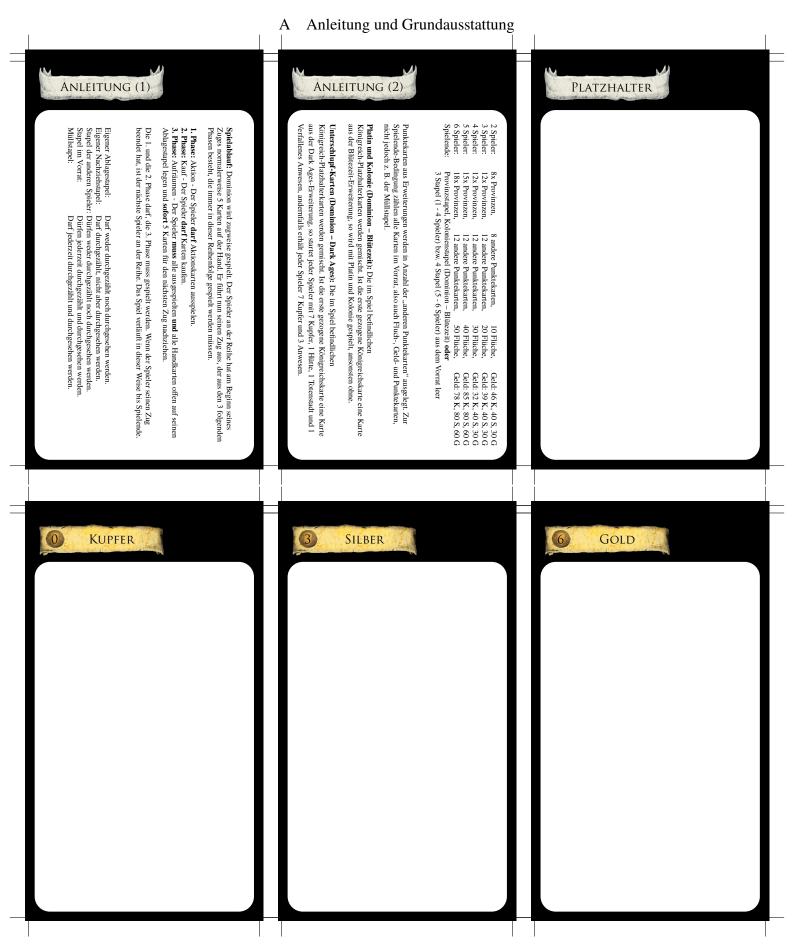
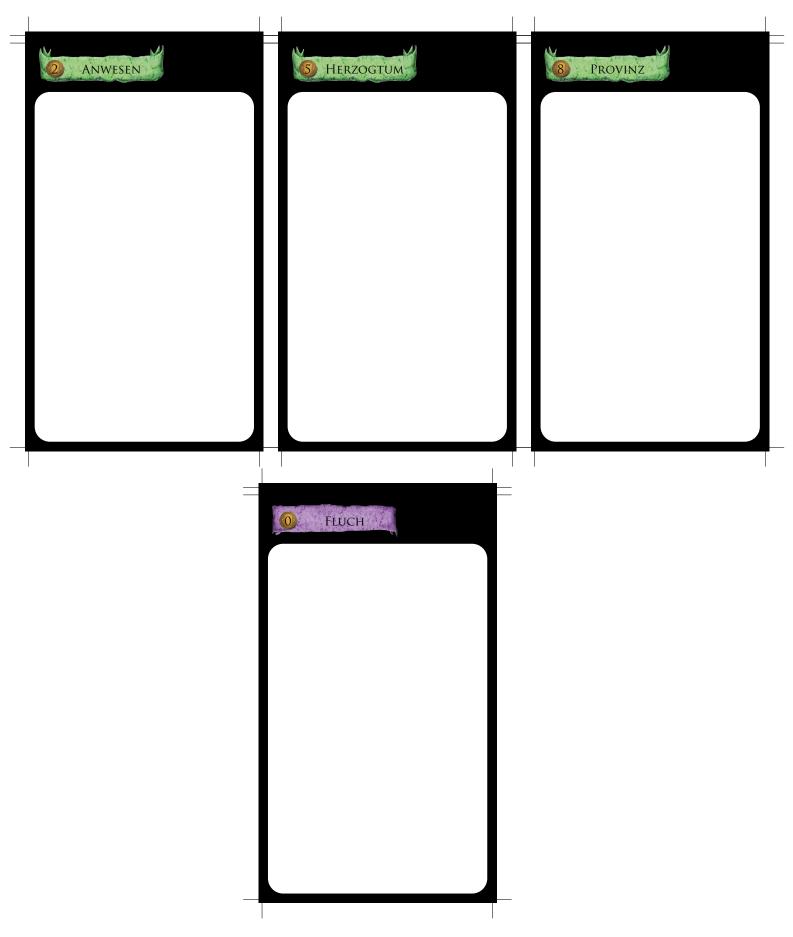
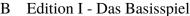
Dominion Kartentrenner

