


SKYTHEN



NAME/SYMBOL	EFFEKT
	Wirf die obersten 2 Karten vom Zugstapel ab. Du ziehst 1  zurück. Hast du den -Status, stiehlt der Automa 1 .
<i>Eroberung</i>	Falls möglich, zahle 4  , um  zu erforschen. Andernfalls, falls möglich, erwirb  . Andernfalls erhalte 1  .
<i>Fortschritt</i>	Falls möglich, zahle 4  , um  zu erforschen. Andernfalls, falls möglich, erwirb  . Andernfalls erhalte 1  .
	Erhalte 1  . Lege diese  -Karte in den Spielbereich. Schicke 1 Karte vom Markt ins Exil.
	Wirf die obersten 2 Karten vom Zugstapel ab. Erhalte 2  . Lege diese Karte in die Geschichte.
	Ist mind. 1  im eigenen Spielbereich, erhalte 1  pro  im eigenen Spielbereich. Andernfalls erforsche  .
	Falls möglich, lege 1  aus dem Abwurfstapel zurück. Andernfalls erforsche  und lege diese Karte in die Geschichte.
<i>Andere</i>	Falls möglich, lege 1  aus dem Abwurfstapel zurück. Andernfalls, falls möglich, erwirb  . Andernfalls lege diese Karte in die Geschichte.



SKYTHEN



NAME/SYMBOL	EFFEKT
	Erhalte 1 pro im eigenen Spielbereich. Lege diese Karte in die Geschichte.
<i>Ehre</i>	Falls möglich, gib 3 auf, um die oberste -Karte zu nehmen. Andernfalls lege die oberste Karte vom Dynastiestapel auf den Abwurfstapel.
	Falls möglich, lege 1 aus dem Abwurfstapel zurück. Lege diese Karte in die Geschichte.
	Erhalte 1 . Lege diese -Karte in den Spielbereich. Schicke 1 Karte vom Markt ins Exil.
	Falls möglich, zahle 5 , um zu erforschen. Andernfalls wirf die oberste Karte vom Zugstapel ab. Lege diese Karte in die Geschichte.
	Erhalte 2 . Du wirfst 1 Karte ab.
	Erhalte 1 . Lege diese Karte in die Geschichte.
<i>Anderere</i>	Falls möglich, zahle 3 , um zu erforschen, und lege diese Karte in die Geschichte. Andernfalls erhalte 1 und erwirb falls möglich .