

**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.