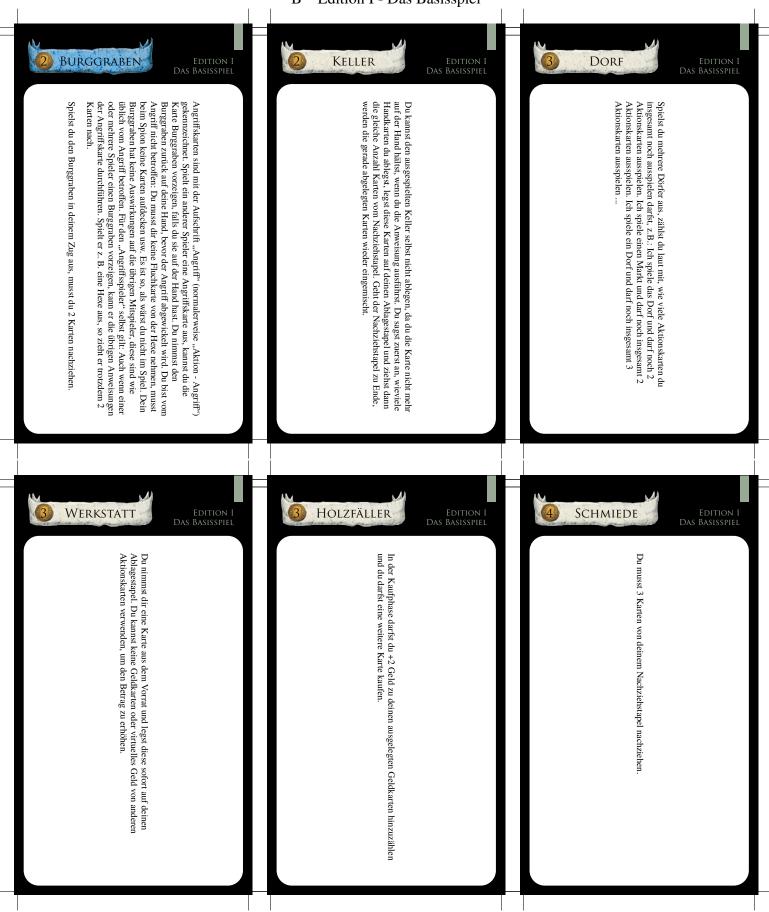
Inhaltsverzeichnis

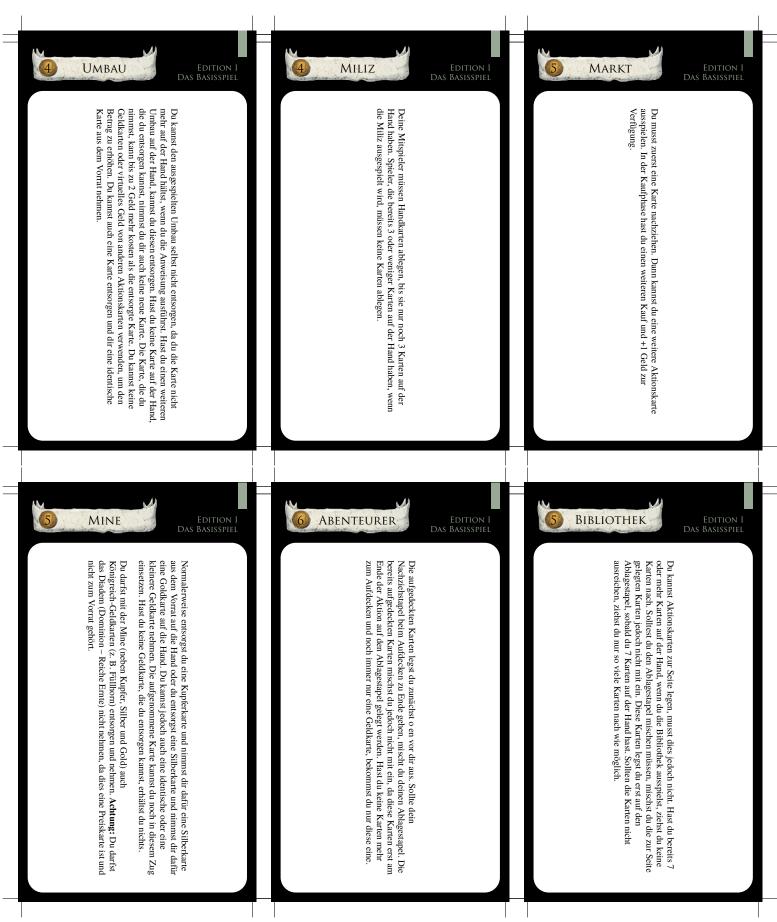
annais verzeiennis		1
A	Anleitung und Grundausstattung	2
В	Edition I - Das Basisspiel	4
C	Special Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2013)	9
D	Anleitung und Grundausstattung	14
E	Second Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2017)	16
F	Edition II - Die Intrige	21
G	Erweiterung - Die Intrige (Rio Grande Games 2014)	26
Н	Erweiterung I - Seaside	31
I	Erweiterung I - Seaside (Rio Grande Games 2014)	
J	Erweiterung II - Die Alchemisten	41
K	Erweiterung II - Die Alchemisten (Rio Grande Games 2015)	44
L	Erweiterung III - Blütezeit	47
M	Erweiterung III - Blütezeit (Rio Grande Games 2016)	52
N	Erweiterung IV - Reiche Ernte	57
O	Erweiterung IV - Reiche Ernte (Rio Grande Games 2014)	60
P	Erweiterung V - Hinterland	63
Q	Erweiterung VI - Dark Ages	68
R	Erweiterung VII - Die Gilden	
S	Erweiterung VII - Die Gilden (Rio Grande Games 2013)	
T	Erweiterung VIII - Abenteuer	83
U	Erweiterung VIII - Abenteuer (Rio Grande Games 2015)	
V	Erweiterung IX - Empires	
W	Erweiterung IX - Empires (Rio Grande Games 2016)	109
X	Erweiterung X - Nocturne	117
Y	Promokarte	
Z	Template - Template	120

