

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

EDITION I - DAS BASISSPIEL

**Erstes Spiel**

Burggraben (2), Keller (2), Dorf (3), Holzfäller (3), Werkstatt (3), Miliz (4), Schmiede (4), Umbau (4), Markt (5), Mine (5)

**Großes Geld**

Kapelle (2), Kanzler (3), Bürokrat (4), Festmahl (4), Geldverleiher (4), Thronsaal (4), Laboratorium (5), Markt (5), Mine (5), Abenteurer (6)

**Interaktion**

Burggraben (2), Dorf (3), Kanzler (3), Bürokrat (4), Dieb (4), Miliz (4), Spion (4), Bibliothek (5), Jahrmarkt (5), Ratsversammlung (5)

**Im Wandel**

Kapelle (2), Keller (2), Dorf (3), Holzfäller (3), Werkstatt (3), Dieb (4), Festmahl (4), Gärten (4), Hexe (5), Laboratorium (5)

**Dorfplatz**

Keller (2), Dorf (3), Holzfäller (3), Bürokrat (4), Schmiede (4), Thronsaal (4), Umbau (4), Bibliothek (5), Jahrmarkt (5), Markt (5)

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG I - SEASIDE

**Auf hoher See**

Embargo (2), Hafen (2), Ausguck (3), Schmuggler (3), Insel (4), Karawane (4), Piratenschiff (4), Bazar (5), Entdecker (5), Werft (5)

**Geheime Pläne**

Leuchtturm (2), Perlentäucher (2), Botschafter (3), Fischerdorf (3), Lagerhaus (3), Beutelschneider (4), Außenposten (5), Schatzkarte (4), Taktiker (5), Werft (5)

**Schiffswracks**

Eingeb.dorf (2), Perlent. (2), Lagerhaus (3), Schmuggler (3), Müllwerter (4), Navigator (4), Seehexe (4), Geisterschiff (5), Handelsschiff (5), Schatzkammer (5)

**Griff nach den Sternen (mit Basisspiel)**

Keller (2), Ausguck (3), Dorf (3), Beutelschneider (4), Seehexe (4), Spion (4), Geisterschiff (5), Ratsversammlung (5), Schatzkarte (4), Abenteurer (6)

**Wiederholungen (mit Basisspiel)**

Perlentäucher (2), Kanzler (3), Werkstatt (3), Karawane (4), Miliz (4), Piratenschiff (4), Außenposten(5), Entdecker(5), Jahrmarkt(5), Schatzkammer(5)

**Geben und Nehmen (mit Basisspiel)**

Hafen (2), Botschafter (3), Fischerdorf (3), Schmuggler (3), Geldverleiher (4), Insel (4), Müllwerter (4), Bibliothek (5), Hexe (5), Markt (5)

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG III - BLÜTEZEIT

**Anfänger**

Wachturm (3), Arbeiterdorf (4), Denkmal (4), Abenteurer (5), Gesindel (5), Königliches Siegel (5), Leihhaus (5), Halsabschneider (6), Ausbau (7), Bank (7)

**Freundliche Interaktion**

Handelsroute (3), Arbeiterdorf (4), Bischof (4), Gewölbe (5), Königliches Siegel (5), Schmuggelware (5), Stadt (5), Hort (6), Kunstschmiede (7), Hausierer (8)

**Große Aktionen**

Lohn (3), Steinbruch (4), Talisman (4), Gesindel (5), Gewölbe (5), Münzer (5), Stadt (5), Großer Markt (6), Ausbau (7), Königshof (7)

**Haufenweise Geld (mit Basisspiel)**

Geldverleiher (4), Spion (4), Abenteurer (5), Königliches Siegel (5), Münzer (5), Laboratorium (5), Mine (5), Großer Markt (6), Abenteurer (6), Bank (7)

**Die Armee des Königs (mit Basisspiel und Intrige)**

Burggraben (2), Handlanger (2), Dorf (3), Bürokrat (4), Spion (4), Gesindel (5), Gewölbe (5), Ratsversammlung (5), Ausbau (7), Königshof (7)

