

DIE
SIEDLER
— VON CATAN —

THEMEN-SET ZUM
KARTENSPIEL
FÜR ZWEI SPIELER

**!!ACHTUNG!!
INOFFIZIELLES
THEMEN-SET**

**MYTHOLOGIE &
NATURGEWALTEN**



MYTHOLOGIE UND NATURGEWALTEN

Der Legende nach war der Planet Niburu seit jeher der Planet der Götter, aus denen die Menschheit entstanden ist. Niburu ist ein kreisender Planet, der einmal alle 36 Jahre an der Erdkugel vorbeizieht. Dieses Ereignis hat jedes Mal dramatische Folgen. Magnetische Störungen auf der Erde sorgen für schwere Naturkatastrophen wie Sintfluten, Erdbeben und Vulkanausbrüche.

Ihr ahnt es vielleicht schon, Niburu ist in seinem Umlaufzyklus wieder nahe an die Erde gezogen, und die Bewohner Catans unterliegen nun den schwerwiegenden Folgen des sich nähernden Planeten. Den Naturgewalten sind sie nicht gewachsen, und sie versuchen nun, nach der letzten Rettung zu greifen. Sie rufen die alten Götter an um sie zu bitten, diesen düsteren Zeiten ein Ende zu bereiten.

Voraussetzungen:

Die 7 Ereigniskarten erhalten die normale Ereigniskartenrückseite (Fragezeichen)

Die 7 mint/türkisfarbenen Karten, die Tempelkarten, erhalten die im Set enthaltenen Tempelrückseiten. Die 14 Karten, die einen Göttertempel benötigen (göttliche Bauten), erhalten die jeweils zugehörige göttliche Rückseite. Alle anderen Karten erhalten die normale Rückseite.

M&N muss als erweitertes Grundspiel gespielt werden, zusammen mit den Erweiterungen Ritter & Händler, Wissenschaft & Fortschritt, Handel & Wandel, und Politik & Intrige. Andere Sets wie Zauberer & Drachen, Barbaren & Handelsherren oder weitere inoffizielle Sets sind nicht erlaubt (oder zumindest nicht getestet).

Vorbereitung:

Die 7 Ereigniskarten werden in den Ereigniskartenstapel eingemischt.

Die 7 Göttertempel werden gemischt und verdeckt als ein Stapel ausgelegt. Dieser Stapel heißt ‚*Tempelstapel*‘.

Die 14 göttlichen Bauten werden gemischt und als ein Stapel ausgelegt. Dieser Stapel heißt ‚*Götterstapel*‘, und ist kein Ausbaustapel.

Die übrigen Karten werden mit den Ausbaukarten der ThemenSets und des BasisSets gemischt, und daraus werden die Ausbaustapel gebildet. Wie viele Ausbaustapel aus den Karten gebildet werden, bleibt den Spielern überlassen. Es sollten aber mindestens sechs, und höchstens dreizehn sein. Auf diese Weise können zum Beispiel folgende Setups zustande kommen:

Minimal:

1x Tempelstapel

1x Götterstapel

6x Ausbaustapel (aus allen ThemenSets inkl. BasisSet)

1x Ereigniskarten

evtl. noch ein offener Stapel für die Bedingungskarten aus den ThemenSets

Maximal:

1x Tempelstapel

1x Götterstapel

4x Ausbaukarten BasisSet

2x Ausbaukarten Ritter & Händler

2x Ausbaukarten Wissenschaft & Fortschritt

2x Ausbaukarten Handel & Wandel

2x Ausbaukarten Politik & Intrige

1x Ausbaukarten Mythologien & Naturgewalten

1x Ereigniskarten

evtl. noch ein offener Stapel für die Bedingungskarten aus den ThemenSets

ALLGEMEINE REGELN:

