

Dieser Anhang besteht aus sieben Teilen. Im ersten Teil werfen wir einen genaueren Blick auf die Fähigkeiten der einzelnen Kolonien und weisen auf bestimmte Interaktionen hin. Im zweiten Teil findet ihr Tipps für eure ersten Partien. Der dritte Teil bietet eine Übersicht darüber, wie ihr an bestimmte Waren gelangen könnt. Der vierte Teil listet alle Gebäude und vor allem deren Baukosten auf, da sie ansonsten nur auf den Orten zu finden sind. Der fünfte Teil erklärt alle Orte im Detail. Im sechsten Teil sprechen wir namentlich unseren Dank an die Testspieler aus. Der siebte Teil bietet ein Stichwortverzeichnis für die Spielanleitung, damit ihr bei Fragen die entsprechenden Textstellen schneller findet.

### TEIL I – DIE KOLONIEN

Im Spiel könnt ihr diplomatische Beziehungen zu entfernten Kolonien aufbauen, um an wertvolle Sonderfähigkeiten zu gelangen. Auf die 4 bis 5 der 9 vorhandenen Kolonien, die in einer Partie verfügbar sein können, hat jeder Spieler gleichermaßen Zugriff.

Mit jeder Kolonie könnt ihr Beziehungen auf bis zu 4 Stufen aufbauen und euch dadurch mächtige Sonderfähigkeiten sichern. **Die Fähigkeiten der einzelnen Stufen bauen normalerweise aufeinander auf.** Wie viele Taler eine Stufe wert ist und was sie kostet, ist unabhängig von der Kolonie. Für die Wertung zählt nur die jeweils höchste Stufe, die ihr erreicht habt. Die Talerwerte und Kosten sind auf den Kolonietableaus abgebildet und in folgender Tabelle zusammengefasst:

Stufe	Kosten	Talerwert
	1  + 3  + 2 	2 
	1  + 1  + 1 	4 
	2  + 3  + 3  + 3 	8 
	2  + 2  + 2  + 1 	14 

Wir beschreiben nun die einzelnen Kolonien in alphabetischer Reihenfolge. Dabei gehen wir auch auf bestimmte Interaktionen ein.

#### KOLONIE DER ALCHEMISTEN

Sobald ihr Beziehungen zur **KOLONIE DER ALCHEMISTEN** aufbaut, könnt ihr Waren direkt beim Erhalt gegen andere Waren tauschen. Jede Stufe führt weitere Tauschmöglichkeiten hinzu. **Veredelte** Waren dürft ihr hierüber tauschen; **erzeugte** Waren sind davon grundsätzlich ausgeschlossen. Waren hin und her zu tauschen, ist nicht erlaubt.

Stufe	Tauschmöglichkeiten
	 →   → 
	 →   → 
	 →   → 
	–

Die vierte Stufe erweitert stattdessen eure Aktionsmöglichkeiten auf Märkten. Dort könnt ihr fortan als Aktion beliebig oft jeweils 3 beliebige Waren gegen 1 Werkzeug tauschen.










##### Beispiele:

- 1) Du gehst auf das Uferwäldchen. Von den 2 Holz, die du bekommst, kannst du eines oder beide sofort gegen Lehm tauschen.
- 2) Du hast die „Axt“ ausgespielt und gehst auf das Uferwäldchen. Du erhältst insgesamt 3 Holz, von denen du sofort beliebig viele gegen Lehm tauschen kannst (z. B. alle 3).
- 3) Im vorherigen Beispiel kannst du aber nicht 3 Holz in 3 Lehm und zurück in 3 Holz tauschen, um dann über die „Axt“ ein viertes Holz zu bekommen.
- 4) Du hast die „Axt“ ausgespielt und gehst auf den Amtsleiter. Dort erhältst du 1 Lehm, den du sofort gegen 1 Holz tauschst. Die „Axt“ bringt dir kein zweites Holz, da du das Holz nicht über den Ort selbst erhalten hast.
- 5) Du hast den „Spaten“ ausgespielt und gehst auf den Amtsleiter. Dort erhältst du insgesamt 2 Lehm. Diese kannst du teilweise oder ganz in Holz umtauschen. Hättest du auch die „Axt“, würde sie dir kein weiteres Holz bringen – siehe vorheriges Beispiel.

Die zweite Stufe der **KOLONIE DER ALCHEMISTEN** bringt zudem den Sonderbotschafter „Alchemist“ ins Spiel (siehe Seite 19 der Anleitung).

## KOLONIE DER ALTRUISTEN

Bei der **KOLONIE DER ALTRUISTEN** dreht sich alles um Almosen. Hier werdet ihr mit Waren beschenkt. Zu Beginn eures ersten Spielzuges pro Jahr könnt ihr euch eine Warensorte aussuchen und erhaltet von dieser die angegebene Zahl an Waren (im Zweifel die höhere Zahl). Mit jeder Stufe wachsen eure Wahlmöglichkeiten:

Stufe	Wahlmöglichkeiten	Erzeugt
	2  1 	–
	1  1 	1  pro Jahr
	1  1 	1  pro Jahr oder 1  pro Jahr
	1  2  2 	1  pro Jahr

### Anmerkungen:

- Mit der **KOLONIE DER ALCHEMISTEN** zusammen könnt ihr euch statt 2 Holz auch 2 Lehm nehmen, also 1 Lehm mehr als über die **KOLONIE DER ALTRUISTEN** allein.
- Die erzeugten Waren sind zur Erinnerung auch auf dem Botschafts-Plättchen abgebildet.





Außerdem fungiert die Botschaft der **KOLONIE DER ALTRUISTEN** ab Stufe II als Versorgungsgebäude und ab Stufe IV zudem als Produktionsgebäude. Da hier kein Kolonist arbeiten muss, erhöhen eure Manufakturen nicht die Zahl der erzeugten Waren.

*Beispiel: Auf Stufe IV erzeugt eure Botschaft der Kolonie der Altruisten entweder 2 Nahrung und 1 Werkzeug pro Jahr oder 1 Nahrung, 1 Kleidung und 1 Werkzeug pro Jahr. Diese Entscheidung trifft ihr am Ende jedes Jahres neu.*

Zudem erweitert die **KOLONIE DER ALTRUISTEN** euren Speicher einmalig um 1 Speicherplatz. Verwendet hierzu die Speichererweiterungen. Ab der zweiten Stufe bringt sie den Sonderbotschafter „Altruist“ ins Spiel (siehe Seite 19 der Anleitung).

## KOLONIE DER GELEHRTEN

Bei der **KOLONIE DER GELEHRTEN** dreht sich alles um Anschaffungen. Daher übernimmt ihre Botschaft die Funktionen des Gebäudes **BIBLIOTHEK**: Wenn ihr Anschaffungen zieht, sucht ihr euch aus 4 Karten 2 aus. Außerdem könnt ihr das Handkartenlimit überschreiten, wenn ihr eure Hand sofort danach auf 6 Karten reduziert. Folgende zusätzliche Fähigkeiten sind möglich:






Stufe	Sonderfähigkeit
	<b>In jeder Produktionsphase:</b> 2 Anschaffungen ziehen und 1 davon behalten
	<b>Unmittelbar nachdem du Anschaffungen auf Orten ziehst:</b> 1 Anschaffung ausspielen (mit <b>INSTITUT</b> sogar 2)
	Springen auf den Ort <b>ENTWICKLER</b> möglich
	Anschaffungen kosten dich kein Werkzeug mehr

**Anmerkung:** Die Sonderfähigkeit der ersten Stufe ist zur Erinnerung auch auf dem Botschafts-Plättchen abgebildet.

Die Fähigkeiten der Stufen I und II können nicht miteinander kombiniert werden, denn die Anschaffung stammt nicht von einem Ort. Die Fähigkeit der Stufe II gilt auch auf Märkten.