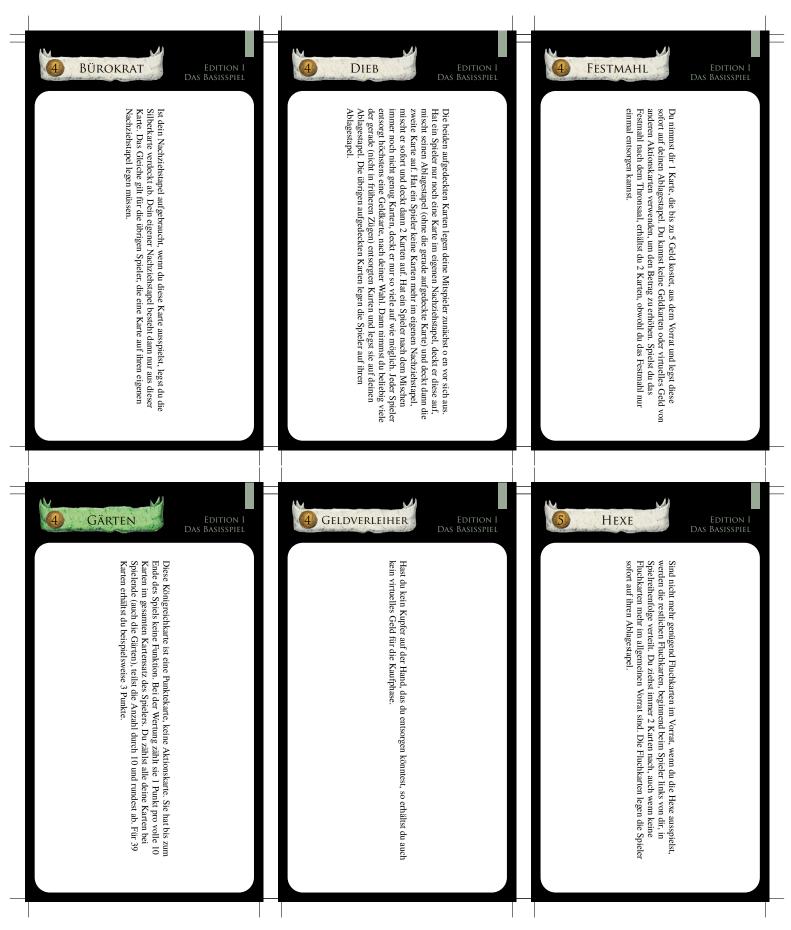


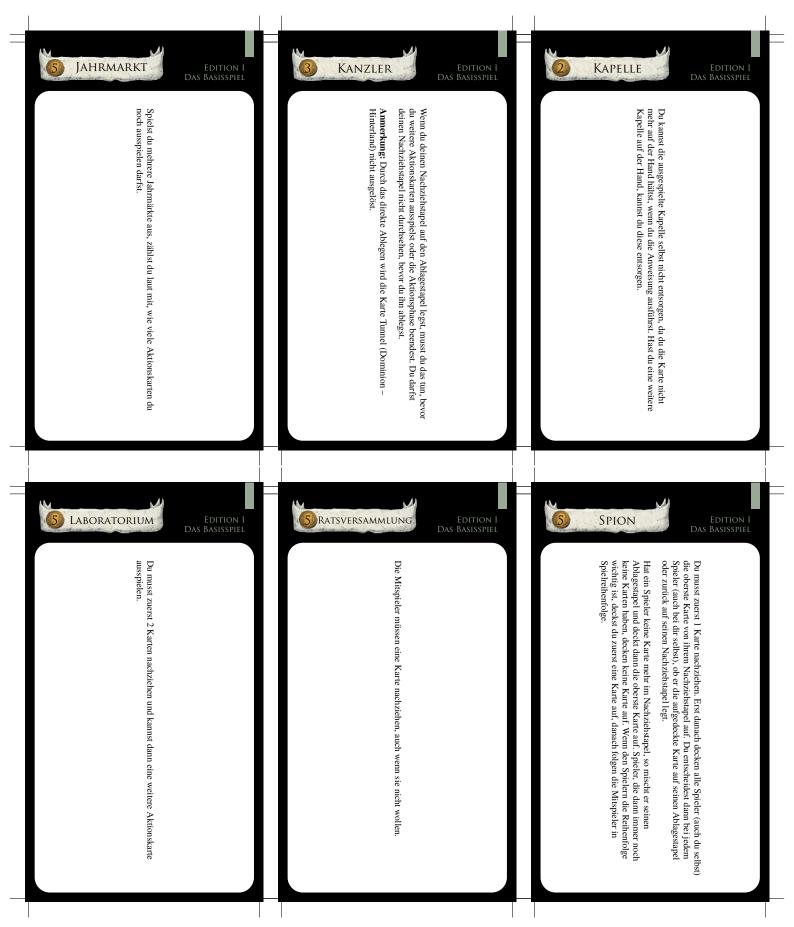


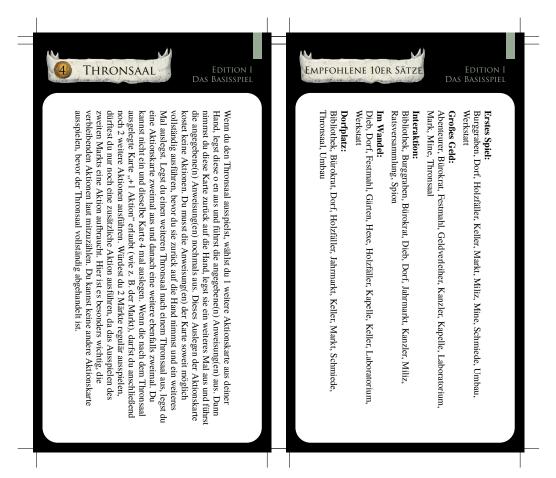




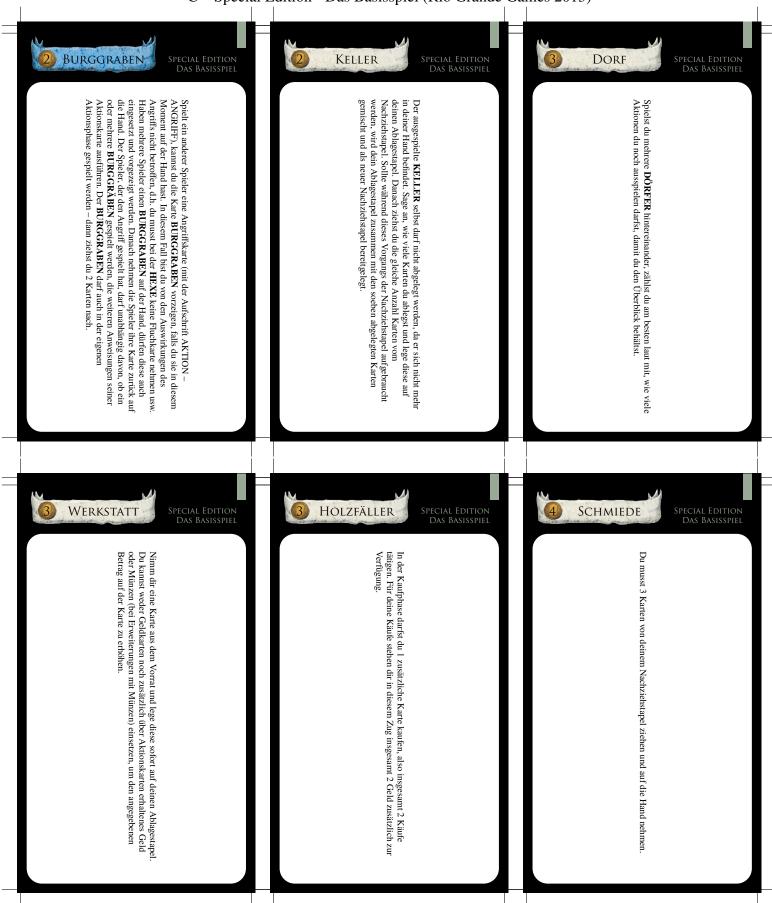


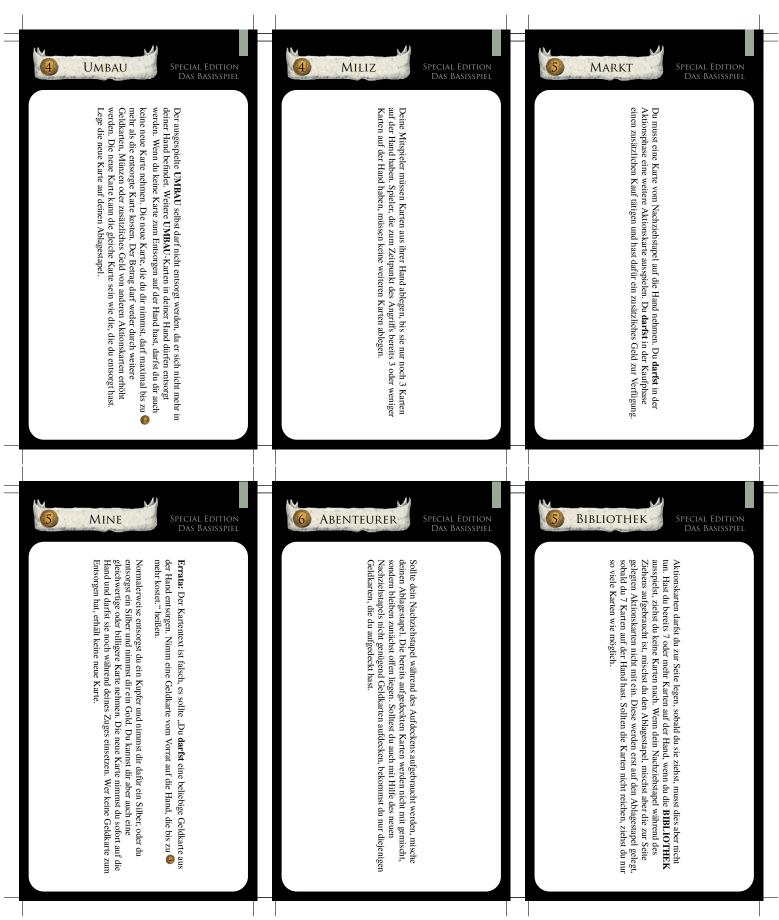