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- In den ersten beiden Runden wird das Würfelereignis 'Raubüberfall' nicht ausgeführt.
- Aktionskarten mit dem Zusatz "Angriff" oder "Neutral" dürfen erst gespielt werden, sobald beide Spieler zusammen über mindestens 7 Siegpunkte verfügen. Sobald diese Bedingung einmal eingetreten ist, dürfen Aktionskarten gespielt werden. Das gilt auch, falls die Summe der Siegpunkte beider Spieler später wieder weniger als 7 Siegpunkte ergeben sollte. Aktionskarten mit dem Zusatz "Schutz" dürfen von Anfang an gespielt werden.
- Gebäude, Zauberer und Zauberbücher sind vor Spionen sicher! Mit einem Spion können sie Ihrem Gegner nur Aktionskarten und Einheiten entwenden.
- Es ist erlaubt, Gebäude oder Einheiten aus dem eigenen Fürstentum zu entfernen (abzureißen), um z.B. Platz für wichtigere Karten zu machen. Das Abreißen verursacht keine Kosten, aber der Spieler muss die Karte, die er entfernen will, auf den Ablagestapel (!) legen. Es ist nicht erlaubt, eine „abgerissene“ Karte auf die Hand zu nehmen oder sie unter einen Ausbaustapel zu schieben. Ein frei gewordener Bauplatz kann in der gleichen Runde wieder bebaut werden, muss aber nicht.
- **Göttertempel und göttliche Bauten können nicht abgerissen werden.**
- Die Auslage mancher Karten in einem Fürstentum ist an Bedingungen geknüpft. Bestimmte Karten dürfen erst ausgelegt werden, wenn zuvor die als Bedingung genannte Karte im eigenen Fürstentum ausliegt. Wenn

diese Bedingungskarte aus dem Fürstentum entfernt wird, so muss das mit der Bedingung verknüpfte Gebäude natürlich **nicht** entfernt werden.

- Aktionskarten, die als Spielbedingung ein bestimmtes Gebäude haben, dürfen jedoch nur gespielt werden, wenn das Gebäude auch tatsächlich im Fürstentum ausliegt. Wurde das Gebäude entfernt, dürfen auch die mit ihm verknüpften Aktionskarten nicht mehr gespielt werden.
- Wer am Ende seiner Spielrunde eine Karte austauscht, muss die abzulegende Karte unter denjenigen seiner Ausbaustapel schieben, von dem er eine neue Karte zieht.
- Wenn ein Spieler nach einem Ereignis oder einer Aktion (z.B. Aktionskarte spielen, Gebäude errichten, Karte bauen) 13 oder mehr Siegpunkte erreicht, hat er gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler der an der Reihe ist.
- Wie bei der Anzahl der Ausbaustapel ist auch die Anzahl der Siegpunkte eine Frage der Absprache zwischen den Spielern. Jedoch sollten zum Sieg wenigstens dreizehn Siegpunkte vonnöten sein. Bei der großen Anzahl an ThemenSets sind aber auch Spiele auf bis zu sechzehn oder mehr Siegpunkte durchaus machbar.
- Die Bedingungskarten der Themensets liegen offen aus, und werden im Fall von Abriss oder Feuer nicht zurück auf die Hand genommen, sondern wieder offen ausgelegt. Die Karten sind:

W&F: Universitäten
P&I: Kirchen&Rathäuser
H&W: Handelskontore
R&H: keine

REGELN DES THEMENSSETS:

- Jeder Spieler darf während des Spiels nur einen Göttertempel bauen, er kostet 1 Erz und 1 Lehm. Der Göttertempel darf nur gebaut werden, wenn ein Siedlungsausbauplatz frei ist. Möchte ein Spieler einen Göttertempel bauen, muss er die oberste Karte vom Tempelstapel ziehen und als Siedlungsausbau bei sich auslegen. (Ausnahme: wenn der Spieler die Aktionskarte 'religiöse Einsicht' spielt, kann er sich die beiden obersten Karten des Tempelstapels ansehen.)

