro Kartenpaar Stein und Forschungssymbol Steintafel

## DELPHOÍ (DELPHI) - THOLOS

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Der Spieler erhält einmal pro Zug ein Manufakturprodukt seines linken ODER rechten Nachbarn.



© Andreas Rocha

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** 1 Siegpunkt pro direktem Siegpunkt (1 pro Karte und Wunder-Bauabschnitte)
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** Jede graue Karte der Mitspieler bringen dem Spieler 3 Münzen
  - 2 BAUABSCHNITT:** 4 Siegpunkte
  - 3 BAUABSCHNITT:** 6 Siegpunkte pro Quartett der vier Rohstoffe (einschließlich der Handelsgebäude)

## ELIOÚPOLIS (HELIOPOLIS) - TEMPEL DES RA

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Erz



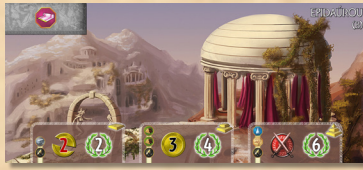
© Ferdinand Jäger

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** Ziegel und 2 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** Holz und 4 Münzen
  - 3 BAUABSCHNITT:** Stein und 6 Siegpunkte

- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** Manufakturprodukt Stoff, alle Mitspieler verlieren 2 Münzen
  - 2 BAUABSCHNITT:** Manufakturprodukt Papyrus und 1 Schild
  - 3 BAUABSCHNITT:** Manufakturprodukt Glass und 1 Siegpunkt pro Rohstoff

## EPIDAÚROU (EPIDAUROS) - THOLOS

GRUNDFÄHIGKEIT : Tuch



© Urnak

- A**
- 1 BAUABSCHNITT :** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT :** 1 Münze pro brauner und grauer Karte des linken und rechten Nachbarn
  - 3 BAUABSCHNITT :** 7 Siegpunkte
- B**
- 1 BAUABSCHNITT :** 2 Siegpunkte, alle Mitspieler verlieren 2 Münzen
  - 2 BAUABSCHNITT :** 4 Siegpunkte und 3 Münzen
  - 3 BAUABSCHNITT :** 6 Siegpunkte und 1 Schild

## EÚBOIA (EUBÖA) - HEILIGTUM DES ARES

GRUNDFÄHIGKEIT : Papyrus



© Mam Paquette

- A**
- 1 BAUABSCHNITT :** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT :** 2 Münzen je vollendetem Bauabschnitt des linken und des rechten Nachbarn
  - 3 BAUABSCHNITT :** 7 Siegpunkte
- B**
- 1 BAUABSCHNITT :** 4 Münzen und 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT :** 2 Schilde und 4 Siegpunkte

*(Der Spieler kann zwischen dem niedrigen und dem hohen Preis wählen. Bei doppelter Zahlung profitiert er zweimal von den Vorteilen. Es sind alle Varianten möglich. Wenn der Spieler sich jedoch einmal entschieden hat, kann er seine Wahl nicht mehr rückgängig machen.)*

## GÁZA (GAZA) - TEMPEL DES APOLLON

GRUNDFÄHIGKEIT : Nichts im 1. Zeitalter, ein beliebiger Rohstoff in Zeitalter 2, nichts in Zeitalter 3



© Lionel23

- A**
- 1 BAUABSCHNITT :** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT :** 10 Siegpunkte, wenn der Spieler alle Rohstoffe (die Handelsgebäude eingeschlossen) hat
  - 3 BAUABSCHNITT :** 7 Siegpunkte
- B**
- 1 BAUABSCHNITT :** Jede Karte kostet ein Manufakturprodukt weniger, wenn der Spieler sie ins Spiel bringt
  - 2 BAUABSCHNITT :** Jede Karte kostet einen Rohstoff weniger, wenn der Spieler sie ins Spiel bringt
  - 3 BAUABSCHNITT :** 7 Siegpunkte



## GORDION (GORDIUM) - HÜGELGRAB DES MIDAS

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Einen beliebigen Rohstoff im 1. Zeitalter, nichts im 2. Zeitalter, ein beliebiges Manufakturprodukt im 3. Zeitalter.



© Birnick

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** Der Spieler erhält von allen Mitspielern 2 Münzen
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** 4 Siegpunkte, ODER doppelte Siegpunkte für einen Leader des Spielers
  - 2 BAUABSCHNITT:** 5 Siegpunkte
  - 3 BAUABSCHNITT:** 6 Siegpunkte, wenn der Spieler keine Gilden gebaut hat

## ÍOS (IOS) - GRAB VON HOMER

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Glas



© Nirkhalar

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** 2 Münzen pro Rohstoff, die der Spieler hat (inklusive der Handelsgebäude)
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** Einmal pro Zeitalter kann der Spieler eine seiner gespielten Karten für 6 Münzen entfernen
  - 2 BAUABSCHNITT:** 5 Siegpunkte
  - 3 BAUABSCHNITT:** 1 Siegpunkt pro Verkettung mit dem linken oder dem rechten Mitspieler

## ISSOS (ISSOS) - SCHLACHTFELD

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Wenn der Spieler mindestens 2 Schilde besitzt, kann er einmal pro Zug einen beliebigen Rohstoff für 2 Münzen kaufen, bei mindestens 5 Schilden für 1 Münze, bei mindestens 7 Schilden umsonst.



© Firman MacPlanus

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** Jeder Siegmarker bringt dem Spieler 1 Schild
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Münzen, beim Kauf einer roten Karte können fehlende Rohstoffe durch Münzen ersetzt werden (1 Münze pro Rohstoff)
  - 2 BAUABSCHNITT:** 10 Münzen minus die Anzahl der Schilde die der Spieler besitzt
  - 3 BAUABSCHNITT:** 12 Siegpunkte, wenn der Spieler 2 Siegmarker aus jedem Zeitalter besitzt, wenn auch ein Mitspieler 2 Siegmarker aus jedem Zeitalter besitzt, erhält der Spieler nur 6 Siegpunkte

## KADESH (KADESCH) - SCHLACHTFELD

GRUNDFÄHIGKEIT: keine



© Aspekt of dist

- A**
- 1 BAUABSCHNITT: 2 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT: 4 Siegpunkte, wenn der Spieler keine Siegmarker hat
  - 3 BAUABSCHNITT: 6 Siegpunkte

