

Naam van het gebouw	Nr.	Omschrijving effect
Oerwoud	1	Ontvang elke ronde 1 hout.
Wachttorenen	1	Je ontvangt 1 overwinningspunt als je minstens twee keer oogst en daarbij twee oogstvelden met verschillende grondstoffen aankruist.
Duistere Kapel	1	Je ontvangt 1 arbeider (actie) als je ervoor kiest om aan het begin van de ronde met slechts 2 grondstof-dobbelstenen te gooien.
Ontvangstcomité	1	Kies het gegooide resultaat op één van de grondstof-dobbelstenen. Je ontvangt 1 extra grondstof van die soort (kan gebruikt worden om een extra goud te krijgen).
Tempel	1	Einde van het spel: je ontvangt 7 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Aartsvijand	1	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden staan (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Mijn	2	Ontvang elke ronde 1 steen.
Vlooiemarkt	2	Je ontvangt 3 overwinningspunten als alle gegooide dobbelstenen een verschillend resultaat tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Kantine	2	Gooi 1 grondstof-dobbelsteen naar keuze opnieuw. Let op: het opnieuw gooien van een dobbelsteen kan alleen aan het begin van de fase 'Breed jouw koninkrijk uit', voordat je iets anders kunt doen.
Voedsel festival	2	Einde van het spel: je ontvangt 2 overwinningspunten voor elk volledig geoogste veld in jouw koninkrijk (waarop alle oogstvelden zijn aangekruist).
Kasteel	2	Einde van het spel: je ontvangt 7 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Werkplaats van de timmerman	2	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Kersenboomgaard	3	Ontvang elke ronde 1 voedsel.
Nieuwe gebieden	3	Gebruik 1 extra gunsttegel. Deze tegel moet tijdens de voorbereiding zijn klaargelegd (en niet terug in de doos zijn gelegd).
Rijstverzamelaar	3	Einde van het spel: je ontvangt 3 overwinningspunten voor elk paar aangekruiste oogstvelden met hout in jouw koninkrijk.
Fuji appel festival	3	Ruil 1 grondstof naar keuze voor een andere grondstof naar keuze. Als je de waarde van dit gebouw verhoogt met nederzettingen, dan kun je meerdere keren ruilen. Met elke ruil kun je een andere grondstof krijgen.
Feng Shui Bouwers	3	Einde van het spel: je ontvangt 7 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).

Beeld van de zilveren draak	3	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Academie van Atlantis	4	Je ontvangt 1 actie die je uitsluitend mag gebruiken om te oogsten.
Deconstructie	4	Je ontvangt 1 overwinningspunt als je ervoor kiest om aan het begin van de ronde met 2 grondstof-dobbelstenen te gooien.
Kasteel van de ontwikkelaar	4	Je ontvangt 2 overwinningspunten als je acties gebruikt om minstens 3 bouwwerksecties op jouw koninkrijkblad aan te kruisen.
Productie van Beardy	4	Je ontvangt 1 arbeider (actie) als minstens 2 grondstof-dobbelstenen hetzelfde resultaat tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Kasteel van de ingenieur	4	Einde van het spel: je ontvangt 7 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Vuurtoren	4	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Graanveld	5	Ontvang elke ronde 1 voedsel.
Puin	5	Ontvang elke ronde 1 steen.
Bewaakte houtschuur	5	Ruil 1 goud voor 2 hout. Als je de waarde van dit gebouw verhoogt met nederzettingen, dan kun je meerdere keren goud ruilen. Voor elke geruilde goud ontvang je 2 hout.
Onderzoekers	5	Einde van het spel: je ontvangt 1 overwinningspunt voor elke complete sectie (als alle bouwvelden naast de overwinningspuntwaarde zijn aangekruist) bij het Nieuwe Religie gebouw.
Administratie	5	Einde van het spel: je ontvangt 10 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Nieuwe religie	5	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Kalender van de Azteken	6	Gooi 1 grondstof-dobbelsteen naar keuze opnieuw. Let op: het opnieuw gooien van een dobbelsteen kan alleen aan het begin van de fase 'Breid jouw koninkrijk uit', voordat je iets anders kunt doen.
Beloning van de Goden	6	Ontvang elke ronde 1 hout.
Schatkamer	6	Je ontvangt 1 goud als alle gegooide dobbelstenen een ander resultaat tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Offer aan de goden	6	Betaal 1 hout, 1 voedsel en 1 steen om 2 overwinningspunten te ontvangen.