## KOLONIE DER GESANDTEN

Die **KOLONIE DER GESANDTEN** erleichtert euch die Bewegung über den Spielplan, indem sie euch einen weiteren Verwalter an die Seite stellt und eure Reichweite erhöht. Außerdem werden dem **DIPLOMAT** weitere Fähigkeiten zugewiesen.

Stufe	Vorteil	Diplomat
	+1 Verwalter	–
	<b>1x pro Halbjahr:</b> Abgabe → +1 Reichweite	Springen möglich
	+1 Reichweite	–
	–	+1  Marktaktionen

Auf Stufe II könnt ihr eure Reichweite **einmal pro Halbjahr** um 1 erhöhen, wenn ihr die Abgabe zahlt (*siehe KOLONIE DER LAGERISTEN für Möglichkeiten, die Abgabe zu reduzieren*). Auf Stufe III wird sie dauerhaft um 1 erhöht. Die Fähigkeit der Stufe II steht euch dann trotzdem noch zur Verfügung (*wodurch eure Reichweite sogar um 2 steigen kann*).

Auf Stufe II könnt ihr auf den Ort **DIPLOMAT** springen, als wäre er ein Markt. Wie üblich müsst ihr dort dann eine Aktion durchführen – dies kann auch eine Alternativaktion sein (*z. B. über die KOLONIE DER LORDS*). Auf Stufe IV bekommt ihr beim **DIPLOMAT** immer auch ein Werkzeug und könnt dort alternativ eine der Marktaktionen durchführen. Obwohl der **DIPLOMAT** dann de facto wie ein Markt funktioniert, ist er keiner: beispielsweise seid ihr dort nicht von der Abgabe befreit, wenn sich dort Mitspieler aufhalten.

## KOLONIE DER HÄNDLER

Die **KOLONIE DER HÄNDLER** erweitert die Märkte um eine weitere Aktionsmöglichkeit, die euch erlaubt, Waren einer Sorte in genau eine andere Sorte zu tauschen. Jede Stufe fügt neue Tauschmöglichkeiten hinzu.

- Waren **derselben** Stufe können im Verhältnis 1:1 getauscht werden.
- Waren einer niedrigeren Stufe können in Waren der **nächsthöheren** Stufe im Verhältnis 2:1 getauscht werden. Es ist nicht möglich, in eine noch höhere Stufe zu tauschen als die nächsthöhere.
- Waren höherer Stufen können in Waren einer **beliebigen niedrigeren** Stufe im Verhältnis 1:X getauscht werden. X beträgt dabei 1 mehr als der Unterschied der betroffenen Stufen (*z. B. wird von Stufe IV auf II im Verhältnis 1:3 getauscht*).

### Beispiele für Stufe III:

- 1) Du tauschst 3 Nahrung gegen 3 Lehm – selbe Stufe, daher 1:1.
- 2) Du tauschst 4 Lehm gegen 2 Bretter – nächsthöhere Stufe, daher 2:1.
- 3) Du tauschst 2 Kleidung gegen 2 Eisenerz – selbe Stufe, daher 1:1.
- 4) Du tauschst 1 Eisenerz gegen 3 Lehm – Stufe III auf I, daher 1:3.
- 5) Es ist nicht erlaubt, 3 Lehm gegen 1 Eisenerz zu tauschen. Eisenerz stammt nicht aus der nächsthöheren Stufe zu Lehm.
- 6) Derzeit darfst du nicht 2 Kleidung gegen 1 Eisen tauschen. Das geht erst, wenn du Stufe IV erreichst.

Stufe	Waren
I	
II	
III	
IV	

Die Waren, die ihr euch über die Kolonie der Händler ertauscht, könnt ihr sofort über die **KOLONIE DER ALCHEMISTEN** weitertauschen.

*Beispiel: Du hast Beziehungen zur Kolonie der Händler auf Stufe I und zur Kolonie der Alchemisten auf Stufe III. Du tauschst auf einem Markt 2 Holz gegen 2 Nahrung, die du sofort gegen 2 Eisenerz tauschen kannst. Über die Kolonie der Händler allein hättest du niemals Holz gegen Eisenerz tauschen können.*

## KOLONIE DER INDUSTRIELLEN

Die **KOLONIE DER INDUSTRIELLEN** erweitert euren Speicher und lässt euch in der Produktionsphase Waren veredeln. Ihr entscheidet selbst, wann genau ihr diese Sonderfähigkeit in der Produktionsphase nutzt – vor oder nachdem eure Gebäude Waren erzeugen. Es gilt für jedes Endprodukt nur der jeweils beste Tauschkurs (*und ersetzt alle vorhergehenden Kurse dieser Art*).

Stufe	Veredelung	Speicherausbau
I	2  → 1  (1x)	+1 Speicherplatz
II	2  → 1  (2x) 1  + 2  → 1  (1x)	–
III	1  + 1  → 1  (2x) 3  → 1  (1x)	+1 Speicherplatz
IV	1  → 1  (3x) 1  + 1  → 2  (2x) 3 bzw. 5  → 1 bzw. 2  (2x)	–

**Anmerkung:** Mit der **KOLONIE DER ALCHEMISTEN** zusammen könnt ihr die veredelten Bretter sofort gegen Ziegel tauschen und umgekehrt.

Außerdem fungiert die Botschaft der **KOLONIE DER INDUSTRIELLEN** wie eine **MANUFAKTUR**, aber nur für Produktionsgebäude (*nicht Versorgungsgebäude!*). Hier kann also ein Bauer, Bürger oder Kaufmann arbeiten und die Ergiebigkeit aller eigenen Produktionsgebäude um 1 Ware erhöhen, in denen dieselbe Art von Arbeitskraft arbeitet. Dies ist zur Erinnerung auch auf dem Botschafts-Plättchen abgebildet.

## KOLONIE DER LAGERISTEN

Bei der **KOLONIE DER LAGERISTEN** dreht sich alles um eure Lagerungsmöglichkeiten. Zunächst wird alles größer und am Ende verschmelzen Lager und Speicher zu einer Einheit. Von da an könnt ihr auch mit Waren aus dem Speicher bezahlen.

Bei allen Lagerausbauten gilt:

- Dreht die Lagerstätte auf die Rückseite bzw. legt die Grundlagererweiterung in die entsprechende Aussparung.
- Vorhandene Waren gehen nicht verloren. Nehmt sie kurz runter und legt sie anschließend auf das Plättchen zurück.





Außerdem erlaubt euch die **KOLONIE DER LAGERISTEN** ab Stufe II jederzeit im eigenen Spielzug die **Abgabe** zu entrichten, um eine Sonderaktion durchzuführen, in der ihr eine Lagerstätte gegen ein beliebiges Gebäude derselben Art von Arbeitskraft tauscht. Außer der Abgabe fallen keine weiteren Kosten an. Ihr könnt die Sonderaktionen auch mehrmals pro Spielzug nutzen, allerdings wird jedes Mal die Abgabe fällig. Da ihr beliebige Arbeitskräfte in euren **MANUFAKTUREN** einsetzen könnt, dürft ihr euch über diese Sonderaktion auch **MANUFAKTUREN** nehmen.

