

IV **Kirche**
Spielende: Für je 3 Punkte Geistige Gesundheit erhältst du 1 Kultpunkt.

II **Ruinen**
Zugreihenfolge: Wenn die Gesamtsumme deiner Würfel größer ist als deine Geistige Gesundheit, darfst du alle deine Würfel neu werfen.

III **Friedhof**
Ausbreitung: Du kannst 1 Magiepunkt abgeben, um die Ressourcen-Kosten für die Ausbreitung in ein Gebäude der Stufen III oder IV um 1 zu reduzieren.

II **Dock**
Angriff: Du erhältst +1 Stärke.

IV **Krankenhaus**
Zugreihenfolge: Du kannst 1 Punkt Geistige Gesundheit erhalten.

III **Rathaus**
Beschwörung: Du kannst 1 Magiepunkt abgeben, um das Gesamtergebnis einer deiner Würfel um 1 zu erhöhen oder zu senken.

II **Schule**
Ausbreitung: Jedes Mal wenn du eine Scheibe auf ein Gebäude der Stufen III oder IV legst, erhältst du 1 Magiepunkt.

I **Haus**
Wenn du eine Scheibe auf dieses Gebäude legst, erhältst du 1 beliebige Ressource.

II **Club**
Angriff: Du erhältst +2 Stärke gegen Ermittler mit Stärke 3 oder weniger.

III **Heilanstalt**
Angriff: Du erhältst +1 Stärke (+2 Stärke, wenn du 6 oder weniger Punkte Geistige Gesundheit hast).

IV **Museum**
Zugreihenfolge: Du darfst 1 Zauberspruch ziehen.

III **Bibliothek**
Du kannst bis zu 5 Zauberspruchkarten besitzen.

II **Handelskontor**
Angriff: Du kannst gegen Abgabe von 1 Magiepunkt +1 Stärke erhalten.

III **Zeitungsverlag**
Ausbreitung: Du kannst 1 Magiepunkt abgeben, um 1 Kultpunkt oder die Fertigkeit Helsehen zu erhalten.

IV **Polizeiwache**
Angriff: Du erhältst +1 Stärke. Wenn du den Kampf gewinnst, erhältst du 1 Kultpunkt zusätzlich.

IV **Theater**
Zugreihenfolge: Du erhältst 1 Magiepunkt.

