

◆ ZIVILISATIONEN IN HARMONIE ◆

TERRA CONCORDIA

Vollständiges Handbuch auf Deutsch

(enthält das Kompendium aller Spielkarten)

Version 1.3.0 · Aktualisiert am 10.08.2026
© 2026 NCB Games — New Cards and Boards

1. Überblick

Terra Concordia ist ein Indie-Spiel im Stil eines strategischen Eurogames für 1 bis 4 Spieler (40 bis 120 Minuten, je nach Spielmodus). Die Spieler wählen eine Zivilisation, und jede Zivilisation hat einen exklusiven Vorteil. In jeder Partie wird eine zufällige Karte aufgedeckt, auf der jeder Geländetyp ein Hexfeld ist, das beim Erkunden nach und nach aufgedeckt wird; Karten aus verschiedenen Stapeln (unterschiedlicher Kategorien: Technologien, Gebäude, Erkundung, Handel, Projekte, Einfluss, Spezialarbeiter, Vermächtnisse, Ereignisse, öffentliche Ziele und geheime Ziele) werden jede Runde aufgedeckt oder gezogen. Die Spieler wetteifern darum, die Gelände beim Erkunden zu kontrollieren, bauen, sammeln Ressourcen durch das Einsetzen von Arbeitern, erforschen Technologien, beeinflussen einen Ort (um SP zu stehlen und das Hexfeld zu kontrollieren) und stellen die Natur wieder her, um die Nachhaltigkeit hoch zu halten (auf kooperative Weise).

Um zu gewinnen, müssen die Spieler durch Spielaktionen und das Ausspielen von Karten Siegpunkte erringen. Wer am Spielende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt; damit es aber einen Sieger gibt, darf die globale Nachhaltigkeit niemals den Wert 0 erreichen — sonst verlieren alle Spieler gemeinsam. Erreicht die Nachhaltigkeit einer Zivilisation 0, verliert dieser Spieler die Partie.

Siegpunkte (SP) erhält man durch das Ausspielen von Gebäude-, Technologie-, Wunder-, Erkundungs-, Einfluss- und anderen Karten, das Erfüllen der Bedingungen öffentlicher und geheimer Zielkarten, das Erkunden von Hexfeldern, für am Spielende angesammelte Ressourcen, das Hochhalten der Nachhaltigkeit sowie durch Boni und Effekte ausgespielter Karten.

2. Spielmodi und Partieveranten

Einzelspielermodus (1 menschlicher Spieler gegen bis zu 3 Automa-Gegner - KI)

Es ist auch möglich, mit bis zu 4 menschlichen Spielern am selben PC oder Notebook zu spielen, oder mit nur einem Spieler, der 2 bis 4 Zivilisationen steuert, oder sogar mit 2 menschlichen Spielern am selben Computer gegen 2 Automa-Gegner.

Mehrspielermodus (2 bis 4 menschliche Spieler über Steam-P2P- oder LAN-Netzwerk)

Es ist auch möglich, mit 2 menschlichen Spielern + 1 oder 2 Automa-Spielern zu spielen, oder mit 3 menschlichen Spielern + 1 Automa-Spieler über das Internet oder lokal.

In den Spielmodi Einzelspieler oder Mehrspieler können die Partien mit den Varianten gespielt werden.

Wählt die Variante in den Partieeinstellungen (im Einzel- oder Mehrspielermodus):

- **Schnell (6 Runden)** — für kurze Partien. Nur 3 Wunder können errichtet werden, 2 öffentliche Ziele statt 3, 1 geheimes Ziel pro Spieler. Geschätzte Dauer 40 bis 60 Minuten. Empfohlen für Partien gegen die Automa auf dem leichten Schwierigkeitsgrad oder Partien mit nur 2 Spielern.
- **Standard (9 Runden)** — empfohlener Modus für Mehrspieler- und Einzelspielerpartien mit mehr als 1 Gegner. Bis zu 5 Wunder können errichtet werden, 3 öffentliche Ziele, 1 geheimes Ziel pro Spieler. Geschätzte Dauer 50 bis 80 Minuten. Auch empfohlen für Partien gegen 1 oder 2 Automa-Spieler auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad.
- **Episch (12 Runden)** — Bis zu 8 Wunder können errichtet werden, 4 öffentliche Ziele, 2 geheime Ziele pro Spieler. In den Runden 2, 4, 6 und 8 werden 2 Ereigniskarten (positiv oder negativ) aufgedeckt, die den Spielern nützen oder schaden können. Empfohlen, um am Spielende mehr SP zu erringen, aber anspruchsvoller. Auch empfohlen für Partien gegen die Automa auf dem schweren Schwierigkeitsgrad, gegen 3 Automa-Gegner oder für eine Partie mit 4 Spielern. 70 bis 120 Minuten.
- **Anfänger (8 Runden)** — Ohne negative Ereigniskarten. Bis zu 4 Wunder können errichtet werden, 2 öffentliche Ziele, 2 geheime Ziele pro Spieler. Geschätzte Dauer 45 bis 70 Minuten. Empfohlen für 2 Spieler und für Partien gegen die Automa (KI).
- **Diplomatie (8 Runden, 2 bis 4 Menschen)** — empfohlen für 4 menschliche Spieler. Bündnisse zwischen Spielern sind möglich, um in den Runden Gold zu verdienen. Bis zu 4 Wunder können errichtet werden, 3 öffentliche Ziele, 1 geheimes Ziel pro Spieler. Geschätzte Dauer 50 bis 80 Minuten. Kann nicht gegen die Automa (KI) gespielt werden. System bilateraler Bündnisse: Ein Spieler schlägt vor, der andere nimmt an oder lehnt ab. Jeder Spieler kann nur 1 aktives Bündnis gleichzeitig haben. Wird ein Bündnis geschlossen, erhalten beide Spieler sofort +3 Gold. Bündnisse dauern 2 Runden, dann laufen sie ab und können erneuert werden oder nicht. Die Schaltfläche "🤝 Diplomatie" ist im Spiel verfügbar, um Bündnisse zu schließen.

Solo-Modus (Ohne Gegner, spielt 10 Szenarien — jedes Szenario hat mehrere unterschiedliche Ziele)

Mit nur einem menschlichen Spieler in einem Szenario auf einer zufälligen Karte mit mehreren zu erfüllenden Zielen. Ihr wählt ein Szenario. Jedes Szenario hat ZUSAMMENGESETZTE ZIELE — es müssen ALLE erfüllt werden, um die Partie zu gewinnen; bleibt auch nur ein Ziel unerfüllt, erleidet der Spieler die Niederlage. Die 10 Szenarien sind:

- Das Erste Imperium (★, 6 Runden, gespielt mit der Zivilisation Solaris) — Ziele: 4 Gebäude besitzen (einschließlich Wunder) + 6 erforschte Technologien + mindestens 7 Karten ausgespielt haben, die weder Gebäude noch Wunder noch Forschung sind. Szenario gilt als sehr leicht.
- Das Zweite Imperium (★★, 6 Runden, gespielt mit der Zivilisation Mariteia) — Ziele: 5 Gebäude besitzen (einschließlich Wunder) + 9 erforschte Technologien + 8 Arbeiter + mindestens 3 Beeinflussen-Aktionen ausgeführt haben. Szenario gilt als leicht.
- Hüter des Waldes (★★, 6 Runden, gespielt mit der Zivilisation Verdantis) — Ziele: den Botanischen Garten bauen + 3 Wald-Hexfelder/-Gelände kontrollieren + 1 Wunder errichten + 8 Technologien erforschen + das Spiel mit einer Zivilisations-Nachhaltigkeit von 7 oder mehr beenden. Szenario gilt als leicht.
- Legendärer Händler (★★★, 9 Runden, gespielt mit der Zivilisation Aurifera) — Ziele: den Markt bauen + 14 Technologien erforschen + die Handeln-Aktion 6-mal ausführen und dabei eine beliebige Ressource gegen  Gold tauschen + 3 Wunder errichten. Szenario gilt als mittel.
- Punkte-Eroberer (★★★, 9 Runden, gespielt mit der Zivilisation Solaris) — Ziele: das Spiel mit mindestens 230 Siegpunkten beenden + 7 Gebäude + 12 Forschungen + mindestens 12 Karten ausgespielt haben, die weder Gebäude noch Wunder noch Forschung sind. Szenario gilt als mittel.
- Einsamer Admiral (★★★, 9 Runden, gespielt mit der Zivilisation Mariteia) — den Hafen oder die Werft bauen + 15 Technologien erforschen + 4 Ozean- oder Insel-Hexfelder/-Gelände kontrollieren + 2 Wunder errichten. Szenario gilt als mittel.
- Der Globale Entdecker (★★★★, 9 Runden, gespielt mit der Zivilisation Mariteia) — alle Hexfelder der Karte erkunden + 11 Technologien erforschen + 8 Gebäude (einschließlich Wunder) + mindestens 7 Erkundungskarten ausgespielt haben. Szenario gilt als schwer.
- Der Visionäre Architekt (★★★★, 12 Runden, gespielt mit der Zivilisation Solaris) — 9 Gebäude besitzen (einschließlich Wunder), davon die Werkstatt verpflichtend + 20 Technologien erforschen + 2 Wunder errichten. Szenario gilt als schwer.
- Der Weise Forscher (★★★★, 12 Runden, gespielt mit der Zivilisation Aurifera) — 21 Technologien erforschen, davon mindestens 3 der Stufe 4, und 6 Gebäude besitzen (einschließlich Wunder) + 3 Wunder + mindestens 15 Karten ausgespielt haben, die weder Gebäude noch Wunder noch Forschung sind. Szenario gilt als schwer.
- Die Letzte Zuflucht (★★★★★, 12 Runden, gespielt mit der Zivilisation Verdantis) — 9 Gebäude besitzen (einschließlich Wunder), davon der Tempel verpflichtend + 22 Technologien erforschen + 3 Wunder errichten + globale und Zivilisations-Nachhaltigkeit bis zum Partieende auf ≥9 halten + mindestens 320 Siegpunkte errungen haben. Szenario gilt als sehr schwer.

3. Zivilisationen (Startressourcen und ihre einzigartigen Fähigkeiten)

Wahl der Zivilisation

Jeder Spieler wählt in den Parteeinstellungen eine Zivilisation (jede Zivilisation hat eine eigene Farbe).

Bei einer Partie gegen die Automa (KI) wählt der menschliche Spieler auch die Zivilisation der Automa.

* Solaris

FARBE: ROT

STARTRESSOURCEN: 1 Holz, 3 Stein, 4 Gold, 1 Eisen, 1 Wasser, 1 Nahrung, 2 Prestige, 3 Einfluss

SPIELSTIL: Beginnt mit mehr Stein, Gold, Einfluss und Prestige.

EINZIGARTIGE FÄHIGKEIT: Architekten — Gebäude und Wunder kosten 2 zufällige Ressourcen weniger.

⚓ Mariteia

FARBE: BLAU

STARTRESSOURCEN: 3 Holz, 1 Stein, 3 Gold, 3 Wasser, 1 Nahrung, 1 Artefakt, 1 Prestige, 2 Einfluss

SPIELSTIL: Beginnt mit mehr Holz und Wasser und 1 Artefakt.

EINZIGARTIGE FÄHIGKEIT: Herren der Meere — erkunden Ozean und Insel, ohne einen Arbeiter (bzw. Navigator in diesem Fall) auszugeben; das Erkunden eines Ozean- oder Insel-Hexfelds deckt +1 zusätzliches Hexfeld auf.

🌿 Verdantis

FARBE: GRÜN

STARTRESSOURCEN: 3 Holz, 1 Stein, 2 Gold, 2 Wasser, 4 Nahrung, 1 Prestige, 2 Einfluss

SPIELSTIL: Beginnt mit mehr Nahrung und Holz.

EINZIGARTIGE FÄHIGKEIT: Hüter des Waldes — die Wiederherstellen-Aktion bringt zusätzlich +1 Zivilisations-Nachhaltigkeit und +1 SP (das heißt, die Wiederherstellen-Aktion gibt +1 globale Nachhaltigkeit, +2 Zivilisations-Nachhaltigkeit und +2 sofortige SP).

🏛 Aurifera

FARBE: GELB

STARTRESSOURCEN: 1 Holz, 1 Stein, 6 Gold, 1 Eisen, 1 Wasser, 1 Nahrung, 1 Energie, 1 Prestige, 2 Einfluss

SPIELSTIL: Beginnt mit mehr Gold und einer Vielfalt an Ressourcen.

EINZIGARTIGE FÄHIGKEIT: Händler — +1 Gold bei jeder Handeln-Aktion und +1 Handeln-Aktion pro Runde (2 Aktionen statt 1 Aktion). Der Umtauschkurs beträgt 1 Einheit einer beliebigen Nicht-Gold-Ressource gegen 2 Gold (statt 3 bei den anderen Zivilisationen).

4. Hexfeld-/Geländetypen auf der Karte (Produktion, Sammeln, erlaubte Gebäude)

Wald

Produktion/Sammeln: Holz ×2. Erlaubte Gebäude: Sägewerk, Botanischer Garten, Labor, Observatorium, Wachturm, Sendeturm, Kraftwerk.

Gebirge

Produktion/Sammeln: Stein ×2, Eisen ×1. Erlaubte Gebäude: Labor, Observatorium, Wachturm, Sendeturm, Kraftwerk, Mine sowie die Wunder Großes Aquädukt, Kristallturm und Hängende Gärten.

See

Produktion/Sammeln: Wasser ×3. Erlaubte Gebäude: Reservoir und das Wunder Großes Aquädukt.

Ackerland

Produktion/Sammeln: Nahrung ×2. Erlaubte Gebäude: Kornspeicher, Farm, Sendeturm.