- B**
- 1 BAUABSCHNITT: 4 Münzen
  - 2 BAUABSCHNITT: 2 Siegpunkte
  - 3 BAUABSCHNITT: 6 Siegpunkte, wenn der Spieler keine Schilde besitzt

## KALKHU (KALKHU) [AKTUELL NIMRUD] – ZIKKURAT

GRUNDFÄHIGKEIT: Holz



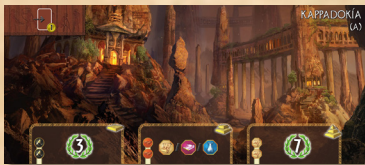
© Richard Shilling

- A**
- 1 BAUABSCHNITT: 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT: 1 Münze, immer wenn ein Mitspieler eine braune Karte ins Spiel bringt
  - 3 BAUABSCHNITT: 7 Siegpunkte

- B**
- 1 BAUABSCHNITT: 3 Münzen in jedem Zeitalter
  - 2 BAUABSCHNITT: Wenn der Spieler eine Karte ins Spiel bringen möchte, für die es einen kostenfreien Bau gibt, er aber die entsprechende Karte nicht ins Spiel gebracht hat, kann er diese Karte für 1 Münze ins Spiel bringen, statt die Rohstoffe zu entrichten.
  - 3 BAUABSCHNITT: 7 Siegpunkte

## KAPPADOKÍA (KAPPADOKIEN) - HÖHLENARCHITEKTUR

GRUNDFÄHIGKEIT: 1 Münze für jede braune Karte, die vom Spieler ins Spiel gebracht wird.



© Philip Straub

- A**
- 1 BAUABSCHNITT: 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT: Ein beliebiges Manufakturprodukt in jedem Zug (dieses kann von den Nachbarn nicht gekauft werden)
  - 3 BAUABSCHNITT: 7 Siegpunkte

- B**
- 1 BAUABSCHNITT: Braune Karten kosten keine Münzen
  - 2 BAUABSCHNITT: 5 Siegpunkte
  - 3 BAUABSCHNITT: 1 Siegpunkt für jeden eigenen Rohstoff (inklusive der Handelsgebäude)

## KARTHAGO (KARTHAGO) - ANTONINUS-PIUS-THERMEN

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Eine braune Karte, die entweder den einen oder den anderen Rohstoff liefert, liefert in jedem Zug beide Rohstoffe. (siehe FAQ)

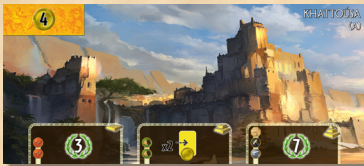


© Armaru

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** Der Spieler darf einmal pro Zeitalter eine ausgespielte Karte gegen eine Karte vom Ablagestapel tauschen. (Hinweis, Dies muss geschehen, bevor er eine weitere Karte in den Ablagestapel legt)
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte
- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** Einmal pro Zeitalter darf der Spieler nach dem Zug seine Karten behalten. Der linke bzw. rechte Nachbar gibt seine Karten dann direkt an den übernächsten Nachbarn.
  - 2 BAUABSCHNITT:** 5 Siegpunkte
  - 3 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte je Set bestehend aus Niederlagemarker, Schild und Münze

## KHATTOÚSA (HATTUSA) - KÖNIGSTOR

**GRUNDFÄHIGKEIT:** 4 Münzen (siehe FAQ)

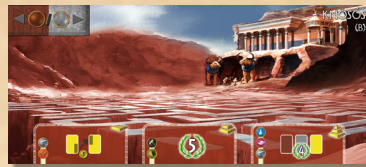
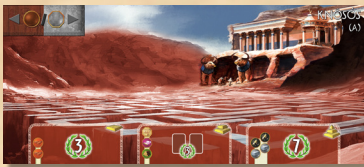


© Havrabilia

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** Die gelben Karten, die der Spieler ins Spiel bringt, erzeugen die doppelte Zahl an Münzen.
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte
- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** Der Spieler erhält die Differenz der Münzen zu seinem rechten und linken Nachbarn
  - 2 BAUABSCHNITT:** 5 Siegpunkte
  - 3 BAUABSCHNITT:** Der Spieler erhält die Differenz zwischen den Münzen zu seinen beiden Nachbarn in Siegpunkten

## KNŌSŌS (KNOSSOS) - PALAST VON MINOS

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Der Spieler erhält einmal pro Zug einen beliebigen Rohstoff von seinem linken Nachbarn oder ein beliebiges Manufakturprodukt von seinem rechten Nachbarn.

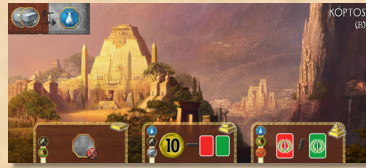


© Inetgrak & © Thegryph

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte pro Paar an braunen Karten
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte
- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** Jede Verbindung von/zu einer gelben Karte, die der Spieler ins Spiel bringt, bringt ihm 3 Münzen
  - 2 BAUABSCHNITT:** 5 Siegpunkte
  - 3 BAUABSCHNITT:** 4 Siegpunkte pro Set an braunen, grauen und gelben Karten

## KÓPTOS (KOPTOS) - HEILIGTUM DES GEB

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Der Spieler kann 2 Steine in Glas umwandeln oder umgekehrt (siehe FAQ).

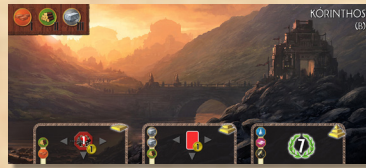


Unknown Artist

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** 4 Münzen und 1 Münze pro 2 Münzen, die der Spieler hat (mit den 4 soeben erhaltenen)
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte
- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** Der Spieler erhält für jedes Manufakturprodukt 1 Schild
  - 2 BAUABSCHNITT:** 10 Münzen abzüglich der Anzahl an eigenen roten und grünen Karten
  - 3 BAUABSCHNITT:** 1 Siegpunkt pro roter ODER grüner Karte

## KÓRINTHOS (KORINTH) - AKROKORINTH

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Ziegel im 1. Zeitalter, Holz im 2. Zeitalter, Stein im 3. Zeitalter

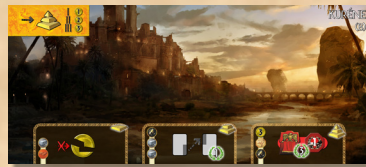
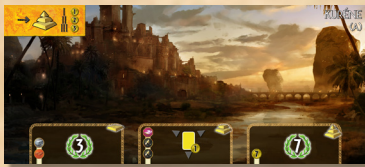


© Andreas Rocha

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** 2 Münzen je eigenem Erz, die Mitspieler verlieren je 1 Münze je eigenem Erz (inkl. Handelsgebäude)
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte
- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** Beim Erhalt eines Niederlagenmarkers erhält der Spieler 1 Münze
  - 2 BAUABSCHNITT:** 1 Münze pro eigener rote Karte und denen des linken und rechten Nachbarn
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

## KURÉNE (KYRENE) - HAFEN APOLLONIA

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Für den Bau eines Bauabschnitts erhält der Spieler im 1. Zeitalter 1 Münze, im 2. Zeitalter 2 Münzen und im 3. Zeitalter 3 Münzen.