Standbeeld van de goden	6	Einde van het spel: je ontvangt 8 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Stad van de heilige grond	6	Einde van het spel: je ontvangt 2 overwinningspunten voor elke nederzetting met een verschillende vorm in jouw koninkrijk.
Kersenwoud	7	Je ontvangt 1 overwinningspunt als minstens 2 gegooid grondstof-dobbelstenen als resultaat hout tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Vissen van Takashi	7	Gooi 1 grondstof-dobbelsteen met een voedsel-icoon opnieuw. Als je de waarde van dit gebouw hebt verhoogd door nederzettingen, dan mag je meerdere grondstof-dobbelstenen opnieuw gooien (maar elke dobbelsteen slechts één keer per ronde).
Moderne boerderij	7	Kies en noem een grondstofsoort voordat je de dobbelstenen gooit. Je ontvangt 1 extra grondstof van die soort als je goed gegokt hebt.
De Innovaties van Mr. Chi	7	Ontvang elke ronde 1 steen.
Fort Sake	7	Einde van het spel: je ontvangt 5 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Superdistillerij van Sake	7	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Karavaan	8	Ontvang elke ronde 1 grondstof. Je kiest de grondstof die dit gebouw oplevert door de twee andere grondstoffen door te strepen op het moment dat je dit gebouw bouwt.
Karavaan	8	Ontvang elke ronde 1 grondstof. Je kiest de grondstof die dit gebouw oplevert door de twee andere grondstoffen door te strepen op het moment dat je dit gebouw bouwt.
Zandvaarders	8	Gebruik 1 extra gunsttegels. Deze tegel moet tijdens de voorbereiding zijn klaargelegd (en ligt niet in de doos).
Geschenken van de farao	8	Ontvang 1 overwinningspunt als je oogst. Je mag dit effect slechts één keer toepassen tenzij je de waarde van dit gebouw verhoogt door nederzettingen te bouwen. Als je dit hebt gedaan, moet je nogmaals oogsten om overwinningspunten te ontvangen.
Altaar van Bast	8	Einde van het spel: je ontvangt 5 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk die je zelf hebt gecreëerd. Tijdens de voorbereiding van het spel creëer je deze nederzetting door vijf velden aan te kruisen (zodanig dat elke veld aan minstens één ander veld grenst)
Nijlhandelaar	8	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Barakken	9	Gebruik 1 arbeider (actie) om 1 overwinningspunt te ontvangen. Je kunt dit effect alleen gebruiken als de arbeider-dobbelsteen een 3 of 5 als resultaat toont.

Kolossus	9	Ontvang 1 overwinningspunt als je oogst en tijdens de oogst een oogstveld aankruist met steen (het aantal steen is niet van belang).
Werkplaats van de beeldhouwer	9	Je ontvangt 1 overwinningspunt als je minstens 3 steen betaalt om één of meerdere bouwvelden aan te kruisen.
Steenhouwer	9	Ontvang elke ronde 1 steen.
Ingenieurs	9	Einde van het spel: je ontvangt 4 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Warenhuizen	9	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Beloningen	10	Betaal 1 goud om 1 overwinningspunt te ontvangen. Als je de waarde van dit gebouw hebt verhoogd door nederzettingen te bouwen, ontvang je meer overwinningspunten voor 1 goud.
Verkenningsteam	10	Betaal 1 hout, 1 voedsel en 1 steen om 2 overwinningspunten te ontvangen.
De raad	10	Je ontvangt 1 arbeider (actie) als je minstens twee dobbelstenen hebt gegooid die hetzelfde resultaat tonen. Je mag deze arbeider alleen mag gebruiken voor bouwwerken. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Mystieke boom	10	Ruil 1 hout (die je ontvangt doordat je een houtresultaat hebt gegooid) voor 2 hout.
Beeld van Midas	10	Einde van het spel: je ontvangt 8 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Fort van Ares	10	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Rivier van de vruchtbaarheid	11	Ontvang 1 voedsel als je minstens één keer oogst. Als je de waarde van dit gebouw verhoogt door nederzettingen te stichten, dan ontvang je per oogst meer voedsel.
Pilaar van het jachtluipaard	11	Betaal 1 voedsel en 1 hout om 1 overwinningspunt te ontvangen. Dit effect mag slechts één keer gebruikt worden, tenzij je de waarde verhoogt door nederzettingen te stichten.
Stem van de goden	11	Betaal 1 hout minder voor een bouwactie op het bouwwerkspoor (bouwvelden op het koninkrijkblad). Dit effect mag slechts één keer gebruikt worden, tenzij je de waarde verhoogt door nederzettingen te stichten.
Rijke grond	11	Ontvang elke ronde 1 hout.
Tempel van de opkomende zon	11	Einde van het spel: je ontvangt 6 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Offeraltaar	11	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Betoverd bos	12	Ontvang elke ronde 2 hout.

Voddenboer	12	Ontvang 1 goud en 2 overwinningspunten als minstens 2 grondstof-dobbelstenen hetzelfde resultaat tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Mechanisch paard	12	Betaal 1 hout om 1 dobbelsteen (grondstof- of arbeider-dobbelsteen) opnieuw te gooien. Let op: het opnieuw gooien van een dobbelsteen kan alleen aan het begin van de fase 'Breed jouw koninkrijk uit', voordat je iets anders kunt doen.
Vuilnisbak van de stam	12	Einde van het spel: elke koninklijke sectie (het laatste veld op elk bouwwerkspoor) is 4 extra overwinningspunten waard. Tel deze 4 punten op bij de waarde van elk spoor.
Vliegmaschine van Trak	12	Einde van het spel: je ontvangt 6 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Anti-tech team	12	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Boerderij	13	Ontvang elke ronde 1 voedsel.
Casino	13	Ruil het resultaat van 2 gegooide dobbelstegen tegen 1 goud. Je negeert deze dobbelstenen verder en ontvangt geen grondstoffen meer van deze dobbelstenen. Als je de waarde van dit gebouw verhoogt door nederzettingen te stichten, dan ontvang je meer goud voor de 2 gekozen dobbelstenen.
Scheepswerk	13	Voor de fase 'Gooi de dobbelstenen' pak je alle gunsttegels (zowel de beschikbare als degene in de doos), schud deze en je pakt willekeurig 3 nieuwe tegels.
Geishawoning	13	Verplicht effect! Ontvang 1 arbeider (actie) als de arbeider-dobbelsteen een het resultaat 4 toont. Toont de arbeider-dobbelsteen een 3 of een 5, dan verlies je 1 arbeider.
Kasteel van de Daimyo	13	Einde van het spel: je ontvangt 6 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Rijstschuur	13	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Bouwer	14	Ontvang 1 arbeider (actie) als de gegooide arbeider-dobbelsteen een 4 als resultaat heeft. Je mag deze arbeider alleen gebruiken om op jouw dorpsblad te bouwen.
Laadpunt	14	Ontvang elke ronde 1 steen.
Kapel van Mars	14	Kies één grondstof-dobbelsteen en gooi deze maximaal 2 keer opnieuw. Let op: het opnieuw gooien van een dobbelsteen kan alleen aan het begin van de fase 'Breed jouw koninkrijk uit', voordat je iets anders kunt doen.
Hoofdkwartier	14	Ontvang 2 overwinningspunten als je met jouw acties minstens 3 velden op de bouwwerksporen op jouw koninkrijksblad aankruist (velden mogen naar keuze over de verschillende sporten worden aangekruist).
Tuinen	14	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn

		aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd). Daarnaast ontvang je 3 overwinningspunten als je alle bouwvelden van dit gebouw aangekruist hebt.
Vorraadkamer van Caesar	14	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd). Daarnaast ontvang je 5 overwinningspunten als je alle bouwvelden van dit gebouw aangekruist hebt.
Nieuwe roots	15	Ontvang elke ronde 1 voedsel.
Griekse nalatenschap	15	Ontvang elke ronde 1 steen.
De hoofdstad	15	Einde van het spel: elke koninklijke sectie (het laatste veld op elke bouwwerkspoor) is 4 extra overwinningspunten waard. Tel deze 4 punten op bij de waarde van elk spoor.
Signaaltorens	15	Einde van het spel: je ontvangt 5 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Heropbouw	15	Einde van het spel: je ontvangt 10 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Vlooiemarkt	15	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd). Daarnaast ontvang je 2 overwinningspunten als je alle bouwvelden van dit gebouw aangekruist hebt.
Dorp	16	Ontvang 1 overwinningspunt als het resultaat van de arbeiderdobbelsesteen een 3 of 5 is. Je mag daarna de dobbelsesteen opnieuw gooien. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten. De laatste worp bepaalt het aantal beschikbare acties.
Steengroeve	16	Ontvang 1 steen als alle gegooide grondstofdobbelsestenen een verschillend resultaat tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Rovers	16	Ontvang 1 arbeider (actie) als je minstens 2 keer oogst en daarbij minstens 2 oogstvelden met verschillende soorten grondstoffen aan hebt gekruist.
Kapel	16	Einde van het spel: Je ontvangt 3 overwinningspunten voor elk volledig geoogst veld in jouw koninkrijk (waarvan alle oogstvelden zijn aangekruist).
Boksring	16	Einde van het spel: je ontvangt 5 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Blinkende buit	16	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Bijeenkomst	17	Ontvang elke ronde 1 grondstof. Je kiest de grondstof die dit gebouw oplevert door de twee andere grondstoffen door te strepen op het moment dat je het gebouw bouwt.

Marktplaats	17	Betaal 1 hout, 1 voedsel en 1 steen om 3 overwinningspunten te ontvangen.
Kolonisten	17	Ontvang 1 extra actie als je minstens één keer hebt geoogst. Je mag deze actie alleen gebruiken om te oogsten.
Werkende boeren	17	Kies het resultaat van een gegooide grondstof-dobbelsteen. Je ontvangt 1 extra grondstof van die soort (mag gebruikt worden om extra goud te ontvangen).
Standbeeld	17	Einde van het spel: je ontvangt 6 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Taveerne	17	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Smederij van de goden	18	Ontvang elke ronde 1 steen.
Havenkwartier	18	Ontvang 1 arbeider (actie) als je ervoor kiest om de arbeider-dobbelsteen opnieuw te gooien en vervolgens een ander resultaat gooit. Je telt deze extra arbeider bij het resultaat van de tweede worp op.
IJzeren profeten	18	Kies het resultaat van een gegooide grondstof-dobbelsteen. Je ontvangt 2 extra grondstoffen van die soort (mag gebruikt worden om extra goud te ontvangen).
Smokkelaars	18	Ontvang 1 overwinningspunt als je minstens twee keer oogst.
Handelspost	18	Ontvang 1 goud. Deze mag je alleen besteden aan bouwacties op jouw dorpsblad.
Ambassade van Atlantis	18	Einde van het spel: ontvang 3 overwinningspunten voor elk gebouw dat je hebt gebouwd (waarvan alle bouwvelden zijn aangekruist), inclusief dit gebouw.
Schatkamer	19	Ontvang elke ronde 1 goud.
Oase	19	Ontvang elke ronde 1 voedsel.
Opzichter van de farao	19	Je kunt 2 nederzettingen (in plaats van 1) stichten in de fase 'Een nederzetting stichten'.
Vallei van de koningen	19	Ontvang 7 overwinningspunten als je minstens 4 nederzettingen met dezelfde vorm hebt gesticht in jouw koninkrijk (met uitzondering van de nederzetting die je van dit gebouw kunt stichten).
Laan van de sfinx	19	Einde van het spel: je ontvangt 5 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Woestijn	19	Einde van het spel: je ontvangt 7 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Koninklijk zwembad	20	Ontvang elke ronde 1 voedsel.
Karavaan van Sally	20	Ontvang 1 arbeider (actie) als minstens 2 gegooide dobbelstenen voedsel als resultaat tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Dienstopzichter	20	Ontvang 1 overwinningspunt als je minstens 4 arbeiders (acties) gebruikt om op één blad (koninkrijk- of dorpsblad) te bouwen of oogsten.