**Ein gutes Leben (mit Basisspiel)**

Keller (2), Dorf (3), Kanzler (3), Bürokrat (4), Denkmal (4), Gärten (4), Leihhaus (5), Quacksalber (5), Schmuggelware (5), Hort (6)

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

EDITION II - DIE INTRIGE

**Siegestanz**

Handlanger (2), Große Halle (3), Maskerade (3), Brücke (4), Eisenhütte (4), Späher (4), Anbau (5), Herzog (5), Adlige (6), Harem (6)

**Geheime Pläne**

Handlanger (2), Armenviertel (3), Trickser (3), Verwalter (3), Eisenhütte (4), Verschwörer (4), Handelsposten (5), Saboteur (5), Tribut (5), Harem (6)

**Beste Wünsche**

Burghof (2), Armenviertel (3), Maskerade (3), Verwalter (3), Wunschbrunnen (3), Kupferschmied (4), Späher (4), Anbau (5), Handelsposten (5), Kerkermeister (5)

**Demontage (mit Basisspiel)**

Geheimkammer (2), Trickser (3), Bergwerk (4), Brücke (4), Dieb (4), Spion (4), Thronsaal (4), Umbau (4), Kerkermeister (5), Saboteur (5)

**Eine Hand voll (mit Basisspiel)**

Burghof (2), Kanzler (3), Verwalter (3), Bürokrat (4), Miliz (4), Kerkermeister (5), Lakai (5), Mine (5), Ratsversammlung (5), Adlige (6)

**Unterebene (mit Basisspiel)**

Handlanger (2), Keller (2), Maskerade (3), Verwalter (3), Baron (4), Bibliothek (5), Hexe (5), Jahrmarkt (5), Lakai (5), Adlige (6)

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG II - DIE ALCHEMISTEN

**Verbotene Künste (mit Basisspiel)**

Keller (2), Universität (2), Vertrauter (3), Dieb (4), Gärten (4), Thronsaal (4), Laboratorium (5), Lehrling (5), Ratsversammlung (5), Besessenheit (6)

**Quacksalber (mit Basisspiel)**

Apotheker (2), Keller (2), Kräuterkundiger (2), Verwandlung (\*), Alchemist (3), Kanzler (3), Golem (4), Miliz (4), Schmiede (4), Jahrmarkt (5)

**Chemiestunde (mit Basisspiel)**

Burggraben (2), Universität (2), Alchemist (3), Holzfäller (3), Stein der Weisen (3), Bürokrat (4), Golem (4), Umbau (4), Hexe (5), Markt (5)

**Diener (mit Intrige)**

Handlanger (2), Vision (2), Verwandlung (\*), Weinberg (\*), Große Halle (3), Verwalter (3), Golem (4), Verschwörer (4), Lakai (5), Besessenheit (6)

**Geheime Forschungen (mit Intrige)**

Kräuterkundiger (2), Universität(2), Armenviertel (3), Maskerade (3), Stein d. Weisen (3), Vertrauter(3), Brücke (4), Kerkermeister (5), Lakai (5), Adelige (6)

**Töpfe, Tränke, Trottel (mit Intrige)**

Apotheker (2), Vision (2), Wunschbrunnen (3), Baron (4), Eisenhütte (4), Golem (4), Kupferschmied (4), Handelsposten (5), Lehrling (5), Adelige (6)

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG III - BLÜTEZEIT

**Pfade zum Sieg (mit Intrige)**

Handlanger (2), Armenviertel (3), Baron (4), Bischof (4), Denkmal (4), Anbau (5), Leihhaus (5), Harem (6), Halsabschneider (6), Hausierer (8)

**All Along the Watchtower (mit Intrige)**

Handlanger (2), Große Halle (3), Handelsroute (3), Wachturm (3), Bergwerk (4), Brücke (4), Talisman (4), Gewölbe (5), Kerkermeister (5), Hort (6)

**Glücksritter (mit Intrige)**

Trickser (3), Wunschbrunnen (3), Brücke (4), Kupferschmied (4), Gewölbe (5), Tribut (5), Ausbau (7), Bank (7), Königshof (7), Kunstschmiede (7)