© Titus Junter

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** 1 Münzen pro eigener gelber Karte und denen der Mitspieler, die nicht Nachbarn sind
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte
- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** Der Spieler ist vor dem Verlust von Münzen geschützt
  - 2 BAUABSCHNITT:** Jede Kartenverbindung bringt dem Spieler 1 Siegpunkt
  - 3 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte für jedes Paar an Sieg- und Niederlagenmarkern

## MYKENAI (MYKENE) - LÖWENTOR

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Der Spieler erhält einmal pro Zug einen beliebigen Rohstoff von seinem linken oder rechten Nachbarn.



© Nurkular

**A**

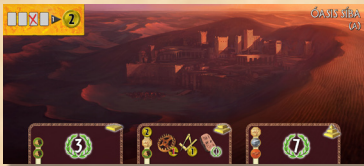
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
- 2 BAUABSCHNITT:** Jeder direkte Siegpunkt (z.B. Profanbauten), den der Spieler ins Spiel bringt, bringt ihm eine Münze (unabhängig vom Wert der Siegpunkte)
- 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

**B**

- 1 BAUABSCHNITT:** 1 Schild, der rechte und der linke Nachbar des Spielers verlieren je eine Münze
- 2 BAUABSCHNITT:** 5 Siegpunkte
- 3 BAUABSCHNITT:** 9 Siegpunkte je Dreierpaar an Manufakturprodukten (inkl. Handelsgebäude)

## ÓASIS SÍBA (OASE SIWA) - AMUN-TEMPEL

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Der Spieler kann einmal pro Zug eine seiner ins Spiel gebrachten Karten gegen 2 Münzen entsorgen.



© Noah Bradley

**A**

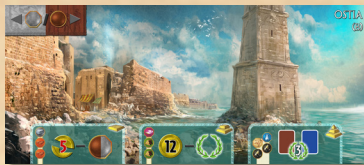
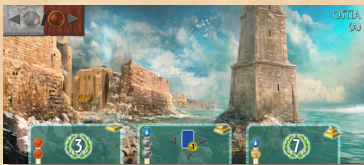
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
- 2 BAUABSCHNITT:** Die Mitspieler verlieren 1 Münze pro Zahnrad, der Spieler erhält 1 Münze pro Zirkel und 1 Siegpunkt pro Tafel
- 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

**B**

- 1 BAUABSCHNITT:** Weiße Maske, Der Spieler darf ein beliebiges Forschungssymbol seiner Nachbarn kopieren
- 2 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte, wenn der Spieler nur 2 von 3 Forschungssymbole ins Spiel gebracht hat (unabhängig davon, welche)
- 3 BAUABSCHNITT:** Schwarze Maske, Der Spieler darf ein beliebiges Forschungssymbol eines nicht-Nachbarn kopieren

## OSTIA (OSTIA) - VIERSTÖCKIGER LEUCHTTURM

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Der Spieler erhält einmal pro Zug ein beliebiges Manufakturprodukt von seinem linken Nachbarn ODER einen beliebigen Rohstoff von seinem rechten Nachbarn (siehe FAQ).



© Sabin Boykinov

**A**

- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
- 2 BAUABSCHNITT:** 1 Münze pro blauer Karte des Spielers und seiner beiden Nachbarn
- 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

**B**

- 1 BAUABSCHNITT:** Die Mitspieler verlieren 5 Münzen, abzüglich der Zahl ihrer Rohstoffe (je mehr Rohstoffe, desto weniger Verlust)
- 2 BAUABSCHNITT:** Der Spieler verliert 12 Münzen, abzüglich seiner direkten Siegpunkte (Wert der Siegpunkte)
- 3 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte für jedes Kartenpaar an braunen und blauen Karten

## OUR (UR) - ZIKKURAT

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Der Spieler kann einmal pro Zeitalter eine zweite Karte unter einen bereits ausgebauten Bauabschnitt schieben, dabei sind die entsprechenden Kosten zu bezahlen. (siehe FAQ).



© Beige

**A**

**1 BAUABSCHNITT:** 2 Siegpunkte

**2 BAUABSCHNITT:** Der Spieler darf sich alle entsorgten Karten anschauen und eine beliebige davon aufnehmen und gratis ins Spiel bringen.

**3 BAUABSCHNITT:** 6 Siegpunkte

**B**

**1 BAUABSCHNITT:** 1 Schild

**2 BAUABSCHNITT:** 5 Münzen

**3 BAUABSCHNITT:** 5 Siegpunkte

## PASARGADÓN (PASARGADAE) - GRAB KYROS DES GROSSEN

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Der Spieler kann einmal pro Zug 2 Holz in ein Papyrus umwandeln oder umgekehrt



© Ilcos

**A**

**1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte

**2 BAUABSCHNITT:** Am Ende des Spiels dreht der Spieler die für diesen Bauabschnitt benutzte Karte um und erhält die doppelte Anzahl an Rohstoffen in Siegpunkten (Beispiel, 4 Rohstoffe = 8 Siegpunkte)

**3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

**B**

**1 BAUABSCHNITT:** Der Spieler erhält die Anzahl seiner Rohstoffe multipliziert mit der Anzahl seiner Manufakturprodukte in Münzen (inkl. Handelsgebäude)

**2 BAUABSCHNITT:** 5 Siegpunkte

**3 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte pro Paar an Rohstoffen und Manufakturprodukten (inkl. Handelsgebäude)

## PEIRAIEÚS (PIRÄUS) - HAFEN

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Stein im 1. Zeitalter, Glass im 2. Zeitalter, die letzte Karte darf ins Spiel gebracht werden im 3. Zeitalter