- Der Göttertempel zählt als Gebäude, kann aber nicht abgerissen oder durch Feuerteufel, Erdbeben oder Überfall entfernt werden. Auch kann er nicht mit Hilfe des Pfandleihers verpfändet (umgedreht) werden.

Sobald ein Spieler einen Tempel gebaut hat, bleiben die Vor- und Nachteile, die darauf angegeben sind, während des gesamten Spiels für ihn in Kraft.

- Die Göttertempel können göttliche Punkte aufnehmen. Diese sind am jeweils am unteren Rand der Karte angegeben. Beim Bau eines Tempels hat dieser keine göttlichen Punkte. Wenn der Spieler göttliche Punkte erhält oder verliert, wird der Göttertempel auf die Seite mit der entsprechenden Anzahl gedreht, ebenso wie Rohstoffe auf den Landschaftskarten. Ein Göttertempel kann nicht mehr als 3 göttliche Punkte besitzen.

- Um einen göttlichen Punkt zu erlangen, muss man 2 gleiche Rohstoffe (außer Gold) bezahlen.

- Einige Aktionskarten und Ereigniskarten geben als Schutzbedingung eine Anzahl von göttlichen Punkten an. Spielt Ihr Gegner eine solche Aktionskarte gegen Sie aus, können Sie sie mit Zahlung der angegebenen göttlichen Punkte unwirksam machen. Auch bei einem

Ereignis können sie die göttlichen Punkte bezahlen, um davon nicht betroffen zu werden. Der Gegner wird dennoch davon betroffen, wenn er nicht die nötige Anzahl an göttlichen Punkten zahlt.

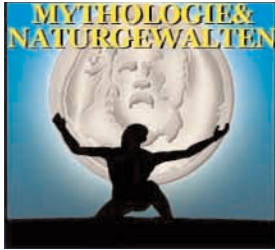
- Beim Auffüllen der Handkarten können sie einen göttlichen Punkt bezahlen, um eine Karte aus dem Götterstapel zu suchen. Sie dürfen sich hierbei nur Karten aussuchen, die zu dem Gott Ihres Tempels gehören. Diese Karte wird normal auf die Hand genommen, und zählt somit auch zu den Handkarten.

- Normale Ausbaukarten dürfen nicht unter den Götterstapel gelegt werden. Göttliche Bauten dürfen nur unter diesen Stapel gelegt werden.

- Der Götterstapel ist kein Ausbaustapel, und wird deshalb nicht von Karten wie 'Gute Nachbarschaft', 'Archivar', oder 'Diplomat' etc. betroffen. Wird ein Baumeister gezogen, dürfen Sie keine Karte vom Götterstapel ziehen, aber ein göttliches Gebäude das Sie auf der Hand haben, wohl unter den Götterstapel schieben.

Turnierspiel:

Dieses Set ist für das Turnierspiel nicht geeignet.



DIE KARTEN

TEMPELKARTEN:



Tempel des Zeus (Tempel)
 (+) Sie dürfen 1x pro Runde eine Karte aus der Hand unter einen beliebigen Stapel legen, und von diesem eine neue Karte ziehen.
 (-) Alle Gebäude mit mindestens 1 Siegpunkt kosten Sie einen beliebigen Rohstoff mehr.



Tempel des Poseidon (Tempel)
 (+) Alle in Ihrem Fürstentum ausliegenden Handelsflotten erhalten einen Stärkepunkt.
 (-) Alle Ritter kosten sie nun zwei beliebige Rohstoffe mehr.

Tempel des Hades (Tempel)
 (+) Alle Ritter kosten Sie nun einen beliebigen Rohstoff weniger.
 (-) Sie dürfen keinen Bischof, keine Kräutерhexe und keinen Medicus mehr spielen.



Tempel der Isis (Tempel)
 (+) Sie dürfen gegen Zahlung eines göttlichen Punktes einmal pro Runde den Ertragswurf wiederholen, bevor das Würfelereignis ausgeführt wird.
 (-) Beim Ereignis 'Pest' verlieren sie einen göttlichen Punkt.

