

Hyperborea - Übersicht Technologie-Karten (Seite 1 von 3) - Keine Gewähr für korrekte Interpretation

Kat	SP	Art	Name (Sortiermerkmal)	Funktion (man darf Effekte, die einen selbst betreffen, auch nur teilweise oder gar nicht nutzen)
III	1		Alchemie	PFLICHT-EFFEKTE: Du darfst 1 Würfel aus dem Beutel ziehen und in deinen verfügbaren Bereich legen. Entferne 1 bunten Würfel (nicht grau) von deinem Tableau oder einer verbess. Technologie in allg. Vorrat. Nimm 1 bunten Würfel aus dem allg. Vorrat und setze ihn auf den zuvor geleerten Platz. Erhalte 1 blauen Entwicklungs-Fortschritt.
III	1	perm	Ältestenrat	Immer wenn du mind. 1 Entwicklungs-Fortschritt erhältst, erhalte 1 weiteren dazu.
III	2		Architektur	Du darfst 2 Würfel aus dem Beutel ziehen und in deinen verfügbaren Bereich legen. Verteile 2 Entwicklungs-Fortschritte auf 1 - x deiner Reihen.
III	1		Archive des Wissens	Nimm 1 verbesserte Technologie aus der Auslage.
III	1		Armbrüste	Erhalte 1 Fernkampf-Punkt.
II	0		Außenposten	Du darfst 1 neue Spielfigur zu einer deiner Spielfiguren dazustellen. Erhalte 1 LILA Entwicklungs-Fortschritt.
IV	2		Barrikaden	Erhalte 2 Festungs-Punkte, womit du 2 Festungen zu eigenen Spielfiguren stellst.
IV	1	perm	Bastionen	Zu Beginn des Zuges: Du darfst 2 Festungen zu eigenen Spielfiguren platzieren.
I	1		Befestigungsanlagen	Erhalte 2 Festungs-Punkte, womit du 2 Festungen zu eigenen Figuren stellst.
III	1		Belagerungsmaschinen	Erhalte 1 Fernkampf-Punkt.
IV	1		Bergbau	Erhalte 2 Edelsteine.
I	2		Berittene Untiere	Erhalte 2 Angriffs-Punkte und 1 Bewegungs-Punkt.
IV	1		Bestechung	PFLICHT-EFFEKTE: Entferne 1 bunten Würfel (nicht grau) von deinem Tableau / Technologien, ggf. auch der gerade genutzte und lege ihn in den allgemeinen Vorrat. Erhalte 1 Edelstein.
I	1		Bogenschützen	Erhalte 1 Fernkampf-Punkt.
IV	2		Bürokratie	Du darfst 1 Würfel aus dem Beutel ziehen und in deinen verfügbaren Bereich legen.
III	0		Diplomatie	Du darfst 3 Würfel aus dem Beutel ziehen und in deinen verfügbaren Bereich legen. Jeder Gegner, der mind. 1 Spielfigur auf dem selben Feld bzw. benachbart zu 1 deiner Figuren (Feld) hat, darf auch 1 Würfel aus seinem Beutel ziehen und in seinen verfügbaren Bereich legen. Erhalte 1 blauen Entwicklungs-Fortschritt.
I	2		Fliegende Kriegs-Reittiere	Erhalte 1 Angriffs-Punkt und 2 Fliegende Bewegungs-Punkte.
I	2		Fliegende Reittiere	Erhalte 1 Flugbewegungs-Punkt.
I	1	perm	Fliegende Schiffe	Immer wenn du mind. 1 Bewegungs-Punkt erhältst, wird dieser zu 1 Flugbewegungs-Punkt.
II	2		Friedensverträge	Setze 2 neue Spielfiguren in deiner Heimatregion ein, d.h., auf einem Feld mit Stadt, aber dort außerhalb. Jeder Gegner, der mind. 1 Spielfigur auf dem selben Feld bzw. benachbart zu 1 deiner Figuren (Feld) hat, setzt auch 1 neue Spielfigur dort ein, wo er eine eigene Figur stehen hat.
I	1		Fuhrwerke	Erhalte 2 Bewegungs-Punkte.