### Beachtet aber den Verlust der Lagerflächen!

Folgende Spielelemente können euch teilweise oder ganz von der Abgabe befreien:





- die **KOLONIE DER LORDS** ab Stufe II
- das Gebäude **ZOLLAMT** ab Epoche III
- die Anschaffungen „Automobile“ und „Passierschein“ aus Epoche I

Dadurch wird die Sonderaktion entsprechend günstiger oder gar kostenlos.

Stufe	Lagerausbau	Speicherausbau	Sonderaktion
	<b>Lagerschuppen:</b> 2 → 3 Lagerflächen	+3 Speicherplätze	–
	<b>Grundlager:</b> 3 → 6 Lagerflächen	–	<b>Abgabe:</b> Lagerschuppen → Bauerngebäude
	<b>Lagerhäuser:</b> 5 → 7 Lagerflächen	–	<b>Abgabe:</b> Lagerhaus → Bürgergebäude
	<b>Lagerhallen:</b> 9 → 13 Lagerflächen	Speicher wird Teil des Lagers	–

## KOLONIE DER LOHNDARBEITER

Beziehungen zur **KOLONIE DER LOHNDARBEITER** erleichtern euch den Einsatz eurer Arbeitskräfte. Fortan könnt ihr Kolonisten in ein Gebäude einsetzen, die für eine andere Art von Arbeitskraft vorgesehen sind. Das ist aber nicht immer ohne Weiteres möglich. Die Fähigkeiten der Stufen I und III dürft ihr nur nutzen, wenn euch gerade kein „richtiger“ Kolonist zur Verfügung steht. Die Fähigkeiten der Stufen II und IV könnt ihr hingegen jederzeit nutzen.

Stufe	Erlaubter Einsatz
	Bürger → Bauerngebäude, wenn gerade kein Bauer arbeitslos ist!
	max. 1 Bauer → Bürgergebäude
	Kaufmänner → Bürgergebäude, wenn gerade kein Bürger arbeitslos ist!
	max. 2 Bürger → Kaufmannsgebäude

*Beispiel: Wenn du gerade keinen arbeitslosen Bauern hast, kannst du auch einen Bürger in ein Bauerngebäude einsetzen und die Funktion des Gebäudes aktivieren. Ab Stufe II kannst du umgekehrt, einen Bauern in einem Bürgergebäude arbeiten lassen – egal, ob du noch arbeitslose Bürger hast oder nicht.*

**Wichtig!** Zieht ihr am Ende eines Jahres eine „falsch“ eingesetzte Arbeitskraft aus ihrem Gebäude ab, dürft ihr sie erst dann wieder „falsch“ einsetzen, wenn euch keine arbeitslosen Kolonisten der „richtigen“ Art mehr zur Verfügung stehen. Das gilt nach wie vor nicht für die Fähigkeiten II und IV.

Es besteht aber keine Pflicht, eine „falsch“ eingesetzte Arbeitskraft durch einen „richtigen“ Kolonisten auszutauschen, sobald einer wieder verfügbar ist. Einmal „falsch“ eingesetzte Arbeitskräfte können in ihren Gebäuden so lange arbeiten, bis ihr sie abzieht. Bei der Wertung zählen „falsch“ eingesetzte Arbeitskräfte ganz normal als die Arbeitskraft, die sie auch tatsächlich sind.

*Beispiel: Arbeitende Bauern sind immer 2 Taler wert, egal ob sie in einem Bauern- oder Bürgergebäude arbeiten. Umgekehrt sind Bürger immer 6 Taler wert, auch wenn sie in einem Bauerngebäude arbeiten. Ähnliches gilt für Kaufleute.*

Ein netter Nebeneffekt der **KOLONIE DER LOHNDARBEITER** besteht darin, dass ihr nun Höfe zu Wohnungen bzw. Wohnungen zu Häusern auch dann umbauen dürft, wenn gerade kein Kolonist „zu Hause“ ist. Voraussetzung dafür ist, dass ihr zu diesem Zeitpunkt keine arbeitslosen Bauern bzw. Bürger habt. Baut ihr eine Wohnstätte ohne anwesenden Kolonisten um, müsst ihr den neuen Kolonisten sofort versorgen. Tauscht dann nicht nur die Wohnstätte aus, sondern auch einen arbeitenden Kolonisten gegen den neuen (der dadurch automatisch „falsch“ eingesetzt ist).

Auf Stufe II könnt ihr **GUTSHÖFE** in **APPARTEMENTS** umbauen, also gleich 3 Bauern gegen 3 Bürger tauschen. Den Umbau führt ihr beim **BAUMEISTER** für Appartements durch. Die Baukosten für das **APPARTEMENT** bleiben gleich. Auch hier gilt: sofern ihr keine arbeitslosen Bauern habt, müssen die Bauern des **GUTSHOFS** nicht „zu Hause“ sein, wenn ihr die neuen (*arbeitenden*) Bürger sofort versorgt.

Wenn ihr die Fähigkeiten der **KOLONIE DER LOHNDARBEITER** nutzt, solltet ihr dabei beachten, dass eure **MANUFAKTUREN** immer nur auf die tatsächliche Art von Arbeitskraft achten.

*Beispiel: Du hast eine Försterei, in der ein Bürger arbeitet, und eine Manufaktur, in der ein Bauer arbeitet. Die Försterei erzeugt nach wie vor nur 2 Holz pro Jahr. Würde ein Bürger in der Manufaktur arbeiten, würde die Försterei 3 Holz erzeugen.*

Die zweite Stufe der **KOLONIE DER LOHNDARBEITER** bringt zudem den Sonderbotschafter „Lohnarbeiter“ ins Spiel (siehe Seite 19 der Anleitung).

## KOLONIE DER LORDS

Beziehungen zur **KOLONIE DER LORDS** machen euch das Leben auf dem Spielplan leichter, indem ihr fortan die Aktion des Ortes, auf den ihr zieht, ignorieren könnt. Stattdessen nehmt ihr euch eine Ware einer Sorte, die ihr freigeschaltet habt. Diese Sonderfähigkeit gilt jedoch **nicht auf Märkten!**

Die zweite Stufe befreit euch grundsätzlich von der Abgabe. Dabei spielt es keine Rolle, warum ihr die Abgabe entrichten müsstet.

Die dritte Stufe erlaubt euch **einmal pro Halbjahr** zu Beginn oder am Ende eures Spielzuges, die Positionen zweier benachbarter Orte zu vertauschen. Hierbei dürfen sich weder Verwalter noch Sonderbotschafter auf den vertauschten Orten befinden. (Diese Aktion ist eine eingeschränkte Form der Ortsaktion **AMTSRAT** aus Epoche IV.)

Die vierte Stufe schenkt euch immer auch 1 Werkzeug, wenn ihr die Aktion eines Ortes ignoriert und euch eine Ware aussucht. Das Werkzeug gibt es obendrein zur gewählten Ware.

