



### **Dahschur – Der Betrug des Baumeisters**

Inhalt: 4 Marmorplatten, eine je Spielerfarbe

Vorbereitung: Jeder der Mitspieler erhält die Marmorplatte in seiner Farbe.

Regel: Der Spieler kann, wenn er an der Reihe ist und die Aktion Prachtstraße wählt, seine Marmorplatte über eine der ausliegenden Marmorplatten legen und damit die Wertung beeinflussen.

---

### **Taschkent – Die neuen Waren**

Inhalt: eine neutrale Hütte, 4 Warensteine (2x gelb, 2x weiß)

Vorbereitung: Die neutrale Hütte wird zu den anderen gelegt. Die Warensteine werden auf das erste Feld der Karawane platziert (die beiden Reiter zu Pferd).

Regel: Der Spieler kann, wenn er seinen Kameltreiber auf das erste Feld zieht, anstatt dem Startspielerstein oder der Aktion mit den Handelsverbindungen einen der Warensteine zu sich nehmen. Gelbe und weiße Warensteine können in der Handelsrunde auf jedes freie Feld einer Hütte platziert und damit verkauft werden. Die auf der Hütte gezeigte Farbe ist somit egal. Es gilt weiterhin, dass nur eine Ware jeder Art in einer Hütte verkauft werden kann.

---

### **Global Warming – Lobbyarbeit**

Inhalt: 6 Holzwürfel mit Bohrung in verschiedenen Farben

Vorbereitung: Die Holzwürfel werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Regel: Der aktive Spieler hat nun weitere Aktionsmöglichkeiten, die er in seinem Zug wählen kann. Er darf einen der noch vorhandenen Holzwürfel zu sich nehmen. In einem nächsten Zug kann er als Aktionsmöglichkeit einen Holzwürfel auf einen seiner Bohrtürme stecken. Immer, wenn dieser Bohrturm fördert gelten folgende Besonderheiten:

- Pink: Der Spieler erhält zusätzliche 2 Zufriedenheitspunkte
- Schwarz: Der Spieler muss 1 Öl weniger abgeben
- Blau: Die Temperatur steigt um 2 Einheiten weniger an
- Rot: Der Spieler zieht 5 Karten und darf 2 davon behalten
- Gelb: Der Spieler kann zusätzlich eine gelbe Karte spielen
- Weiß: Der Spieler erhält 2 \$ mehr

### **Area 51 – Aliens**

Inhalt: 6 Meeple-Aufkleber und 6 Holzwürfel

Vorbereitung: Die Aufkleber werden auf die vorhandenen Meeple aufgeklebt und geben der eigenen Figur mehr Leben. Jeder Spieler erhält den Holzwürfel in seiner Farbe.

Regel: Wenn ein Spieler Karten an einen Bunker ablegt, so kann er seinen Holzwürfel auf eine der Karten ablegen und ihn somit markieren. Wird eine Kartenreihe aufgelöst (Einlagerung), so erhält der Spieler diese Karte (samt Holzwürfel) zurück, egal, wer die Einlagerung ausgelöst hat.

---

### **Exposaurus – Mehr Dinos**

Inhalt: 2 Dinosaurier (gelb und grün)

Vorbereitung: Die Spielfiguren werden neben dem Spielplan bereitgestellt.

Regel: Der Spieler, der als jeweils erster mehr gleiche Fossilien hat, als seine Gegner, erhält den gelben Dinosaurier und stellt ihn in die Mitte seines Museums.

Der Spieler, der als jeweils erster mehr gleiche Edelsteine hat, als seine Gegner, erhält den grünen Dinosaurier und stellt ihn in die Mitte seines Museums.

Man kann die Dinosaurier somit auch wieder verlieren, wenn ein Mitspieler mehr gleiche Fossilien bzw. mehr gleiche Edelsteine gesammelt hat.

Die Dinosaurier zählen am Spielende jeweils 2 Siegpunkte.

---

### **Adios Calavera – Der nette Nachbar**

Inhalt: 1 Holzscheibe mit Aufkleber

Vorbereitung: Der Nette Nachbar wird vor Spielbeginn schräg unterhalb vom Kerzenfeld platziert.

Regel: Der Nette Nachbar gehört allen, den Lebenden wie den Verstorbenen und zählt bei der Berechnung der Zugweite wie jede andere Figur mit. Jeder Spieler darf ihn bewegen. Doch nur nach dem eigenen Zug und nur um 1 Feld. Der Zug kann geradeaus oder diagonal erfolgen.