Ruinen

Produktion/Sammeln: Artefakt ×1, Gold ×1, Einfluss ×1. Erlaubte Bauwerke: Tempel, Kolosseum, alle Weltwunder (außer Leuchtturm am Ende der Welt).

Vulkanisch

Produktion/Sammeln: Energie ×2, Stein ×1. Erlaubte Gebäude: Mine, Kraftwerk, Sendeturm und das Wunder Kristallturm.

Ozean

Produktion/Sammeln: Gold ×2. Für Mehrfachproduktion muss die Werft gebaut werden. Erlaubte Gebäude: Hafen, Werft und das Wunder Leuchtturm am Ende der Welt.

Insel

Produktion/Sammeln: Holz ×1, Nahrung ×1, Gold ×1, Einfluss ×1. Erlaubte Bauwerke: Tempel, Festung, Observatorium, Laboratorium, Wachturm, Scheune sowie die Weltwunder Hängende Gärten, Tempel der Harmonie und Leuchtturm am Ende der Welt.

Start

Produktion/Sammeln: Start-Hexfeld des Spielers — Holz ×1, Nahrung ×1. Erlaubte Gebäude: Akademie, Bibliothek, Kolosseum, Festung, Botanischer Garten, Labor, Markt, Werkstatt, Tempel, Wachturm, Sendeturm sowie alle Wunder (außer dem Leuchtturm am Ende der Welt).

5. Ressourcentypen (wozu sie dienen, wie sie gesammelt und verwendet werden)

Holz

Erforderlich für einige Gebäude und Forschungen sowie zum Erhalt der Nachhaltigkeit (über die Wiederherstellen-Aktion, zusammen mit der Ressource Wasser). Wird auf Wald-, Insel- oder Start-Gelände gesammelt. Knappheit beeinträchtigt die Zivilisations-Nachhaltigkeit, wenn Holz = 0.

Stein

Erforderlich als Kosten für einige Gebäude, Wunder und Forschungen. Wird auf Gebirgs- oder Vulkan-Gelände gesammelt.

Gold

Die Spielwährung — verwendet im Handel, als Kosten zum Ausspielen von Karten, zum Forschen, Rekrutieren von Arbeitern oder Bauen. Wird auf Ruinen-Gelände, auf Inseln und im Ozean gesammelt. Der Spieler, der in der Runde zuerst passt, erhält +1 Gold. Gold kann negativ werden (z. B. durch Steuerzahlungen); dies beeinträchtigt NICHT die Zivilisationsnachhaltigkeit, verhindert aber, dass der Spieler Kosten begleichen kann, bis das Guthaben wieder positiv ist.

Eisen

Notwendig als Kosten für einige Technologien, Gebäude und Wunder. Wird auf Gebirgs-Gelände gesammelt.

Wasser

Grundlegend für den Erhalt der Nachhaltigkeit (über die Wiederherstellen-Aktion, zusammen mit der Ressource Holz). Notwendig für einige Wasserbauten und Forschungen. Wird auf See-Gelände gesammelt. Knappheit beeinträchtigt die Zivilisations-Nachhaltigkeit, wenn Wasser = 0.

Energie

Erforderlich als Kosten für einige Gebäude, Wunder und Forschungen. Wird auf Vulkan-Gelände gesammelt.

Nahrung

Erforderlich für die Navigieren-Aktion und als Kosten einiger Karten, Gebäude, Forschungen. Nahrung erhält man über kollektive Boni (bei hoher Nachhaltigkeit). Wird auf Ackerland-Gelände gesammelt. Knappheit beeinträchtigt die Zivilisations-Nachhaltigkeit, wenn Nahrung = 0.

Artefakt

Die seltensten. Werden auf Ruinen-Gelände gesammelt. Notwendig, um einige exklusive Technologien zu erforschen, einige Wunder zu errichten und einige Karten auszuspielen (als Kosten).

Prestige

Wird als eines der Tiebreaker-Kriterien am Spielende verwendet. Wird von Gebäuden erzeugt (jedes Gebäude auf der Karte erzeugt +1 Prestige in der Produktionsphase). Wird auch als Bonus der Zivilisations-Nachhaltigkeit erhalten, wenn der Wert ≥ 7 ist. Wird als Kosten für einige Wunder, Technologien und andere Karten verwendet.

Einfluss

Wird als Kosten für die Diplomatie-Aktion (Bündnisse) und für die Beeinflussen-Aktion verwendet. Erforderlich, um bestimmte Spielende-Ziele zu erfüllen, und als Kosten einiger Karten. Wird auf Ruinen-Gelände und Inseln gesammelt.

DIE RESSOURCEN DES SPIELERS WERDEN IM SPIELERPANEL ANGEZEIGT, DAS SICH IN DER LINKEN SEITENLEISTE DES SPIELBILDSCHIRMS BEFINDET. DER SPIELER KANN AUF DAS PANEL KLICKEN, UM NEBEN DEN RESSOURCEN WEITERE, DETAILLIERTERE INFORMATIONEN ZU SEHEN (ERFORSCHTE TECHNOLOGIEN, GEBÄUDE AUF DER KARTE, AUSGESPIELTE KARTEN, HANDKARTEN, GEHEIMES ZIEL, KONTROLLIERTE HEXFELDER/GELÄNDE).

6. Spielkarten (Stapelbildung, Karten ziehen und aufdecken)

Karten (insgesamt 142 einzigartige Karten, ohne die wiederholten Technologiekarten)

Es gibt 12 Kartenstapel:

- 20 Gebäudekarten
- 24 Technologiekarten (je 4 Karten der Stufe 1 pro Kategorie, 4 der Stufe 2 pro Kategorie, 4 der Stufe 3 pro Kategorie, 4 der Stufe 4 pro Kategorie, aufgeteilt in 6 Kategorien: Landwirtschaft, Ingenieurwesen, Seefahrt, Wissenschaft, Energie und Kultur) – sie bilden den Forschungs-Technologiebaum (der Spieler kann den Forschungs-Technologiebaum jederzeit im Spiel einsehen).
- 15 Projektkarten
- 10 Erkundungskarten
- 8 Handelskarten
- 8 Einflusskarten
- 6 Spezialarbeiterkarten
- 6 Vermächtniskarten
- 15 Ereigniskarten
- 10 Karten öffentlicher Ziele
- 12 Karten geheimer Ziele

Jeder Kartentyp bleibt in einem separaten Stapel (beim anfänglichen Aufbau zu Partiebeginn gemischt); anschließend werden, ebenfalls beim anfänglichen Aufbau, 5 Stapel zu einem gemischten Stapel aus 43 Karten zusammengelegt (mit den Handels-, Einfluss-, Spezialarbeiter-, Projekt- und Vermächtniskarten).

Beim anfänglichen Aufbau zieht jeder Spieler 1 oder 2 Karten vom Stapel der geheimen Ziele (1 oder 2, je nach gespielter Variante), und 2, 3 oder 4 Karten öffentlicher Ziele (2, 3 oder 4, je nach gespielter Variante) werden für alle Spieler aufgedeckt. 2 Wunderkarten werden zum Errichten aufgedeckt; wird ein Wunder errichtet, wird eine weitere Wunderkarte aufgedeckt, und so weiter. Ebenfalls beim anfänglichen Aufbau stehen 6 Technologiekarten der Stufe 1 (eine aus jeder Kategorie) jedem Spieler für die Forschen-Aktion zur Verfügung. Die übrigen Technologiekarten (Stufen 2 bis 4) werden freigeschaltet, sobald die Karte der vorherigen Stufe ausgespielt/erforscht wird.

In jeder Runde ziehen die Spieler in der Planungsphase 2 Karten von diesem gemischten Stapel und 1 Karte vom Gebäudestapel.

Wenn ein Spieler in der Aktionsphase in jeder Runde seine erste Erkunden-Aktion ausführt, zieht er eine Karte vom Erkundungskartenstapel (bei den übrigen Erkunden-Aktionen der Runde ziehen die Spieler keine Karten).

Während der Runde gezogene Karten bilden die "Kartenhand" des Spielers. Die Hand darf höchstens 9 Karten enthalten, bis der Spieler passt; beim Passen muss er Karten von der Hand abwerfen, bis er höchstens 5 Karten hat. Zusätzlich zu den in der Planungsphase gezogenen Karten können in dieser Phase weitere Karten gezogen werden, abhängig von den Effekten bestimmter ausgespielter Karten, die es dem Spieler erlauben, mehr Karten zu ziehen (siehe im Kartenkompendium, welche Karten diese Effekte haben).

„Zu Beginn jeder Runde werden die beiden Technologien, die am längsten auf dem Markt sind, aussortiert und durch neue Technologien aus dem Technologiestapel ersetzt, wodurch der Markt ständig im Wandel bleibt.“

Zum Nachschlagen und als Referenz befinden sich alle Spielkarten am Ende dieser Datei im Kartenkompendium (nach dem Handbuch).

7. Anfänglicher Aufbau (Vor der ersten Runde)

- Der Marker der globalen Nachhaltigkeit beginnt beim Wert 6.
- Der Nachhaltigkeitsmarker jeder Zivilisation (für jeden Spieler) beginnt beim Wert 6.
- Jeder Spieler beginnt mit 5 verfügbaren Arbeitern (kann im Spielverlauf höchstens 8 haben).
- Jeder Spieler beginnt mit den Startressourcen der gewählten Zivilisation (außer der Automa-KI, die Startressourcen entsprechend dem vom menschlichen Spieler gewählten Schwierigkeitsgrad erhält).
- Eine zufällige Karte wird aufgedeckt, und jeder Spieler beginnt mit einem Start-Hexfeld/-Gelände auf der Karte.
- 11 Kartenstapel werden separat gemischt: Gebäude-, Wunder-, Ereignis-, Erkundungs-, Projekt-, Handels-, Einfluss-, Arbeiter-, Vermächtniskarten sowie öffentliche und geheime Ziele.
- Die 24 Technologiekarten werden in 6 Kategorien aufgeteilt (4 Karten pro Kategorie).
- 6 Technologiekarten der Stufe 1 stehen jedem Spieler für die Forschen-Aktion zur Verfügung. Die übrigen Technologiekarten (Stufen 2 bis 4) werden freigeschaltet, sobald die Karte der vorherigen Stufe ausgespielt/erforscht wird.
- 5 Stapel werden zusammengelegt und erneut gemischt und bilden einen gemischten Stapel aus 43 Karten (mit den Projekt- + Handels- + Einfluss- + Arbeiter- + Vermächtniskarten, zusammen gemischt).
- Jeder Spieler erhält eine oder zwei Karten mit geheimen Zielen (abhängig von der gewählten Variante).
- 2, 3 oder 4 Karten öffentlicher Ziele werden aufgedeckt (abhängig von der gewählten Variante).
- 2 Wunderkarten werden aufgedeckt (wird ein Wunder ausgespielt/errichtet, wird ein weiteres aufgedeckt).
- Runde 1 beginnt mit dem Startspieler.

8. Nachhaltigkeitsleiste — global und je Zivilisation

Die Anzeige der globalen Nachhaltigkeit ist eine Leiste, die sich je nach Wert füllt oder leert, mit einem Wert von 0 bis 10, geteilt von ALLEN Spielern; sie befindet sich am oberen Bildschirmrand des Spiels, wobei gilt:

- Liegt der Wert am Ende der Aktionsphase bei ≥ 5 , erhalten alle Spieler +1 Nahrung in der Produktionsphase.
- Liegt der Wert am Ende der Aktionsphase bei ≥ 7 , erhalten alle Spieler +1 Prestige in der Produktionsphase.
- Liegt der Wert am Ende der Runde bei 0, tritt der Globale Ökologische Kollaps ein: Alle Spieler verlieren, und die Partie endet sofort.

Die Nachhaltigkeitsanzeige jeder Zivilisation (also jedes Spielers) ist eine Leiste, die sich je nach Wert füllt oder leert, mit einem Wert von 0 bis 10, im Panel der Zivilisation/des Spielers (das Panel jedes Spielers befindet sich in der linken Seitenleiste des Bildschirms), wobei gilt:

- Erreicht ein Spieler den Wert 0 der individuellen Nachhaltigkeit, tritt der Kollaps der Zivilisation ein: Der Spieler, der diese Zivilisation steuert, verliert die Partie.
- Erreicht ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt der Partie den Wert 0 bei Holz oder 0 bei Wasser oder 0 bei Nahrung, verliert er 1 Zivilisations-Nachhaltigkeit.

Um den Wert der globalen und der Zivilisations-Nachhaltigkeit während der Partie um 1 zu erhöhen, muss der Spieler die Wiederherstellen-Aktion ausführen und die Kosten in Holz und Wasser bezahlen (bei der Zivilisation Verdantis steigt die Zivilisations-Nachhaltigkeit um 2). Manche ausgespielten Karten, Gebäude, Wunder und Technologien können die globale oder die Zivilisations-Nachhaltigkeit erhöhen. In der Runde aufgedeckte negative Ereigniskarten hingegen senken die globale Nachhaltigkeit, und auch der Übergang von einer Runde zur nächsten senkt die globale Nachhaltigkeit um 1 (durch menschliches Handeln entsteht natürlicher Verschleiß).

Holz- und Wasserressourcen sind entscheidend, um die Nachhaltigkeit hoch zu halten, und eine hohe Zivilisations-Nachhaltigkeit bringt dem Spieler am Spielende mehr Siegpunkte.