Stufe	Wahlmöglichkeiten	Sonderfähigkeit
		–
		Befreiung von der Abgabe
		<b>1x pro Halbjahr:</b> 2 benachbarte freie Orte vertauschen
		+1  zur gewählten Ware

## TEIL II – TIPPS FÜR ANFÄNGER

Gerade in euren ersten Partien werdet ihr vermutlich viele Fehler machen. Um euch vor den größten Fehlern zu bewahren, bieten wir euch folgende lose Sammlung von Tipps an:

- Lagerraum ist sehr wertvoll: drei **LAGERSCHUPPEN** zu haben ist nie verkehrt.
- **FÖRSTEREIE**n sind anfangs wichtiger als **MULDEN**. Vor allem in späteren Epochen bietet es sich an, mindestens 3 **FÖRSTEREIE**n zu besitzen.
- Eine frühe **JAGDHÜTTE** häuft Nahrung an, mit der man die Abgabe zahlen kann. Später hilft sie bei der Versorgung eurer Arbeitskräfte.
- Behaltet ruhig ein paar Anschaffungen, die kein Werkzeug kosten, damit ihr an Werkzeug kommt, wenn ihr welches braucht. Beim **ENTWICKLER** erhaltet ihr nämlich zusätzlich 2 Werkzeuge, wenn ihr eine Karte spielt.
- Veredelt teure Waren vor billigeren (z. B. *Eisen noch vor Brettern und Ziegeln*), um Platz im Lager zu schaffen.
- Wenn ihr Beziehungen zu Kolonien aufbauen wollt, tut dies möglichst frühzeitig. Baut aber nicht allzu viele Beziehungen auf, sonst bekommt ihr in Epoche III Platzprobleme.
- Startspieler zu sein ist nicht so entscheidend. Allerdings könnt ihr euch dann die neuen Orte dahin legen, wo euer Verwalter gerade steht – das spart Spielzüge.
- Geldgebäude werden mächtiger, je mehr Epochen ihr spielt.
- Überlegt euch erst, was ihr bauen wollt, und sammelt dann die Waren dafür, nicht umgekehrt.

Folgende Tipps greifen insbesondere im Einführungsspiel und wenn ihr nur Epoche I spielt:

- Versucht am Ende 1-2 Bürger in **MANUFAKTUREN** einzusetzen. Sammelt dafür genügend Nahrung, denn ihr müsst die Bürger dann versorgen können.
- Baut möglichst viele **KNEIPEN**. Dadurch kommt ihr selten in Werkzeugnöte, da alle Gebäude, die ihr benötigt, wenige Werkzeuge kosten.
- Wer viele **GUTSHÖFE**, **FÖRSTEREIE**n und **MULDEN** baut, dem gehen schnell die Werkzeuge aus. Da bietet es sich an, parallel auf Anschaffungen zu setzen.
- Nahrung, die ihr über eure **JAGDHÜTTEN** erzeugt, könnt ihr über den **BÄCKER** oder bestimmte Marktkarten gut in Taler umwandeln.

## TEIL III – WIE KOMME ICH AN ...?

In diesem Teil erfahrt ihr, wie ihr an bestimmte Waren gelangt. Die Sonderbotschafter der Kolonien werden hierbei nicht berücksichtigt. Bei den Anschaffungen deutet Fettdruck auf dauerhafte Karten hin. Zahlen in Klammern geben an, wie viele dieser Spielelemente es gibt—keine Zahl bedeutet, dass es nur eins gibt. Alle Angaben sind alphabetisch sortiert.



<b>KLEIDUNG</b>	Ab Epoche III	Ab Epoche IV
<b>Anschaffungen</b>	Nadel und Zwirn <b>Webstuhl</b>	<b>Nähmaschinen</b> Stickmaschine <b>Weberei</b> <b>Webmaschine</b>
<b>Gebäude</b>	Schneiderei	Textilfabrik
<b>Kolonien</b>	Altruisten Händler Lords	Händler
<b>Marktkarten</b>	1 von 7	1 von 7
<b>Orte</b>	Weber	Schneider



<b>BRETT</b>	Ab Epoche I	Ab Epoche II	Ab Epoche III	Ab Epoche IV
<b>Anschaffungen</b>	Handsäge Holzsäge (2)	Fuchsschwanz Holzsäge (2) Spaltsäge	Holzsäge Säge	Holzsäge Säge
<b>Gebäude</b>				
<b>Kolonien</b>	Industrielle	Alchemisten Altruisten Händler Industrielle Lords	Händler	Altruisten Händler Industrielle
<b>Marktkarten</b>	1 von 7	2 von 7	2 von 7	2 von 7
<b>Orte</b>	Schreiner (2)	Schreiner		Tischler



<b>EISEN</b>	Ab Epoche III	Ab Epoche IV
<b>Anschaffungen</b>	Große Eisenschmelze Kleine Eisenschmelze	Eisenschmelze
<b>Gebäude</b>		
<b>Kolonien</b>		Altruisten Händler Industrielle Lords
<b>Marktkarten</b>	0 von 7	0 von 7
<b>Orte</b>	Eisenschmelzer	



<b>EISENERZ</b>	Ab Epoche II	Ab Epoche III	Ab Epoche IV
<b>Anschaffungen</b>	<b>Eisenspitzhacke</b> <b>Erzstollen</b>	Steinspitzhacke	<b>Erzbergwerk</b> Steinspitzhacke
<b>Gebäude</b>	Eisenmine		
<b>Kolonien</b>	Alchemisten Altruisten Händler Industrielle Lords	Händler	Altruisten Händler Industrielle
<b>Marktkarten</b>	2 von 7	2 von 7	2 von 7
<b>Orte</b>	Schreiner		Tischler



<b>KOHLE</b>	Ab Epoche III	Ab Epoche IV
<b>Anschaffungen</b>	Grill <b>Holzkohleofen</b> Holzmeiler	Grill (2) Kohlenmeiler
<b>Gebäude</b>		
<b>Kolonien</b>	Alchemisten Altruisten Händler Industrielle Lords	Händler Industrielle
<b>Marktkarten</b>	1 von 7	2 von 7
<b>Orte</b>	Kohlbrenner	Köhler



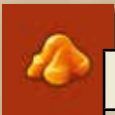
<b>ZIEGEL</b>	Ab Epoche I	Ab Epoche II	Ab Epoche III	Ab Epoche IV
<b>Anschaffungen</b>	Lehmfen Ruine (2)	<b>Brennofen</b> Ruine (2) Steinofen	Ofen Ruine	Ofen Ruine
<b>Gebäude</b>				
<b>Kolonien</b>		Alchemisten Altruisten Händler Industrielle Lords	Händler Industrielle	Altruisten Händler Industrielle
<b>Marktkarten</b>	0 von 7	1 von 7	1 von 7	2 von 7
<b>Orte</b>	Lehmbrenner	Tonbrenner		Ziegelbrenner



<b>TALER</b>	Ab Epoche I	Ab Epoche II	Ab Epoche III	Ab Epoche IV
<b>Anschaffungen</b>		<b>Dorfkapelle</b>		<b>Dorfkirche</b>
<b>Gebäude</b>	Kneipe	Theater	Zollamt	Kasino
<b>Kolonien</b>				
<b>Marktkarten</b>	7 von 7	7 von 7	7 von 7	7 von 7
<b>Orte</b>	Bäcker Bibliothekar Tagelöhner	Großbäcker	Weber	Amtsrat Schneider