Schorpioenkweker	20	Gooi 1 dobbelsteen (grondstof- of arbeider-dobbelsteen) maximaal 2 keer opnieuw. Je kunt niet van dobbelsteen wisselen tussen de twee worpen in.
Tempel van Ra	20	Einde van het spel: je ontvangt 5 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Gouden Bazaar	20	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Varkenshouder	21	Ontvang elke ronde 1 voedsel.
Nieuw bos	21	Ontvang elke ronde 1 hout.
Bovengrondse mijn	21	Ontvang elke ronde 1 steen.
Stad	21	Ontvang 1 arbeider (actie) als alle gegooide dobbelstenen hetzelfde resultaat tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Goudbeek	21	Einde van het spel: ontvang 1 overwinningspunt voor elke aangekruiste oogstveld in jouw koninkrijk.
Barakken	21	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Koninklijke Bode	22	Kies het gegooide resultaat op één van de grondstof-dobbelstenen. Je ontvangt 1 extra grondstof van die soort (kan gebruikt worden om een extra goud te ontvangen).
Leverancier	22	Ontvang 2 overwinningspunten als alle gegooide dobbelstenen hetzelfde resultaat tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Handelaarsgilde	22	Ontvang 1 goud als alle gegooide dobbelstenen een verschillend resultaat tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Missionarissen	22	Gooi 1 dobbelsteen (grondstof- of arbeider-) 1 keer opnieuw. Let op: het opnieuw gooien van een dobbelsteen kan alleen aan het begin van de fase 'Breed jouw koninkrijk uit', voordat je iets anders kunt doen.
Monument	22	Einde van het spel: je ontvangt 4 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Fruitmarkt	22	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Emeraldhaven	23	Gebruik 1 extra gunsttegel. Deze tegel moet tijdens de voorbereiding zijn klaargelegd (en niet in de doos gelegd worden).

Oculus	23	Je ontvangt 1 overwinningspunt en gooit alle dobbelstenen opnieuw als alle resultaten van de worp verschillend zijn. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten. Let op: het opnieuw gooien van een dobbelsteen kan alleen aan het begin van de fase 'Breed jouw koninkrijk uit', voordat je iets anders kunt doen. Het resultaat van je laatste worp geldt voor deze ronde.
Gekke Edward	23	Kies het gegooide resultaat op één van de grondstof-dobbelstenen. Je ontvangt 1 extra grondstof van die soort (kan gebruikt worden om een extra goud te krijgen).
Kolonisten van Atlantis	23	Einde van het spel: je ontvangt 3 overwinningspunten voor elk volledig geoogste veld in jouw koninkrijk (waarop alle oogstvelden zijn aangekruist).
Warenhuis van artefacten	23	Einde van het spel: elke koninklijke sectie (het laatste veld op elke bouwwerkspoor) is 3 extra overwinningspunten waard. Tel deze 3 punten bij de waarde van elk spoor op.
Nieuwe perspectieven	23	Einde van het spel: je ontvangt 6 respectievelijk 9 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Diplomatenschool	24	Ontvang 1 voedsel als de gegooide arbeider-dobbelsteen een 4 als resultaat toont.
Reizende priester	24	Gebruik 1 extra gunsttegelt. Deze tegel moet tijdens de voorbereiding zijn klaargelegd (en ligt niet in de doos).
Drijvende schat	24	Zodra je dit gebouw hebt gebouwd, pak je de 2 gunsttegels uit de doos en leg je deze bij de beschikbare gunsttegels. Vanaf nu kun je uit alle tegels kiezen.
Onderhandelaar	24	Gooi alle dobbelstenen (zowel grondstof- als arbeider-dobbelstenen) opnieuw. Dit effect kan slechts éénmaal gebruikt worden, tenzij je de waarde van dit gebouw verhoogt door nederzettingen te stichten. Let op: het opnieuw gooien van een dobbelsteen kan alleen aan het begin van de fase 'Breed jouw koninkrijk uit', voordat je iets anders kunt doen.
Katanamaker	24	Einde van het spel: je ontvangt 9 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Poort	24	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Afgelegen gehucht	25	Ontvang elke ronde 1 hout.
Groep	25	Ontvang 1 extra actie als je minstens één keer hebt geoogst. Je mag deze actie alleen gebruiken om te oogsten.
Huurlingen	25	Ontvang 1 arbeider (actie) als alle gegooide grondstof-dobbelstenen hetzelfde resultaat tonen. Je mag deze arbeider alleen gebruiken om te bouwen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.