9. Partieverlauf — Die 4 Phasen der Runde

Phase 1 — Planung und Kartenverteilung (📅)

Diese Planungsphase findet zu Rundenbeginn in dieser Reihenfolge statt:

- Jeder Spieler zieht 1 Gebäudekarte (vom Gebäudekartenstapel) + 2 Karten vom gemischten Stapel (Projekt- + Handels- + Einfluss- + Spezialarbeiter- + Vermächtniskarten, zusammen gemischt, außer den Erkundungskarten, die über die Erkunden-Aktionen verteilt werden). Ab der zweiten Runde können die Spieler mehr Karten ziehen/aufdecken, abhängig von den Effekten anderer, in früheren Runden ausgespielter Karten.
- Eine Ereigniskarte (positiv oder negativ) wird automatisch aufgedeckt, und ihre sofortigen Effekte werden auf alle Spieler angewendet. In der Anfänger-Variante werden die Ereigniskarten aus dem Spiel entfernt. In der epischen Variante werden in den Runden 2, 4, 6, 8 zwei Ereigniskarten statt einer aufgedeckt (es können positive oder negative Ereignisse sein).
- Passives Einkommen: Ab der zweiten Runde erhält jeder Spieler die Rundenboni seiner in früheren Runden ausgespielten Karten (durch die Effekte der Karten, die etwas zu Beginn der nächsten Runde einbringen – siehe im Kartenkompendium, welche Karten diese Effekte haben).
- Erschöpfte (verbrauchte) Arbeiter werden wieder "frei" (verfügbar), um in der nächsten Aktionsphase eingesetzt zu werden.

Wiederverwertung der Kartenstapel:

- Gebäudekartenstapel: Zu Beginn jeder Runde wird geprüft, ob alle Gebäudekarten gezogen wurden. Trifft dies zu, muss ein neuer Stapel wie folgt gebildet werden: aus den Gebäudekarten, die die Spieler beim Passen in der Aktionsphase früherer Runden abgeworfen haben, neu gemischt. Gibt es keine abgeworfenen Gebäudekarten für einen neuen Stapel in der Runde, ziehen die Spieler in der laufenden Runde keine Gebäudekarten. Wichtig: Gebäudekarten, die von den Spielern ausgespielt/gebaut wurden, kehren nicht in den Stapel zurück; sie bleiben bis zum Spielende beim Spieler "aufbewahrt".
- Dieselbe Regel gilt für den gemischten Kartenstapel (mit den Projekt- + Handels- + Einfluss- + Spezialarbeiter- + Vermächtniskarten).
- Erkundungskartenstapel: Zu Beginn jeder Runde wird geprüft, ob alle Erkundungskarten gezogen wurden. Trifft dies zu, muss ein neuer Stapel wie folgt gebildet werden: aus den Erkundungskarten, die die Spieler beim Passen in der Aktionsphase früherer Runden abgeworfen haben, plus den von den Spielern ausgespielten Erkundungskarten. Das bedeutet, dass dieselbe Erkundungskarte, die ein Spieler ausgespielt hat, in späteren Runden wieder auf seine Hand zurückkehren kann, sodass die Karte vom selben Spieler mehr als einmal ausgespielt werden kann.

Phase 2 — Hauptaktionen und freie Aktionen (⌘)

Dies ist die Aktionsphase. In Zugreihenfolge führt jeder Spieler in seinem Zug EINE Aktion auf einmal aus, bis alle gepasst haben. Wenn alle Spieler gepasst haben, geht es weiter zur Produktionsphase.

- Jede Sammeln-, Bauen-, Erkunden-, Wiederherstellen- und Beeinflussen-Aktion verbraucht 1 Arbeiter (außer den Aktionen Forschen, Navigieren, Handeln, Rekrutieren, Handkarten ausspielen oder Diplomatie – letztere nur in der Diplomatie-Variante verfügbar).
- Der Zug geht nach jeder Aktion automatisch an den nächsten Spieler über.
- Der Spieler kann jederzeit passen, unabhängig davon, ob er alle seine Arbeiter in Aktionen verbraucht hat, selbst wenn noch Aktionen verfügbar sind, die keinen Arbeiter benötigen, oder er noch die freie Aktion des Kartenauspielens nutzen könnte. Der erste, der passt, erhält sofort +1 Gold als Bonus.
- Die Aktionsphase endet, wenn alle Spieler gepasst haben.

Phase 3 — Produktion (⚙)

In dieser Phase, nachdem alle in der Aktionsphase gepasst haben, produzieren alle Hexfelder/Gelände mit eingesetzten Arbeitern Ressourcen in dieser Reihenfolge:

- Jedes von einem Spieler kontrollierte Hexfeld/Gelände mit einem durch die Sammeln- oder Navigieren-Aktion eingesetzten Arbeiter produziert die seinem Gelände entsprechenden Ressourcen.
- Jedes Bauwerk in kontrollierten Hexfeldern: +1 Prestige (ein Hexfeld mit 3 Bauwerken generiert +3 Prestige).
- Globaler Bonus: Steht die Leiste der globalen Nachhaltigkeit auf einem Wert ≥ 5 → alle erhalten +1 Nahrung; steht sie auf ≥ 7 → +1 Prestige für alle.
- Zivilisationsbonus: Steht die Zivilisations-Nachhaltigkeit auf einem Wert ≥ 7 → +1 Prestige für den Spieler, der die Zivilisation steuert.
- Kartenboni: Produktionsboni ausgespielter/erforschter/gebauter oder anderer Karten (dies stammt von den Effekten der Karten, die eine bestimmte Menge an Ressourcen in der Produktionsphase dieser Runde einbringen – siehe im Kartenkompendium, welche Karten diese Effekte haben).

Phase 4 — Wartung und Prüfung (🔍)

Diese Wartungs- und Prüfphase findet am Ende jeder Runde in dieser Reihenfolge statt:

- Jeder Spieler, dessen Holz-, Wasser- oder Nahrungsvorrat 0 beträgt, verliert 1 Zivilisationsnachhaltigkeitspunkt.
- Steuern: Die Spieler zahlen 1 Gold für je 3 Gebäude auf den von ihnen kontrollierten Hexfeldern. Die Ressource Gold kann negativ werden (unter null).
- Die globale Nachhaltigkeit sinkt um 1 (natürlicher Verschleiß).
- Prüfung der Zivilisations-Nachhaltigkeit: Hat ein Spieler den Wert 0 der Zivilisations-Nachhaltigkeit erreicht, verliert er die Partie.
- Spielende-Prüfung: wahr, wenn das Ende der letzten Runde erreicht wurde ODER wenn der globale ökologische Kollaps eingetreten ist (wenn die globale Nachhaltigkeit 0 erreicht).
- Ist der globale ökologische Kollaps eingetreten, verlieren alle Spieler (die finalen SP werden nicht berechnet und summiert), und das Spiel endet sofort.
- Ist die Spielende-Bedingung wahr (das Ende der letzten Runde wurde erreicht), werden die finalen SP der Spieler berechnet und summiert, um den Sieger zu ermitteln.
- Ist die Spielende-Bedingung falsch, rückt der Rundenmarker um 1 vor, und die nächste Runde beginnt mit der Planungsphase. Der Startspieler-Marker der Runde geht an den Spieler über, der in der Aktionsphase zuerst gepasst hat.

DIE WEITER-SCHALTFLÄCHE ZWISCHEN DEN PHASEN FUNKTIONIERT FOLGENDERMASSEN:

Die Weiter-Schaltfläche in der oberen rechten Ecke des Spielbildschirms wechselt während der Partie von einer Phase zur nächsten.

Der aktive Spieler muss auf die Weiter-Schaltfläche klicken (die Schaltfläche ist nur für den aktiven Spieler aktiviert).

Der letzte Spieler, der in der Aktionsphase passt, wird aktiv, um auf Weiter zur Produktionsphase zu klicken. Derselbe Spieler klickt auf Weiter zur Wartungsphase.

Am Ende der Wartungsphase geht der Startspieler-Marker an den Spieler über, der in der Aktionsphase zuerst gepasst hat. Dieser Spieler muss auf Weiter zur Planungsphase klicken und dann erneut auf Weiter zur Aktionsphase (er wird der erste Spieler sein, der in der Runde Aktionen ausführt).

10. Hauptaktionen und freie Aktionen

Sammeln

KOSTEN: 1 freier/verfügbarer Arbeiter

Setzt einen Arbeiter auf ein aufgedecktes Hexfeld/Gelände ohne Besitzer, das an ein von euch bereits kontrolliertes Hexfeld angrenzt, oder auf ein Hexfeld, das ihr bereits kontrolliert. Erhaltet sofort die Ressourcen, die das Gelände produziert (und danach erneut in der Produktionsphase). Ihr übernehmt die Kontrolle über das Hexfeld (falls es zuvor nicht kontrolliert wurde, also keinen Besitzer hatte), und der Arbeiter erschöpft (wird verbraucht). Wird ein Arbeiter eingesetzt, erscheint eine Arbeiterfigur im Hexfeld.

Erkunden

KOSTEN: 1 freier/verfügbarer Arbeiter

Deckt ein Hexfeld/Gelände auf, das an ein bereits von euch kontrolliertes angrenzt, und kontrolliert es automatisch, setzt aber keinen Arbeiter ein wie bei der Sammeln-Aktion (in der Produktionsphase produzieren nur Hexfelder mit eingesetzten Arbeitern Ressourcen). Erhaltet 1 Erkundungskarte beim ersten Erkunden in jeder Runde. Ist das erkundete Gelände Ruinen: erhaltet sofort +1 Bonus-SP. Manche Karten- oder Wundereffekte können beim Ausspielen weitere Hexfelder auf der Karte aufdecken, doch diese werden nicht von demjenigen kontrolliert, der die Karte ausgespielt hat (sie bleiben besitzerlos, bis auf diesen Hexfeldern eine Sammeln-, Navigieren- oder Beeinflussen-Aktion ausgeführt wird). Am Spielende ist jedes erkundete/kontrollierte Hexfeld je 1 SP wert. Diese Aktion ist wichtig, um am Partieende mehr Hexfelder zu kontrollieren als die Gegner.

Bauen

KOSTEN: 1 freier/verfügbarer Arbeiter + die Ressourcenkosten der Karte + 1 Gold (zum Ausspielen der Karte)

Beim Bauen wird die Gebäude- oder Wunderkarte auf ein Hexfeld/Gelände gespielt, das ihr wählt und bereits kontrolliert (das Gebäude muss mit dem Geländetyp kompatibel sein, z. B. Mine im Gebirge, Sägewerk im Wald, Tempel auf dem Start-Hexfeld oder in Ruinen, Hafen oder Werft im Ozean, Reservoir am See, Farm auf Ackerland usw. – siehe in der Beschreibung der Geländetypen und auf den Gebäudekarten, was wo gebaut werden kann). Maximal 2 Nutzungen der Bauen-Aktion pro Runde. Maximal 4 Gebäude pro Hexfeld in der Partie erlaubt (einschließlich Wunder), maximal 9 Gebäude insgesamt pro Spieler in der Partie erlaubt (einschließlich Wunder). Ihr erhaltet sofort die SP der gebauten Karten beim Ausspielen sowie ihre Effekte. Wird etwas gebaut, erscheint eine Gebäudefigur im Hexfeld; gibt es mehr als ein Gebäude auf dem Hexfeld, wird auch die Anzahl der Gebäude auf dem Hexfeld angezeigt.

Forschen

KOSTEN: Nur die Ressourcenkosten der Karte, kostet keinen Arbeiter

Erwerbt eine Technologie, indem ihr eine zum Forschen verfügbare Technologiekarte ausspielt. 6 Technologiekarten der Stufe 1 (eine aus jeder Forschungskategorie: Landwirtschaft, Ingenieurwesen, Seefahrt, Wissenschaft, Energie und Kultur) stehen zu Spielbeginn für die Forschen-Aktion zur Verfügung. Die übrigen Technologiekarten (Stufen 2 bis 4) werden freigeschaltet, sobald die Karte der vorherigen Stufe ausgespielt/erforscht wird. Karten der Stufe 4 sind Exklusiv (★) und können nur von 1 Spieler erworben werden. Maximal 2 Nutzungen der Forschen-Aktion pro Spieler und Runde. Ihr erhaltet sofort die SP der erforschten Karten beim Ausspielen sowie ihre Effekte.

Handeln

KOSTEN: Kostet keinen Arbeiter

Jeder Spieler kann diese Aktion nur einmal pro Runde nutzen, mit Ausnahme der Zivilisation Aurifera, die zwei Handeln-Aktionen pro Runde ausführen kann.

Bis zu 3 Ressourcentausche in einer einzigen Aktion möglich. Umrechnung: 3 Einheiten einer beliebigen Nicht-Gold-Ressource gegen 1 Gold. Tausche zwischen Nicht-Gold-Ressourcen = Kurs 1:1. Bei der Zivilisation Aurifera beträgt der Umtauschkurs 1 Einheit einer beliebigen Nicht-Gold-Ressource gegen 2 Gold. Diese Aktion ist wichtig, wenn man Gold braucht oder reichlich vorhandene Ressourcen gegen knappe tauschen muss.

Beeinflussen

KOSTEN: 1 Einfluss + 1 freier/verfügbarer Arbeiter

Jeder Spieler kann diese Aktion nur einmal pro Runde nutzen. Beanspruche die Kontrolle über ein beliebiges Hexagon auf der Karte, sofern es sich nicht um das Starthexagon eines anderen Spielers handelt, es kein Weltwunder, mehr als ein Gebäude oder Arbeiter enthält. Das Hexfeld geht an den beeinflussenden Spieler über. Außerdem kann jedes Hexfeld nur einmal pro Runde beeinflusst werden (von einem beliebigen Spieler). Hat ein anderer Spieler das Hexfeld in dieser Runde bereits beeinflusst, muss ein anderes gewählt werden; das in dieser Runde nicht beeinflussbare Hexfeld wird aber in den folgenden Runden wieder verfügbar, um erneut beeinflusst zu werden. Wird ein Hexfeld beeinflusst, erscheint darauf eine Einflussscheibe mit einem Stern. Diese Aktion ist wichtig, um einem Gegner ein Hexfeld zu "stehlen" und am Spielende mehr SP zu sichern, da die SP innerhalb des Hexfelds an den Spieler übergehen, der das "Hexfeld stiehlt" und dessen Kontrolle übernimmt.