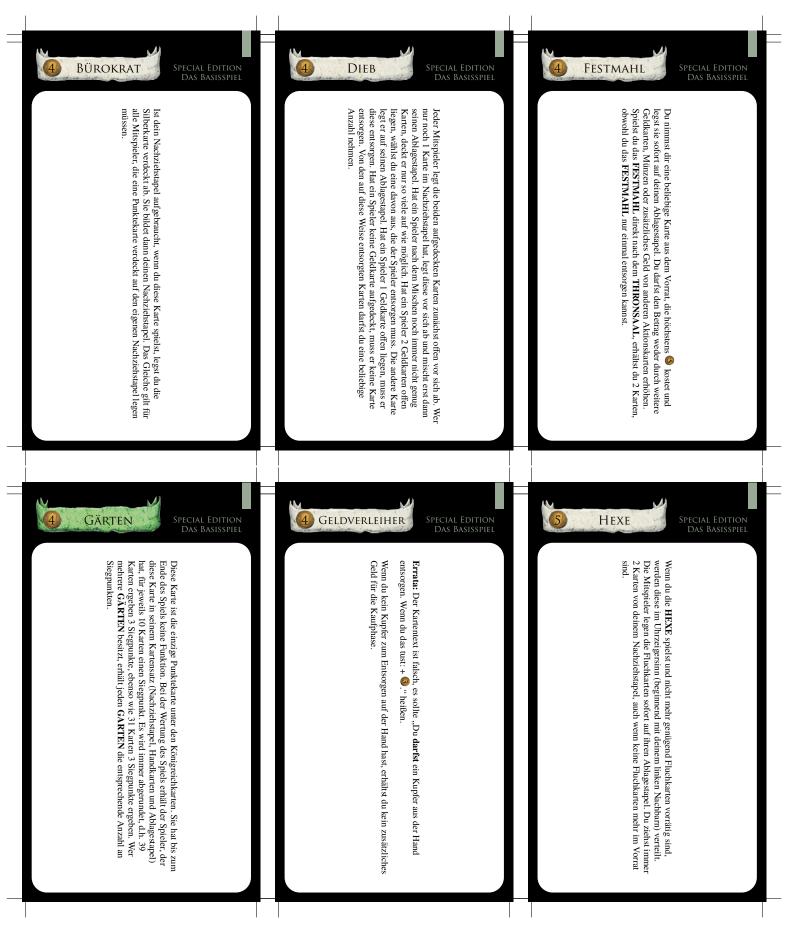


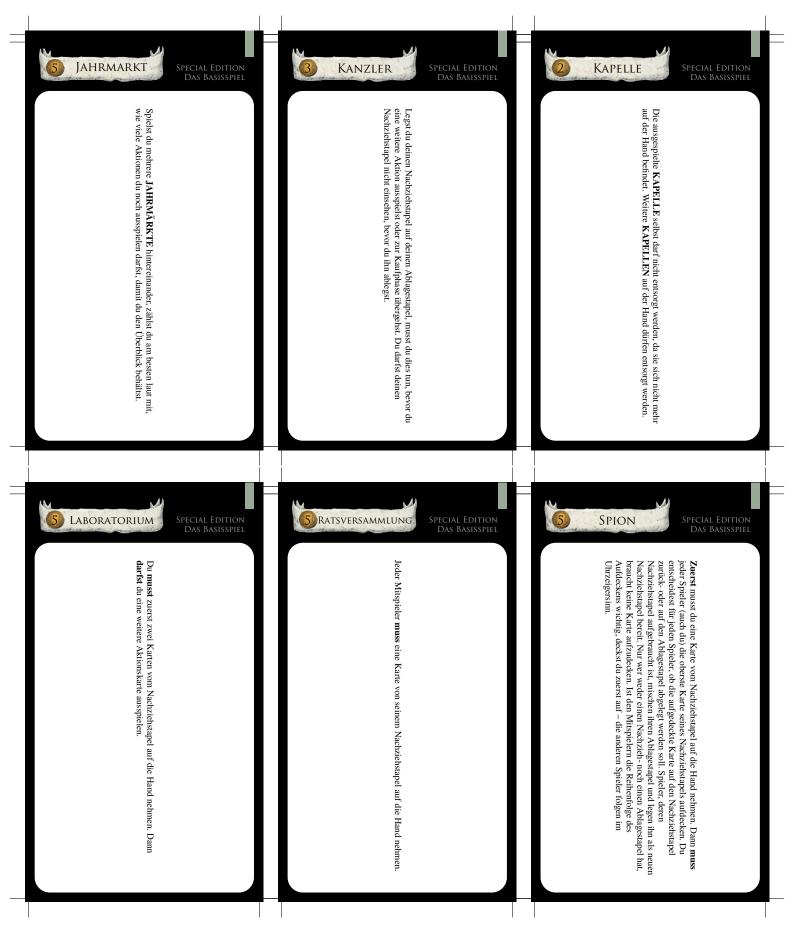


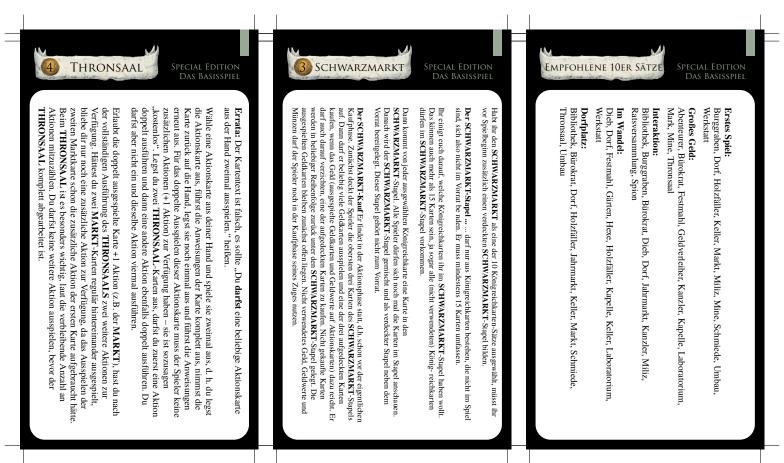
C Special Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2013)