<b>WERKZEUG</b>	<b>Ab Epoche I</b>	<b>Ab Epoche II</b>	<b>Ab Epoche III</b>	<b>Ab Epoche IV</b>
<b>Anschaffungen</b>	Amboss	Amboss (2) <b>Werkstatt</b> Werkzeugmacher	<b>Fleischerei</b> Schmiedeamboss Werkzeughändler	<b>Marktstand</b> Schmiedeamboss Werkzeughändler
<b>Gebäude</b>			Zollamt	
<b>Kolonien</b>				Alchemisten Altruisten Gesandte Händler Lords
<b>Marktkarten</b>	0 von 7	0 von 7	0 von 7	1 von 7
<b>Orte</b>	Entwickler	Schmied		Amtsrat Eisenschmied



<b>LEHM</b>	<b>Ab Epoche I</b>	<b>Ab Epoche II</b>	<b>Ab Epoche III</b>	<b>Ab Epoche IV</b>
<b>Anschaffungen</b>	Gästezimmer (2) Holzschaufel (2) <b>Spaten</b> <b>Tonmulde</b>		<b>Lehmulde</b>	<b>Eisenschaufeln (2)</b>
<b>Gebäude</b>	Mulde			
<b>Kolonien</b>	Alchemisten Altruisten Händler Lords	Händler	Händler	Händler
<b>Marktkarten</b>	4 von 7	4 von 7	3 von 7	1 von 7
<b>Orte</b>	Amtsleiter Lehmstich (2)	Lehmkuhle	Lehmgrube	Lehmgrube



<b>HOLZ</b>	<b>Ab Epoche I</b>	<b>Ab Epoche II</b>	<b>Ab Epoche III</b>	<b>Ab Epoche IV</b>
<b>Anschaffungen</b>	<b>Axt</b> <b>Biberbau</b> Gästezimmer (2) Steinaxt (2)		<b>Blattsäge</b>	<b>Eisenäxte (2)</b>
<b>Gebäude</b>	Försterei			
<b>Kolonien</b>	Alchemisten Altruisten Händler Lords	Händler	Händler	Händler
<b>Marktkarten</b>	4 von 7	4 von 7	3 von 7	2 von 7
<b>Orte</b>	<i>Tagelöhner</i> Uferwäldchen (2) Wäldchen (2)	Uferwald	Uferwald	Uferwald



<b>NAHRUNG</b>	<b>Ab Epoche I</b>	<b>Ab Epoche II</b>	<b>Ab Epoche III</b>	<b>Ab Epoche IV</b>
<b>Anschaffungen</b>	<b>Gemüsegarten</b>	Feuerstelle <b>Obstplantage</b> <b>Schlachtbänke</b>	<b>Fleischerei</b> Kochstelle	<b>Gewächshaus</b>
<b>Gebäude</b>	Jagdhütte		Jagdrevier	
<b>Kolonien</b>	Händler	Altruisten Händler Lords	Altruisten Händler	Händler
<b>Marktkarten</b>	3 von 7	2 von 7	2 von 7	2 von 7
<b>Orte</b>	Bäcker	Großbäcker		

## TEIL IV – DIE GEBÄUDE

Die folgende Tabelle listet alle Gebäude in alphabetischer Reihenfolge auf, so dass ihr alle Informationen an einem Ort findet. Die Spalte „Anz. Ex.“ gibt an, wie viele Exemplare dieses Gebäudes ihr auf eurem Gemeindeplan überhaupt haben dürft. Keine Angabe bedeutet, ihr dürft das entsprechende Gebäude beliebig oft besitzen.

Name	Epoche	Baukosten	Talerwert	Anz. Ex.	Effekttyp	Arbeitertyp	Effekt
Appartement	II	1  + 2  + 2	6				Bringt 2 zusätzliche Bürger.
Bibliothek	I	1  + 1  + 1	4	1			<b>BIBLIOTHEKAR:</b> ziehe 4 Karten, behalte 2 davon. Du darfst das Handkartenlimit temporär überschreiten.
Eisenmine	II	2  + 2  + 3	5				Erzeugt 2 Eisenerz pro Jahr.
Försterei	I	2  + 3					Erzeugt 2 Holz pro Jahr.
Gemeindehaus	III	3  + 3  + 3  + 3	22	1			Bringt 1 zusätzlichen Kaufmann. Schaltet die Randgebiete frei.
Gestüt	III	3  + 2  + 2  + 2	10	1			Erhöht deine Reichweite um 1.
Gutshof	I	1  + 3  + 1	4				Bringt 2 zusätzliche Bauern.
Haus	III	2  + 2  + 1  + 1	8				Ersetzt 1 Bürger durch 1 Kaufmann.
Hof	I	1  + 1	1				Bringt 1 Bauern.
Institut	II	3  + 2  + 2	6	1			Immer wenn du eine Anschaffung ausspielst, kannst du sofort danach höchstens eine weitere ausspielen.
Jagdhütte	I	3  + 2  + 1	3				Erzeugt 1 Nahrung pro Jahr.
Jagdrevier	III	3  + 4  + 2	7				Erzeugt 3 Nahrung pro Jahr.
Kasino	IV	3  + 3  + 2  + 2	10				Erzeugt 3 Taler pro Jahr.
Kneipe	I	1  + 1  + 1  + 1	4				Erzeugt 1 Taler pro Jahr.
Lagerhalle	IV	3  + 3  + 1	13	3			Bietet 9 Lagerflächen.
Lagerhalle*	IV	<b>KOLONIE DER LAGERISTEN</b>	13	3			Bietet 13 Lagerflächen.
Lagerhaus	II	2  + 1  + 1	5	3			Bietet 5 Lagerflächen.
Lagerhaus*	II	<b>KOLONIE DER LAGERISTEN</b>	5	3			Bietet 7 Lagerflächen.
Lagerschuppen	I	1  + 2	2	3			Bietet 2 Lagerflächen.
Lagerschuppen*	I	<b>KOLONIE DER LAGERISTEN</b>	2	3			Bietet 3 Lagerflächen.
Manufaktur	I	3  + 3  + 3	4				Erhöht die Ergiebigkeit aller Produktions- und Versorgungsgebäude mit derselben Art von Arbeitskraft.
Mulde	I	2  + 3	2				Erzeugt 1 Lehm pro Jahr.
Pension	III	2  + 1  + 1  + 1	6	2			Bringt 1 zusätzlichen Verwalter.
Schneiderei	III	3  + 2  + 2	5				Erzeugt 1 Kleidung pro Jahr.
Textilfabrik	IV	3  + 3  + 3  + 1	13				Erzeugt 3 Kleidung pro Jahr.
Theater	II	2  + 2  + 2  + 2	6				Erzeugt 2 Taler pro Jahr.
Wohnung	I	1  + 1	3				Ersetzt 1 Bauern durch 1 Bürger.
Zollamt	III	2  + 2  + 2  + 1	4	1			Befreit von der Abgabe. Bringt 1 Taler und 1 Werkzeug, wenn du auf einen Ort ziehst, der von Mitspielern besetzt ist.



## TEIL V – DIE ORTE

In diesem Teil erklären wir die Funktionen der einzelnen Orte. Die Orte sind alphabetisch sortiert. Das Zahnradsymbol gibt an, aus welcher Epoche der Ort stammt.

### Amtsleiter:



Beim **AMTSLEITER** erhaltet ihr die Startspielermarke sowie 1 Lehm. Denkt daran, dass ihr **erst am Ende des Jahres** Startspieler werdet. Bis dahin kann ein Mitspieler euch die Startspielermarke – und damit das Startspielerrecht – wieder abnehmen. Wer die Anschaffung „Spaten“ (Nr. 124) ausgespielt hat, bekommt hier gleich 2 Lehm. Der Sonderbotschafter „Altruist“ kann auf den Lehm des **AMTSLEITERS** zugreifen.