Wiederherstellen

KOSTEN: 1 Holz + 1 Wasser + 1 freier/verfügbarer Arbeiter

Jeder Spieler kann diese Aktion nur einmal pro Runde nutzen. Diese Aktion bringt +1 globale Nachhaltigkeit, +1 Zivilisations-Nachhaltigkeit und +1 sofortigen Siegpunkt (SP). Diese Aktion sollte vor allem eingesetzt werden, wenn die Nachhaltigkeit niedrig ist — individuell wie global —, damit die Spieler die Partie nicht durch den ökologischen Kollaps verlieren, und um dem ausführenden Spieler zusätzliche Siegpunkte zu sichern. Bei der Zivilisation Verdantis bringt sie +1 globale Nachhaltigkeit, +2 Zivilisations-Nachhaltigkeit und +2 sofortige Siegpunkte (SP).

Rekrutieren

KOSTEN: 2 Gold

Stellt +1 Arbeiter ein/rekrutiert ihn. Der Arbeiter ist sofort im Spielerpanel verfügbar. Jeder Spieler kann höchstens 3 Arbeiter pro Partie rekrutieren, bis zur Grenze von 8 Arbeitern (jeder Spieler beginnt die Partie bereits mit 5 verfügbaren Arbeitern). In derselben Runde kann nur 1 Arbeiter rekrutiert werden. Arbeiter zu rekrutieren ist wichtig, um während der Runde mehr Aktionen auszuführen, die Arbeiter benötigen.

Navigieren

KOSTEN: 1 Nahrung, kostet keinen Arbeiter

Diese Aktion setzt voraus, dass bereits ein Arbeiter auf Ozean, See oder Insel eingesetzt ist und ein angrenzendes aufgedecktes Hexfeld vom Typ Ozean, See oder Insel für die Navigation existiert. Sie kann nur 2-mal pro Runde genutzt werden.

Bewegt den Arbeiter auf das angrenzende aufgedeckte Ozean-, See- oder Insel-Hexfeld. Das neue Hexfeld (falls besitzerlos) geht in die Kontrolle des Spielers über. Der Arbeiter wird nicht verbraucht, da er zuvor eingesetzt wurde; der Arbeiter (in diesem Fall ein Navigator) bewegt sich lediglich. Diese Aktion bringt +2 Gold bei der Ausführung und ist wichtig, wenn man Gold braucht und ein besitzerloses Hexfeld an ein bereits von euch kontrolliertes angrenzt. Auf der Karte erscheinen auf Ozean oder See eingesetzte Arbeiter als Bootsfigur.

» Passen und Handkarten abwerfen

KOSTEN: Keine.

Beendet den Zug des Spielers in der Aktionsphase. Der erste Spieler, der passt, erhält +1 Gold. Wenn alle gepasst haben, endet die Aktionsphase. Der erste Spieler, der passt, beginnt die nächste Runde. Der Spieler kann in seinem Zug jederzeit passen, auch wenn er noch Aktionen oder Arbeiter verfügbar hat. Hat der Spieler beim Passen mehr als 5 Handkarten, muss er Karten zum Abwerfen wählen, bis er zum Rundenende 5 auf der Hand hat (Beispiel: Bei 8 Handkarten muss er 3 Karten abwerfen).

Freie Aktion: Handkarten ausspielen

KOSTEN: 1 Gold pro Karte, zusätzlich zu den Ressourcenkosten der Karte selbst; kostet keinen Arbeiter, mit Ausnahme der Gebäudekarten, die zum Ausspielen je 1 Arbeiter kosten.

Jeder Spieler kann bis zu 2 Handkarten pro Runde ausspielen (Gebäude-, Technologie- und Wunderkarten zählen nicht zu diesem Limit). Karten auszuspieren ist eine freie Aktion; sie beendet den Zug des Spielers nicht — im selben Zug kann er noch eine weitere Hauptaktion ausführen (z. B. Karten ausspielen und danach die Sammeln-Aktion ausführen, oder umgekehrt). Handkarten auszuspieren ist wichtig, denn ausgespielte Karten bringen sofortige SP, und die Effekte ausgespielter Karten können Vorteile bringen (etwa sofortige Ressourcen, in der Produktionsphase der Runde, zu Beginn der nächsten Runde oder Siegpunkte am Spielende). Technologie- und Wunderkarten verbleiben nicht auf der Hand des Spielers: Technologiekarten wandern ins Technologiepanel, Wunderkarten ins Wunderpanel.

Freie Diplomatie-Aktion (Nur in der Diplomatie-Variante verfügbar)

KOSTEN: 1 Einfluss; kostet keinen Arbeiter

Diplomatie-Aktion — empfohlen für 4 menschliche Spieler. Bündnisse zwischen Spielern ermöglichen es ihnen, in den Runden Gold zu verdienen (Kooperation). Ein Spieler schlägt das Bündnis vor, der andere nimmt an oder lehnt ab. Jeder Spieler kann nur 1 aktives Bündnis gleichzeitig haben. Wird ein Bündnis geschlossen, erhalten beide Spieler sofort +3 Gold. Bündnisse dauern 2 Runden, dann laufen sie ab und können erneut geschlossen werden oder nicht. Die Schaltfläche " Diplomatie" ist im Spiel verfügbar, um Bündnisse zu schließen.

DIE AKTIONS-SCHALTFLÄCHEN BEFINDEN SICH WÄHREND DES SPIELS AM UNTEREN BILDSCHIRMRAND, NEBENEINANDER. MIT DEN SCHALTFLÄCHEN KÖNNEN AUCH DER TECHNOLOGIEBAUM, DIE ÖFFENTLICHEN UND DAS GEHEIME ZIEL DER PARTIE SOWIE DIE HANDKARTEN DES SPIELERS ANGEZEIGT WERDEN, DAZU DIE DIPLOMATIE-SCHALTFLÄCHE (nur im Modus der Diplomatie-Variante aktiviert).

IST EINE SCHALTFLÄCHE AKTIVIERT, KANN DIE AKTION IN DER RUNDE AUSGEFÜHRT WERDEN; IST SIE DEAKTIVIERT, IST DIE AKTION NICHT MÖGLICH (Nutzungslimit erschöpft).

11. Limits während der Partie und Regeln

Limits und Regeln pro Spieler in der Partie

- Maximal 9 Gebäude (einschließlich Wunder).
- Maximal 8 Arbeiter (5 zu Beginn + 3 rekrutierbar).
- Maximal 9 Handkarten (nach dem Passen Karten abwerfen, um zum Rundenende höchstens 5 Karten zu haben).
- Maximal 3 errichtete Wunder (außer in der epischen Variante, in der 4 gebaut werden können).
- Maximal 4 Gebäude pro Hexfeld/Gelände (einschließlich Wunder).
- Technologien: Die Technologiekarten der Stufe 4 sind exklusiv (nur ein Spieler kann sie erforschen/ausspielen).
- Es gibt kein Limit für angesammelte Ressourcen, und keine Ressource kann unter 0 fallen, außer Gold, das negativ werden kann.
- Erreicht ein Spieler den Wert 0 bei Holz oder 0 bei Wasser oder 0 bei Nahrung, verliert er sofort 1 Zivilisations-Nachhaltigkeit, zu jedem Zeitpunkt der Partie.

Limits und Regeln pro Runde

- Beeinflussen-Aktion: 1 Nutzung pro Spieler und Runde. Jedes Hexfeld kann nur 1× pro Runde beeinflusst werden (von einem beliebigen Spieler): Ein anderer Spieler kann nicht dasselbe Hexfeld in derselben Runde beeinflussen. Ein bereits beeinflusstes Hexagon kann in späteren Runden erneut beeinflusst werden, solange es keine Weltwunder, Arbeiter oder mehr als ein Gebäude enthält.
- Wiederherstellen-Aktion: 1 Nutzung pro Spieler und Runde.
- Handeln-Aktion: 1 Nutzung pro Spieler und Runde (2 für die Zivilisation Aurifera).
- Bauen-Aktion: 2 Nutzungen pro Spieler und Runde.
- Forschen-Aktion: 2 Nutzungen pro Spieler und Runde.
- Rekrutieren-Aktion: 1 Nutzung pro Spieler in der Runde
- Navigieren-Aktion: 2 Nutzungen pro Spieler in der Runde
- Von der Hand ausgespielte Karten (Erkundungs-, Handels-, Einfluss-, Projekt-, Arbeiter-, Vermächtniskarten): Limit von 2 Karten pro Runde. (Gebäude-, Wunder- und Technologiekarten zählen nicht zu diesem Limit — da sie die Bauen- und Forschen-Aktionen nutzen.)

Handkarten ausspielen — FREIE Aktion

Eine Handkarte auszuspielen, die WEDER Gebäude NOCH Wunder NOCH Technologie ist, ist eine FREIE AKTION — sie verbraucht den Zug des Spielers nicht (ihr könnt die Karte ausspielen und danach eine Hauptaktion ausführen, oder eine Karte nach einer Hauptaktion ausspielen). Kosten zum Ausspielen: die eigenen Ressourcenkosten der Karte. Gebäude, Wunder und Technologien werden mit den Aktionen Bauen bzw. Forschen ausgespielt und verbrauchen den Zug wie üblich. Die Effekte mancher ausgespielten Karten können eine Ausnahme von einer Regel darstellen (siehe die Beschreibung in den Karteneffekten im Kartenkompendium).

Handeln — Umtauschkurs

Umrechnung: 3 Einheiten einer beliebigen Nicht-Gold-Ressource = 1 Gold. Tausche zwischen Nicht-Gold-Ressourcen sind 1:1. In einer einzigen Handeln-Aktion könnt ihr bis zu 3 Tausche verketteten; die 3 Tausche werden zusammen bestätigt — vor der Bestätigung kann ein Tausch aus der Warteschlange entfernt werden.

Negative Ereignisse — Immunität

Spieler, die die Festung oder das Wunder Mauer der Königreiche bauen, sind gegen negative Ereignisse immun. Positive Ereignisse wirken weiterhin auf ALLE Spieler.

12. Endwertung

Am Ende der Partie (der letzten Runde) werden für jeden Spieler die Siegpunkte (SP) aller unten stehenden Kategorien summiert. Der Spieler mit der höchsten Gesamtzahl an Siegpunkten gewinnt. Unten wird gezeigt, wie die SP auf dem Spielende-Bildschirm berechnet und angezeigt werden — nach Spielern getrennt und mit Angabe des Siegers:

Wertungskategorien

SP während des Spiels:

-  Erkundung — 1 SP pro erkundetem/kontrolliertem Hexfeld/Gelände.
-  Während des Spiels errungene SP sammeln sich im Laufe der Partie an: durch das Erkunden von Ruinen-Gelände, Wiederherstellen-Aktionen, SP ausgespielter Karten (jede Karte gibt eine bestimmte Menge SP) und die sofortigen SP ihrer Effekte, falls vorhanden. SP ausgespielter Karten sind:
-  Gebäude — SP jeder gebauten/ausgespielten Gebäudekarte.
-  Technologien — SP jeder erforschten/ausgespielten Technologiekarte.
-  Wunder — SP jeder errichteten/ausgespielten Wunderkarte.
- SP der übrigen ausgespielten Karten (Erkundung, Projekte, Handel, Einfluss, Arbeiter, Vermächtnis).

SP am Spielende:

-  Einfluss — 1 SP für je 2 angesammelten Einfluss.
-  Karten öffentlicher Ziele — SP nach Platzierung (1./2./3. Platz).
-  Karte des geheimen Ziels — SP des Ziels, wenn die Bedingung erfüllt ist.
-  Zivilisations-Nachhaltigkeit (nicht global) — Bonus nach Endniveau: Bei einem Wert $\geq 5 \rightarrow +2$ SP, bei einem Wert $\geq 8 \rightarrow +5$ SP, bei einem Wert $\geq 10 \rightarrow +8$ SP.
-  Ressourcen — angesammeltes Prestige + 1 SP für je 3 angesammeltes Gold.
-  Spielende-Bonus — Bonuspunkte von Karten am Spielende, wenn ihre bedingten Effekte erfüllt wurden (um zu wissen, wie viele SP errungen wurden, sind die Spielende-Effekte der ausgespielten Karten zu prüfen; jede Karte gibt eine bestimmte Menge SP – siehe im Kartenkompendium, welche Karten diese Effekte haben).

Tiebreaker

Bei Gleichstand in der Gesamtwertung entscheidet in dieser Reihenfolge der Spieler mit mehr:

- (1) individuelle Nachhaltigkeit
- (2) errichtete Wunder
- (3) angesammelter Einfluss
- (4) Gesamtzahl erforschter Technologien.