Durch den Anführer, den Kraftprotz, den Magneten oder die Stürmische kann der Nette Nachbar schon während des eigenen Zugs bewegt werden. Zusätzlich kann man ihn noch am Ende des eigenen Zuges bewegen. Er darf neben dem Ungewaschenen stehen.

Man darf den Netten Nachbarn nicht über eine Ziellinie bringen

### **Schwarzes Gold – Technology-Upgrade**

Inhalt: 4 schwarze Holzwürfel mit Bohrung

Vorbereitung: Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels einen schwarzen Holzwürfel, den er auf einen seiner Bohrtürme steckt.

Regel: Bei der Wertung in der zweiten Spielphase kann dieser Bohrturm auch die Ölfelder fördern, die orthogonal ZWEI Felder von ihm entfernt liegen.

---

### **Takamatsu - Die grüne Pagode + Der grüne Samurai**

Inhalt: 2 Spielsteine

Regel: Die grüne Pagode wird auf den niedrigsten Shogun neben dem Spielbrett gelegt und verdoppelt den Wert dieser Karte.

Der grüne Samurai - ein Einzelgänger - wird am Anfang des Spiels im Raum mit dem Wert +2 platziert. Er blockiert effektiv einen Raum, so dass er nicht betreten werden kann. Er geht automatisch zum nächsten freien Raum.

---

### **Manhattan TraffIQ – Empire State Building**

Inhalt: Holzspielstein und Aufkleber

Vorbereitung: Der Spielstein wird zunächst neben dem Spielplan bereitgelegt.

Regel: Mit dem Empire State Building kommt eine weitere taktische Variante hinzu. Es ist zunächst offen, wer das Gebäude auf dem Stadtplan platziert, aber wenn es einmal steht, werden sich alle Spieler für diesen Standort interessieren - denn die Kreuzungen um das Gebäude herum zählen in der Endabrechnung doppelt.

---

### **Outback Crossing – Die Nebel**

Inhalt: 6 Holzpfeile in Grau

Vorbereitung: Jeder Spieler erhält einen grauen Pfeil

Regel: Anstatt einen Pfeil in eigener Farbe abzulegen, kann der aktive Spieler auch seinen grauen Pfeil legen. Damit blockiert er eine mögliche Wertung der Mitspieler (graue Pfeile werden also nicht gewertet).

### **Weihnachtspinguine – Die speziellen Geschenke**

Inhalt: 4 pinke Holzspielsteine

Vorbereitung: Die pinken Geschenke werden zu den anderen (unter den Baum) gelegt.

Regel: Die pinkten Geschenke sind eine neue Farbe und sie zählen zum Schluss doppelt.

---

### **Turmbauer von Babylon – Die Pest**

Inhalt: 5 schwarze Spielchips

Vorbereitung: Jeder Spieler erhält einen schwarzen Chip

Regel: Der aktive Spieler kann seinen Chip auf einen Turm setzen und diesen damit für alle blockieren. Der Chip zählt als Teil - der Spieler muss ja 4 oder 5 Teile pro Zug verbauen.

---

### **HaiNoon – Fischschwarm**

Inhalt: 2 grüne Fische

Vorbereitung: Die Fische werden als Vorrat bereitgelegt.

Regel: Der Spieler kann als alternative Aktion zwei seiner Karten ablegen und erhält dann einen Fisch, den er auf seinen Taucher setzen und ihn damit schützen kann. Wird der Taucher von einem Hai attackiert, so frisst der Hai erst den Fisch. Der Fisch kommt sodann aus dem Spiel.

---

### **City Council – Der neue Ausschuss**

Inhalt: Wertungsübersicht + 5 Meeple Sticker (Arbeiter)

Vorbereitung: Die neue Wertungsübersicht wird zu den übrigen gelegt. Jeder Spieler beklebt einen seiner Mitarbeiter mit einem der Aufkleber.

Regel: Immer, wenn der besondere Mitarbeiter (mit Aufkleber) aktiv wird, erhält sein Eigentümer einen Einflusspunkt in einer beliebigen Kategorie - nicht im Entwicklungsdezernat (braun!)  
Kommt es zu einer Abstimmung im neuen Ausschuss, so gilt:

- Der Auslöser der Abstimmung (aktiver Spieler) erhält 1 Siegpunkt
- 1 Mitarbeiter = nichts
- 2 Mitarbeiter = +2 braune Einflusspunkte
- 3 Mitarbeiter = +4 braune Einflusspunkte