Brug tussen boomgaarden	25	Einde van het spel: ontvang 2 overwinningspunten voor elke brug die je hebt gebouwd (dus niet elke brugsectie. Je bouwt een brug door 2 of 3 brugsecties aan te kruisen).
Stad der nomaden	25	Einde van het spel: je ontvangt 9 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Stevige fundamenten	25	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Route van de houthakkers	26	Ontvang elke ronde 1 hout.
Voedsel festival	26	Je ontvangt een extra grondstof als je oogst (van het soort dat je hebt geoogst). Je mag dit effect slechts 1 keer toepassen tenzij je de waarde van dit gebouw hebt verhoogd door nederzettingen te stichten. Als de waarde is verhoogd, moet je opnieuw oogsten om extra grondstoffen te krijgen.
Plaatselijke wijze	26	Ontvang 1 arbeider (actie) als minstens 2 gegooide dobbelstenen hetzelfde resultaat tonen. Je mag deze arbeider alleen gebruiken om te bouwen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Velden van de heer	26	Ruil het resultaat van 1 dobbelsteen voor 2 voedsel. Je negeert het resultaat van die dobbelsteen en ontvangt ook geen grondstoffen van deze dobbelsteen. Als je de waarde van dit gebouw hebt verhoogd door nederzettingen te stichten, dan kun je vaker ruilen. Elke ruil levert je 2 voedsel op.
Ontmoetingsplek	26	Einde van het spel: je ontvangt 9 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Hofbeeldhouwer	26	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Herakliedenfestival	27	Ontvang elke ronde 1 voedsel.
Wensboom	27	Kies en noem voordat de dobbelstenen worden gegooid een grondstofsoort. Als je goed hebt gegokt, dan ontvang je van 1 van de gegooide grondstofsoort 1 grondstof extra.
Vredesfontein	27	Je mag 1 voedsel gebruiken om een veld aan te kruisen op het bouwwerkspoor in plaats van twee grondstoffen (van welke soort dan ook) die bij het bouwveld zijn aangegeven. Dit effect mag twee keer worden gebruikt, tenzij je de waarde van het gebouw verhoogt door nederzettingen te stichten.
Wijze	27	Einde van het spel: je ontvangt 1 overwinningspunt voor elke aangekruist veld op de bouwwerksporen die geen onderdeel uitmaken van een nederzetting.
Vervloekte ruines	27	Einde van het spel: je ontvangt 6 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Kamer van schatten	27	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn

		aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd). Daarnaast ontvang je 2 overwinningspunten als je alle bouwvelden van dit gebouw aan hebt gekruist.
Gouden arsenaal	28	Ontvang elke ronde 1 goud.
De Kever	28	Ruil 1 goud voor 1 arbeider (actie). Dit effect kun je slechts eenmaal gebruiken, tenzij je de waarde verhoogt door nederzettingen te stichten.
Sfinx	28	Ontvang 1 overwinningspunt als je deze ronde minstens 3 stenen hebt gebruikt.
Goudsmit	28	Ontvang 1 goud als de gegooide arbeider-dobbelsteen een 3 of 5 als resultaat toont.
Heiligdom	28	Einde van het spel: je ontvangt 4 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Standbeeld van Khufu	28	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd). Daarnaast ontvang je 5 overwinningspunten als je alle bouwvelden van dit gebouw aan hebt gekruist.
Steenhandelaren	29	Ontvang elke ronde 1 goud.
Oren van de farao	29	Kies het gegooide resultaat op één van de gegooide grondstof-dobbelstenen. Je ontvangt 1 extra grondstof van die soort (kan gebruikt worden om een extra goud te ontvangen).
Wacht van de farao	29	Als je oogst mag je de bruggen negeren en een oogstveld naar keuze aankruisen (zelfs als die nog niet beschikbaar is). Dit effect mag eenmaal worden toegepast, tenzij je de waarde van dit gebouw verhoogt door nederzettingen te stichten.
Kruispunt	29	Zodra je dit gebouw hebt gebouwd, pak je de 2 gunsttegels uit de doos en leg je deze bij de beschikbare gunsttegels. Vanaf nu kun je uit alle fiches kiezen.
Wagenmenner	29	Einde van het spel: je ontvangt 8 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Pilaar van het Licht	29	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Handelskolonie	30	Ontvang elke ronde 1 hout.
Gladiatorenschool	30	Ontvang 1 arbeider (actie). Je mag deze arbeider alleen gebruiken om te oogsten.
Architect	30	Ontvang 1 arbeider (actie). Je mag deze arbeider alleen gebruiken om op jouw dorpsblad te bouwen.
Huurkazerne	30	Betaal 2 arbeiders (acties) om 1 goud te ontvangen. Als je de waarde van dit gebouw verhoogt door nederzettingen te bouwen, dan ontvang je meer goud voor deze twee arbeiders.
Behulpzame Markus	30	Ontvang 1 overwinningspunt als je minstens twee keer oogst.
Vorraadkamer van Caesar	30	Einde van het spel: elke koninklijke sectie (het laatste veld op elke bouwwerkspoor) is 4 extra overwinningspunten waard. Tel deze 4 punten op bij de waarde van elk spoor.