### Amtsrat:



Der **AMTSRAT** kommt zu Beginn von Epoche IV ins Spiel, indem er den **AMTSLEITER** ersetzt. Auch beim **AMTSRAT** gibt es die Startspielermarke, den Lehm aber nicht mehr. Stattdessen erhaltet ihr dort 1 Taler sowie 1 Werkzeug. Zusätzlich dürft ihr die Positionen zweiter beliebiger Orte vertauschen. Dazu müssen die Orte aber frei sein, d. h. es dürfen sich keine Figuren darauf befinden (*weder Verwalter noch Sonderbotschafter*).



### Bäcker:



Beim **BÄCKER** müsst ihr euch für eine von zwei Aktionen entscheiden. Entweder nehmt ihr euch einfach 2 Nahrung aus dem allgemeinen Vorrat und lagert diese ein, oder ihr gebt beliebig oft 2 Nahrung aus eurem Lager ab, um jeweils 1 Taler pro 2 Nahrung zu erhalten. Die gesamte Nahrung, die ihr verkaufen möchtet, muss sich zu Beginn der Aktion im Lager befinden. Ihr dürft nicht zwischen den Verkäufen Nahrung umlagern.



### Baumeister:



Für jedes Gebäude im Spiel gibt es einen eigenen **BAUMEISTER**-Ort. Dieser nennt euch die Baukosten sowie, ob ein anderes Gebäude umgebaut werden muss. Im Normalfall dürft ihr beliebig viele Exemplare dieses Gebäudes innerhalb derselben Aktion bauen, es sei denn es ist eine Obergrenze angegeben. Die Baukosten aller gebauten Exemplare müssen sich zu Beginn der Aktion in eurem Lager befinden. Ihr dürft nicht zwischen den Bauten Waren umlagern.



### Bibliothekar:



Beim **BIBLIOTHEKAR** bekommt ihr 1 Taler sowie 2 neue Anschaffungen vom Nachziehstapel auf die Hand. Wer bereits 5 bzw. 6 Anschaffungen auf der Hand hat und weder über eine **BIBLIOTHEK** noch über Beziehungen zur **KOLONIE DER GELEHRTEN** verfügt, darf nur 1 neue Anschaffung nachziehen bzw. diesen Ort gar nicht erst nutzen. Wer die Anschaffung „Ausbildung“ (Nr. 133) im Spiel hat, darf insgesamt 3 Anschaffungen nachziehen (*die Ausnahmen bleiben davon unberührt*). Wer seine Beziehungen zur **KOLONIE DER GELEHRTEN** auf Stufe II ausgebaut hat, kann zusätzlich 1 Anschaffung ausspielen (*mit aktivierten INSTITUT sogar 2*). Das Ausspielen erfolgt in diesem Fall nach dem Ziehen der neuen Karten und stellt jeweils eine eigene Aktion dar, die ihr im **selben** Spielzug durchführt.



### Diplomat:



Beim **DIPLOMATEN** baut ihr diplomatische Beziehungen zu entfernten Kolonien auf. Sämtliche Details dazu findet ihr in der Anleitung ab Seite 17. Details zu den einzelnen Kolonien findet ihr in Teil I dieses Anhangs.



### Eisenschmelzer:



Der **EISENSCHMELZER** ist mit Ausnahme der Anschaffungen und Kolonien der einzige Weg, an die Ware „Eisen“ zu gelangen. Hier könnt ihr innerhalb einer Aktion beliebig viel Eisen herstellen (*beachtet aber die Lagerungsregeln!*). Jedes Eisen kostet euch 2 Eisenerz sowie Heizmaterial für den Hochofen: entweder 6 Holz oder 1 Kohle. Diese Entscheidung trifft ihr bei jedem Eisen erneut. Holz zu verheizen ist zwar einfacher, aber teurer: beim **KOHLEBRENNER** erhaltet ihr nämlich Kohle für je 3 Holz.



### Eisenschmied:



Der **EISENSCHMIED** ersetzt den **SCHMIED** und stellt wie dieser Werkzeuge her. Jedes Eisen, das ihr hier zusammen mit 6 Holz oder 1 Kohle abgebt, bringt euch 6 Werkzeuge. Ihr dürft beliebig viele Werkzeuge innerhalb einer Aktion herstellen (*beachtet aber die Lagerungsregeln!*). Die Entscheidung, ob ihr 6 Holz oder 1 Kohle abgebt, trifft ihr bei jeder Umwandlung erneut. Beachtet, dass ihr beim **KOHLEBRENNER** Kohle aus jeweils 3 Holz herstellen könnt.



**Entwickler:**

Beim **ENTWICKLER** erhaltet ihr zunächst 2 Werkzeuge, bevor ihr eine Anschaffung aus eurer Hand ausspielen müsst. Letzteres ist Pflicht – es ist nicht erlaubt, sich nur die 2 Werkzeuge zu nehmen. Wer keine Anschaffung spielen kann, darf den **ENTWICKLER** gar nicht erst aufsuchen. Sobald ihr über ein aktiviertes **INSTITUT** verfügt, könnt ihr beim **ENTWICKLER** gleich 2 Anschaffungen ausspielen, und zwar eine nach der anderen. Jedes Ausspielen einer Karte ist eine eigene Aktion (*innerhalb desselben Spielzuges*), d. h. ihr dürft zwischendurch Waren umlagern. Der Sonderbotschafter „Altruist“ kann **nicht** auf die Werkzeuge des **ENTWICKLERS** zugreifen.

**Erzgrube:**

In der **ERZGRUBE** bekommt ihr genau 1 Eisenerz. Wer die Anschaffung „Eisenspitzhacke“ (Nr. 216) ausgespielt hat, bekommt hier gleich 2 Eisenerz.

**Erzmine:**

In der **ERZMINE** bekommt ihr genau 2 Eisenerz. Wer die Anschaffung „Eisenspitzhacke“ (Nr. 216) ausgespielt hat, bekommt hier gleich 3 Eisenerz.

**Großbäcker:**

Beim **GROSSBÄCKER** müsst ihr euch für eine von zwei Aktionen entscheiden. Entweder nehmt ihr euch einfach 3 Nahrung aus dem allgemeinen Vorrat und lagert diese ein, oder ihr gebt beliebig oft 2 Nahrung aus eurem Lager ab, um jeweils 1 Taler pro 2 Nahrung zu erhalten. Die gesamte Nahrung, die ihr verkaufen möchtet, muss sich zu Beginn der Aktion im Lager befinden. Ihr dürft nicht zwischen den Verkäufen Nahrung umlagern. Beachtet, dass der **GROSSBÄCKER** eine Nahrung mehr liefert als der **BÄCKER**, aber zum selben Kurs Nahrung ankauft.

**Kohlebrenner:**

Der **KOHLEBRENNER** stellt euch aus Holz Kohle her, und zwar im Verhältnis 3:1. Ihr könnt innerhalb einer Aktion beliebig viel Kohle herstellen (*beachtet aber die Lagerungsregeln!*).

**Köhler:**

Auch der **KÖHLER** stellt aus Holz Kohle her, und zwar im Verhältnis 5:2. Ihr könnt innerhalb einer Aktion beliebig viel Kohle herstellen (*beachtet aber die Lagerungsregeln!*).

