

UITVINDINGSKAARTEN

UITGELEGD

1 - Mechanische arm

Elke keer als je de actie 'Verkennen' uitvoert, krijg je 1 toverdrank van de alchemist.

2 - Laserbril

Je krijgt 1 hout en 1 metaal per waarnemingvaardigheidspictogram in je speelgebied.

3 - Mechanisch been

Je krijgt 1 bewegingsfiche en 1 verkenningpunt om onmiddellijk te gebruiken.

4 - Bionisch oog

Onthul 1 missiekaart.

5 - Exoskelet

Aan het einde van het spel scoor je 1 OP voor elke constructie-uitvindingskaart in je speelgebied.

6 - Bionisch oor

Neem zoveel geavanceerde uitvindingskaarten van de stapel als het aantal behendigheidpictogrammen dat je in je speelgebied hebt.

7 - Jachtgeweer

Je krijgt 2 verkenningpunten die je direct moet gebruiken.

8 - Kettingzaag

Je krijgt 4 hout.

9 - Draagbare computer

Speel gratis 1 hulpmiddel-uitvindingskaart. Je hoeft niet aan de vereisten te voldoen.

10 - Hersenversterker

Trek 3 geavanceerde uitvindingskaarten van de stapel. Kies er 1 om gratis te spelen en leg de andere 2 af. Je hoeft niet aan de vereisten te voldoen.

11 - Metaaldetector

Je krijgt 4 metaal.

12 - Universele sleutel

Neem een deurfiche van de boerderij (waar dan ook), draai het om en pas de effecten toe alsof je het had geopend met een verkenningpunt.

13 - Gepantserde auto

Scoor 2 OP per geavanceerde uitvindingskaart in je speelgebied.

14 - Elektrische motor

Speel gratis 1 uitvindingskaart. Je hoeft niet aan de vereisten te voldoen.

15 - Elektrische boor

Graaf gratis 1 kamer voor elk batterijpictogram dat je in je speelgebied hebt.

16 - Stalen pantser

Leg 1 uitvindingskaart af om 1 metaal en 1 hout te ontvangen.

17 - Optische telescoop

Telkens als je een geavanceerde uitvindingskaart speelt, krijg je 1 metaal OF 1 basisuitvindingskaart van de stapel OF 1 hout.

18 - Lichtzwaard

Als je het elektriciteitsfiche hebt, neem dan 1 jokerfiche.

19 - Bioverbeteringspak

Kies een beschikbare heldkaart en speel deze onmiddellijk.

20 - Mechanische boor

Leg 1 item (hout, metaal of uitvindingskaart uit je hand) af om 1 gratis kamer te graven.

21 - Anti-kat raket

Voer de hoofdactie 'verkennen' OF 'hout verzamelen' OF 'metaal verzamelen' uit. De kracht van deze actie wordt op de gebruikelijke manier bepaald.

22 - Jetpack

Verplaats je verkenner naar een beschikbare kamer. Een beschikbare kamer is een kamer die verbonden is met de kamer waar je verkenner zich bevindt, door middel van vrije doorgangen (er liggen geen deurfiches tussen de kamers).

23 - Titanium pantser

Je krijgt 1 jokerfiche.

24 - Kwantumcomputer

Leg 2 items (hout, metaal of uitvindingskaart uit je hand) in een willekeurige combinatie af om gratis 1 uitvindingskaart te spelen. Je hoeft niet aan de vereisten te voldoen.

25 - Tijdreismachine

Elke speler die meer gastmuistegels heeft dan jij, moet kiezen tussen het afleggen van 1 gastmuistegel of het verliezen van 3 OP.

26 - Floppy

Scoor 2 OP per uitvindingskaart met een einde-spel-effect in je speelgebied.

27 - Supersonisch straalvliegtuig

Verplaats je verkenner naar een beschikbare kamer. Een beschikbare kamer is een kamer die verbonden is met de kamer waar je verkenner zich bevindt, door middel van vrije doorgangen (er liggen geen deurfiches tussen de kamers).