© peter lee

**\* A**

**1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte

**2 BAUABSCHNITT:** 3 Schilde und 1 Diplomatienmarker

**3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

**B**

**1 BAUABSCHNITT:** 3 Münzen und der Spieler darf fehlende Rohstoffe von blauen Karten in Münzen zahlen (1 Münze pro fehlendem Rohstoff)

**2 BAUABSCHNITT:** 4 Münzen und 3 Siegpunkte

**3 BAUABSCHNITT:** 10 Siegpunkte abzüglich der Anzahl an blauen Karten, die der Spieler ins Spiel gebracht hat

## PHÁSIS (PHASIS) [AKTUELL POTI] - TEMPEL DER KYBELE

GRUNDFÄHIGKEIT: Stein



© Domalo

**A**

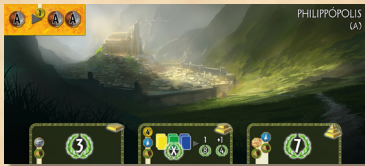
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
- 2 BAUABSCHNITT:** Die Karten, die der Spieler ins Spiel bringt, kosten keine Ziegel mehr
- 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

**B**

- 1 BAUABSCHNITT:** 4 Münzen, der linke und rechte Nachbar verlieren je eine Münze
- 2 BAUABSCHNITT:** Der Spieler kann die letzte Karte eines jeden Zeitalters spielen, statt sie abwerfen zu müssen
- 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

## PHILIPPÓPOLIS (PHILIPPOLIS) - ODEON

GRUNDFÄHIGKEIT: Der Spieler darf eine beliebige Anzahl seiner Rohstoffe gegen Zahlung einer Münze verdoppeln (es können unterschiedliche Rohstoffe verdoppelt werden, derselbe Rohstoff darf aber z.B. nicht verdreifacht werden) (siehe FAQ).



© Noah Bradley

**A**

- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
- 2 BAUABSCHNITT:** 8 Siegpunkte pro Kartenset gelber, grüner und blauer Karten, 4 Siegpunkte, wenn auch mindestens ein anderer Spieler diese Voraussetzung erfüllt
- 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

**B**

- 1 BAUABSCHNITT:** Die Mitspieler verlieren in Münzen die Differenz zwischen den Karten des Spielers und seines linken Nachbarn.
- 2 BAUABSCHNITT:** Der Spieler erhält in Münzen die Differenz an eigenen grünen Karten zu denen seines rechten Nachbarn
- 3 BAUABSCHNITT:** Der Spieler erhält in Siegpunkten die Differenz zwischen den eigenen blauen Karten und denen seiner beiden direkten Nachbarn (links und rechts)

## POMPEII (POMPEJI) - VESUV

GRUNDFÄHIGKEIT: Der Spieler kann jeden Rohstoff für 2 Münzen bei der Bank kaufen, wenn er den 1 Bauabschnitt vollendet hat, nach Vollendung des 2 Bauabschnitts für 1 Münze und gratis nach Vollendung des 3 Bauabschnitts (siehe FAQ).



© Dashmaine

**A**

- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
- 2 BAUABSCHNITT:** Die Mitspieler müssen eine Ihrer Leader, Götter, orangen oder schwarzen Karten entfernen, der Spieler darf eine davon gratis ins Spiel bringen
- 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

**B**

- 1 BAUABSCHNITT:** Die Mitspieler müssen eine ihrer braunen oder grauen Karten entfernen, der Spieler darf eine davon gratis ins Spiel bringen
- 2 BAUABSCHNITT:** Die Mitspieler müssen eine ihrer gelben oder roten Karten entfernen, der Spieler darf eine davon gratis ins Spiel bringen
- 3 BAUABSCHNITT:** Die Mitspieler müssen eine ihrer blauen oder grünen Karten entfernen, der Spieler darf eine davon gratis ins Spiel bringen

## SALAMINA (SALAMIS) - THEATER

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Der Spieler nutzt im 1. Zeitalter die Grundfähigkeit seines linken Nachbarn, im zweiten die seines rechten Nachbarn und im dritten Zeitalter eines beliebigen seiner beiden Nachbarn (diese Entscheidung wird zu Beginn des 3. Zeitalters gefällt und gilt für das gesamte Zeitalter).



© RQuack & O Andreas Rocha

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** Einmal pro Zeitalter kann der Spieler seine Handkarten gegen die eines beliebigen Mitspielers tauschen
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** Die Mitspieler müssen 2 ihrer ausgespielten Karten entfernen, zusätzlich erhält der Spieler 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** 1 Münze und 1 Siegpunkt pro unterschiedlicher Karten des Spielers im Vergleich zu seinem linken und rechten Nachbarn (ohne Leaders)
  - 3 BAUABSCHNITT:** Der Spieler darf alle seine Schuld- oder Niederlage-Marker entfernen

## SAMARKÄNDE (SAMARKAND) - AFRASIAB

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Der Spieler kann pro Zug einen beliebigen Rohstoff für 2 Münzen kaufen, wenn er mindestens 1 gelbe Karte ins Spiel gebracht hat, für 1 Münze, wenn es drei sind und gratis, wenn er vier gelbe Karten ins Spiel gebracht hat.



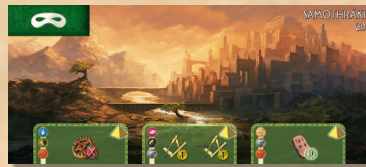
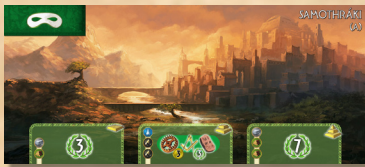
© JBrown

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** Der Spieler muss sich für eine Möglichkeit entscheiden. Möglichkeit 1, 8 Münzen ODER die Mitspieler verlieren 4 Münzen / Möglichkeit 2, 4 Münzen UND die Mitspieler verlieren 2 Münzen
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** Der Spieler bekommt für die Differenz an braunen Karten zwischen sich und seinem linken Nachbarn pro Karte 2 Münzen
  - 2 BAUABSCHNITT:** Die Mitspieler verlieren pro Differenz an grauen Karten zwischen dem Spieler und seinem rechten Nachbarn jeweils 2 Münzen
  - 3 BAUABSCHNITT:** Der Spieler erhält für die Differenz an Gilden zwischen ihm und seinen beiden Nachbarn jeweils einen Siegpunkt

## SAMOTHRÄKI (SAMOTHRAKI) - HEILIGTUM DER GROSSEN GÖTTER

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Am Ende der Partie darf der Spieler das Forschungssymbol einer grünen Karte kopieren, die sich in einer der beiden Nachbarstädte befindet.