13. Wichtige Informationen und Tipps

1. Wenn von Hexfeld oder Gelände oder Hexfeld/Gelände die Rede ist, sind beide dasselbe: Ein Gelände ist ein Hexfeld auf der Spielkarte.
 2. Wenn davon die Rede ist, ein Hexfeld zu kontrollieren: Ein kontrolliertes Hexfeld gehört bereits dem Spieler — entweder weil er es erkundet hat (bei der Erkunden-Aktion wird das Hexfeld sofort vom Spieler kontrolliert) oder weil ein Arbeiter zum Ressourcensammeln eingesetzt wurde (der Spieler kann auf einem besitzerlosen Hexfeld Ressourcen sammeln, wodurch das Hexfeld unter seine Kontrolle gerät). Die Navigieren-Aktion funktioniert genauso (in diesem Fall bewegt sich der Arbeiter, dargestellt durch eine Bootsfigur, von einem Hexfeld auf ein angrenzendes, das diesem Spieler bereits gehörte oder besitzerlos war), ebenso die Beeinflussen-Aktion (ein Spieler "stiehlt" einem anderen Spieler ein Hexfeld oder beeinflusst ein besitzerloses Hexfeld).
 3. Hexfelder, die durch Effekte ausgespielter Karten (Gebäude, Wunder oder andere Karten) auf der Karte aufgedeckt werden, haben zunächst keinen Besitzer. Ein Spieler muss eine Sammeln-Aktion, eine Navigieren-Aktion auf dieses Hexfeld oder eine Beeinflussen-Aktion ausführen, um diese Hexfelder zu kontrollieren.
 4. Wenn von eingesetzten Arbeitern die Rede ist: Arbeiter werden durch die Sammeln-Aktion auf ein Hexfeld gesetzt, oder ein Ozean- und See-Hexfeld kann durch die Navigieren-Aktion einen eingesetzten Arbeiter (ein Boot) haben (das Hexfeld, auf das sich der Arbeiter bewegt hat, gilt als "besetzt"). Wird ein Arbeiter eingesetzt, wird er "verbraucht" und erschöpft und kann in der Runde nicht mehr genutzt werden — mit Ausnahme der Navigieren-Aktion, die ihn von einem (bereits besetzten) Hexfeld auf ein anderes bewegt.
 5. Die Bauen- und Beeinflussen-Aktionen "setzen" die Arbeiter nicht auf das Hexfeld, auf das das Gebäude oder die Einflussscheibe gelegt wurde; sie "verbrauchen" den Arbeiter lediglich und lassen ihn erschöpft zurück.
 6. "Freie oder verfügbare" Arbeiter sind Arbeiter, die in der Runde noch genutzt werden können, über noch verfügbare Aktionen, die einen Arbeiter erfordern.
 7. Verwechselt nicht "Ressourcen von einem Hexfeld sammeln" mit "in der Produktionsphase produzierten Ressourcen". Durch die Sammeln-Aktion (in der Aktionsphase) werden die Ressourcen sofort gesammelt (Beispiel: Ein Arbeiter wurde auf ein Wald-Hexfeld gesetzt und hat 2 Holz gesammelt). In der Produktionsphase (nicht in der Aktionsphase) sammeln nur Hexfelder mit eingesetzten Arbeitern die Ressourcen erneut (Beispiel: Der Arbeiter, der in der Aktionsphase auf ein Wald-Hexfeld gesetzt wurde und 2 Holz gesammelt hat, sammelt in der Produktionsphase erneut 2 Holz).
 8. Wenn gesagt wird, eine Karte wurde "ausgespielt", "gebaut" oder "erforscht", bedeutet das, dass die gebaute oder erforschte Karte ausgespielt wurde, oder einfach nur ausgespielt (falls es keine Gebäude-, Wunder- oder Technologiekarte ist); das heißt, man erhält sofort die SP der ausgespielten Karte und ihre sofortigen Effekte.
 9. Manche Karteneffekte treten nicht sofort ein, sondern im Spielverlauf oder erst am Spielende — je nachdem, ob die Bedingung des Effekts gerade erfüllt wird bzw. erfüllt wurde oder nicht.
 10. Verwechselt nicht "globale Nachhaltigkeit" mit "Zivilisations-Nachhaltigkeit". Die globale Nachhaltigkeit wird von allen Spielern geteilt, die Zivilisations-Nachhaltigkeit ist individuell für jeden Spieler, der die gewählte Zivilisation steuert. Während der Spielphasen — sei es durch die Wiederherstellen-Aktion oder durch Karteneffekte — wird globale oder Zivilisations-Nachhaltigkeit gewonnen oder verloren; es ist stets explizit angegeben, welche Art von Nachhaltigkeit gewonnen oder verloren wird.
-

14. Verhalten der Automa (KI)

Verhalten der KI (Automa)

Die KI folgt einer festen Aktionsabfolge pro Runde (deterministisches Skript, keine regenerativen Aktionen), außer wenn sie genug Ressourcen hat, um ein Wunder zu errichten. Jeder Zug hat eine Primäraktion; ist sie nicht durchführbar, versucht die KI in ihrem Zug eine Alternativaktion und passt im äußersten Fall. Kann die KI vor dem Passen die freie Aktion des Kartenausspiels nutzen, spielt sie so viele Karten wie möglich aus.

Von der KI genutzte Aktionen (nicht unbedingt in dieser Reihenfolge)

- Sammeln, Erkunden, Forschen, Wiederherstellen, Beeinflussen, Bauen, Rekrutieren, Navigieren, Handeln (führt diese Aktion aus, wenn sie andere Ressourcen gegen Gold tauschen kann, bei Knappheit von Gold oder einer anderen Ressource).
- Handkarten ausspielen
- Passen (immer im letzten Zug des Runden-Skripts)

Automatische Ausweichaktion

Ist die Skriptaktion nicht durchführbar (z. B.: keine Ressourcen zum Forschen/Bauen; kein Einfluss zum Beeinflussen; kein Holz+Wasser zum Wiederherstellen; nicht genug Gold zum Rekrutieren), passt die KI NICHT automatisch. Sie versucht zu Erkunden; scheitert auch das, versucht sie zu Sammeln (auf einem beliebigen angrenzenden Hexfeld). Sie passt erst, wenn KEINE Aktion möglich ist, einschließlich der freien Aktionen.

Tempo der Automa

Jede Runde der KI umfasst zwischen 6 und 12 Züge (abhängig vom Spielmodus und der gewählten Variante).

KI-Schwierigkeit und Startressourcen (vor der Partie gewählt)

Der Schwierigkeitsgrad beeinflusst nur die Siegpunkte (SP) und die Startressourcen:

-  Anfänger – Die KI startet mit den Startressourcen der Zivilisation.
-  Leicht – Die KI startet mit den Startressourcen der Zivilisation +1 Bonus pro Ressource.
-  Normal – Die KI startet mit den Startressourcen der Zivilisation +2 Bonus pro Ressource.
-  Schwer – Die KI startet mit den Startressourcen der Zivilisation +3 Bonus pro Ressource.
-  Göttlich – Die KI startet mit den Startressourcen der Zivilisation +4 Bonus pro Ressource.

Anfangs-VPs, abhängig von Variante und Schwierigkeitsgrad:

Variante	Anfänger	Leicht	Normal	Schwer	Göttlich
Schnell	0	10	25	40	65
Anfänger/Diplomatie	0	15	35	55	85
Standard	0	15	40	65	95
Episch	0	20	50	80	120

In den folgenden Runden behält die KI die Ressourcen, die sie nach der Planungsphase besitzt (wie menschliche Spieler – kein Runden-Reset).

✦ ZIVILISATIONEN IN HARMONIE ✦

TERRA CONCORDIA

Kompendium aller Spielkarten

Version 1.3.0 · Aktualisiert am 10.08.2026
© 2026 NCB Games — New Cards and Boards

Dieses Kompendium listet alle 142 im Spiel Terra Concordia verwendeten Karten auf, gruppiert nach Typ, mit Namen, Ausspiel-Kosten, Kartenbeschreibungen und Effekten im Spiel. SP steht für Siegpunkte, wenn die Karte ausgespielt, gebaut oder erforscht wird.

Für die vollständige visuelle Referenz (jede Karte mit ihrer Illustration, ihren Kosten, SP, Beschreibung und Effekten) siehe das Kartenkompendium im Spiel (Referenzhandbücher).

✦ Wunder (8 Karten)

MAR-01 · Kolosseum von Terra Concordia (12 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×8 · Holz ×6 · Stein ×6, wird auf Ruinen-Gelände und auf dem Start-Hexfeld gebaut.

Effekte: +4 Prestige zu Beginn der nächsten Runde, +3 SP für jedes öffentliche Ziel, bei dem der Spieler am Spielende den 1. Platz belegte.

Bedeutung: Monumentale Arena, die die Errungenschaften der Zivilisation feiert.

MAR-02 · Großes Aquädukt (11 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×7 · Wasser ×6 · Stein ×4, wird auf Ruinen-, Gebirgs-, See-Gelände und dem Start-Hexfeld gebaut.

Effekte: +4 Wasser zu Beginn der nächsten Runde, sofort +3 globale Nachhaltigkeit.

Bedeutung: Wasserbauwerk, das die ganze Region versorgt.

MAR-03 · Kristallturm (12 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×8 · Energie ×5 · Stein ×5, wird auf Ruinen-, Gebirgs-, Vulkan-Gelände und auf dem Start-Hexfeld gebaut.

Effekte: +4 Energie zu Beginn der nächsten Runde, +2 SP für jede von euch erforschte Technologie der Stufe 4 am Spielende.

Bedeutung: Bauwerk, das Energie auf saubere Weise einfängt und verstärkt.

MAR-04 · Hängende Gärten (10 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×7 · Nahrung ×7 · Wasser ×5, wird auf Ruinen-, Gebirgs-, Insel-Gelände und auf dem Start-Hexfeld gebaut.

Effekte: +3 Nahrung und +2 Prestige zu Beginn der nächsten Runde, sofort +4 globale Nachhaltigkeit.

Bedeutung: Erhöhte Gärten, die die Harmonie mit der Natur symbolisieren.

MAR-05 · Leuchtturm am Ende der Welt (11 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×8 · Holz ×6 · Stein ×6 · Eisen ×2, wird auf Insel- oder Ozean-Gelände gebaut.

Effekte: Deckt die Karte in einem Radius von 3 Hexfeldern auf, +2 Artefakt zu Beginn der nächsten Runde, +1 SP für jedes kontrollierte Ozean- und Insel-Hexfeld am Spielende.

Bedeutung: Imposantes Bauwerk, das die unbekannten Meere erleuchtet und die ganze Karte aufdeckt.

MAR-06 · Tempel der Harmonie (13 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×9 · Prestige ×6 · Einfluss ×6, wird auf Ruinen-, Insel-Gelände und auf dem Start-Hexfeld gebaut.

Effekte: Sofort +5 globale Nachhaltigkeit, +4 SP bei einer Zivilisations-Nachhaltigkeit ≥ 7 am Spielende.

Bedeutung: Heiligtum, das das Gleichgewicht zwischen Menschheit und Natur verkörpert.

MAR-07 · Große Bibliothek (10 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×7 · Prestige ×6 · Artefakt ×4, wird auf Ruinen-Gelände und auf dem Start-Hexfeld gebaut.

Effekte: +1 SP für jede erforschte Technologiekarte am Spielende.

Bedeutung: Das höchste Wissensarchiv der gesamten Zivilisation.

MAR-08 · Mauer der Königreiche (9 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×6 · Stein ×8 · Eisen ×6, wird auf Ruinen-Gelände und auf dem Start-Hexfeld gebaut.

Effekte: Immun gegen die Effekte negativer Ereigniskarten, +2 SP am Spielende für jedes negative Ereignis, das in der Partie eingetreten ist.

Bedeutung: Verteidigungsbauwerk, das die ganze Nation schützt.

✂ Gebäude (20 Karten)

CON-01 · Sägewerk (2 SP beim Ausspielen)

Kosten: Holz ×3 · Stein ×2, wird auf Wald-Gelände gebaut.

Effekte: +5 Holz in der Produktionsphase dieser Runde auf dem bebauten Hexfeld.

Bedeutung: Verwandelt Bäume effizienter in verarbeitetes Holz.

CON-02 · Mine (2 SP beim Ausspielen)

Kosten: Holz ×2 · Eisen ×2 · Gold ×2, wird auf Gebirgs- oder Vulkan-Gelände gebaut.

Effekte: +2 Stein und +5 Eisen in der Produktionsphase dieser Runde auf dem bebauten Hexfeld.

Bedeutung: Fördert Erz aus den Tiefen der Berge.

CON-03 · Kornspeicher (2 SP beim Ausspielen)

Kosten: Holz ×3 · Stein ×2, wird auf Ackerland- oder Insel-Gelände gebaut.

Effekte: +4 Nahrung in der Produktionsphase dieser Runde auf dem bebauten Hexfeld.

Bedeutung: Lagert Ernten und verringert Verluste durch Verderb.

CON-04 · Hafen (3 SP beim Ausspielen)

Kosten: Holz ×3 · Stein ×3, wird auf einem Ozean-Hexfeld gebaut.

Effekte: +1 Gold beim Sammeln aus Ozeanen (sammelt +3 Gold statt +2 Gold aus Ozeanen bei den nächsten 3 Sammeln-Aktionen)

Bedeutung: Zentrum für Seehandel und Erkundung.

CON-05 · Markt (2 SP beim Ausspielen)

Kosten: Holz ×2 · Gold ×3, wird auf dem Start-Hexfeld gebaut.

Effekte: +1 Gold beim Abschließen/Bestätigen der nächsten 2 ausgeführten Handeln-Aktionen.

Bedeutung: Lokales Handelszentrum, das den Ressourcentausch erleichtert.

CON-06 · Werkstatt (2 SP beim Ausspielen)

Kosten: Holz ×3 · Eisen ×2, wird auf dem Start-Hexfeld gebaut.

Effekte: +2 Eisen in der Produktion dieser Runde auf den angrenzenden Gebirgs-Hexfeldern (falls vorhanden).

Bedeutung: Schmiede und Schreinerei unter einem Dach.

CON-07 · Reservoir (3 SP beim Ausspielen)

Kosten: Stein ×3 · Wasser ×3, wird auf dem See-Hexfeld gebaut.

Effekte: +5 Wasser in der Produktionsphase dieser Runde auf dem bebauten Hexfeld, sofort +1 Zivilisations-Nachhaltigkeit.