28 - Neuraal implantaat

Speel gratis 1 basisuitvindingskaart. Je hoeft niet aan de vereisten te voldoen.

29 - Trekstraalgeweer

Je krijgt 1 metaal of 1 hout.

30 - Positronische schroevendraaier

Telkens als je een uitvindingskaart speelt, krijg je een korting van 1 hout of 1 metaal.

31 - Biomechanische handschoen

Telkens als je een missiekaart onthult, ontvang je 1 metaal en 1 OP.

32 - Telepatisch implantaat

Je krijgt 2 toverdranken van de alchemist.

33 - Skateboard

Je krijgt 1 OP.

34 - Pedaalgenerator

Je krijgt elektriciteit (zie pagina 13).

35 - Katapult

Telkens als je een missiekaart voltooit, krijg je 1 OP.

36 - Eenwieler

Leg 1 bewegingsfiche af om 2 OP te ontvangen.

37 - Pikhouweel

Elke keer als je de actie 'Kamers graven' uitvoert, krijg je 1 metaal korting voor de hele actie en dus niet per kamer.

38 - Heteluchtballon

Trek 2 doelkaarten van de stapel en kies er 1 om open in je speelgebied te plaatsen. Dit is een nieuw doel dat alleen jij kunt claimen. Leg de andere kaart af.

39 - Grijphaak

Scoor 2 OP per uitvindingskaart met een 1x-effect in je speelgebied.

40 - Hamer

Speel een uitvindingskaart. Je krijgt een korting van 1 hout of 1 metaal.

41 - Verrekijker

Telkens als je een missiekaart onthult, ontvang je 1 hout.

42 - Akoestische versterker

Je krijgt 1 jokerfiche.

43 - Maliënkolder

Je krijgt 1 verkenningpunt per blokje van jouw kleur op missiekaarten. Je moet de verkenningpunten direct gebruiken.

44 - Werpsterren

Elke speler die meer uitvindingskaarten in de hand heeft dan jij, moet er 1 afleggen (zij mogen kiezen welke).

45 - Verdovingspistool

Elke speler die meer OP heeft dan jij, verliest 2 OP.

46 - Camouflagepak

Elke speler die meer jokerfiches heeft dan jij, moet 1 jokerfiche afleggen.

47 - Bola

Elke speler die meer bewegingsfiches heeft dan jij, moet 1 bewegingsfiche afleggen.

48 - Dynamo

Je krijgt elektriciteit (zie pagina 13).

49 - Blaaspomp

Scoor 1 OP per uitvindingskaart met een onmiddellijk effect in je speelgebied.

50 - Kampeertent

Zet een tent op in een beschikbare kamer. Een beschikbare kamer is een kamer die verbonden is met de kamer waar je verkenner zich bevindt, door middel van vrije doorgangen (er liggen geen deurfiches tussen de kamers). Als je beide tenten al hebt geplaatst mag je er 1 verplaatsen volgens bovenstaande regels.

51 - Encyclopedie

Telkens als je een geavanceerde uitvindingskaart neemt uit de markt of van de stapel, neem je 1 bewegingsfiche.

52 - Stimulerend drankje

Je krijgt 1 geavanceerde uitvindingskaart van de stapel en 1 toverdrank van de alchemist.

53 - Magnetisch kompas

Voor elk intelligentie-pictogram dat je speelt, krijg je 1 verkenningpunt dat je direct moet gebruiken.

54 - Houten fiets

Je krijgt 2 bewegingsfiches.

55 - Zeilwagen

Leg 1 blokje af van een bruine verbetering van je spelersbord (je moet nog steeds de vereiste grondstof betalen indien van toepassing).

56 - Houten pantser

Je krijgt 1 geavanceerde uitvindingskaart per uithoudingsvermogenpictogram in je speelgebied.

57 - Draagbare batterij

Je krijgt elektriciteit (zie pagina 13).