© Pavel Podolsky

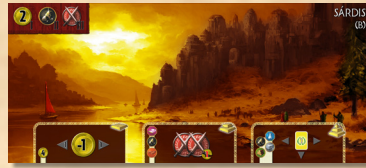
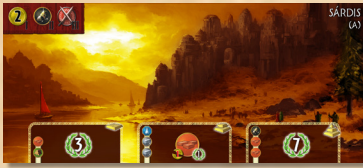
- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte pro Dreierpärchen an Forschungssymbolen sowie 3 Münzen pro 3 ins Spiel gebrachten Karten
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** Jedes Zahnrad ergibt ein Schild
  - 2 BAUABSCHNITT:** Jeder Zirkel, der bereits ins Spiel gebracht wurde, sowie jeder weitere, der ins Spiel gebracht wird, bringt dem Spieler 1 Münze
  - 3 BAUABSCHNITT:** Jede Tafel bringt dem Spieler 1 Siegpunkt
- (Hinweis, Das Forschungssymbol wird erst am Ende der Partie kopiert)



## SÁRDIS (SARDES) - ZITADELLE

**GRUNDFÄHIGKEIT:** 2 Münzen im 1. Zeitalter, Erz im 2. Zeitalter, 1 Schild im 3. Zeitalter (siehe FAQ)



© Andreas Rocha

**A**

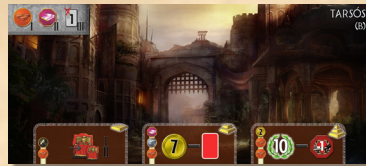
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte  
**2 BAUABSCHNITT:** Die Mitspieler verlieren 1 Münze pro eigenem Ziegel, der Spieler erhält 1 Siegpunkt pro eigenem Ziegel (inklusive Handelsgebäude)  
**3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

**B**

- 1 BAUABSCHNITT:** Der Spieler darf bei seinen beiden Nachbarn je 1 Rohstoff pro Zug für je eine Münze weniger kaufen  
**2 BAUABSCHNITT:** Die Mitspieler verlieren 1 Münze pro zwei eigene Schilde  
**3 BAUABSCHNITT:** 1 Siegpunkt pro gelber Karte, die vom Spieler und seinen beiden Nachbarn ins Spiel gebracht wurden

## TARSÓS(TARSUS) - KLEOPATRA TOR

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Ziegel im 1. Zeitalter, Stoff im 2. Zeitalter, im 3. Zeitalter kann der Spieler 1x eine beliebige Karte gratis ins Spiel bringen.



© Thilo Imler

**A**

- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte  
**2 BAUABSCHNITT:** 1 Münze pro blaue oder grüne Karte beim linken Nachbarn und umgekehrt beim rechten Nachbarn sowie 1 Münze pro eigener roter Karte (Beispiel, Wenn blau für den linken Nachbarn gewählt wird, muss blau für den rechten Nachbarn gewählt werden und umgekehrt)

**B**

- 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte  
**1 BAUABSCHNITT:** Bei Gewinn eines militärischen Konflikts nimmt der Spieler sich im 1. und 2. Zeitalter je zwei der Siegmarker statt einem  
**2 BAUABSCHNITT:** 7 Münzen abzüglich der Anzahl an eigenen roten Karten  
**3 BAUABSCHNITT:** 10 Siegpunkte abzüglich der Anzahl an eigenen Niederlagenmarker

## THAPSAKOS (THAPSAKOS) - SCHWIMMENDE BRÜCKE

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Holz im 1. Zeitalter, Papyrus im 2. Zeitalter, 3 Münzen im 3. Zeitalter.



© GoodJob

**A**

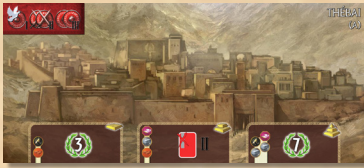
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte  
**2 BAUABSCHNITT:** 3 Münzen, der Spieler kann so viele Münzen an die Bank zahlen, wie es Rohstoffe kosten würde, um ein Forschungsgebäude zu errichten (1 Münze pro Rohstoff)  
**3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

**B**

- 1 BAUABSCHNITT:** 2 Münzen für jede grüne Karte, die der Spieler im Spiel hat  
**2 BAUABSCHNITT:** 3 Schilde abzüglich der Anzahl an eigenen Zahnrädern (für die komplette Spieldauer, nicht nur zu dem Zeitpunkt, wenn dieser Bauabschnitt vollendet wird)  
**3 BAUABSCHNITT:** 9 Siegpunkte abzüglich der Anzahl an eigenen Zirkeln

## THÉBAI (THEBEN) - PALAST DES AMENHOTEP

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Der Spieler erhält im ersten Zeitalter 1 Diplomatemarken, im 2. Zeitalter 2 Schilde und im 3. Zeitalter 2 Verteidigungsschilde (siehe FAQ)



© Pathfinder

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** Wenn der Spieler im 2. Zeitalter eine rote Karte ins Spiel bringt, ist dies kostenfrei
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** Die größte Anzahl an gleichfarbigen Karten bringt dem Spieler diese Menge an Münzen.
  - 2 BAUABSCHNITT:** Jede Verbindung zu einer roten Karte der Mitspieler bringt eine Münze (auch Verbindungen von andersfarbigen Karten)
  - 3 BAUABSCHNITT:** 6 Siegpunkte pro Dreier-Set an roten, blauen und Gilde-Karten.

## THÍRA (THERA) [AKTUELL SANTORIN] - AKROTIRI

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Der Spieler erhält Siegpunkte in Höhe der Differenz zwischen dem niedrigsten Wert an direkten Siegpunkten seines linken Nachbarn zum höchsten Wert seines rechten Nachbarn.