Bedeutung: Staudamm, der Regenwasser auffängt und speichert.

CON-08 · Wachturm (2 SP beim Ausspielen)

Kosten: Stein ×3 · Holz ×3, wird auf Wald-, Gebirgs-, Insel-Gelände oder auf dem Start-Hexfeld gebaut.

Effekte: Deckt alle Hexfelder in einem Radius von 2 um dieses Gebäude auf.

Bedeutung: Erhöhter Blick über das umliegende Territorium.

CON-09 · Akademie 🎓 (4 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×4, wird auf dem Start-Hexfeld gebaut.

Effekte: +1 SP für jede erforschte Technologie der Stufe 3 oder 4 am Spielende.

Bedeutung: Zentrum für höhere Studien und Forschung.

CON-10 · Tempel 🏛️ (4 SP beim Ausspielen)

Kosten: Stein ×4 · Gold ×2, wird auf dem Start-Hexfeld, auf Ruinen- oder Insel-Gelände gebaut.

Effekte: Sofort +2 SP, +2 Einfluss zu Beginn der nächsten Runde, sofort +1 Zivilisations-Nachhaltigkeit.

Bedeutung: Heiliger Ort, der die Gemeinschaft eint und inspiriert.

CON-11 · Kraftwerk ⚡ (3 SP beim Ausspielen)

Kosten: Eisen ×3 · Energie ×2 · Gold ×2, wird auf Wald-, Gebirgs- oder Vulkan-Gelände gebaut.

Effekte: +5 Energie in der Produktionsphase dieser Runde auf dem bebauten Hexfeld.

Bedeutung: Generator, der Rohressourcen in nutzbare Energie umwandelt.

CON-12 · Bibliothek 📖 (3 SP beim Ausspielen)

Kosten: Holz ×3 · Gold ×2, wird auf dem Start-Hexfeld gebaut.

Effekte: +2 SP für jede ausgespielte Projektkarte am Spielende; zieht 1 zusätzliche zufällige Karte beliebigen Typs in der Planungsphase der nächsten Runde (vom gemischten Kartenstapel, zusätzlich zu den ohnehin in der Planungsphase gezogenen).

Bedeutung: Bewahrt und verbreitet das angesammelte Wissen.

CON-13 · Werft 🚢 (4 SP beim Ausspielen)

Kosten: Holz ×5 · Eisen ×2 · Wasser ×2, wird auf dem Ozean-Hexfeld gebaut.

Effekte: Sofort +1 Artefakt pro erkundeter Insel; deckt 2 zusätzliche Hexfelder bei der nächsten Erkunden-Aktion auf, wenn das erkundete Hexfeld ein Ozean ist.

Bedeutung: Baut Schiffe mit großer Reichweite.

CON-14 · Kolosseum 🏟️ (5 SP beim Ausspielen)

Kosten: Stein ×5 · Gold ×4, wird auf dem Start-Hexfeld oder Ruinen-Gelände gebaut.

Effekte: +3 Prestige zu Beginn der nächsten Runde, +2 SP am Spielende für angesammelten Einfluss, wenn er über 10 liegt.

Bedeutung: Arena der Spektakel, die das Prestige der Zivilisation steigert.

CON-15 · Musterfarm 🌻 (3 SP beim Ausspielen)

Kosten: Holz ×3 · Wasser ×3 · Nahrung ×2, wird auf Ackerland-Gelände gebaut.

Effekte: +5 Nahrung in der Produktionsphase dieser Runde auf dem bebauten Hexfeld, sofort +2 Zivilisations-Nachhaltigkeit.

Bedeutung: Nachhaltige, hochproduktive Landwirtschaft.

CON-16 · Labor (3 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×3 · Artefakt ×2 · Energie ×2, wird auf dem Start-Hexfeld, auf Wald-, Gebirgs- oder Insel-Gelände gebaut

Effekte: Das Erforschen einer Technologiekarte der Stufe 4 kostet 1 zufällige Ressource weniger, +1 SP für jede erforschte Technologie der Stufe 4 am Spielende.

Bedeutung: Kontrollierte Umgebung für Experimente und Innovationen.

CON-17 · Festung (4 SP beim Ausspielen)

Kosten: Stein ×6 · Eisen ×4, wird auf dem Start-Hexfeld oder auf Insel-Gelände gebaut.

Effekte: Immunität gegen Effekte negativer Ereigniskarten bis zum Spielende, +4 SP am Spielende.

Bedeutung: Verteidigungsschutz gegen Widrigkeiten und Ereignisse.

CON-18 · Botanischer Garten (4 SP beim Ausspielen)

Kosten: Wasser ×3 · Nahrung ×2 · Gold ×3 · Prestige ×2, wird auf dem Start-Hexfeld oder Wald-Gelände gebaut.

Effekte: Sofort +3 globale Nachhaltigkeit, +1 SP für jedes kontrollierte Wald-Hexfeld am Spielende.

Bedeutung: Bewahrt Arten und stärkt das Umweltbewusstsein.

CON-19 · Sendeturm (3 SP beim Ausspielen)

Kosten: Eisen ×3 · Energie ×3 · Gold ×3, wird auf dem Start-Hexfeld, Wald-, Gebirgs-, Ackerland- oder Vulkan-Gelände gebaut.

Effekte: Sofort +4 Einfluss.

Bedeutung: Erweitert die kulturelle und politische Reichweite der Zivilisation.

CON-20 · Observatorium (4 SP beim Ausspielen)

Kosten: Stein ×5 · Gold ×3 · Prestige ×2, wird auf Wald-, Gebirgs- oder Insel-Gelände gebaut.

Effekte: Deckt zu Beginn der kommenden Runden ein zufälliges Hexfeld auf; zieht in der nächsten Runde bei der ersten Erkunden-Aktion 1 zusätzliche Erkundungskarte; +1 SP für jedes erkundete Vulkan- und Insel-Hexfeld auf der Karte am Spielende.

Bedeutung: Erforscht die Gestirne und kartografiert unbekannte Territorien.

Technologien (24 Karten)

TEC-01 · Bewässerung  (1 SP beim Ausspielen) – Kategorie Landwirtschaft Stufe 1

Kosten: Holz ×2 · Wasser ×2

Effekte: +1 Nahrung von Ackerland-Hexfeldern in der Produktionsphase dieser Runde.

Bedeutung: Ein Kanalnetz steigert die Ernte der angrenzenden Felder.

TEC-02 · Fruchtwechsel  (2 SP beim Ausspielen) - Kategorie Landwirtschaft Stufe 2

Kosten: Gold ×3 · Nahrung ×2

Effekte: Sofort +2 Nahrung; Ackerland-Hexfelder produzieren in dieser Runde ohne eingesetzte Arbeiter.

Bedeutung: Wechselt die Anbaukulturen und verhindert die Erschöpfung des Bodens.

TEC-03 · Intensive Landwirtschaft  (4 SP beim Ausspielen) - Kategorie Landwirtschaft Stufe 3

Kosten: Gold ×4 · Eisen ×2

Effekte: +3 Nahrung in der Produktionsphase dieser Runde, senkt sofort die globale Nachhaltigkeit um 1.

Bedeutung: Hohe Produktivität auf Kosten der Umwelt.

TEC-04 · Agroforstwirtschaft  (6 SP beim Ausspielen) - Kategorie Landwirtschaft Stufe 4 (Exklusiv)

Kosten: Gold ×5 · Wasser ×3

Effekte: Sofort +2 Nahrung, +2 Holz in der Produktionsphase dieser Runde, sofort +2 globale Nachhaltigkeit.

Bedeutung: ★ Exklusiv — Die Harmonie von Wald und Anbau schafft nachhaltigen Überfluss.

TEC-05 · Einfache Maschinen  (1 SP beim Ausspielen) - Kategorie Ingenieurwesen Stufe 1

Kosten: Holz ×2 · Stein ×2

Effekte: Zusätzliche Bauen-Aktion in dieser Runde (kann in der laufenden Runde 3-mal statt 2-mal bauen).

Bedeutung: Flaschenzüge und Hebel beschleunigen den Bau.

TEC-06 · Metallurgie  (2 SP beim Ausspielen) - Kategorie Ingenieurwesen Stufe 2

Kosten: Eisen ×3 · Energie ×2

Effekte: +2 Eisen in der Produktionsphase dieser Runde;

Bedeutung: Fortschrittliche Verhüttung verarbeitet Erz effizienter.

TEC-07 · Wasserbau  (4 SP beim Ausspielen) - Kategorie Ingenieurwesen Stufe 3

Kosten: Stein ×3 · Wasser ×2 · Gold ×2

Effekte: +2 Wasser von Seen in der Produktionsphase dieser Runde.

Bedeutung: Staudämme und Aquädukte beherrschen den Lauf des Wassers.

TEC-08 · Monumentalarchitektur  (8 SP beim Ausspielen) - Kategorie Ingenieurwesen Stufe 4 (Exklusiv)

Kosten: Stein ×5 · Eisen ×3 · Gold ×4

Effekte: +2 SP für jedes von euch gebaute Gebäude am Spielende, Wunderkosten um 2 beliebige zufällige Ressourcen reduziert.

Bedeutung: ★ Exklusiv — Absolute Meisterschaft der Baukunst.

TEC-09 · Küstenschifffahrt 🚢 (1 SP beim Ausspielen) - Kategorie Seefahrt Stufe 1

Kosten: Holz ×3 · Wasser ×2

Effekte: Die Erkunden-Aktion auf Ozean- und Insel-Hexfeldern kostet in dieser Runde keinen Arbeiter.

Bedeutung: Boote mit geringem Tiefgang erreichen nahe Inseln.

TEC-10 · Kartografie 🗺️ (2 SP beim Ausspielen) - Kategorie Seefahrt Stufe 2

Kosten: Gold ×3 · Artefakt ×2

Effekte: Deckt bei der nächsten Erkunden-Aktion 2 zusätzliche Hexfelder statt 1 auf.

Bedeutung: Präzise Karten erweitern die Reichweite der Expeditionen.

TEC-11 · Astronomie 🌌 (4 SP beim Ausspielen) - Kategorie Seefahrt Stufe 3

Kosten: Gold ×4 · Energie ×2

Effekte: Deckt zu Beginn jeder Runde 1 zufälliges Hexfeld auf, +1 SP für jedes erkundete Ozean-Hexfeld am Spielende.

Bedeutung: Sterne führen Flotten durch unbekannte Ozeane.

TEC-12 · Handelsrouten 🚢 (6 SP beim Ausspielen) - Kategorie Seefahrt Stufe 4 (Exklusiv)

Kosten: Gold ×6 · Prestige ×4

Effekte: +4 Gold für jede abgeschlossene Handeln-Aktion in den kommenden Runden.

Bedeutung: ★ Exklusiv — Maritime Netzwerke erzeugen beständigen Reichtum.

TEC-13 · Alchemie ⚗️ (1 SP beim Ausspielen) - Kategorie Wissenschaft Stufe 1

Kosten: Artefakt ×2 · Gold ×2

Effekte: Erhältet bei der nächsten Forschen-Aktion +2 Energie.

Bedeutung: Erste Experimente zur Umwandlung von Materialien.

TEC-15 · Medizin 🏥 (2 SP beim Ausspielen) - Kategorie Wissenschaft Stufe 2

Kosten: Wasser ×3 · Nahrung ×2 · Gold ×2

Effekte: Erhältet bei der nächsten Forschen-Aktion +3 Nahrung.

Bedeutung: Medizinisches Wissen hält die Arbeiter gesund und produktiv.

TEC-16 · Naturphilosophie 📖 (4 SP beim Ausspielen) - Kategorie Wissenschaft Stufe 3

Kosten: Prestige ×3 · Gold ×4

Effekte: +5 SP, wenn das geheime Ziel am Spielende erfüllt ist.

Bedeutung: Systematische Beobachtung beschleunigt alle Wissensgebiete.

TEC-14 · Experimentalphysik ⚗️ (10 SP beim Ausspielen) - Kategorie Wissenschaft Stufe 4 (Exklusiv)

Kosten: Artefakt ×4 · Energie ×4 · Gold ×6

Effekte: Sofort +3 SP, alle Technologien der Stufe 3 oder 4 sind +1 SP mehr wert, sofort +3 globale Nachhaltigkeit.

Bedeutung: ★ Exklusiv — Entdeckt die Grundgesetze der Natur.

TEC-18 · Windmühlen 🌀 (1 SP beim Ausspielen) - Kategorie Energie Stufe 1

Kosten: Holz ×3 · Stein ×2

Effekte: +1 Energie pro erkundetem Ackerland-Hexfeld in den kommenden Runden.

Bedeutung: Wind wird zur Antriebskraft für Mühlen und Pumpen.

TEC-19 · Vulkanenergie 🌋 (2 SP beim Ausspielen) - Kategorie Energie Stufe 2

Kosten: Eisen ×2 · Stein ×3

Effekte: +1 Energie pro erkundetem Vulkan-Hexfeld in den kommenden Runden, sofort -1 Zivilisations-Nachhaltigkeit.

Bedeutung: Die Hitze des Magmas befeuert Schmieden und primitive Generatoren.

TEC-21 · Solarenergie ☀️ (4 SP beim Ausspielen) - Kategorie Energie Stufe 3

Kosten: Gold ×3 · Eisen ×2 · Stein ×2

Effekte: +3 Energie zu Beginn der nächsten Runde, sofort +1 globale Nachhaltigkeit.

Bedeutung: Solarpaneele fangen das Sonnenlicht ein und verwandeln es in reichliche, saubere Energie.