58 - Lantaarn

Leg 1 item (hout, metaal of uitvindingskaart uit je hand) af om 1 verkenningpunt te krijgen dat je direct moet gebruiken.

59 - Zaklamp

Als je het elektriciteitsfiche hebt, krijg je 1 verkenningpunt dat je direct moet gebruiken.

60 - Universele schroevendraaier

Speel 1 uitvindingskaart (basis- of geavanceerd).

61 - Elektrische step

Als je het elektriciteitsfiche hebt, krijg je 1 bewegingsfiche.

62 - Reparatieset

Je krijgt 1 jokerfiche per robot-uitvindingskaart in je speelgebied.

63 - Telescopische bril

Je krijgt 1 verkenningpunt per hulpmiddel-uitvindingskaart in je speelgebied. Je moet de verkenningpunten direct gebruiken.

64 - Drukpistool

Je krijgt 1 jokerfiche.

65 - Tijdbom

Neem een deurfiche van de boerderij (waar dan ook), draai het om en pas de effecten toe alsof je het had geopend met een verkenningpunt.

66 - Pijl en boog

Voor elk waarnemingspictogram dat je speelt krijg je 1 verkenningpunt dat je direct moet gebruiken.

67 - Bijl

Je krijgt 1 hout per krachtpictogram in je speelgebied.

68 - Houten schild

Je krijgt 2 verkenningpunten die je direct moet gebruiken.

69 - Mechanische rekenmachine

Speel gratis 1 robot-uitvindingskaart. Je hoeft niet aan de vereisten te voldoen.

70 - Springveerschoen

Je krijgt 1 verkenningpunt per behendigheidspictogram in je speelgebied. Je moet de verkenningpunten direct gebruiken.

71 - IJzeren handschoenen

Voor elk uithoudingspictogram dat je speelt krijg je 1 metaal.

72 - Kruisboog

Je krijgt 1 uitvindingspunt per waarnemingspictogram in je speelgebied. Je moet de uitvindingspunten direct gebruiken.

73 - Robotslak

Je beschikt over 1 extra kamer op deze kaart. Hier kun je een bedtegel of gastmuistegel plaatsen.

74 - Kunstmatige intelligentie

Scoor 1 OP per intelligentie-pictogram in je speelgebied.

75 - Robotmuis

Neem een gastmuistegel van het aangegeven type uit de algemene voorraad.

76 - Robotleeuw

Je krijgt 1 OP en 1 hout per krachtpictogram in je speelgebied.

77 - Mechanische kameleon

Pas een 1x-effect van een andere kaart toe; de kaart kan van jou of van een andere speler zijn.

78 - Robottijger

Voor elk krachtpictogram dat je speelt, kun je een uitvindingskaart, die je geen krachtpictogram oplevert, met een korting van 1 hout en 1 metaal spelen.

79 - Mechanische olifant

Je krijgt 1 verkenningpunt en 1 OP per uithoudingsvermogenpictogram in je speelgebied. Je moet de verkenningpunten direct gebruiken.

80 - Mechanische uil

Je krijgt 1 verkenningpunt dat je direct moet gebruiken.

81 - Uurwerkrameel

Je krijgt 1 bewegingsfiche.

82 - Zweefooievaar

Trek 3 geavanceerde uitvindingskaarten van de stapel. Kies er 1 om gratis te spelen en leg de andere 2 af. Je hoeft niet aan de vereisten te voldoen.

83 - Robotpaard

Je krijgt 1 bewegingsfiche en 1 OP per blokje van jouw kleur op missiekaarten.

84 - Robotgiraffe

Je krijgt 3 uitvindingspunten die je direct moet gebruiken.

85 - Mechanische krab

Je krijgt 2 uitvindingspunten die je direct moet gebruiken.

86 - Mechanische neushoorn

Telkens als je een deur opent, scoor je 1 OP.

87 - Robotmol

Elke speler die meer aardetegels heeft verwijderd dan jij, moet kiezen tussen het afleggen van 2 metaal of het verliezen van 3 OP.