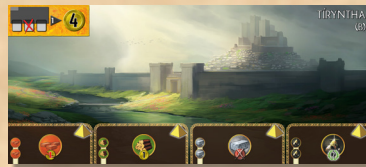
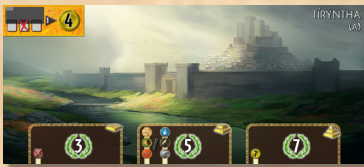
© Ageck of dust

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT:** Wenn der Spieler eine blaue Karte ins Spiel bringt, kostet dies im 2. Zeitalter keine Rohstoffe
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** Der Spieler erhält die doppelte Anzahl seiner höchsten direkten Siegpunkte in Münzen
  - 2 BAUABSCHNITT:** 5 Siegpunkte
  - 3 BAUABSCHNITT:** Die Mitspieler verlieren Münzen in Höhe der niedrigsten direkten Siegpunkte des Spielers

## TÍRYNTHA (TIRYNS) - ZYKLOPENMAUER

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Der Spieler kann einmal pro Zug einen bereits vollendeten Ausbau zurücknehmen und erhält 4 Münzen (die erneuten Ausbauten erfolgen auf Seite A in der richtigen Reihenfolge)



© Noah Bradley

- A**
- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte (der Spieler benötigt 1 Schild, darf es aber auch anschließend behalten=)
  - 2 BAUABSCHNITT:** 5 Siegpunkte (entweder auf die eine oder andere Art bezahlt)
  - 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

- B**
- 1 BAUABSCHNITT:** Die Nachbarspieler verlieren 1 Münze für jeden Ziegel, den sie haben (inkl. der Handelsgebäude)
  - 2 BAUABSCHNITT:** 1 Münze für jedes eigene Holz (inkl. der Handelsgebäude)
  - 3 BAUABSCHNITT:** Jeder Stein bringt dem Spieler ein Schild (inkl. der Handelsgebäude)
  - 4 BAUABSCHNITT:** Jedes eigene Erz bringt dem Spieler 2 Siegpunkte (inkl. der Handelsgebäude)

## TROIA (TROJA) - TROJANISCHES PFERD

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Einmal pro Zug kann der Spieler 2 Rohstoffe in ein Manufakturprodukt verwandeln



© Daryl Ioye

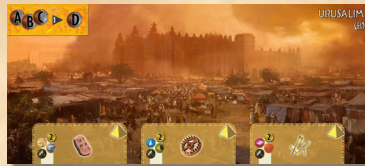
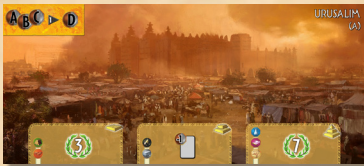
- A**
- 1 BAUABSCHNITT: 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT: 3 Münzen pro eigener roter Karte
  - 3 BAUABSCHNITT: 7 Siegpunkte

- B**
- 1 BAUABSCHNITT: 1 Schild
  - 2 BAUABSCHNITT: 1 Münze pro Schild
  - 3 BAUABSCHNITT: 1 Siegpunkt pro Schild

---

## URUSALIM (JERUSALEM) - TEMPEL DES SALOMON

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Einmal pro Zug kann der Spieler 3 unterschiedliche Rohstoffe in den vierten Rohstoff tauschen



© Civilization

- A**
- 1 BAUABSCHNITT: 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT: Die Gebäude kosten einen Rohstoff weniger (dies hat keinen Effekt auf die Kosten in Münzen)
  - 3 BAUABSCHNITT: 7 Siegpunkte

- B**
- 1 BAUABSCHNITT: Forschungssymbol Tafel
  - 2 BAUABSCHNITT: Forschungssymbol Zahnrad
  - 3 BAUABSCHNITT: Forschungssymbol Zirkel

---

## YERİHO (JERICHO) - TURM VON JERICHO

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Wenn der Spieler eine Karte ablegt, erhält er 5 statt 3 Münzen (siehe FAQ)



© Bughall

- A**
- 1 BAUABSCHNITT: 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT: 1 Münze und ein 1 Siegpunkt pro eigenem Holz (inkl. der Handelsgebäude)
  - 3 BAUABSCHNITT: 7 Siegpunkte

- B**
- 1 BAUABSCHNITT: 3 Siegpunkte
  - 2 BAUABSCHNITT: 4 Siegpunkte
  - 3 BAUABSCHNITT: Jede gespielte Karte, die zum Ausbau des Wunders genutzt wurde, wird umgedreht und die Kartenfähigkeiten können genutzt werden (auch hier gilt die Regel, dass keine Gebäude doppelt gebaut werden dürfen)

## ZEÜGMA (ZEUGMA) - PATRIZIERGEBÄUDE

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Der Spieler kann im 1. Zeitalter EINE seiner Karten gratis ins Spiel bringen, im 2. Zeitalter Erz und im 3. Zeitalter darf er die letzte Karte ins Spiel bringen, statt sie ablegen zu müssen. (siehe FAQ)



© Sabin Boykinov

### A

- 1 BAUABSCHNITT:** 3 Siegpunkte
- 2 BAUABSCHNITT:** Der Spieler darf den 2 Bauabschnitt seines linken oder rechten Nachbarn gegen Bezahlung der Kosten kopieren.
- 3 BAUABSCHNITT:** 7 Siegpunkte

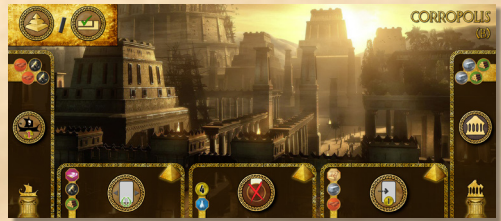
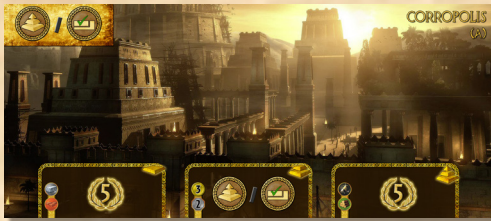
### B

- 1 BAUABSCHNITT:** Ein Schild und der Spieler kann Rohstoffe für 1 Münze von seinen beiden Nachbarn kaufen
- 2 BAUABSCHNITT:** Ein Schild und der Spieler kann Manufakturprodukte für eine Münze von seinen beiden Nachbarn kaufen
- 3 BAUABSCHNITT:** Ein Schild und der Spieler erhält jedesmal, wenn eine seiner Nachbarn einen Rohstoff oder ein Manufakturprodukt kauft, eine Münze von der Bank. Maximal 1 Münze pro Nachbar und Spielzug.