TEC-17 · Energiekristalle 💎 (10 SP beim Ausspielen) - Kategorie Energie Stufe 4 (Exklusiv)

Kosten: Energie ×5 · Artefakt ×3 · Gold ×6

Effekte: +4 Energie in der Produktionsphase dieser Runde, sofort +2 globale Nachhaltigkeit.

Bedeutung: ★ Exklusiv — Kristalle speichern und verstärken saubere Energie.

TEC-22 · Mündliche Überlieferungen 🗣️ (1 SP beim Ausspielen) - Kategorie Kultur Stufe 1

Kosten: Nahrung ×2 · Prestige ×2

Effekte: +2 Einfluss und +1 Prestige zu Beginn der nächsten Runde.

Bedeutung: Über Generationen weitergegebene Geschichten und Lieder bewahren die Identität des Volkes.

TEC-23 · Schrift 📜 (2 SP beim Ausspielen) - Kategorie Kultur Stufe 2

Kosten: Gold ×3 · Prestige ×2

Effekte: +1 Prestige +3 Einfluss zu Beginn der nächsten Runde.

Bedeutung: Ein Schriftsystem beschleunigt den Wissensaustausch und die Diplomatie.

TEC-24 · Bürgerphilosophie 🗣️ (4 SP beim Ausspielen) - Kategorie Kultur Stufe 3

Kosten: Prestige ×3 · Gold ×3 · Einfluss ×2

Effekte: +3 Einfluss zu Beginn der nächsten Runde.

Bedeutung: Lehren über Tugend und Regierung heben den öffentlichen Diskurs und den sozialen Zusammenhalt.

TEC-20 · Schule der Zivilisation 🏫 (12 SP beim Ausspielen) - Kategorie Kultur Stufe 4 (Exklusiv)

Kosten: Prestige ×4 · Gold ×6 · Einfluss ×3

Effekte: Sofort +3 SP, +2 SP für jeden Spieler mit weniger Einfluss am Spielende, sofort +2 globale Nachhaltigkeit.

Bedeutung: ★ Exklusiv — Gründet Bildungszentren, die Kultur über ganz Terra Concordia verbreiten.

Projekte (15 Karten)

PRO-01 · Großer Kanal (5 SP beim Ausspielen)

Kosten: Stein ×4 · Wasser ×3 · Gold ×3

Effekte: +5 Wasser zu Beginn der nächsten Runde, sofort +2 Zivilisations-Nachhaltigkeit.

Bedeutung: Ingenieursbauwerk, das Seen verbindet und Wasser umverteilt.

PRO-02 · Königsstraße (4 SP beim Ausspielen)

Kosten: Stein ×3 · Gold ×3

Effekte: Sofort +6 Gold.

Bedeutung: Straßennetz, das Bewegung und Handel beschleunigt.

PRO-03 · Aufforstungsprogramm (4 SP beim Ausspielen)

Kosten: Nahrung ×3 · Wasser ×3 · Gold ×3

Effekte: Sofort +2 Zivilisations-Nachhaltigkeit, +2 Holz zu Beginn der nächsten Runde.

Bedeutung: Stellt verwüstete Wälder wieder her und bringt das Ökosystem ins Gleichgewicht.

PRO-04 · Vulkanexpedition (5 SP beim Ausspielen)

Kosten: Energie ×3 · Eisen ×3 · Prestige ×2

Effekte: Sofort +2 Artefakt und +5 Energie, deckt alle Vulkan-Hexfelder der Karte auf.

Bedeutung: Die wissenschaftliche Erforschung der Vulkane enthüllt uralte Geheimnisse.

PRO-05 · Handelsnetz (5 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×5 · Prestige ×2

Effekte: +1 Gold bei jedem Tausch auf dem Markt in den kommenden Runden.

Bedeutung: Organisiertes Tauschsystem zwischen Zivilisationen.

PRO-06 · Friedensvertrag (4 SP beim Ausspielen)

Kosten: Einfluss ×4 · Prestige ×3

Effekte: Sofort +2 SP, +6 Einfluss, und andere Spieler können eure Einfluss-Aktion nicht blockieren, wenn sie die Karte Kultureller Boykott ausspielen.

Bedeutung: Diplomatisches Abkommen, das die Zusammenarbeit zwischen Nationen sichert.

PRO-07 · Kulturfestival (4 SP beim Ausspielen)

Kosten: Nahrung ×4 · Prestige ×3 · Gold ×2

Effekte: Sofort +2 Einfluss, +1 Prestige, +1 Zivilisations-Nachhaltigkeit.

Bedeutung: Fest, das Völker vereint und die kulturelle Identität stärkt.

PRO-08 · Archäologische Forschung (6 SP beim Ausspielen)

Kosten: Artefakt ×3 · Gold ×4 · Prestige ×3

Effekte: Sofort +5 Artefakt, deckt alle Ruinen-Hexfelder auf; zieht 1 zusätzliche Erkundungskarte bei der nächsten ausgeführten Erkunden-Aktion.

Bedeutung: Erforscht die früheren Zivilisationen, die Terra Concordia bewohnten.

PRO-09 · Plan für saubere Energie ✳ (7 SP beim Ausspielen)

Kosten: Energie ×4 · Gold ×6 · Prestige ×2

Effekte: Sofort +2 Zivilisations-Nachhaltigkeit und +1 globale Nachhaltigkeit, +5 Energie zu Beginn der nächsten Runde.

Bedeutung: Der Übergang der Zivilisation zu erneuerbaren Energiequellen.

PRO-10 · Inselkolonie 🏝 (5 SP beim Ausspielen)

Kosten: Holz ×4 · Wasser ×2 · Gold ×3

Effekte: Sofort +1 Artefakt und +2 Nahrung pro kontrollierter Insel; deckt alle Insel-Hexfelder der Karte auf.

Bedeutung: Gründet dauerhafte Siedlungen auf den Ozeaninseln.

PRO-11 · Militärbündnis ✂ (4 SP beim Ausspielen)

Kosten: Eisen ×3 · Gold ×3 · Einfluss ×2

Effekte: Sofort +4 Prestige.

Bedeutung: Ein Verteidigungspakt sichert gegenseitigen Schutz.

PRO-12 · Gesundheitskampagne 💰 (4 SP beim Ausspielen)

Kosten: Nahrung ×3 · Wasser ×3 · Gold ×2

Effekte: +1 dauerhafter Arbeiter (wenn das Maximum von 8 nicht erreicht ist), sofort +1 Zivilisations-Nachhaltigkeit.

Bedeutung: Verbessert Lebensbedingungen und Produktivität der Arbeiter.

PRO-13 · Agrarreform 🌾 (5 SP beim Ausspielen)

Kosten: Nahrung ×4 · Gold ×3 · Einfluss ×2

Effekte: +4 Nahrung zu Beginn der nächsten Runde, +1 SP für jedes kontrollierte Ackerland-Hexfeld am Spielende.

Bedeutung: Verteilt Land um und modernisiert die Nahrungsmittelproduktion.

PRO-14 · Diplomatische Mission 🤝 (5 SP beim Ausspielen)

Kosten: Prestige ×3 · Gold ×4 · Einfluss ×3

Effekte: Sofort +4 Einfluss, +2 SP für jeden Spieler mit weniger Einfluss als ihr am Spielende.

Bedeutung: Botschafter knüpfen Verbindungen zu rivalisierenden Zivilisationen.

PRO-15 · Masterplan 🏙 (6 SP beim Ausspielen)

Kosten: Stein ×3 · Gold ×5 · Prestige ×3

Effekte: +1 SP für jedes von euch gebaute Gebäude am Spielende, erlaubt 1 zusätzlichen Bau in der nächsten Runde ohne Arbeitereinsatz.

Bedeutung: Städtebaulicher Plan, der die Effizienz der ganzen Stadt maximiert.

⚡ Ereignisse (15 Karten)

EVT-01 · Vulkansturm 🌋 (Negativ)

Effekte: Alle verlieren 2 Energie, -1 globale Nachhaltigkeit.

Bedeutung: Eine Ketteneruption legt die Energieproduktion lahm.

EVT-02 · Ergiebige Regenfälle 🌧️ (Positiv)

Effekte: Alle erhalten +2 Wasser +2 Nahrung, +1 globale Nachhaltigkeit.

Bedeutung: Regen erfrischt das Land und füllt die Reservoirs.

EVT-03 · Dürre 🏜️ (Negativ)

Effekte: Alle verlieren 2 Wasser und 2 Nahrung, -1 globale Nachhaltigkeit.

Bedeutung: Anhaltende Trockenheit bedroht Ernten und Versorgung.

EVT-04 · Fremde Händler 🏪 (Positiv)

Effekte: Alle erhalten +2 Gold.

Bedeutung: Karawanen bringen seltene Waren und niedrigere Preise.

EVT-05 · Seuche 🦠 (Negativ)

Effekte: Alle verlieren 2 Nahrung, -1 Zivilisations-Nachhaltigkeit.

Bedeutung: Krankheit breitet sich aus und schadet Ernten und Arbeitskraft.

EVT-06 · Goldenes Zeitalter 👑 (Positiv)

Effekte: Alle erhalten +2 Gold.

Bedeutung: Allgemeiner Wohlstand belebt den Handel in der ganzen Region.

EVT-07 · Erdbeben 🌍 (Negativ)

Effekte: Alle verlieren 2 Stein und 2 Holz, -1 globale Nachhaltigkeit.

Bedeutung: Beben erschüttern die Fundamente der Gebäude.

EVT-08 · Zuwanderung von Handwerkern ✂️ (Positiv)

Effekte: Alle erhalten +1 Gold +1 Prestige.

Bedeutung: Meisterhandwerker treffen ein und bieten ihre Dienste an.

EVT-09 · Marktkollaps 📉 (Negativ)

Effekte: Alle verlieren 2 Gold.

Bedeutung: Spekulation und Knappheit destabilisieren die Preise.

EVT-10 · Erntefest 🍂 (Positiv)

Effekte: Alle erhalten +3 Nahrung +1 Prestige, +1 globale Nachhaltigkeit.

Bedeutung: Das Fest des Überflusses stärkt den Gemeinschaftsgeist.

EVT-11 · Grenzkonflikt ⚔️ (Negativ)

Effekte: Alle verlieren 2 Einfluss und 1 Gold, -1 globale Nachhaltigkeit, -1 Zivilisations-Nachhaltigkeit.

Bedeutung: Territoriale Streitigkeiten blockieren die Expansion.

EVT-12 · Wissenschaftliche Entdeckung 💡 (Positiv)

Effekte: Alle erhalten 2 Artefakt.

Bedeutung: Wissensfortschritt kommt der ganzen Zivilisation zugute.

EVT-13 · Strenger Winter ❄️ (Negativ)

Effekte: Alle verlieren 2 Holz und 2 Nahrung.

Bedeutung: Starke Kälte erhöht den Verbrauch von Heizressourcen.

EVT-14 · Kulturelle Renaissance 🎨 (Positiv)

Effekte: Alle erhalten +2 Prestige +2 Einfluss.

Bedeutung: Das Aufblühen der Künste hebt das kulturelle Niveau aller.

EVT-15 · Energiekrise ⚡ (Negativ)

Effekte: Alle verlieren 2 Energie, -1 globale Nachhaltigkeit.

Bedeutung: Energieknappheit legt Fabriken und fortschrittliche Technologien lahm.

Erkundung (10 Karten)

EXP-01 · Alte Karte  (1 SP beim Auspielen)

Effekte: Deckt sofort 2 zufällige Hexfelder auf der Karte auf.

Bedeutung: *Schriftrolle mit den Routen früherer Zivilisationen.*

EXP-02 · Geomagnetischer Kristall  (1 SP beim Auspielen)

Effekte: Sofort +2 Energie.

Bedeutung: *Seltenes Mineral aus den Ruinen, das vor Energie pulsiert.*

EXP-03 · Expeditionstagebuch  (1 SP beim Auspielen)

Effekte: Zieht in der nächsten Runde bei der ersten Erkunden-Aktion 1 zusätzliche Erkundungskarte.

Bedeutung: *Aufzeichnungen eines früheren Entdeckers enthüllen Geheimnisse.*

EXP-04 · Heilige Reliquie  (2 SP beim Auspielen)

Effekte: Sofort +1 Prestige und +1 Einfluss.

Bedeutung: *Anbetungsobjekt der verlorenen Zivilisationen.*

EXP-05 · Seltene Heilpflanze  (1 SP beim Auspielen)

Effekte: Sofort +1 dauerhafter Arbeiter (wenn ihr weniger als 8 habt).

Bedeutung: *In den Ruinen entdecktes Kraut mit heilenden Eigenschaften.*

EXP-06 · Versunkener Schatz  (2 SP beim Auspielen)

Effekte: Sofort +2 Gold und +1 Artefakt.

Bedeutung: *Vom Meeresgrund geborgene Schatztruhe eines Schiffswracks.*

EXP-07 · Inschriften der Ahnen  (2 SP beim Auspielen)

Effekte: Sofort +2 Artefakt.

Bedeutung: *Alte Texte enthüllen verlorenes Wissen.*

EXP-08 · Natürliche Quelle  (1 SP beim Auspielen)

Effekte: Sofort +2 Wasser.

Bedeutung: *Reine Quelle, die sich fortwährend erneuert.*

EXP-09 · Verlassene Mine  (2 SP beim Auspielen)

Effekte: Sofort +2 Eisen +1 Stein.

Bedeutung: *Alte Mine mit noch unerschlossenen Adern.*

EXP-10 · Technologisches Artefakt  (3 SP beim Auspielen)

Effekte: Erforscht in dieser Runde gratis 1 Technologie der Stufe 1 oder 2.

Bedeutung: *Ein Gerät früherer Zivilisationen bringt Jahrzehnte an Forschung.*

Handel (8 Karten)

COM-01 · Liefervertrag  (1 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×2

Effekte: Sofort +2 Holz +2 Stein.