88 - Robothermelijn

Je krijg 1 toverdrank van de alchemist.

89 - Springveergazelle

Je krijgt 1 bewegingsfiche en 1 verkenningpunt dat je direct moet gebruiken.

90 - Uurwerkbever

Telkens als je een hulpmiddel-uitvindingskaart speelt, krijg je 1 hout.

91 - Houten stekelvarken

Scoor 1 OP voor elke aardetegel die je hebt verwijderd.

92 - Mechanische valk

Leg 1 bewegingsfiche af om 2 OP te scoren.

93 - Springveerekster

Elke speler die meer metaal heeft dan jij, moet 1 metaal afleggen.

94 - Mechanische koe

Speel een uitvindingskaart met een korting van 1 hout en 1 metaal.

95 - Robothond

Tijdens de rest van het spel neger je agressie-effecten van kaarten die gespeeld worden door andere spelers (of de Rat-o-bot spoorkaarten in een solospel).

96 - Mechanische alligator

Je krijg 1 toverdrank van de alchemist.

97 - Robotjachtluipaard

Als je het elektriciteitsfiche hebt, krijg je de toverdrank van de alchemist.

98 - Mechanische eekhoorn

Je mag direct een missie voltooiën.

99 - Springveervleermuis

Telkens als je een gastmuistegel neemt, krijg je 1 bewegingsfiche.

100 - Robotaap

Je krijgt 1 verkenningpunt dat je direct moet gebruiken.

101 - Houten schildpad

Je krijgt 1 jokerfiche.

102 - Springveerkolibrie

Scoor 1 OP per behendigheids pictogram in je speelgebied.

103 - Mechanische beer

Scoor 1 OP per krachtpictogram in je speelgebied.

104 - Houten kraai

Je krijgt 1 basisuitvindingskaart van de stapel.

105 - Mechanische lynx

Leg 1 item (hout, metaal of uitvindingskaart uit je hand) af om 1 jokerfiche te ontvangen.

106 - Springveerpapegaai

Trek 3 basisuitvindingskaarten van de stapel. Kies er 1 om gratis te spelen en leg de andere 2 af. Je hoeft niet aan de vereisten te voldoen.

107 - Mechanische vos

Je krijgt 1 bewegingsfiche per intelligentie-pictogram in je speelgebied.

108 - Springveerkat

Voor elk behendigheids pictogram dat je speelt, krijg je 1 uitvindingspunt dat je direct moet gebruiken.

109 - Laboratorium voor bionica

Scoor 2 OP voor elke uitvindingskaart van het type 'robot' in je speelgebied.

110 - Elektrische houtzagerij

Telkens als je hout krijgt (ongeacht de hoeveelheid) door een actie of effect, krijg je 1 extra hout en 1 OP.

111 - Computerkamer

Scoor 1 OP per basisuitvindingskaart in je speelgebied.

112 - Extractietoren

Telkens als je metaal krijgt (ongeacht de hoeveelheid) door een actie of effect, krijg je 1 extra metaal en 1 OP.

113 - Graafmachine

Je mag onmiddellijk 2 gratis kamers graven.

114 - Laboratorium voor genetica

Neem gastmuistegels van het aangegeven type uit de algemene voorraad.

115 - Windtunnel

Je krijgt elektriciteit (zie pagina 13) en 2 uitvindingspunten die je direct moet gebruiken.

116 - Garage

Speel een uitvindingskaart. Je krijgt een korting van 1 hout of 1 metaal.

117 - Stroomnetwerk

Telkens als je een batterijpictogram speelt, mag je een gratis 1 basisuitvindingskaart spelen. Je hoeft niet aan de vereisten te voldoen.

118 - Industriële timmerwerkplaats

Leg 1 item (metaal, hout of uitvindingskaart uit je hand) af om gratis 1 bed te bouwen.

119 - Architectenatelier

Je krijgt 1 uitvindingspunt en 1 OP per constructie-uitvindingskaart in je speelgebied. Je moet de uitvindingspunten direct gebruiken.