(Achtung, Die Bauabschnitte von Seite B werden nicht gebaut sondern zerstört durch eine Karte am Ende eines Zeitalters NACH der Auflösung der militärischen Konflikte. Nutze unbenutzte Karten wie die Wunderkarten, um Sie unter das Wunder zu schieben)

## CORROPOLIS - THE 50<sup>TH</sup> WONDER

**GRUNDFÄHIGKEIT:** Corropolis-Marker. Der Spieler legt einen Marker auf einen Bauabschnitt, der dann als gebaut gilt, ohne, dass eine Karte darunter gelegt werden müsste. Mit 2 Markern kann der Spieler die Grundfähigkeit eines anderen Wunders kopieren.



© Prince of Persia

### A

- 1 BAUABSCHNITT:** 5 Siegpunkte
- 2 BAUABSCHNITT:** Der Spieler erhält einen 2. Corropolis-Marker (eine Grundfähigkeit kann nicht doppelt kopiert werden)
- 3 BAUABSCHNITT:** 5 Siegpunkte

### B

- 1 BAUABSCHNITT:** Der Spieler legt den Marker auf eine seiner Karten und erhält für jede Karte derselben Farbe bei seinen beiden Nachbarn 1 Siegpunkt
- 2 BAUABSCHNITT:** Der Spieler nimmt eine der Rohstoffverminderungsmarker und legt sie auf sein Wunder. In Zukunft muss er diesen Rohstoff nicht mehr bezahlen.
- 3 BAUABSCHNITT:** Der Spieler legt den Marker auf eine seiner Karten und erhält 1 Münze für jede Karte der ausgewählten Farbe, die er als nächstes ins Spiel bringt.

(Achtung, Die folgenden Abschnitte sind nur spielbar mit den jeweiligen Erweiterungen)

**BAUABSCHNITT SEGLER:** Der Spieler legt den Marker auf eine rohstoffproduzierende Karte eines Mitspielers. Er kann die Rohstoffe nutzen als wären sie seine eigenen. Der Mitspieler muss jeweils eine Münze zahlen, wenn er sie nutzt.

**BAUABSCHNITT RUINEN:** Der Spieler nimmt sich einen Wiederaufbaumarker

# F.A.Q

F: Findet die Regelung zu den Schuld-Markern Anwendung, wenn ohne Cities gespielt wird?

A: Wenn Cities vorhanden ist, aber nicht zu viele Karten zugefügt werden sollen, wird empfohlen, trotzdem die Schuld-Marker zu verwenden. Dies ist aber nicht zwingend erforderlich.

F: Es gibt mehrere Wunder, die es erlauben, sich die bereits abgeworfenen Karten anzuschauen, eine davon zu nehmen und ins Spiel zu bringen. In welcher Reihenfolge erfolgt dies, wenn diese Fähigkeit im selben Zug bei mehreren Spielern eintrifft?

A: Es wird empfohlen, dies in alphabetischer Reihenfolge zu tun.

F: Wenn bei Ekbatana der zweite Bauabschnitt errichtet wurde und das Wunder wird umgedreht, erhält der Spieler dann erneut 4 Münzen?

A: Ja. Wenn das Wunder umgedreht wird, sind die noch nicht errichteten Bauabschnitte noch zu errichten. Die bereits errichteten (aktiven) Bauabschnitte können so genutzt werden, als seien sie soeben erbaut worden.

F: Kann beim Wunder Arkadien die Diplomatie-Marker bis zum nächsten Zeitalter oder bis zum Ende des Spiels behalten werden?

A: Einer der Diplomatie-Marker muss gespielt werden, jedoch können evtl. übrige bis zum nächsten Zeitalter oder bis zum Ende des Spiels aufbewahrt werden.

F: Darf beim Wunder Karthago die eigene Karte behalten werden, wenn unter den abgeworfenen Karten sich keine bessere befindet?

A: Nein. Es muss die Karte gegen eine beliebige Karte aus dem Stapel getauscht werden (es kann auch die gleiche Karte aufgenommen werden, wenn sie sich im Stapel befindet)

F: Wenn man einen Leader hat, der besagt, dass man Münzen bekommt, wenn gelbe Karten gespielt werden, würde beim Wunder Hattusa auch die Fähigkeit des Leaders verdoppelt werden?

A: Nein, dies bezieht sich nur auf gelbe Karten.

F: Darf man beim Wunder Koptos 2 Steine in ein Glas umwandeln und zählen die beiden Steine als 1 Schild?

A: Ja, aber nur einmal pro Zug.

F: Wenn ein Spieler den ersten Bauabschnitt des Wunders Ostia errichtet und ein anderer hat 6 Rohstoffe – bedeutet dies, dass dieser 1 Münze erhält?

A: Nein, es bedeutet nur, dass er nichts verliert.

F: Wenn man beim Wunder Ur alle Bauabschnitte vollendet hat, muss man dann, wenn man eine weitere Karte unter seinen bereits vollendeten Bauabschnitt schieben möchte, dies in der vorgegebenen Reihenfolge tun?

A: Nein, man kann die Bauabschnitte in beliebiger Reihenfolge erneut errichten.

F: Zählt Ur als 6 oder 3 Bauabschnitte?

A: 6 Bauabschnitte

F: Darf man beim Wunder Philippopolis denselben Rohstoffen zweimal verdoppeln, wenn er von einer anderen Karte kommt?

A: In diesem Falle ja. Man benötigt nur einen verfügbaren Rohstoff, um ihn zu verdoppeln. Wenn ein Rohstoff verdoppelt ist, ist er nicht mehr verfügbar.

F: Beim Wunder Pompeji können die anderen Spieler eine orangene oder eine Gott-Karte zerstören. Was sind das für Karten?

A: Es handelt sich um inoffizielle Erweiterungen. Die orangenen Karten stammen aus der Erweiterung Sailors, die Gott-Karten stammen aus meiner Erweiterung Myth von meinem Kollegen Shima (der einige schöne Wunder erstellt hat). Sailors ist auf meinem Blog zu finden, Myth auf [www.gusandco.net](http://www.gusandco.net).

F: Wenn beim Wunder Pompeji zum Beispiel beim ersten Bauabschnitt die anderen Spieler nur braune Karten abwerfen, dürfen dann noch immer 2 davon ins Spiel gebracht werden?

A: Nein, nur eine Karte jeder Farbe, unabhängig vom Bauabschnitt.