Bedeutung: Vereinbarung über garantierte Lieferungen mit externen Lieferanten.

COM-02 · Günstiger Wechselkurs  (1 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×1

Effekte: erhält sofort 3 Gold (vorteilhafter Wechsel).

Bedeutung: Ein außergewöhnlicher Wechselkurs bringt sofort zusätzliches Gold.

COM-03 · Handelsembargo  (1 SP beim Ausspielen)

Kosten: Einfluss ×2

Effekte: 1 Spieler eurer Wahl kann in dieser Runde den Markt nicht nutzen (keine Handeln-Aktion ausführen).

Bedeutung: Diplomatische Blockade, die den Handel des Rivalen stört.

COM-04 · Monopol  (2 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×2 · Prestige ×1

Effekte: +4 Gold zu Beginn der nächsten Runde.

Bedeutung: Exklusive Kontrolle über eine Ressource für eine Runde.

COM-05 · Artefakt-Auktion  (1 SP beim Ausspielen)

Kosten: Artefakt ×1

Effekte: Sofort +4 Gold.

Bedeutung: Verkauft ein seltenes Stück an den Höchstbietenden.

COM-06 · Strategische Partnerschaft  (1 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×2 · Einfluss ×1

Effekte: Sofort +4 Gold.

Bedeutung: Vorübergehendes Handelsbündnis zum beiderseitigen Nutzen.

COM-07 · Seidenstraße  (2 SP beim Ausspielen)

Kosten: Prestige ×1 · Gold ×2

Effekte: +4 Gold und +3 Prestige zu Beginn der nächsten Runde, wenn ihr den Hafen gebaut habt.

Bedeutung: Fernhandelsroute mit kostbaren Waren.

COM-08 · Marktspekulation  (1 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×4

Effekte: erhält sofort 6 Gold.

Bedeutung: Marktinvestition mit garantierter Rendite.

Einfluss (8 Karten)

INF-01 · Inspirierende Rede  (1 SP beim Ausspielen)

Kosten: Prestige ×1

Effekte: Sofort +2 Einfluss;

Bedeutung: Kraftvolle Redekunst steigert das Prestige und inspiriert Verbündete.

INF-02 · Propaganda  (1 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×2

Effekte: Sofort +2 Einfluss; wählt 1 Rivalen, der 2 Einfluss verliert.

Bedeutung: Eine Desinformationskampagne untergräbt den Ruf eines Rivalen.

INF-03 · Botschaft  (2 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×3 · Stein ×2

Effekte: +2 Einfluss und +4 Gold zu Beginn der nächsten Runde.

Bedeutung: Ständige diplomatische Vertretung.

INF-04 · Königliche Hochzeit  (2 SP beim Ausspielen)

Kosten: Prestige ×2 · Gold ×3

Effekte: Sofort +3 Einfluss, +3 SP bei einem Bündnis mit einem anderen Spieler am Partieende (nur im Diplomatie-Modus).

Bedeutung: Eine dynastische Verbindung festigt politische Bündnisse.

INF-05 · Kultureller Boykott  (1 SP beim Ausspielen)

Kosten: Einfluss ×2

Effekte: wählt einen Rivalen: Er kann in dieser Runde keine Beeinflussen-Aktion ausführen.

Bedeutung: Kultureller Druck, der die Diplomatie des Rivalen neutralisiert.

INF-06 · Rat der Weisen  (1 SP beim Ausspielen)

Kosten: Prestige ×1 · Gold ×2

Effekte: Zieht 1 zusätzliche Karte vom gemischten Stapel in der nächsten Planungsphase; sofort +2 Einfluss pro Einflusskarte auf eurer Hand.

Bedeutung: Versammlung von Denkern, die die diplomatische Macht verstärkt.

INF-07 · Denkmal des Ruhms  (2 SP beim Ausspielen)

Kosten: Stein ×3 · Prestige ×2

Effekte: Sofort +2 Einfluss +3 Prestige.

Bedeutung: Architektonisches Werk, das die Größe der Zivilisation feiert.

INF-08 · Spionagenetz  (1 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×2 · Einfluss ×1

Effekte: Steht sofort 1 zufällige Karte von der Hand eines Rivalen eurer Wahl.

Bedeutung: Eingeschleuste Spione entwenden dem Gegner ein Geheimnis.



Spezialarbeiter (6 Karten)

TRB-01 · Meisterarchitekt 🏗️ (1 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×2 · Prestige ×1

Effekte: Erlaubt, in der nächsten Runde 1 Bauwerk zu errichten (eine Gebäudekarte auszuspielen) ohne Arbeiterkosten.

Bedeutung: Spezialist, der die Kosten jedes Bauwerks optimiert.

TRB-02 · Fahrender Händler 🛒 (1 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×2

Effekte: Erlaubt 2 Handeln-Aktionen in dieser Runde (statt 1).

Bedeutung: Erfahrener Kaufmann, der den Markt meisterhaft beherrscht.

TRB-03 · Unerschrockener Entdecker 🗺️ (1 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×2 · Nahrung ×1

Effekte: Die nächste Erkunden-Aktion deckt +1 zusätzliches angrenzendes Hexfeld auf.

Bedeutung: Abenteurer, der Territorien jenseits des Horizonts erschließt.

TRB-04 · Forschungswissenschaftler 🔬 (1 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×3 · Artefakt ×1

Effekte: Führt in dieser Runde eine zusätzliche Forschen-Aktion aus.

Bedeutung: Brillanter Kopf, der den technologischen Fortschritt beschleunigt.

TRB-05 · Geschickter Diplomat 📜 (1 SP beim Ausspielen)

Kosten: Prestige ×2 · Gold ×2

Effekte: Sofort +3 Einfluss.

Bedeutung: Verhandler, der jede Begegnung in ein Bündnis verwandelt.

TRB-06 · Wasserbauingenieur ⚙️ (1 SP beim Ausspielen)

Kosten: Gold ×3 · Wasser ×2

Effekte: +4 Wasser in der Produktionsphase dieser Runde.

Bedeutung: Spezialist für Bewässerungssysteme und Wasserkraft.

Vermächtnis (6 Karten)

LEG-01 · Gesetzeskodex 📖 (2 SP beim Ausspielen)

Effekte: +2 SP am Spielende; +1 SP für jedes öffentliche Ziel, das am Spielende auf dem ersten Platz abgeschlossen wird.

Bedeutung: Normenwerk, das die Gesellschaft ordnet und schützt.

LEG-02 · Bibliothek von Alexandria 📚 (2 SP beim Ausspielen)

Effekte: +2 SP am Spielende; +1 SP für jede erforschte Technologie der Stufe 3 oder 4 am Spielende.

Bedeutung: Wissensarchiv der gesamten Zivilisation.

LEG-03 · Mündliche Überlieferung 🗣️ (2 SP beim Ausspielen)

Effekte: +2 SP am Spielende; +1 SP für jeden rekrutierten Arbeiter am Spielende.

Bedeutung: Über Generationen weitergegebene Geschichten bewahren die Weisheit der Ahnen.

LEG-04 · Ewiger Pakt 🤝 (2 SP beim Ausspielen)

Effekte: +2 SP am Spielende; +3 SP für jedes aktive diplomatische Bündnis (nur in der Diplomatie-Variante).

Bedeutung: Friedensabkommen, das Generationen überdauert und die Zukunft formt.

LEG-05 · Handelsroute 🚢 (2 SP beim Ausspielen)

Effekte: +1 SP am Spielende; +1 SP für jedes erkundete Ozean-Hexfeld am Spielende.

Bedeutung: Seeweg, der die Völker seit Jahrhunderten verbindet.

LEG-06 · Grünes Manifest 🌍 (2 SP beim Ausspielen)

Effekte: +2 SP am Spielende bei Zivilisations-Nachhaltigkeit ≥ 8 ; +1 SP bei globaler Nachhaltigkeit ≥ 6 .

Bedeutung: Erklärung, die die Zivilisation dem ökologischen Gleichgewicht verpflichtet.

Öffentliche Ziele (10 Karten)

OBP-01 · Nachhaltige Zivilisation 🌱

Effekte: 🏆 8 SP 🥈 4 SP 🥉 2 SP für die höchste Position auf der Nachhaltigkeitsleiste der Zivilisation.
Bedeutung: Höchste individuelle Nachhaltigkeitsleiste am Spielende.

OBP-02 · Technologisches Imperium 🔬

Effekte: 🏆 10 SP 🥈 6 SP 🥉 3 SP für die höchste Anzahl erforschter Technologien.
Bedeutung: Die meisten ausgespielten Technologiekarten am Spielende.

OBP-03 · Territoriale Expansion 🗺️

Effekte: 🏆 8 SP 🥈 5 SP 🥉 3 SP für die größte Anzahl erkundeter Hexfelder.
Bedeutung: Die meisten erkundeten Hexfelder am Spielende.

OBP-04 · Meisterbaumeister 🏡

Effekte: 🏆 9 SP 🥈 5 SP 🥉 2 SP für die höchste Anzahl errichteter Gebäude (einschließlich Wunder).
Bedeutung: Die meisten Gebäude am Spielende.

OBP-05 · Großer Händler 💰

Effekte: 🏆 8 SP 🥈 4 SP 🥉 2 SP für die größte Menge angesammelten Goldes.
Bedeutung: Die meisten angesammelten Münzen am Spielende.

OBP-06 · Oberster Diplomat 🏛️

Effekte: 🏆 9 SP 🥈 5 SP 🥉 2 SP für die größte Menge angesammelten Einflusses.
Bedeutung: Der höchste angesammelte Einfluss am Spielende.

OBP-07 · Technologische Vorherrschaft ⚙️

Effekte: 🏆 10 SP 🥈 6 SP 🥉 3 SP für die höchste Anzahl erforschter Technologien der Stufen 3 und 4.
Bedeutung: Die meisten erforschten Technologien der Stufen 3 und 4 am Spielende.

OBP-08 · Legendärer Entdecker 🚢

Effekte: 🏆 10 SP 🥈 5 SP 🥉 2 SP für die höchste Anzahl erkundeter Insel- und Ozean-Hexfelder.
Bedeutung: Die meisten erkundeten Insel- und Ozean-Hexfelder am Spielende.

OBP-09 · Hüter der Natur 🌳

Effekte: 🏆 8 SP 🥈 4 SP 🥉 2 SP für den größten Beitrag zur globalen Nachhaltigkeit durch ausgeführte Wiederherstellen-Aktionen.
Bedeutung: Der größte Beitrag zur globalen Nachhaltigkeit am Spielende.

OBP-10 · Meister der Produktion 🏭

Effekte: 🏆 9 SP 🥈 5 SP 🥉 2 SP für die höchste angesammelte Produktion aller Ressourcen.
Bedeutung: Die höchste gesamte angesammelte Produktion (Summe aller Ressourcen) am Spielende.

Geheime Ziele (12 Karten)

OBS-01 · Kind der Wälder 🌲

Effekte: +8 SP, wenn ihr 4 oder mehr Wald-Hexfelder kontrolliert.

Bedeutung: Kontrolliert 4+ Wald-Hexfelder am Spielende.

OBS-02 · Herr der Berge ⬆️

Effekte: +8 SP bei 3 oder mehr Gebäuden auf Gebirgs-Hexfeldern (einschließlich Wunder).

Bedeutung: Gebäude auf 3+ Gebirgs-Hexfeldern am Spielende.

OBS-03 · Admiral ⚓

Effekte: +9 SP bei 5 oder mehr erkundeten Ozean-Hexfeldern.

Bedeutung: Erkundet 5+ Ozean-Hexfelder am Spielende.

OBS-04 · Wunderkind der Wissenschaft 🔬

Effekte: +8 SP bei erforschten Technologien in 5 oder 6 Kategorien.

Bedeutung: Erforschte Technologien in 5 oder 6 verschiedenen Kategorien am Spielende haben.

OBS-05 · Erbauer von Imperien 🏰

Effekte: +10 SP bei 6 oder mehr Gebäuden auf den Hexfeldern der Karte (einschließlich Wunder).

Bedeutung: 6+ errichtete Gebäude am Spielende haben.

OBS-06 · Hüter der Ruinen 🏚️

Effekte: +8 SP bei 6 oder mehr ausgespielten Erkundungskarten.

Bedeutung: 6+ ausgespielte Erkundungskarten am Spielende besitzen.

OBS-07 · Pazifist 🕊️

Effekte: +9 SP bei Erreichen einer Zivilisations-Nachhaltigkeit ≥ 8 .

Bedeutung: Individuelle Nachhaltigkeit ≥ 8 am Spielende.

OBS-08 · Magnat 💰

Effekte: +8 SP bei 15 oder mehr angesammeltem Gold.

Bedeutung: 15+ Gold bis zum Spielende ansammeln.

OBS-09 · Wunder-Pionier ✨

Effekte: +8 SP für den Bau eines Wunders bis zum Ende von Runde 4.

Bedeutung: Ein Wunder bis zum Ende von Runde 4 errichten.

OBS-10 · Friedlicher Hegemon 🏰

Effekte: +10 SP für den höchsten angesammelten Einfluss.

Bedeutung: Die größte Menge an Einfluss am Spielende haben.

OBS-11 · Meister des Gleichgewichts ⚖️

Effekte: +6 SP, wenn am Spielende alle Ressourcen vorhanden sind (mindestens 1 von jeder).

Bedeutung: Mindestens 1 Ressource jedes Typs am Spielende haben.

OBS-12 · Ewiges Vermächtnis 📜

Effekte: +9 SP bei 3 oder mehr ausgespielten Vermächtniskarten.

Bedeutung: 3+ ausgespielte Vermächtniskarten am Spielende haben.