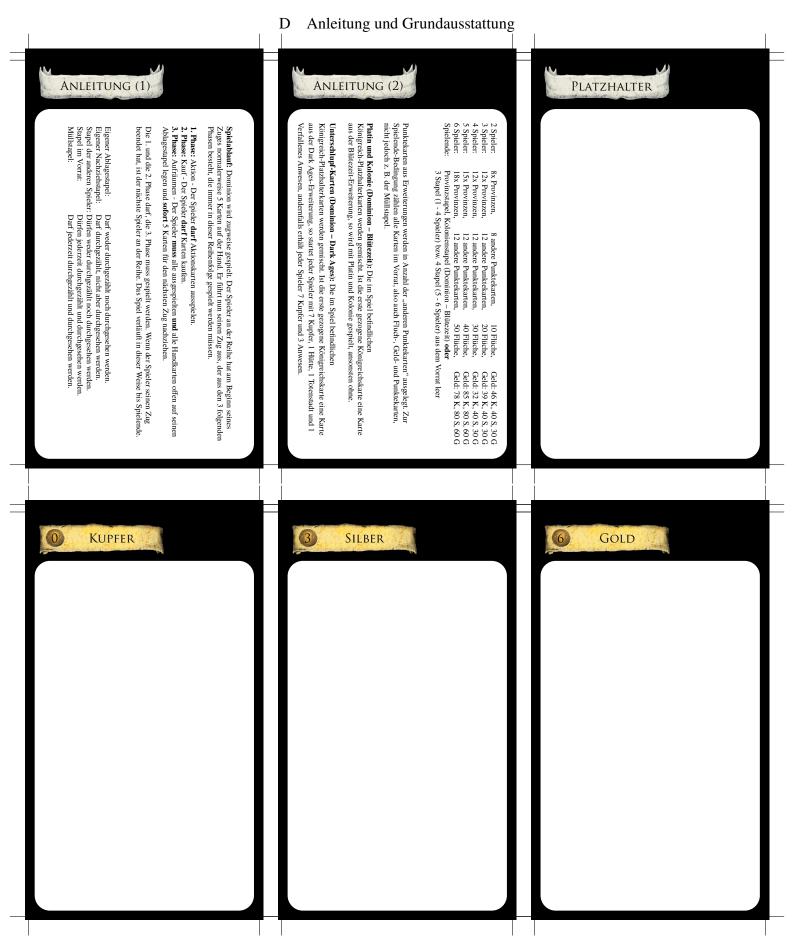


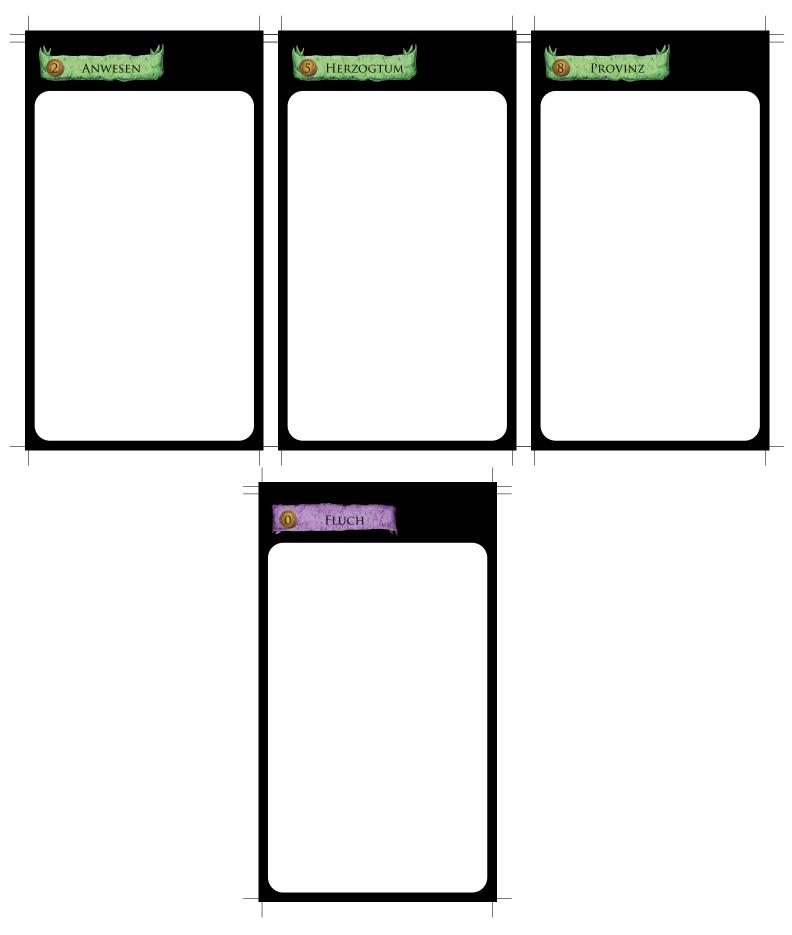




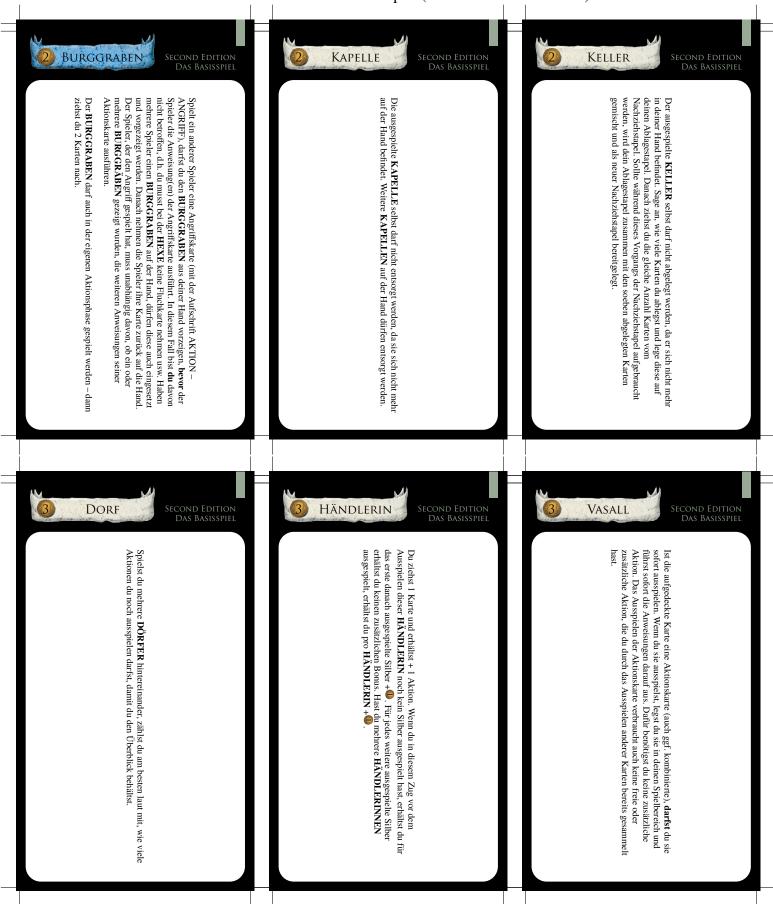




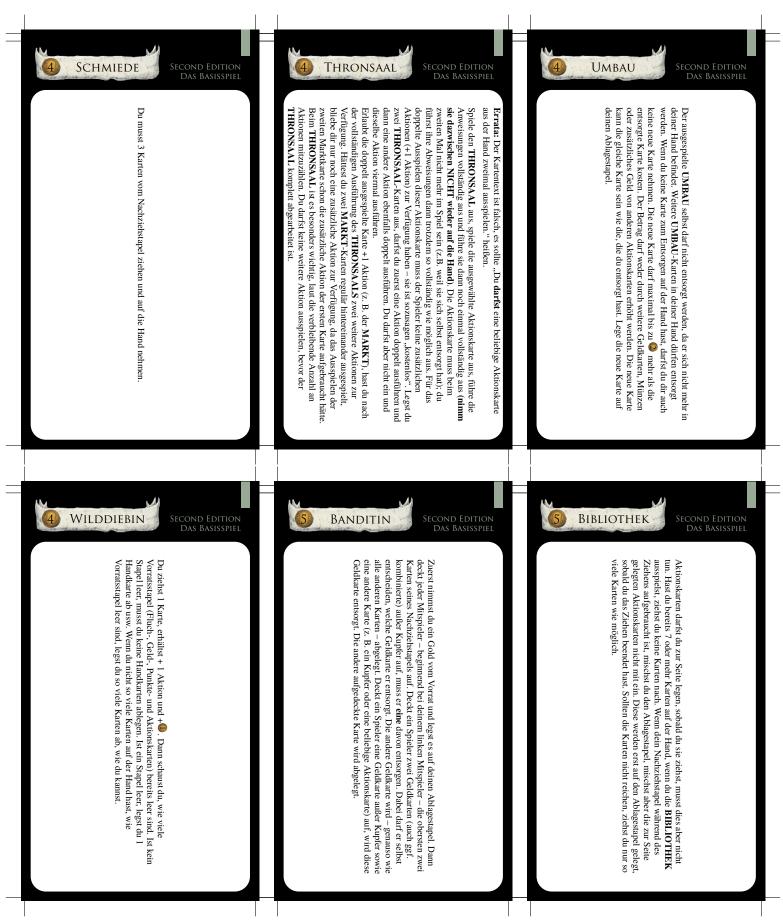