120 - School

Je krijgt 1 metaal en 1 hout per intelligentie-pictogram in je speelgebied.

121 - Transformatorruimte

Scoor 2 OP per batterijpictogram in je speelgebied.

122 - Spionagetoren

Scoor 1 OP per deurfiche in je speelgebied.

123 - Ondergrondse bunker

Scoor 1 OP per aardetegel die je hebt verwijderd van je spelersbord.

124 - Radartoren

Voltooi onmiddellijk 1 missie; je mag 1 vereist vaardigheidspictogram negeren.

125 - Sterrenwacht

Elke keer dat je een uitvindingskaart speelt, mag je 1 vereist vaardigheidspictogram negeren.

126 - Houtzagerij

Je krijgt 1 hout.

127 - Mijn

Je krijgt 1 metaal.

128 - Bibliotheek

Je krijgt 1 basisuitvindingskaart van de stapel.

129 - Teleportatiekamer

Verplaats 2 werkers naar andere gebieden.

130 - Opleidingscentrum

Elke keer dat je een jokerfiche krijgt, scoor je 1 OP.

131 - Controletoren

Elke keer dat je een doel claimt, mag je gratis 1 uitvindingskaart spelen.

132 - Geavanceerde studiekamer

Je krijgt 1 uitvindingspunt dat je direct moet gebruiken.

133 - Spionagecentrum

Elke speler die meer deurfiches heeft dan jij, verliest 2 OP.

134 - Gegevensverwerkingscentrum

Leg 2 items (hout, metaal of uitvindingskaarten uit je hand) in een willekeurige combinatie af om 3 basisuitvindingskaarten van de stapel te pakken. Kies er 1 om gratis te spelen en leg de andere 2 af.

135 - Academie

Je krijgt 2 uitvindingspunten die je direct moet gebruiken.

136 - Radiokamer

Scoor 2 OP voor elk blokje dat je hebt verwijderd van de grijze verbeteringsvakjes op je spelersbord.

137 - Geautomatiseerd laboratorium

Neem 2 hulpmiddel-uitvindingskaarten (1 basis en 1 geavanceerd) uit de markt. Als deze er niet liggen, trek dan net zolang kaarten van de stapel totdat je ze vindt. De andere onthulde kaarten leg je op de aflegstapel.

138 - Luxe hotel

Scoor 2 OP per kelder-gastmuistegel in je speelgebied.

139 - Cybernetisch centrum

Scoor 2 OP per uitvindingskaart met een permanent effect in je speelgebied.

140 - Broeikas

Je krijgt 1 OP en 1 toverdrank van de alchemist.

141 - Hostel

Leg 1 bedtegel die je al gebouwd hebt af en neem 2 hout.

142 - Vergaderkamer

Scoor 2 OP per doelkaart die je geclaimd hebt.

143 - Studeerkamer van de cartograaf

Scoor 1 OP voor elk blokje dat je hebt verwijderd uit de bruine verbeteringsvakjes op je spelersbord.

144 - Toren van de onderzoeker

Onthul de bovenste kaart van de stapel geavanceerde uitvindingskaarten. Als het een hulpmiddel-uitvindingskaart is, mag je hem op hand nemen, anders leg je hem af.

145 - Meubelmakersatelier

Telkens als je een bed bouwt, krijg je 1 OP.

146 - Noodgenerator

Je krijgt elektriciteit (zie pagina 13).

147 - Sabotagecentrum

Scoor 2 OP per uitvindingskaart met een aggressief effect in je speelgebied.

148 - Ontwikkelingskamer

Onthul de bovenste kaart van de stapel basisuitvindingskaarten. Als het een constructie-uitvindingskaart is, mag je hem op hand nemen, anders leg je hem af.

149 - Ondergrondse opslag

Scoor 2 OP per uitvindingskaart met een inkomenseffect in je speelgebied.