Mechanisch hulpje	31	Ontvang elke ronde 1 grondstof. Je kiest de grondstof die dit gebouw oplevert door de twee andere grondstoffen door te strepen op het moment dat je het gebouw bouwt.
Nieuwe kathedraal	31	Gooi een aantal dobbelstenen naar keuze (grondstof- of arbeider-dobbelstenen) opnieuw. Dit effect mag eenmaal gebruikt worden tenzij je de waarde van het gebouw verhoogt door nederzettingen te stichten. Let op: het opnieuw gooien van een dobbelsteen kan alleen aan het begin van de fase 'Breed jouw koninkrijk uit', voordat je iets anders kunt doen.
Geheim genootschap	31	Je ontvangt 1 goud als alle gegooide dobbelstenen een verschillend resultaat tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Marmer en andere dingen	31	Einde van het spel: ontvang 10 overwinningspunten als je alle oogstvelden met steen hebt aangekruist (van alle velden, die je dus eerst zult moeten vrijspelen).
Nieuwe kathedraal	31	Einde van het spel: je ontvangt 8 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Compressor	31	ontvang je 2 hout.
Marmerhandelaar	32	Ontvang elke ronde 2 steen.
Kruisboogmaker	32	Betaal 2 hout om 1 overwinningspunt te ontvangen. Als je de waarde van dit gebouw verhoogt door nederzettingen te stichten, ontvang je meer overwinningspunten voor die 2 hout.
Renovaties	32	Je ontvangt 1 steen als minstens twee van de gegooide grondstof-dobbelstenen hout als resultaat tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Legioen	32	Je ontvangt een extra grondstof als je oogst (van het soort dat je hebt geoogst). Je mag dit effect slechts 1 keer toepassen tenzij je de waarde van dit gebouw hebt verhoogd door nederzettingen te stichten. Als de waarde is verhoogd, moet je opnieuw oogsten om extra grondstoffen te ontvangen.
Verdedigingslijn	32	Einde van het spel: je ontvangt 8 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Huurkazernes	32	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Wonder	33	Kies en noem voordat de dobbelstenen worden gegooid een grondstofsoort. Als je goed hebt gegokt, dan ontvang je van 1 extra grondstof.
Duistere kapel	33	Je ontvangt 1 overwinningspunt als je ervoor kiest om aan het begin van de ronde met slechts 2 grondstof-dobbelstenen te gooien.
Gevangenschap	33	Ontvang 1 arbeider (actie) als de gegooide arbeider-dobbelsteen een 3 of 5 als resultaat heeft.
Saboteurs	33	Einde van het spel: je ontvangt 1 overwinningspunt voor elk paar beschikbare oogstvelden in jouw koninkrijk. De velden moeten

		beschikbaar zijn via gebouwde bruggen en mogen niet aangekruist zijn.
Vesting	33	Einde van het spel: je ontvangt 8 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Expeditie	33	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Moderne mijn	34	Ontvang elke ronde 1 steen.
Verre handelskolonie	34	Betaal 1 hout, 1 voedsel en 1 steen om 1 overwinningspunt te ontvangen.
Spionnen	34	Gebruik 1 extra gunsttegel. Deze tegel moet tijdens de voorbereiding zijn klaargelegd (en niet terug in de doos zijn gelegd).
Muur van Hadrian	34	Einde van het spel: je ontvangt 1 overwinningspunt voor elk aangekruist bouwveld dat geen grondstoffen vereist om te bouwen naast de actie die je aan het bouwveld moet besteden (ongeacht op welk blad dit veld staat).
Doolhof	34	Einde van het spel: Je ontvangt 1 overwinningspunt voor elke aangekruiste sectie die geen onderdeel uitmaken van een nederzetting op de bouwveldsporen.
Voormalig wereldwonder	34	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Cedarhout voor Libanon	35	Ontvang elke ronde 1 hout.
Steengroeve	35	Ontvang elke ronde 1 steen.
Uitzendbureau	35	Ruil 1 arbeider (actie) voor 1 goud. Dit effect mag slechts eenmaal worden gebruikt, tenzij je de waarde van het gebouw hebt verhoogd door nederzettingen te stichten.
Standbeeld voor Isis	35	Besteed 3 dezelfde grondstoffen (naar keuze) om 2 overwinningspunten te ontvangen. Als je de waarde van dit gebouw verhoogt door nederzettingen te stichten, ontvang je meer overwinningspunten voor deze 3 grondstoffen.
Grote tempel van Sobek	35	Einde van het spel: je ontvangt 8 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Vesting van Scarabeus	35	Einde van het spel: ontvang 2 overwinningspunten voor elke 4 bouwvelden die je horizontaal of verticaal aangrenzend hebt aangekruist bij dit gebouw. Aangekruiste bouwvelden kunnen voor meer dan één lijn worden gebruikt, maar elke lijn mag slechts één keer geteld worden.
Eilandhaven	36	Ontvang 1 goud als alle gegooide dobbelstenen een verschillend resultaat tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Baby Boom	36	Ontvang 1 actie die je enkel mag gebruiken om te oogsten.
Handelsroute	36	Als je oogst mag je de bruggen negeren en een oogstveld naar keuze aankruisen (zelfs als dat nog niet beschikbaar is). Dit effect