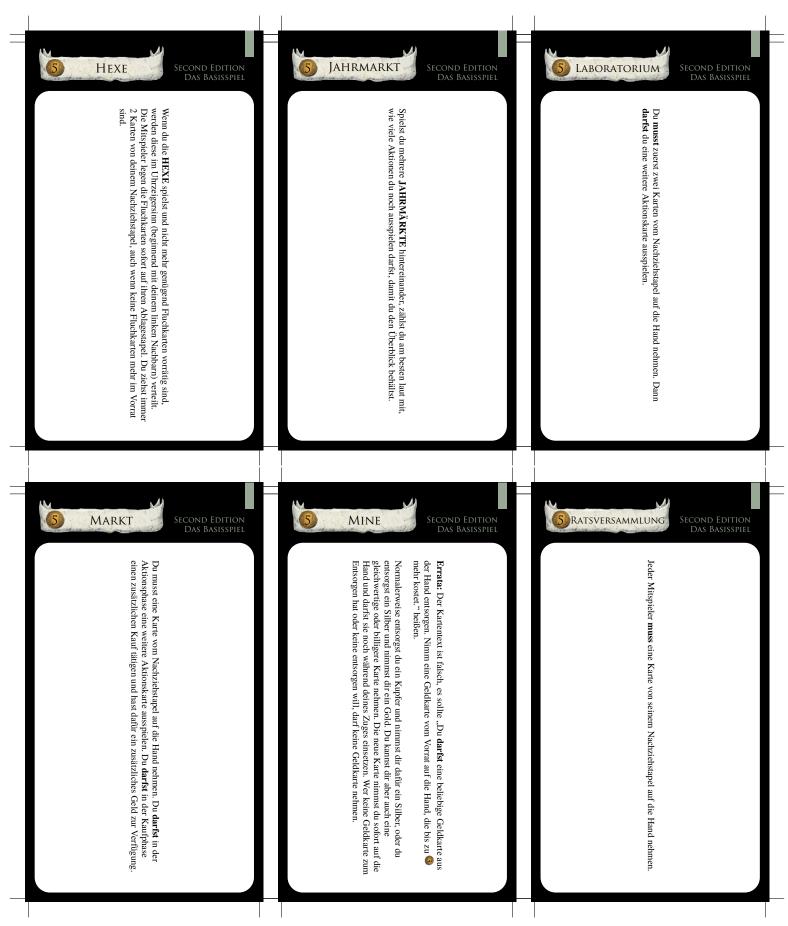


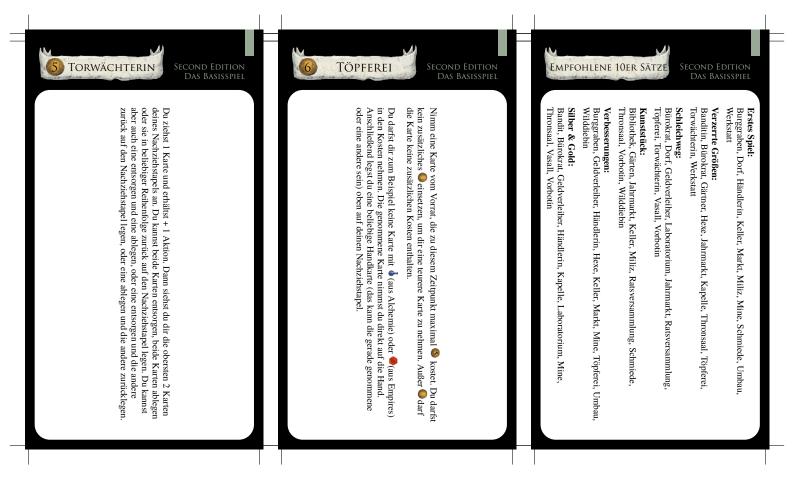
E Second Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2017)