**Lehmbrenner:**

Der **LEHMBRENNER** stellt Ziegel her. Pro Ziegel verlangt er 2 Lehm sowie 1 Holz. Ihr dürft innerhalb einer Aktion beliebig viele Ziegel herstellen (*beachtet aber die Lagerungsregeln!*).

**Lehmgrube:**

In der **LEHMGRUBE** bekommt ihr 3 Lehm. Wer die Anschaffung „Spaten“ (Nr. 124) ausgespielt hat, bekommt hier gleich 4 Lehm. Beachtet, dass die **LEHMGRUBE** aus Epoche IV einen **LEHMSTICH** ersetzt.

**Lehmkuhle:**

Die **LEHMKUHLE** liefert 2 Lehm. Wer die Anschaffung „Spaten“ (Nr. 124) ausgespielt hat, bekommt hier gleich 3 Lehm.

**Lehmstich:**

Den **LEHMSTICH** gibt es insgesamt zweimal. Hier bekommt ihr 2 Lehm. Wer die Anschaffung „Spaten“ (Nr. 124) ausgespielt hat, bekommt hier gleich 3 Lehm.

**Schmied:**

Der **SCHMIED** stellt aus Holz und Eisenerz Werkzeuge her. Abgesehen vom **ENTWICKLER**, ist er die erste Werkzeugquelle auf dem Spielplan. Ihr könnt innerhalb einer Aktion beliebig viele Werkzeuge herstellen (*beachtet aber die Lagerungsregeln!*). Für jedes Warenpaar Holz und Eisenerz, das ihr abgibt, bekommt ihr hier 2 Werkzeuge.



### Schneider:



Beim **SCHNEIDER** müsst ihr euch für eine von zwei Aktionen entscheiden. Entweder nehmt ihr euch einfach 3 Kleidung aus dem allgemeinen Vorrat und lagert diese ein, oder ihr gebt beliebig oft 2 Kleidung aus eurem Lager ab, um jeweils 1 Taler pro 2 Kleidung zu erhalten. Die gesamte Kleidung, die ihr verkaufen möchtet, muss sich zu Beginn der Aktion im Lager befinden. Ihr dürft nicht zwischen den Verkäufen Kleidung umlagern. Beachtet, dass der **SCHNEIDER** eine Kleidung mehr liefert als der **WEBER**, aber zum selben Kurs Kleidung ankauft.



### Schreiner:



Der **SCHREINER** stellt euch aus Holz Bretter her, und zwar im Verhältnis 2:1. Ihr könnt innerhalb einer Aktion beliebig viele Bretter herstellen (*beachtet aber die Lagerungsregeln!*).



### Tagelöhner:



Den **TAGELÖHNER** gibt es nur im Einführungsspiel. Dort ersetzt er den **DIPLOMATEN**. Das Symbol rechts unten auf dem Plättchen erinnert euch daran. Beim **TAGELÖHNER** erhaltet ihr 1 Holz und 1 Taler.



### Tischler:



Der **TISCHLER** ersetzt einen beliebigen **SCHREINER**, wenn er ins Spiel kommt. Er stellt aus Holz Bretter zu einem wesentlich besseren Kurs her als der **SCHREINER**, nämlich im Verhältnis 1:1. Ihr könnt innerhalb einer Aktion beliebig viele Bretter herstellen (*beachtet aber die Lagerungsregeln!*).



### Tonbrenner:



Der **TONBRENNER** stellt Ziegel her. Pro Ziegel verlangt er 1 Lehm sowie 1 Holz. Ihr dürft innerhalb einer Aktion beliebig viele Ziegel herstellen (*beachtet aber die Lagerungsregeln!*).



### Uferwald:



Der **UFERWALD** ersetzt ein **UFERWÄLDCHEN** und liefert euch 3 Holz. Wer die Anschaffung „Axt“ (Nr. 123) ausgespielt hat, bekommt hier gleich 4 Holz.



### Uferwäldchen:



Das **UFERWÄLDCHEN** gibt es insgesamt zweimal. Hier bekommt ihr 2 Holz. Wer die Anschaffung „Axt“ (Nr. 123) ausgespielt hat, bekommt hier gleich 3 Holz.



### Wald:



Der **WALD** ersetzt ein **WÄLDCHEN** und liefert 4 Holz. Wer die Anschaffung „Axt“ (Nr. 123) ausgespielt hat, bekommt hier gleich 5 Holz.



### Wäldchen:



Das **WÄLDCHEN** gibt es insgesamt zweimal. Hier bekommt ihr 2 Holz. Wer die Anschaffung „Axt“ (Nr. 123) ausgespielt hat, bekommt hier gleich 3 Holz.



### Weber:



Beim **WEBER** müsst ihr euch für eine von zwei Aktionen entscheiden. Entweder nehmt ihr euch einfach 2 Kleidung aus dem allgemeinen Vorrat und lagert diese ein, oder ihr gebt beliebig oft 2 Kleidung aus eurem Lager ab, um jeweils 1 Taler pro 2 Kleidung zu erhalten. Die gesamte Kleidung, die ihr verkaufen möchtet, muss sich zu Beginn der Aktion im Lager befinden. Ihr dürft nicht zwischen den Verkäufen Kleidung umlagern.



### Ziegelbrenner:



Der **ZIEGELBRENNER** ersetzt den **LEHMBRENNER**. Er stellt aus jedem Warenpaar Holz und Lehm gleich 2 Ziegel her (*also doppelt so viele wie der TONBRENNER*). Ihr dürft innerhalb einer Aktion beliebig viele Ziegel herstellen (*beachtet aber die Lagerungsregeln!*).



## TEIL VI – DANKSAGUNGEN

Ein so umfangreiches Projekt wie „Die Kolonisten“ wäre nicht möglich gewesen, würden uns nicht zahlreiche nette Menschen ihre Zeit zur Verfügung stellen. Diesen Menschen möchten wir unseren zutiefst empfundenen Dank aussprechen!

Zunächst danken wir allen Testspielern, insbesondere André Emkes,ANGES Fleischer, Agnieszka Kobiela, Andreas Karnbach, Christian Schrader, Frank Hommes, Gerald Francke, Grzegorz Kobiela, Hanno Girke, Hans Steinke, Jens Uffmann, Klemens Franz, Maren Bartholome, Markus Kraft, Martin Brumm, Michael Lang, Nils Rodefeld, Olaf Sieger, Sebastian Fleischer, Sören Paukstadt, Sören Schreiner, Stefan Schmitz, Stefan Stadler und Thalke Hilgen.

Weiter danken wir allen Korrekturlesern der Anleitungen, des Anhangs und sämtlicher anderer Spielmaterialien, die Text enthalten. Besonderer Dank gebührt hierbei Agnes Fleischer, Agnieszka Kobiela, Michael Wißner, Nadine Kühn, Ronny Vorbrod und Stefan Schmitz. Für das Korrekturlesen der englischen Versionen danken wir ganz herzlich Alex Yeager sowie Tony Boydell.

Besonders möchten wir uns bei Klemens Franz und seiner Gattin Andrea Kattinig für die tolle grafische Ausarbeitung des Spiels bzw. für das Setzen der Spielanleitungen bedanken. Stefan Stadler danken wir für die Begleitung dieses Projekts in seiner Anfangszeit. Die Redaktion übernahm Grzegorz Kobiela.