F: Wenn man beim Wunder Sardes den ersten Bauabschnitt errichtet hat und dies mit zwei gelben Karten, die einen günstigeren Kauf ermöglichen kombiniert hat, ist es dann möglich, zum Preis von -1 Münze Rohstoffe zu erwerben?

A: Nein, der Preis für einen Rohstoff kann niemals negativ sein.

F: Was bedeuten beim Wunder Theben die Abwehr-Schilde und wie funktionieren sie?

A: Während der Auflösung der militärischen Konflikte werden diese ebenso mitgezählt, aber nur zur Abwehr. Wenn der Spieler insgesamt mehr Schilde hat als sein Gegner, aber weniger ohne die Abwehr-Schilde, erhält er weder einen Niederlagen- noch einen Siegmarker.

F: Wenn man beim Wunder Jericho seine Karten umdreht und es handelt sich zum Beispiel um grüne Karten und man besitzt eine weitere Karte, die besagt „1 Münze pro grüner Karte“, bedeutet dies, dass man sich diese Münzen nehmen kann?

A: Die umgedrehten Karten werden behandelt, als seien sie soeben ins Spiel gebracht worden, dementsprechend sind die Regeln darauf anzuwenden. Es hängt also von der Karte ab.

F: In welcher Reihenfolge wird das Wunder Zeugma zerstört?

A: Von links nach rechts auf dem Wunder oder auch von der Spitze der Pyramide bis zur Basis.

F: Auf mehreren Wundern heißt es „inkl. der Handelsgebäude“, was heißt das genau?

A: Normalerweise sind die Rohstoffe braun oder grau, aber es gibt auch Rohstoffe auf gelben Karten (sog. Handelsgebäude). Diese

können bei dieser Regelung mitgezählt werden. Dabei ist zu berücksichtigen, dass einige Karten den einen ODER anderen Rohstoff liefern. Dies zählt natürlich nur als 1 Rohstoff.

F: Was ist Corropolis?

A: Mein Spitzname ist Corro. Ich wollte immer MEIN Wunder. Zunächst erreichte ich eine Anzahl von 7x7 Wundern. Dies ergab 49, aber 50 hörte sich besser an, so gab es eine Gelegenheit, mein Wunder als Bonuswunder zu erstellen. Richtig, es ist keine historische Stätte. Auf der Seite B kann man Monopyramiden erkennen, das heißt, die Bauabschnitte können in beliebiger Reihenfolge errichtet werden. Ebenso verhält es sich mit den beiden äußeren Bauabschnitten, die nur mit meinen beiden Erweiterungen Sailors und Ruins spielbar sind. Das Wunder funktioniert aber auch ohne diese Erweiterungen, diese beiden Bauabschnitte sind optional. Auch wenn dieses Wunder die Essenz meiner bisherigen Wunder ist, ist es trotzdem nicht stärker, es bleibt ausbalanciert.

F: Was passiert, mit den Corropolis-Markern, wenn man die Fähigkeit von Salamis kopiert? Und was passiert mit Salamis, wenn man Corropolis kopiert, indem man den entsprechenden Marker nutzt?

A: Abhängig vom Zeitalter profitiert man von den Fähigkeiten des rechten oder linken Nachbarn. Wenn Salamis einer dieser Nachbarn ist, dann werden die Fähigkeiten von dessen Nachbarn in gleicher Richtung kopiert. In den Zeitaltern, in dem man Corropolis kopiert, kann man die Fähigkeit eines beliebigen anderen Spielers nutzen.

F: Darf man diese Erweiterung kommerziell nutzen?

A: Nein. Diese Erweiterung wurde geschaffen um sie sich auszudrücken und zu spielen, ich mache daran keinen Gewinn. Es handelt sich nicht um mein Spiel, sondern nur um eine persönliche Erweiterung zum Spiel von Antoine Bauza.

F: Wenn man Ideen zu Erweiterungen hat, aber zu wenige um eine komplette Erweiterung zu erstellen, darf ich Dir diese vorstellen?

A: Selbstverständlich. Ich antworte jedem so schnell wie möglich. Ich bin über meine Website oder E-Mail erreichbar.

# CREDITS

GRAFIK KONZEPTION & REGELN : Corro (aka Aurélien Lezaire)

REGELN ÜBERSETZUNG : Boris74

TESTER : Pascal, M' Vin, Borit, Neok, Masha, Fred, Gilles & Max, the players of "Mômes en délire", of the "ludothèque de Kain" and of "1001 jeux".

VIELEN DANK : Antoine Bauza, REPOS PROD, Miguel Coimbra, Gus & Shima, my friends, my girlfriend, you and all the illustrators I found on the internet. Here's the alphabetic list.

ILLUSTRATOREN : **Cover by Nurkhular.** Adam Paquette, Andreas Rochas, Artmaru, Aspeck of Dust, Belige, Blinck, Bugball, Daryl Joyce, Dashin-vaine, Donmalo, ferdinand ladera, Flaviobolla, Finnian MacManus, Godbo6, Inetgrafx, IRCSS, Jbrown, Kalen Chock, Lionel23, Miguel Coimbra, Noah Bradley, Nurkhular, Pavel Podolsky, peter lee, Philip Straub, Richard Shilling, RQuack, Sabin Boykinov, Thegyrph, Tomas Honz, Titus Iunter, Uriak and lot of other illustrators of Assassin's creed, Civilization, Kindom under Fire, Pathfinder, Prince of persia and Star Wars.



## RUINS



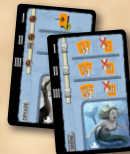
You think that victory points became too high? Especially with all of these positive expansions? End of this. With Ruins, your civilisations are on the decline. Will you restore your previous glory or will people come and visit your city for its ruins? With this expansion, enjoy a new type of gameplay and adapt your strategy. Will you take advantage of the decline of your enemies while rebuilding your empire?



## SAILORS



Come aboard and travel the seas. Exercise your natural skills for trade and interact with more players than before. You like the interaction, but you're feeling more bellicose? Well, invade them rather than trade with them, or do both, after all, you rule on the seas. Control military and commercial maritime routes, and discover a new way to play.



## CONTACT

Keep yourself informed of new releases and updates on my website :  
[corrojeux.wordpress.com](http://corrojeux.wordpress.com)

Do not hesitate to go there and leave a comment or ask questions if you still have any despite the rules and the F.A.Q.  
You can also contact me directly by email : [aurelienlezaire@live.com](mailto:aurelienlezaire@live.com)