Hyperborea - Übersicht Technologie-Karten (Seite 2 von 3) - Keine Gewähr für korrekte Interpretation

Kat	SP	Art	Name (Sortiermerkmal)	Funktion (man darf Effekte, die einen selbst betreffen, auch nur teilweise oder gar nicht nutzen)
III	2		Geheimagenten	Du darfst 1 beliebigen Effekt einer (kompletten) verbesserten Technologie eines Mitspielers nutzen. Verteile 2 Entwicklungs-Fortschritte auf 1 - x deiner Reihen.
I	1		Gepanzerte Mastodonten	Erhalte 2 Bewegungs-Punkte. Erhalte 2 Festungs-Punkte, womit du 2 Festungen zu eigenen Figuren stellst.
IV	1		Gesetzbücher	Nimm 1 verbesserte Technologie aus der Auslage. Du darfst 1 Würfel aus dem Beutel ziehen und in deinen verfügbaren Bereich legen.
II	1		Grenzstädte	Setze 1 neue Spielfigur auf 1 Feld mit mind. 1 deiner Figuren ein. Jeder Gegner, der mind. 1 Spielfigur auf dem selben Feld bzw. benachbart zu 1 deiner Figuren (Feld) hat, setzt auch 1 neue Spielfigur dort ein, wo er eine eigene Figur stehen hat.
III	1	perm	Gutachten	Zu Beginn des Zuges: Du darfst 1 Würfel aus dem Beutel ziehen und in verfügbaren Bereich legen.
II	2		Handelsgesellschaften	Erhalte 2 Edelsteine. Jeder Gegner, der mind. 1 Spielfigur auf dem selben Feld bzw. benachbart zu 1 deiner Figuren (Feld) hat, erhält auch 1 Edelstein.
II	1	perm	Händlergilden	Immer wenn du mind. 1 Edelstein bekommst, erhalte 1 weiteren dazu.
IV	2	perm	Handwerkskunst	Immer wenn du mind. 1 Edelstein erhältst, bekommst du auch 1 beliebigen Entwicklungs-Fortschritt.
II	1		Heiligtümer	PFLICHT-EFFEKTE: Entferne 1 deiner Spielfiguren vom Spielplan in deinen Vorrat. Erhalte 1 Edelstein. Verteile 4 Entwicklungs-Fortschritte auf 1 - x deiner Reihen.
I	2		Karawanen	Erhalte 3 Bewegungs-Punkte.
IV	2		Kartografie	Du darfst 1 Würfel a.d. Beutel ziehen und in deinen verfügbaren Bereich legen. Erhalte 1 Bewegungs-Punkt.
II	1		Klöster	PFLICHT-EFFEKTE: Nimm 1 eigene Spielfigur vom Spielplan in deinen Vorrat zurück. Nimm 1 beliebigen bunten Würfel (nicht grau) vom Vorrat und wirf ihn in deinen Beutel. Verteile 3 Entwicklungs-Fortschritte auf 1 - x deiner Reihen.
II	1	perm	Kolonisierung	Immer wenn du mind. 1 neue Spielfigur einsetzt, setzt du sie zu einer anderen eigenen Figur.
III	1		Kriegsschiffe	Erhalte 1 Fernkampf-Punkt. Erhalte 1 Bewegungs-Punkt.
II	1		Kunst	Erhalte 2 Edelsteine.
II	1		Marktplätze	Erhalte 1 Edelstein.
II	1		Militärische Eroberungen	Setze 1 neue Spielfigur in deiner Heimatregion ein, d.h., auf einem Feld mit Stadt, aber dort außerhalb. Erhalte 1 Edelstein.
II	2	perm	Musterung	Immer wenn du mind. 1 neue Spielfigur einsetzt, darfst du eine weitere einsetzen.
IV	1	perm	Mystik	Immer wenn du mind. 1 Edelstein erhältst, ziehe 1 Würfel a.d. Beutel. Lege ihn in deinen verfügbaren Bereich.
I	1	perm	Nomadentum	Immer wenn du mind. 1 Bewegungs-Punkt erhältst, erhalte 1 weiteren dazu.
I	2		Phalanx	Erhalte 1 Angriffs-Punkt. Erhalte 1 Festungs-Punkt, womit du 1 Festung zu 1 eigenen Figur stellst.
II	1		Plündern	PFLICHT-EFFEKT: Jeder Gegner mit mind. 1 Spielfigur auf selbem Feld / benachbart zu 1 deiner Figuren (Feld), verliert 1 Edelstein.