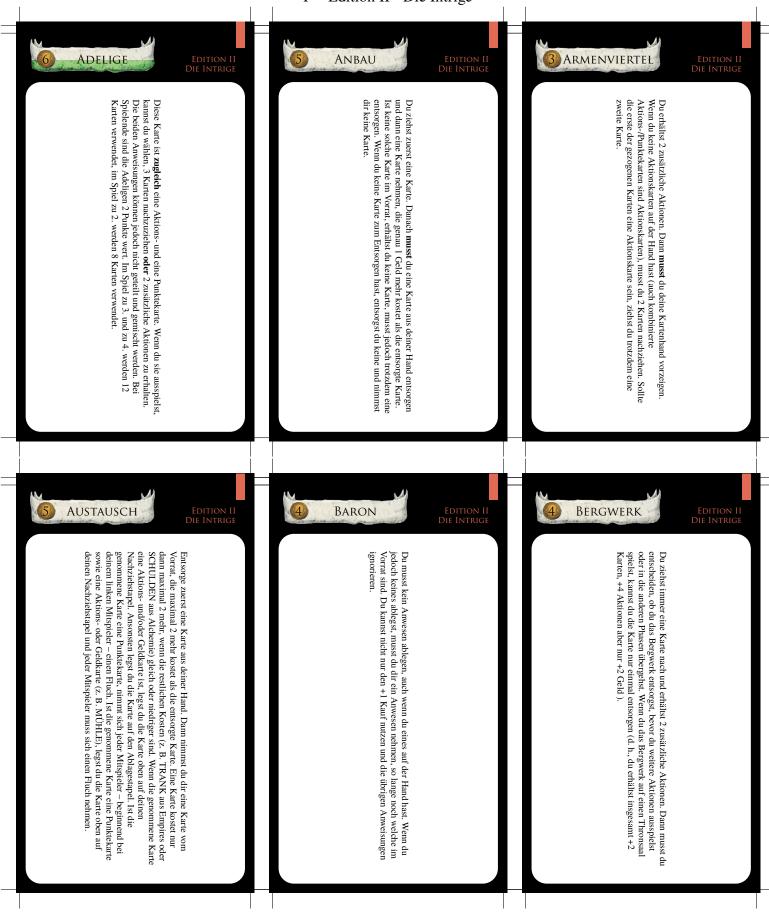


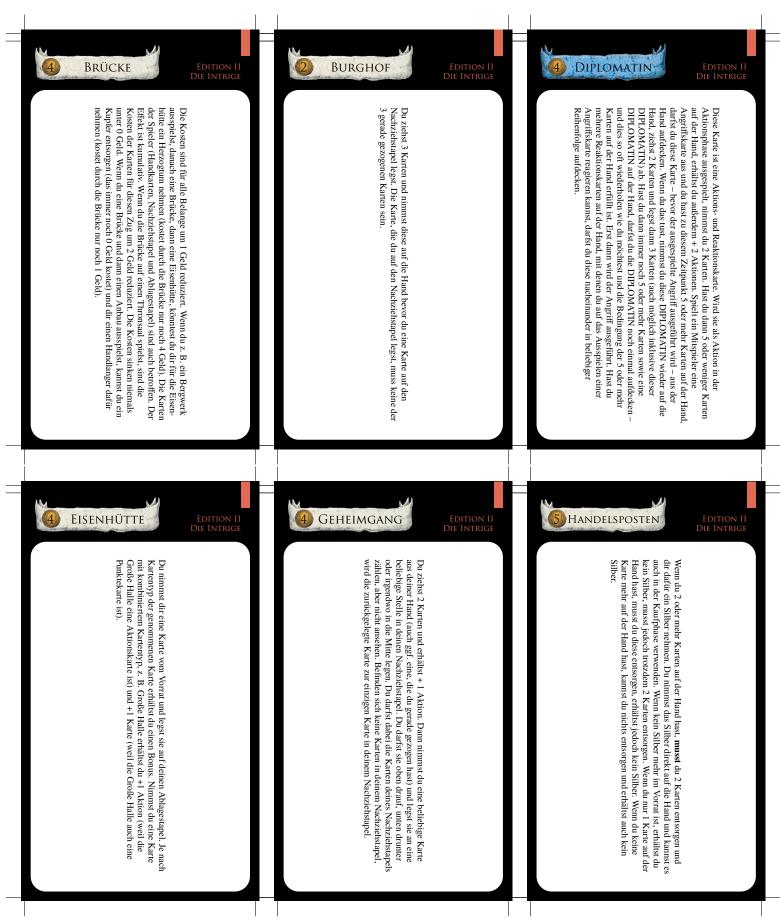


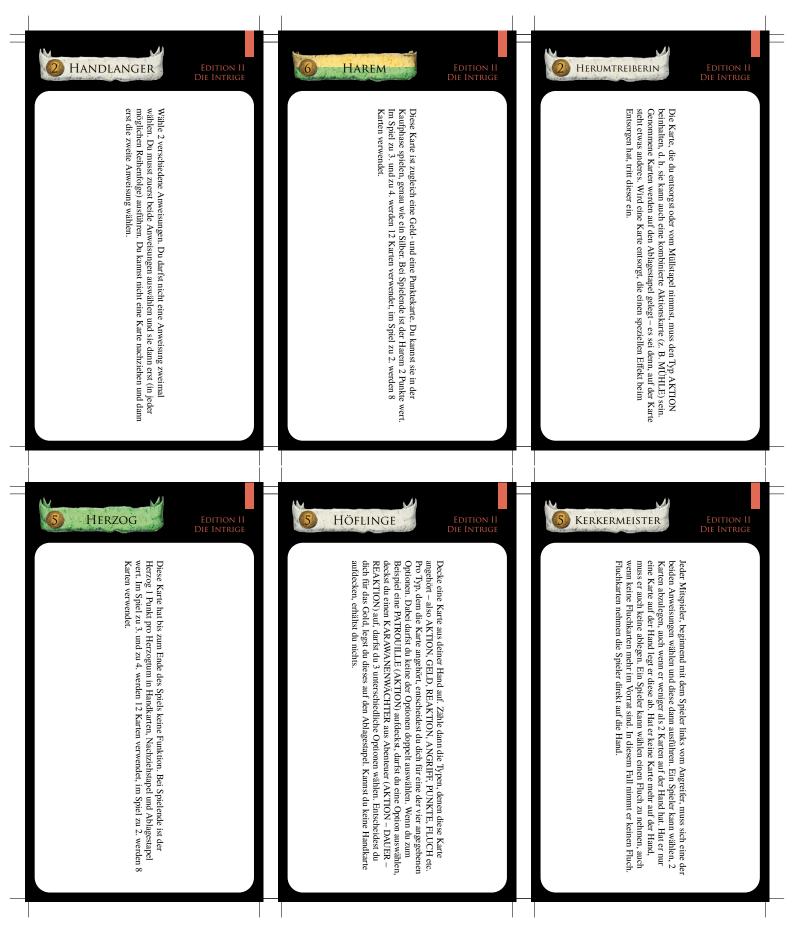


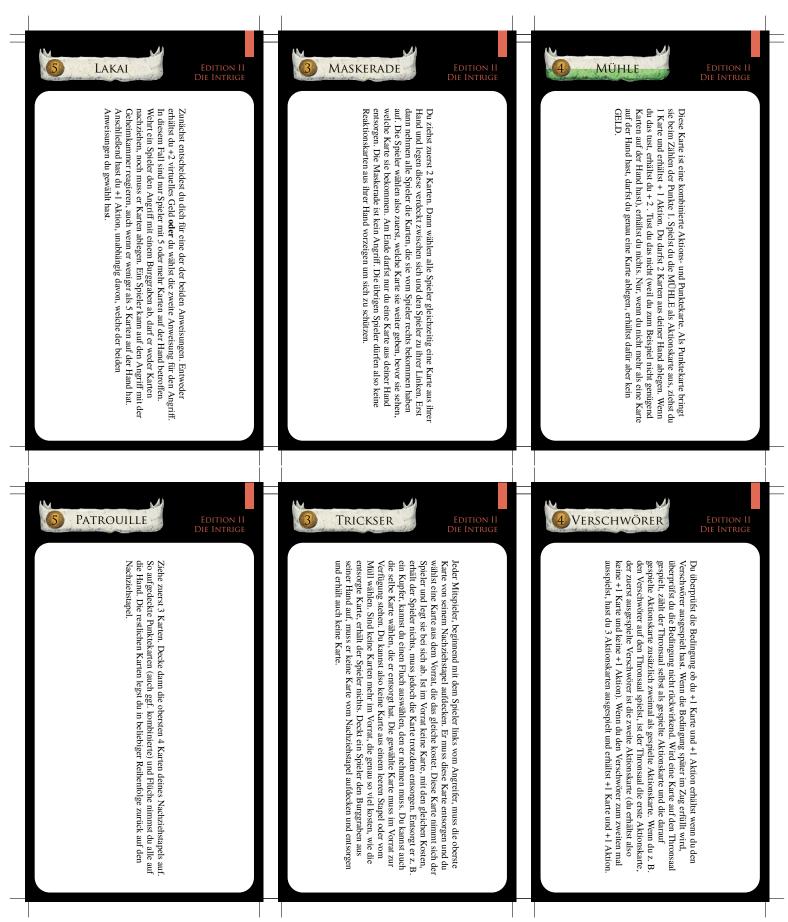