150 - Spellensbibliotheek

Telkens als je tijdens het spel OP krijgt (ongeacht de hoeveelheid) door een actie of effect, scoor je 1 extra OP.

151 - Drukkerij

Leg 1 uitvindingskaart af om 3 uitvindingspunten te krijgen die je direct moet gebruiken.

152 - Opslagruimte voor toverdranken

Leg 1 item (metaal, hout of uitvindingskaart uit je hand) af om 1 toverdrank van de alchemist te krijgen.

153 - Schuilplaats

Elke speler die meer hout heeft dan jij, moet 1 hout afleggen.

154 - Termietenfokkerij

Elke speler die meer gebouwde bedtegels heeft dan jij, moet kiezen tussen het afleggen van 2 hout of het verliezen van 3 OP.

155 - Universiteit

Telkens als je een geavanceerde uitvindingskaart neemt uit de markt of van de stapel, scoor je 1 OP.

156 - Archief

Kies een uitvindingskaart uit de aflegstapel basis- of geavanceerde uitvindingskaarten en neem hem op hand.

157 - Ambachtelijke werkplaats

Speel gratis 1 basisuitvindingskaart. Je hoeft niet aan de vereisten te voldoen.

158 - Wapenkamer

Speel 1 hulpmiddel-uitvindingskaart (basis- of geavanceerd).

159 - Ketelkamer

Telkens als je een toverdrank van de alchemist krijgt, scoor je 1 OP.

160 - Waterkrachtcentrale

Je krijgt elektriciteit (zie pagina 13) en 1 bewegingsfiche.

161 - Mijnwerkershut

Elke keer als je de actie 'metaal verzamelen' uitvoert, krijg je 1 metaal extra.

162 - Houthakkershut

Elke keer als je de actie 'hout verzamelen' uitvoert, krijg je 1 hout extra.

163 - Smidshut

Als je een uitvindingskaart speelt, krijg je 1 metaal korting.

164 - Bouwkraan

Als je een constructie-uitvindingskaart speelt, krijg je 1 hout of 1 metaal korting.

165 - Herberg

Neem een gastmuistegel van het aangegeven type uit de algemene voorraad.

166 - Ziekenboeg

Scoor 1 OP per uithoudingsvermogen-pictogram in je speelgebied.

167 - Wachttore

Scoor 1 OP per waarnemingspictogram in je speelgebied.

168 - Laboratorium voor uitvinders

Elke keer als je de actie 'uitvinden' uitvoert, krijg je 1 uitvindingspunt extra.

169 - Raadszaal

Je krijgt 1 basisuitvindingskaart van de stapel per constructie-uitvindingskaart in je speelgebied.

170 - Generatortoren

Je krijgt elektriciteit (zie pagina 13).

171 - Timmerwerkplaats

Je mag 1 gratis bed bouwen.

172 - Gereedschapsschuur

Scoor 1 OP per hulpmiddel-uitvindingskaart in je speelgebied.

173 - Slaapzaal

Scoor 1 OP per gebouwde bedtegel in je speelgebied.

174 - Feestzaal

Scoor 1 OP per huis-gastmuistegel in je speelgebied.

175 - Fitnessruimte

Je krijgt 1 jokerfiche.

176 - Metaalopslag

Aan het einde van het spel scoor je 1 OP voor elk metaalfiche in je speelgebied.

177 - Marktkraam

Leg 1 item (metaal, hout of uitvindingskaart uit je hand) af om een ander item te nemen.

178 - Houtopslag

Aan het einde van het spel scoor je 1 OP voor elk houtfiche in je speelgebied.

179 - Gieterij

Je krijgt 1 metaal per hulpmiddel-uitvindingskaart in je speelgebied.

180 - Poppenspelerwerkplaats

Telkens als je een robot-uitvindingskaart in je speelgebied speelt, krijg je een basis- of geavanceerde uitvindingskaart van de stapel.

Versie 1.1

16 januari 2024

www.dsvgames.nl

© 2024, DSV Games.

Alle rechten voorbehouden.