Hyperborea - Übersicht Technologie-Karten (Seite 3 von 3) - Keine Gewähr für korrekte Interpretation

Kat	SP	Art	Name (Sortiermerkmal)	Funktion (man darf Effekte, die einen selbst betreffen, auch nur teilweise oder gar nicht nutzen)
III	1		Riesige Büchereien	Erhalte 1 Entwicklungs-Fortschritt. Erhalte 1 Entwicklungs-Fortschritt auf einer anderen Reihe als zuvor.
I	1		Riesige fliegende Reittiere	Erhalte 2 Fliegende Bewegungs-Punkte.
II	1		Riesige Städte	Setze 1 neue Spielfigur in deiner Heimatregion ein, d.h., auf einem Feld mit Stadt, aber dort außerhalb.
II	2		Schatzkammern	Erhalte 1 Edelstein.
IV	1		Schmuggler	PFLICHT-EFFEKTE: Du ziehst 1 Würfel aus dem Beutel und legst ihn in deinen verfügbaren Bereich. Du legst 1 Würfel von deinem Tableau / verbesserte Technologie zurück in den Beutel. Die ggf. nun reduzierte Technologie kann durch spätere Ergänzung erneut aktiviert werden.
IV	1		Schwarzmarkt	Du darfst 1 Würfel aus dem Beutel ziehen und in deinen verfügbaren Bereich legen.
III	1		Spionage	Du darfst 1 beliebigen Effekt einer (kompletten) verbesserten Technologie eines Mitspielers nutzen.
III	2		Straßen und Brücken	Verteile 3 Entwicklungs-Fortschritte auf 1 - x deiner Reihen. Jeder Gegner, der mind. 1 Spielfigur auf dem selben Feld bzw. benachbart zu 1 deiner Figuren (Feld) hat, erhält auch 1 Entwicklungs-Fortschritt seiner Wahl.
I	1		Streitwagen	Erhalte 1 Angriffs-Punkt und 2 Bewegungs-Punkte.
IV	1		Technische Verbesserungen	PFLICHT-EFFEKTE: Entferne 1 grauen Würfel von deinem Tableau oder einer verbessersten Technologie in den allg. Vorrat. Nimm 1 bunten Würfel aus dem allg. Vorrat und lege ihn auf den gerade geleerten Platz.
II	1		Tempel	PFLICHT-EFFEKTE: Nimm 1 deiner Spielfiguren vom Spielplan in deinen Vorrat zurück. Erhalte 2 Edelsteine.
III	1	perm	Universitäten	Zu Beginn des Zuges: Erhalte 1 beliebigen Entwicklungs-Fortschritt.
IV	1		Untergehende Königreiche	Jeder Gegner, der mind. 1 Spielfigur auf dem selben Feld bzw. benachbart zu 1 deiner Figuren (Feld) hat, erhält 1 GRAUEN Würfel vom allgemeinen Vorrat und legt diesen in seinen Bereich "ungenutzt".
III	1		Unterwanderungen	Du darfst 1 beliebigen Effekt einer (kompletten) verbesserten Technologie eines Mitspielers nutzen. Du darfst 1 Würfel aus deinem Beutel ziehen und in deinen verfügbaren Bereich legen.
IV	2		Verrat	PFLICHT-EFFEKTE: Nimm 1 eigene Spielfigur vom Spielplan zurück in deinen Vorrat. Jeder Gegner, der mind. 1 Spielfigur auf selbem Feld/Nachbarfeld zu 1 deiner Figuren (Feld) hat, entfernt auch 1 seiner Figuren.
I	2		Waffenmeisterschaft	Erhalte 2 Angriffs-Punkte.
I	1		Waffenschmieden	Erhalte 1 Angriffs-Punkt.
I	2	perm	Waffenüberlegenheit	Immer wenn du mind. 1 Angriffspunkt erhältst, erhältst du 1 weiteren dazu.
IV	2		Wissensdiebstahl	PFLICHT-EFFEKTE: Erhalte 2 Entwicklungs-Fortschritte auf 1 - 2 Reihen deiner Wahl. Jeder Gegner, der mind. 1 Spielfigur auf selbem Feld/benachbart zu 1 deiner Figuren (Feld) hat, muss 1 Entwicklungs-Marker seiner Wahl um 1 Feld nach links bewegen. Er hat die Wahl, welcher Marker das ist.
III	1		Wohlstand	Verteile 2 Entwicklungs-Fortschritte auf 1 - x deiner Reihen. Erhalte 1 Edelstein.
IV	1		Zufluchtsstätten	Stelle 1 neue Spielfigur zu einer deiner schon platzierten dazu.