Tempel des Ra (Tempel)
 (+) Jedes Mal wenn Ihr Gegner 2 Rohstoffe in 1 göttlichen Punkt umtauscht, erhalten Sie 1 Gold.
 (-) Sie dürfen nur 3 Karten auf der Hand halten (Ausnahme: Kanzler, Kloster und Bibliothek können noch gebaut werde, beschern aber keine weiteren Handkarten mehr.



Tempel des Odin (Tempel)

(+) Haben Sie die Turniermacht, erhalten Sie beim Ritterturnier einen beliebigen Rohstoff zusätzlich. Haben Sie die Handelsmacht, erhalten Sie beim Handelsvorteil einen beliebigen Rohstoff (nicht vom Gegner) dazu.

(-) Sie dürfen keine Aktionskarten mehr spielen, die direkten Einfluss auf die gegnerischen Rohstoffe, Ausbauten oder Handkarten haben.



Tempel des Thor (Tempel)

(+) Alle Ritter mit Stärkepunkten erhalten einen Stärkepunkt dazu (Ausnahme: Kanone).

(-) Alle Gebäude mit mindestens einem Handelspunkt kosten nun zwei beliebige Rohstoffe mehr (Ausnahme: Brauerei).



GÖTTLICHE GEBÄUDE:

RÜCKSEITE: THOR



Halle des Thor

(Göttliches Gebäude)

Beim Bau von Rittern können Sie einen benötigten Rohstoff durch Gold ersetzen.

Bedingung: Tempel des Thor

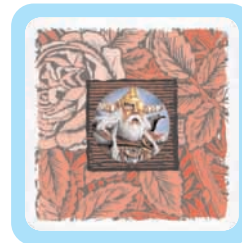
Kriegsrat

(Göttliches Gebäude)

Der Ritter mit den meisten Turnierpunkten in Ihrem Fürstentum erhält die Turnierpunktanzahl als Stärkepunkte zu seinen bisherigen Stärkepunkten **dazu**.

Wird dieser Ritter entfernt, vererbt er diese Eigenschaft an den nächsten Ritter usw.

Bedingung: Tempel des Thor



RÜCKSEITE: ODIN

Opferstätte des Odin

(Göttliches Gebäude)

Nehmen Sie sich beim Ereignis 'Fortschritt' einen beliebigen Rohstoff, beim Ereignis 'Kirchenfest' können Sie sich drei beliebige Rohstoffe nehmen.

Bedingung: Tempel des Odin



Geheimer Palast

(Göttliches Gebäude)

Wird 'erfolgreiches Jahr' gewürfelt, können Sie statt eines Rohstoffes auch einen göttlichen Punkt auswählen.

Bedingung: Tempel des Odin

RÜCKSEITE: RA



Lagerhaus des Ra (Göttliches Gebäude)

Wenn der Gegner Rohstoffe in göttliche Punkte tauscht, erhalten Sie statt des Goldes einen beliebigen Rohstoff.

Bedingung: Tempel des Ra

Opferfeld (Göttliches Gebäude)
Sie dürfen 1x pro Runde eine Wolle gegen einen göttlichen Punkt tauschen.

Bedingung: Tempel des Ra



RÜCKSEITE: ISIS

Quelle der Isis (Göttliches Gebäude)

Beim Würfelwurf 'erfolgreiches Jahr' dürfen Sie zusätzlich noch einen beliebigen Rohstoff gegen einen anderen Rohstoff tauschen.

Bedingung: Tempel der Isis



Goldene Pyramide

(Göttliches Gebäude)

Zahlen Sie drei Gold, und würfeln Sie: bei einer '4', '5' oder '6' können Sie Ihren Göttertempel auf 3 göttliche Punkte hochdrehen.