		mag eenmaal worden toegepast, tenzij je de waarde van dit gebouw verhoogt door nederzettingen te stichten.
Heiligdom van de hemel	36	Einde van het spel: je ontvangt 3 overwinningspunten voor elk volledig geoogst veld in jouw koninkrijk (waarvan alle oogstvelden zijn aangekruist).
Sakedistillerij	36	Einde van het spel: je ontvangt 10 overwinningspunten als je zowel de koninklijke secties van het huizen- en graanschurenspeer hebt aangekruist (de laatste sectie van het 1ste en 3de bouwwerkspoor).
Garnizoen	36	Einde van het spel: ontvang 2 overwinningspunten voor elke 4 bouwvelden die je horizontaal of verticaal aangrenzend hebt aangekruist bij dit gebouw. Aangekruiste bouwvelden kunnen voor meer dan één rij worden gebruikt, maar elke rij mag slechts één keer geteld worden.
Mais gewassen	37	Ontvang elke ronde 1 voedsel.
Geloof van het volk	37	Gooi een aantal dobbelstenen naar keuze (grondstof- of arbeider-dobbelstenen) opnieuw. Dit effect mag eenmaal gebruikt worden tenzij je de waarde van het gebouw verhoogt door nederzettingen te stichten. Let op: het opnieuw gooien van een dobbelsteen kan alleen aan het begin van de fase 'Breed jouw koninkrijk uit', voordat je iets anders kunt doen.
Gouden snuisterijen	37	Ontvang 2 overwinningspunten als alle gegooide dobbelstenen een verschillend resultaat tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Ceremonie van de gids	37	Ontvang 1 overwinningspunt voor elke gegooide grondstof die overeenkomt met de grondstof van dit gebouw. Je kiest het soort grondstoffen als je het gebouw hebt gebouwd door de andere twee grondstoffen door te strepen.
Grote piramide	37	Einde van het spel: je ontvangt 7 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Echt groot gat	37	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Overval	38	Kies het gegooide resultaat op één van de grondstof-dobbelstenen. Je ontvangt 1 extra grondstof van die soort (kan gebruikt worden om een extra goud te ontvangen).
Ontmoeting	38	Ontvang 1 goud als alle gegooide dobbelstenen een verschillend resultaat tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Afleiding	38	Ontvang 2 overwinningspunten als alle gegooide dobbelstenen een verschillend resultaat tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Trainingsgebied	38	Gooi 1 grondstof-dobbelsteen naar keuze opnieuw. Let op: het opnieuw gooien van een dobbelsteen kan alleen aan het begin van de fase 'Breed jouw koninkrijk uit', voordat je iets anders kunt doen.

Hoeders van het bos	38	Einde van het spel: je ontvangt 12 overwinningpunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Stallen	38	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningpunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Rijstvelden	39	Ontvang elke ronde 1 voedsel.
Spionerende handelaar	39	Ontvang elke ronde 1 grondstof. Je kiest de grondstof die dit gebouw oplevert door de twee andere grondstoffen door te strepen op het moment dat je het gebouw bouwt.
Dojo	39	Ontvang 2 overwinningpunten als je met jouw acties minstens 3 velden op de bouwwerksporen op jouw koninkrijksblad aankruist (velden mogen naar keuze op de verschillende sporen worden aangekruist).
Exotische ontmoeting	39	Einde van het spel: je ontvangt voor elke complete sectie van de Sumo School (een volledig aangekruiste groep bouwvelden naast een overwinningpuntwaarde).
Boedistische tempel	39	Einde van het spel: je ontvangt 9 overwinningpunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Sumo School	39	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningpunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Houtleverancier	40	Ontvang elke ronde 1 hout.
Kruiers	40	Gebruik 1 extra gunsttegels. Deze tegel moet tijdens de voorbereiding zijn klaargelegd (en niet in de doos liggen).
Mama's baden	40	Ontvang 1 arbeider (actie) als de gegooide arbeider-dobbelsteen een 3 of 5 als resultaat heeft.
Acteergezelschap	40	Kies één grondstoff-dobbelsteen en gooi die maximaal twee keer opnieuw. Let op: het opnieuw gooien van een dobbelsteen kan alleen aan het begin van de fase 'Breed jouw koninkrijk uit', voordat je iets anders kunt doen.
Galgen	40	Einde van het spel: je ontvangt 12 overwinningpunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Hanzeverbond	40	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningpunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Gezegende buit	41	Ontvang elke ronde 1 goud.
Khrug de herbouwer	41	Betaal 2 goud om 3 overwinningpunten te ontvangen. Als je de waarde van dit gebouw hebt verhoogd door nederzettingen te stichten, dan ontvang je meer overwinningpunten voor de 2 goud.
Elite	41	Ontvang 1 overwinningpunt als je minstens een keer hebt geogst en op zowel het koninkrijk- als het dorpsblad hebt gebouwd (op beide een bouwveld hebt aangekruist).

Gestolen projecten	41	Betaal 1 hout minder voor een bouwactie op het bouwwerkspoor (bouwvelden op het koninkrijksblad). Dit effect mag slechts één keer gebruikt worden, tenzij je de waarde verhoogt door nederzettingen te stichten.
Gestolen monument	41	Einde van het spel: je ontvangt 5 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Hall der trofeeën	41	Ontvang 2 overwinningspunten als je met jouw acties minstens 3 velden op het bouwwerkspoor op jouw koninkrijksblad hebt aangekruist (velden mogen naar keuze over de verschillende sporten worden aangekruist).
Zegening van de bomen	42	Ontvang elke ronde 1 hout.
Overname	42	Ontvang elke ronde 1 grondstof. Je kiest de grondstof die dit gebouw oplevert door de twee andere grondstoffen door te strepen op het moment dat je het gebouw bouwt.
Voorpostnetwerk	42	Je ontvangt een extra grondstof als je oogst (van het soort dat je hebt geoogst). Je mag dit effect slechts 1 keer toepassen tenzij je de waarde van dit gebouw hebt verhoogd door nederzettingen te stichten. Als de waarde is verhoogd, moet je opnieuw oogsten om extra grondstoffen te ontvangen.
Jonge krijgers	42	Ontvang 1 arbeider (actie) en 1 goud als de gegooide arbeiderdobbelssteen een 3 of 5 als resultaat heeft.
Tempel van Ares	42	Einde van het spel: je ontvangt 9 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Beveiligde graanzolder	42	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Appelwinkel	43	Ontvang elke ronde 1 voedsel.
Grote reis	43	Ontvang 1 overwinningspunt als je minstens eenmaal hebt geoogst en op zowel het koninkrijk- als het dorpsblad hebt gebouwd (op beide bladen een bouwveld hebt aangekruist).
Vruchtbare grond	43	Ontvang 2 overwinningspunten als je bouwt en drie bouwvelden aankruist op één blad.
Heiligdom	43	Ontvang 1 goud als alle gegooide dobbelstenen een verschillend resultaat tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Gigapolis	43	Einde van het spel: je ontvangt 7 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Lijfwachten van de daimyo	43	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Griekse juwelier	44	Ruil 1 grondstof naar keuze om voor een andere grondstof naar keuze. Als je de waarde van dit gebouw verhoogt met nederzettingen, dan kun je meerdere keren ruilen. Met elke ruil kun je een andere grondstof ontvangen.