## TEIL VII – STICHWORTVERZEICHNIS

**Hinweis:** Fettdruck weist auf den Hauptartikel zum Thema hin.

- Abgabe **9**, 12  
Ablagestapel **6**, **16**, 17  
Aktion **7**, **8**, **12**  
Aktionsmöglichkeit **7**  
Alchemist **19**  
Altruist **19**, 21  
Anfangsort **9**  
Anschaffung **6**, 12, **16-17**  
• abwerfen **6**, **17**  
• ausspielen **12**, **17**  
• dauerhaft **16**, 17  
• limitiert **16**, 17  
• nachziehen **17**  
• sofortig **16**, 17  
Arbeitskraft **6**, **13**, 16  
• einsetzen **15**  
• entfernen **16**, **20**  
• neu verteilen **15**, **16**, **20**  
• versorgen **10**, **12**, **15**, **16**, **21**  
Austauschort **20**  
Bargeld **10**, 13, 22, 24  
Bauer **13**, 21  
Bauerngebäude **13**  
Baukosten **7**, **14**  
Bauplatz **4**, **14**  
Baustoff **7**, **10**, 22  
Baustoffort **7**, 10  
Bezahlen **9**, **11**, 12, 16, 21  
Beziehungen **17**, **18**  
• aufbauen **18**  
• ausbauen **18**  
Beziehungsstufe **18**  
Bibliothek **13**, **17**  
Bilanzkarte **4**, **22**  
Botschaft **5**, **18**  
Botschaftstaler **23**, 24  
Bürger **13**, 15, 21, 22  
Bürgergebäude **13**  
Diplomat **8**, **18**  
Diplomatie **17**  
Einschränkung **7**, **8**, 17  
Entwickler **8**, **10**, **17**  
Epoche **1**, **6**  
• Anfang **6**  
• Ende **22**  
• Start in späterer **23**  
Epochenkarte **4**, **6**  
Epochennummer **18**  
Ergiebigkeit **16**  
Gebäude **4**, **7**, **13-16**, 20  
• aktivieren **15**  
• aufwerten **14-15**  
• bauen **7**, **14**  
• überbauen **14**  
• umbauen **7**, **14-15**  
Gebäudetaler **23**  
Geldgebäude **10**, **13**, 16, 23  
Gemeindehaus **4**, **14**  
Gemeindeplan **4**, 23, 24  
Gestüt **8**, 19  
Gleichstand **22**  
Grundlager **4**, **10**, 13  
Grundlagererweiterung **5**  
Halbjahr **6**, **7**, 19  
Handkarte **6**, **16-17**  
• abwerfen **6**, **17**  
• ausspielen **12**, **17**  
• nachziehen **17**  
Handkartenlimit **17**  
Institut **12**, 15, **17**  
Jahr **6**, 13  
• Anfang **6**, 17  
• Ende **10**, 15, 16, 18, **20**, 23, 24  
Kaufmann **13**, 15, 21, 22  
Kaufmannsgebäude **13**  
Kolonie **1**, 5, 6, 9, 12, **17-18**, 24  
Kolonie der Alchemisten **5**, **17**, 19  
Kolonie der Altruisten **5**, 11, **17**, 19, 21  
Kolonie der Gelehrten **8**, **17**  
Kolonie der Gesandten **4**, 8, 9, **17**  
Kolonie der Händler **18**  
Kolonie der Industriellen **5**, 11, **18**  
Kolonie der Lageristen **5**, 10, 11, **18**  
Kolonie der Lohnarbeiter **5**, 13, **18**, 19  
Kolonie der Lords **7**, **18**, 19  
Kolonietableau **5**, 18, 19  
Kolonist **1**, **13**, 14, 15, 20, 23  
• arbeitslos **14**, **15**, 21, 22  
• neu verteilen **15**, 16, **20**  
• zu Hause **14-15**  
Lager **7**, **10**, 11, 21, 22, 23  
Lagerfläche **10**, 11, 13  
Lagerstätte **4**, **10**, **13**, 14  
Lagerungsart **11**, 16  
Lohnarbeiter **19**  
Manufaktur **13**, **16**  
Markt **5**, **6**, **7**, **8**, 9, 19  
Marktaktion **6**, **7**, **8**  
Marktkarte **6**, 7  
Nachbarort **7**  
Obergrenze **14**  
Ort 5-6, **7-8**, 20  
• anlegen **5**, **20**  
• austauschen **20**  
• besetzt **9**  
• vertauschen **20**  
Ortsaktion **7**, **12**, 19  
Pension **9**  
Produktionsgebäude **10**, 11, **13**, 15  
Produktionsphase **22**, 24  
Randgebiet **4**, 14  
Reichweite **7**, **8**, 19  
Rundenanzeiger **4**, 7  
Rundenkarte **4**, 6, 7  
Schmiede **4**, 10, 13, 22  
Sommerhalbjahr **7**  
Sonderbotschafter **5**, 9, **19**  
Sonderfähigkeit **9**, 12, 13, 16, 17  
Sondergebäude **13**  
Speicher **4**, **10-11**, 13, 21, 22, 23  
Speichererweiterung **5**, 10-11  
Speicherplatz **5**, **10-11**  
Spielplan **5**, 6, 7, 20, 23  
Spielstand speichern **24**  
Spielzug **6**, **7**, 8, 9, 12, 19  
Springen **8**, 19  
Startort **5**  
Startspieler **5**, 6, 7, **20**, 23, 24  
Startspielermarke **5**, **20**, 24  
Startspielerwechsel **20**  
Stufe **6**, **17-18**  
Taler **1**, **10**, 12, 13, 18, 22, 23, 24  
Talerwert **10**, 16, 18, 22, 23  
Übersichtskarte **6**, 9, 23  
Unterversorgung **21**, 24  
Veredler **8**, 10, 12  
Verkauf **7**  
Versorger **7**  
Versorgungsbedarf **21**, 22  
Versorgungsgebäude **10**, 11, **13**, 15  
Versorgungsgut **9**, **10**, 13, 19, 21, 22  
Versorgungsphase **19**, **20-21**, 24  
Versorgungsvolumen **21**, 22  
Verwalter **4**, 7, **8-9**, 19  
• bewegen **7**, **8-9**  
• mehrere **4**, **9**  
• ziehen **7**, **8-9**  
Ware **4**, 6, 7-8, **10**, 13, 16, 20, 23, 24  
• abgeben **11**, 19  
• abwerfen **11**, 14, 20, 21, 22  
• aufwerten **10**  
• bezahlen **9**, **11**, 12  
• einlagern **7**, **11**  
• entfernen **16**  
• erzeugen **6**, **13**, **22**  
• lagern **10**, 13  
• nehmen **7**, 19  
• nutzen **11**, 14  
• speichern **11**  
• tauschen **8**  
• umlagern **11**, 12, 14, 15  
• veredeln **8**, 11  
• verkaufen **7**  
• verschieben **11**, 12, 20  
• vertauschen **11**  
• verzichten **8**, 21, 22  
• zwischenspeichern **11**, 15  
Warentaler **23**  
Werkzeugkasten **4**, **10**, 22  
Wertung **22**, 23, 24  
Wertungsblock **22**, 24  
Winterhalbjahr **7**, 20  
Wohnstätte **13**, 14, 15, 20, 23  
Zielort **8**, 9  
Zuschuss **7**, 8  
Zwischenspeicher **10**, **11-12**, 21, 22, 23