Bedingung: Tempel der Isis



RÜCKSEITE: HADES

Übergang des Hades
(Göttliches Gebäude)

Sie dürfen einen Ritter vom Ablagestapel nehmen und gegen Zahlung der entsprechenden Rohstoffe in Ihrem Fürstentum auslegen.

Bedingung: Tempel des Hades



Akropolis
(Göttliches Gebäude)

Legen Sie eine eigene Einheit auf den Ablagestapel und stellen Sie ihrem Gegner dafür einen göttlichen Punkt. Der Gegner muss mindestens einen göttlichen Punkt haben, und Sie müssen einen göttlichen Punkt unterbringen können. Dies können Sie einmal pro Runde tun. *Bedingung: Tempel des Hades*



RÜCKSEITE: POSEIDON



RÜCKSEITE: ZEUS



Wachturm des Poseidon
(Göttliches Gebäude)
Sie dürfen einmal pro Runde eine beliebige Flotte in Ihrem Fürstentum versetzen. Dies gilt auch für die große Handelsflotte.
Bedingung: Tempel des Poseidon

Versammlungsplatz des Zeus
(Göttliches Gebäude)
Sie dürfen für jedes Kloster und jede Bibliothek eine weitere zusätzliche Karte auf der Hand halten.
Bedingung: Tempel des Zeus



Leuchtturm des göttlichen Lichts

(Göttliches Gebäude)
Wenn Sie beim Auffüllen Ihrer Handkarten **blind** eine Flotte ziehen, dürfen sie diese sofort kostenlos in Ihrem Fürstentum auslegen. (Gilt nicht beim Durchsuchen des Kartenstapels)
Bedingung: Tempel des Poseidon



Orakel von Delphi
(Göttliches Gebäude)
Wird 'erfolgreiches Jahr' gewürfelt, suchen Sie blind ein Handkarte des Gegners aus und schieben Sie diese unter einen beliebigen Stapel.
Bedingung: Tempel des Zeus

EINHEITEN



Hugo der Hohepriester (Einheit - Ritter)

RS: 5 / TP: 3

Bedingung: Mindestens eine Stadt.

Damien der Tempelwächter (Einheit - Ritter)

RS: 1 / TP: 1

Für jeden göttlichen Punkt im Tempel erhält er einen zusätzlichen Stärkepunkt, sowie einen zusätzlichen Turnierpunkt.



Dana die Priesterin (Einheit - Ritter)

RS: 2 / TP: 2

Alle Ritter in Ihrem Fürstentum sind Immun gegen Burgfräulein Imelda.

Bedingung: Göttertempel

Arche (Einheit - Flotte)

Die Arche schützt alle Wolllandschaften vor der Sintflut. Sie ist immun gegen Bürgerkrieg und Piratenflotte, wird aber sonst als normale Einheit behandelt. Sie profitiert also auch von der Werft.



GEBIETSAUSBAUTEN



Altar (Gebäude)
Statt 2 Wolle können Sie auch 1 Wolle und 1 Gold für göttliche Punkte bezahlen.

Himmlicher Deich (Gebäude)

Schützt alle Getreidelandschaften in Ihrem Fürstentum vor der Sintflut



STADTAUSBAUTEN



Tempel der Abgötter (Gebäude)

In einer gegnerischen Stadt auslegen. Der Gegner muss beim Tausch für göttliche Punkte nun einen beliebigen Rohstoff extra bezahlen (kein Gold). Gegen Zahlung von 3 Gold kann der Tempel der Abgötter auf den Ablagestapel befördert werden.

Götterschiff (Einheit - Flotte)

Sie dürfen pro Runde 1 göttlichen Punkt in einen beliebigen Rohstoff tauschen. Das Götterschiff ist immun gegen den Bürgerkrieg und die Piratenflotte.