Kleine oorlog	44	Ontvang 1 arbeider (actie) als minstens 2 gegooid dobbelstenen hetzelfde resultaat tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Nieuwe bondgenoten	44	Gebruik 1 extra gunsttegel. Deze tegel moet tijdens de voorbereiding zijn klaargelegd (en niet terug in de doos zijn gelegd).
Grot van Cerberus	44	Einde van het spel: je ontvangt 4 overwinningspunten voor elk volledig geoogste veld in jouw koninkrijk (waarvan alle oogstvelden zijn aangekruist).
Achterhoede	44	Einde van het spel: je ontvangt 10 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Vervloekte ruïnes	44	Einde van het spel: je ontvangt 2 overwinningspunten voor elke brug die je hebt gebouwd (dus niet elke brugsectie. Je moet 2 of 3 secties hebben aangekruist om een brug daadwerkelijk te bouwen).
Sloopkogel	45	Ontvang elke ronde 1 steen.
Romeinse bank	45	Ontvang 3 overwinningspunten als alle gegooid dobbelstenen een verschillend resultaat tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Remus 2000	45	Gooi 1 grondstof-dobbelsteen opnieuw. Let op: het opnieuw gooien van een dobbelsteen kan alleen aan het begin van de fase 'Breed jouw koninkrijk uit', voordat je iets anders kunt doen.
Nieuw aquaduct	45	Kies het gegooid resultaat op één van de grondstof-dobbelstenen. Je ontvangt 1 extra grondstof van die soort (kan gebruikt worden om een extra goud te ontvangen).
Paleis van Suzanne	45	Einde van het spel: je ontvangt 9 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Heiligdom van Dionysus	45	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Nest	46	Ontvang elke ronde 1 voedsel.
Groep mammoeten	46	Ontvang 1 actie die je enkel mag gebruiken om op je dorpsblad te bouwen.
Berg schedels	46	Je ontvangt 2 overwinningspunten als je acties gebruikt om minstens 3 bouwwerksecties op jouw koninkrijkblad aan te kruisen.
Verhalentent	46	Kies het gegooid resultaat op één van de grondstof-dobbelstenen. Je ontvangt 1 extra grondstof van die soort (kan gebruikt worden om een extra goud te ontvangen).
Stamhuis	46	Einde van het spel: je ontvangt 8 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Vesting van het hoofd Kali	46	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).

Piramide	47	Ontvang elke ronde 1 goud.
Nieuwe legerkit	47	Ontvang 1 steen als minstens 2 van de gegooide grondstof-dobbelstenen voedsel als resultaat tonen. Ondanks dat je goud als een grondstof naar keuze kunt gebruiken, geldt het voor dit gebouw als 1 van de 4 mogelijke resultaten.
Oude geschriften	47	Ontvang 2 overwinningspunten als je minstens eenmaal hebt geoogst en op zowel het koninkrijk- als het dorpsblad hebt gebouwd (op beide een bouwveld hebt aangekruist).
De delta	47	Einde van het spel: je ontvangt 1 overwinningspunt voor elke aangekruist veld op de bouwwerksporen die geen onderdeel uitmaakt van een nederzetting.
Egyptische ambassade	47	Einde van het spel: je ontvangt 6 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Ivoren beeldhouwer	47	Einde van het spel: je ontvangt de overwinningspunten die staan naast een groep bouwvelden (of een enkel veld) als deze zijn aangekruist (het is niet van belang of het gebouw volledig is gebouwd).
Mechanische arbeiders	48	Ontvang elke ronde 1 grondstof. Je kiest de grondstof die dit gebouw oplevert door de twee andere grondstoffen door te strepen op het moment dat je het gebouw bouwt.
Herbouwer 3000	48	Ontvang 1 overwinningspunt als je minstens 2 keer oogst en daarbij minstens 2 oogstvelden aankruist met verschillende grondstoffen.
Technologie ark	48	Einde van het spel: elke koninklijke sectie (het laatste veld op elke bouwwerkspoor) is 8 extra overwinningspunten waard. Tel deze 8 punten op bij de waarde van elk spoor.
Ongelooflijk grote brug	48	Einde van het spel: je ontvangt 2 overwinningspunten voor elk paar aangekruiste oogstvelden met hout in jouw koninkrijk.
Glazen Reus	48	Einde van het spel: je ontvangt 6 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).
Maagdenorakel	48	Einde van het spel: je ontvangt 9 overwinningspunten voor elke nederzetting in jouw koninkrijk met de afgebeelde vorm (die je op dezelfde wijze als andere nederzettingen hebt gemaakt).