



## MILITÄR

8-8-4



Wirf ab.

Jeder Spieler (auch du) wirft 1 desselben Bereichs ab.



## RELIGION

8-8-0



Nachziehlimit +2

Nimm alle eines Spielers. Gib ihm dieselbe Anzahl an Karten zurück.



## WIRTSCHAFT

4-4-8



Wirf ab, spiele .

Blockiere 1 Bereich eines Spielers. Er darf dort in seinem nächsten Zug keine Karten hinzufügen.



## WISSENSCHAFT

4-8-8



Tausche gegen .

Ziehe 5 , dann wirf 5 ab.



## KULTUR

4-4-8



Kopiere einen dauerhaften Effekt.



## UTOPIA

0-0-16



Nimm .

Erhöhe die erforderliche Kartenanzahl für einen Vorherrschafts-Sieg in einem Bereich um 1.



## MILITÄR

8-8-4



Wirf  ab.

Jeder Spieler (auch du) wirft 1  desselben Bereichs ab.



## RELIGION

8-8-0



Nachziehlimit +2

Nimm alle  eines Spielers. Gib ihm dieselbe Anzahl an Karten zurück.



## WIRTSCHAFT

4-4-8



Wirf  ab, spiele .

Blockiere 1 Bereich eines Spielers. Er darf dort in seinem nächsten Zug keine Karten hinzufügen.



## WISSENSCHAFT

4-8-8



Tausche  gegen .

Ziehe 5 , dann wirf 5  ab.



## KULTUR

4-4-8



Kopiere einen dauerhaften Effekt.



## UTOPIA

0-0-16



Nimm .

Erhöhe die erforderliche Kartenanzahl für einen Vorherrschafts-Sieg in einem Bereich um 1.



## MILITÄR

8-8-4



Wirf ab.

Jeder Spieler (auch du) wirft 1 desselben Bereichs ab.



## RELIGION

8-8-0



Nachziehlimit +2

Nimm alle eines Spielers. Gib ihm dieselbe Anzahl an Karten zurück.



## WIRTSCHAFT

4-4-8



Wirf ab, spiele .

Blockiere 1 Bereich eines Spielers. Er darf dort in seinem nächsten Zug keine Karten hinzufügen.



## WISSENSCHAFT

4-8-8



Tausche gegen .

Ziehe 5 , dann wirf 5 ab.



## KULTUR

4-4-8



Kopiere einen dauerhaften Effekt.



## UTOPIA

0-0-16



Nimm .

Erhöhe die erforderliche Kartenanzahl für einen Vorherrschafts-Sieg in einem Bereich um 1.



## MILITÄR

8-8-4



Wirf  ab.

Jeder Spieler (auch du) wirft 1  desselben Bereichs ab.



## RELIGION

8-8-0



Nachziehlimit +2

Nimm alle  eines Spielers. Gib ihm dieselbe Anzahl an Karten zurück.



## WIRTSCHAFT

4-4-8



Wirf  ab, spiele .

Blockiere 1 Bereich eines Spielers. Er darf dort in seinem nächsten Zug keine Karten hinzufügen.



## WISSENSCHAFT

4-8-8



Tausche  gegen .

Ziehe 5 , dann wirf 5  ab.



## KULTUR

4-4-8



Kopiere einen dauerhaften Effekt.



## UTOPIA

0-0-16



Nimm .

Erhöhe die erforderliche Kartenanzahl für einen Vorherrschafts-Sieg in einem Bereich um 1.