Bedingung: Göttertempel



Hochtempel (Gebäude)

Göttliche Punkte zum Schutz vor Ereignissen oder als Bedingung oder als Rohstoff für den Bau von Karten müssen immer noch vorhanden sein, bei deren Benutzung werden sie aber nicht mehr verbraucht; bleiben also erhalten.

Bedingung: Zwei Städte

AKTIONSKARTEN

Finsternis (Aktion - Angriff)

Ihr Gegner darf in seinem nächsten Zug keine Ausbauten errichten.

Bedingung: Tempel

Schutz: 1 göttlicher Punkt



Meteoritenregen

(Aktion - Angriff)

Alle Kaperflotten des Gegners werden vernichtet.

Bedingung: Tempel

Schutz: 1 göttlicher Punkt

Blitzschlag (Aktion - Angriff)

Wählen Sie eine Einheit des Gegners aus. Diese muss er auf den Ablagestapel legen.

Bedingung: Tempel

Schutz: 1 göttlicher Punkt





Orkan (Aktion - Angriff)
Ziehen Sie blind 2 Handkarten des Gegners und legen Sie sie unter einen beliebigen Stapel.
Bedingung: Tempel
Schutz: 1 göttlicher Punkt

Feuerball (Aktion - Angriff)
Ihr Gegner muss all seine Holzlandschaften auf '0' drehen.
Bedingung: Tempel
Schutz: 1 göttlicher Punkt



Fanatismus (Aktion - Neutral)
Bezahlen sie 1 göttlichen Punkt und legen sie einen Ritter aus der Hand aus, der nicht mehr als 4 Rohstoffe kostet.
Bezahlen sie 2 göttliche Punkte und legen Sie einen Ritter aus der Hand aus, der mehr als 4 Rohstoffe kostet.



EREIGNISSE



Religiöse Einsicht
(Aktion - Schutz)
Spielen Sie diese Karte beim Bau eines Tempels. Sie dürfen die beiden obersten Karten des Tempelstapels betrachten und sich einem Tempel aussuchen. Der andere kommt zurück auf den Stapel. Anschließend wird der Stapel gemischt.



Opferfest (Ereignis)
Spieler die einen Tempel besitzen, dürfen die göttlichen Punkte darauf um eine Einheit weiterdrehen. Sind bereits 2 göttliche Punkte im Tempel, können diese nicht weiter erhöht werden.

Jihad (heiliger Krieg)
(Aktion - Angriff)
Bezahlen Sie 1 göttlichen Punkt für die Verbannung eines gegnerischen Ritters, der maximal 4 Rohstoffe kostet (auf den Ablagestapel). Zahlen Sie 2 göttliche Punkte für die Verbannung eines gegnerischen Ritters, der mehr als 4 Rohstoffe kostet. *Schutz: Ordensburg*



Sintflut (2x) (Ereignis)
Die Verteilung der Rohstoffe des Ertragswurfes wird nicht durchgeführt. Statt dessen werden die Landschaften mit der Zahl des Ertragswurfes auf '0' gedreht. Bei einer '5' oder '6' werden zusätzlich alle Woll- und Getreidelandschaften auf '0' gedreht.
Schutz: 2 göttliche Punkte





Erdbeben (2x) (Ereignis)
Jeder Spieler muss ein Gebäude zurück auf die Hand nehmen, das mindestens so viele Rohstoffe kostet, wie der Ertragswürfel anzeigt. Hat ein Spieler kein solches Gebäude, muss er sein teuerstes Gebäude auf die Hand nehmen. (Handkartenanzahl beachten!)
Schutz: 3 göttliche Punkte

Vulkanausbruch (2x)

(Ereignis)

Jeder Spieler muss eine Einheit zurück auf die Hand nehmen, die mindestens so viele Rohstoffe kostet, wie der Ertragswürfel anzeigt. Hat ein Spieler keine solche Einheit, muss er seine teuerste Einheit auf die Hand nehmen. (Handkartenanzahl beachten!)
Schutz: 2 göttliche Punkte



Disclaimer

ACHTUNG!!

Dieses Themenset ist kein offizielles Set. Weder Klaus Teuber, noch Franz Vohwinkel, noch Kosmos oder 999Games haben es getestet oder autorisiert.

Autoren:

Joost van Hemessen
Thels van der Kwant

Mit Mitwirkung von:

Jurgen Rinkel
Df
Ralf Vertegaal
Wouter Siebers
Jerommeke
Robin Sleutjes

Übersetzung & deutsche Bearbeitung, Logo, dt. Anleitung, Schachtel: Lars Kollin (d-lyx)

Wenn Sie diese Karten weitergeben, weisen Sie bitte ausdrücklich darauf hin, dass sie keine offizielle Erweiterung sind, Klaus Teuber zeichnet in keiner Weise für diese Erweiterungsverantwortlich.

CREDIZ:

Vielen Dank an Thomas Schmidt-Uhlig vom Leinhaus für viele Korrekturen und viele konstruktive Verbesserungsvorschläge.

LINKZ:

www.kolonisten.nl
www.nestelaars.com
www.das-leinhaus.de
www.catan.d-lyx.org

Bastelanleitung

Die Karten sind wie folgt zu basteln:

A. Tempelkarten (erhalten die Tempelkartenrückseite)

- Tempel des Zeus (1x)
- Tempel des Poseidon (1x)
- Tempel des Hades (1x)
- Tempel der Isis (1x)
- Tempel des Ra (1x)
- Tempel des Odin (1x)
- Tempel des Thor (1x)

B. Göttliche Gebäude (erhalten die Rückseiten des jeweiligen Gottes)

- Halle des Thor (1x, Rückseite Thor)
- Kriegsrat (1x, Rückseite Thor)
- Opferstätte des Odin (1x, Rückseite Odin)
- Geheimer Palast (1x, Rückseite Odin)
- Lagerhaus des Ra (1x, Rückseite Ra)
- Opferfeld (1x, Rückseite Ra)
- Quelle der Isis (1x, Rückseite Isis)
- Goldene Pyramide (1x, Rückseite Isis)
- Übergang des Hades (1x, Rückseite Hades)
- Akropolis (1x, Rückseite Hades)
- Wachturm des Poseidon (1x, Rückseite Poseidon)
- Leuchtturm des göttlichen Lichts (1x, Rückseite Poseidon)
- Versammlungsplatz des Zeus (1x, Rückseite Zeus)
- Orakel von Delphi (1x, Rückseite Zeus)

C. Einheiten

- Hugo der Hohepriester (1x, Rückseite normal/leer)
- Damien der Tempelwächter (1x, Rückseite normal/leer)
- Dana die Priesterin (1x, Rückseite normal/leer)
- Arche (1x, Rückseite normal/leer)

D. Gebietsausbauten

- Altar (1x, Rückseite normal/leer)
- Himmlischer Deich (1x, Rückseite normal/leer)

E. Stadtausbauten

- Tempel der Abgötter (1x, Rückseite normal/leer)
- Götterschiff (1x, Rückseite normal/leer)
- Hochtempel (1x, Rückseite normal/leer)

F. Aktionskarten

- Finsternis (1x, Rückseite normal/leer)
- Meteoritenregen (1x, Rückseite normal/leer)
- Blitzschlag (1x, Rückseite normal/leer)
- Orkan (1x, Rückseite normal/leer)
- Feuerball (1x, Rückseite normal/leer)
- Religiöse Einsicht (1x, Rückseite normal/leer)
- Jihad (heiliger Krieg) (1x, Rückseite normal/leer)
- Fanatismus (1x, Rückseite normal/leer)

G. Ereigniskarten

- Opferfest (1x, Rückseite Fragezeichen)
- Sintflut (2x, Rückseite Fragezeichen)
- Erdbeben (2x, Rückseite Fragezeichen)
- Vulkanausbruch (2x, Rückseite Fragezeichen)