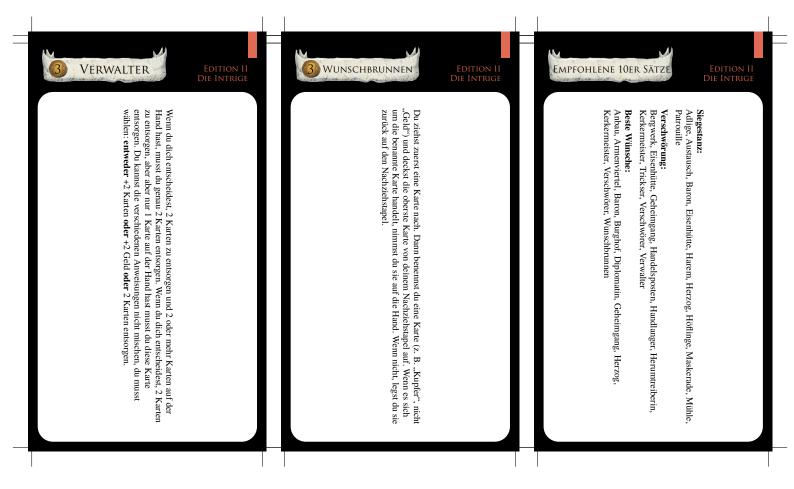
F Edition II - Die Intrige



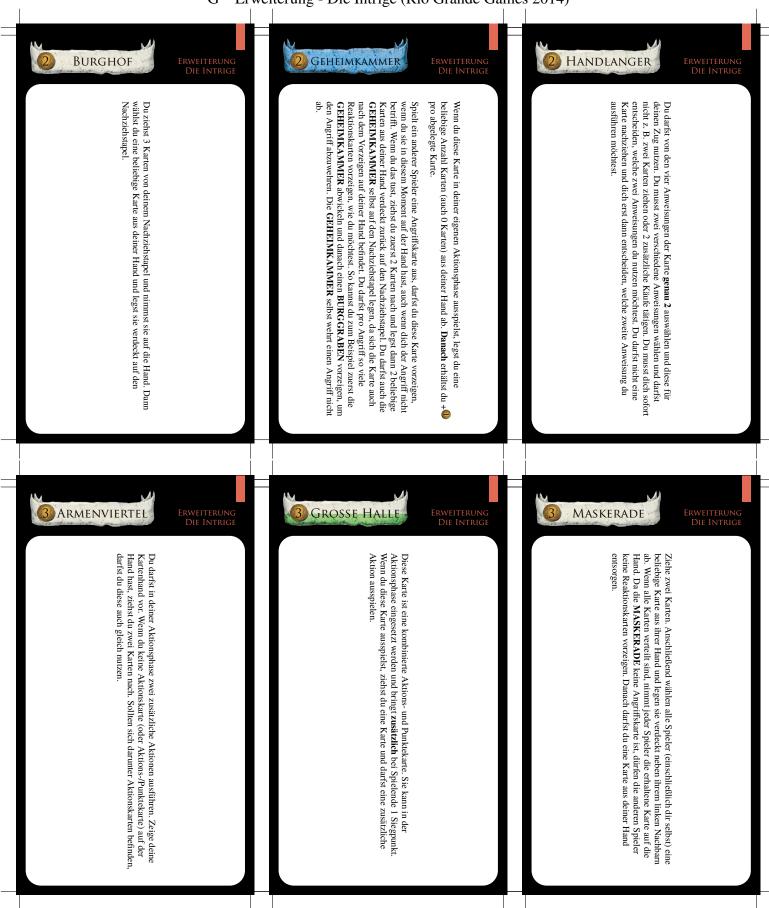




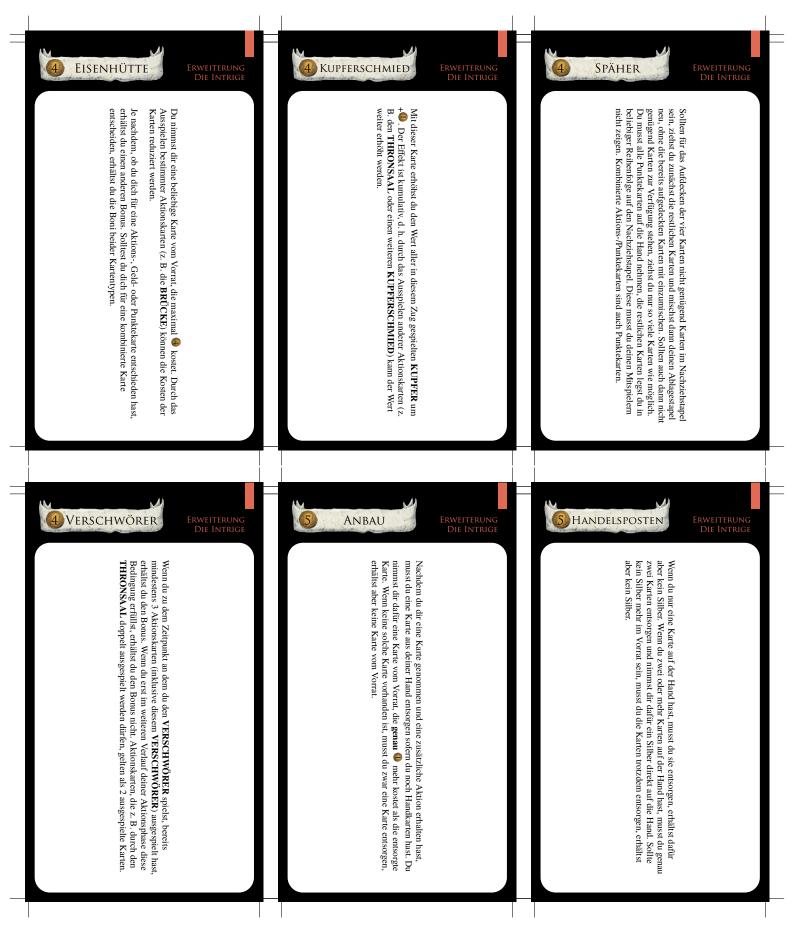




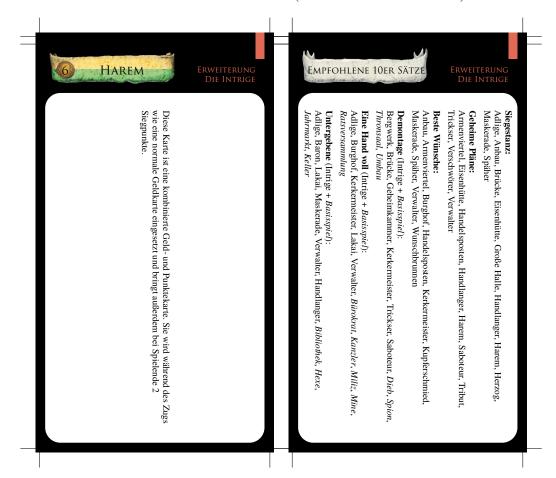
G Erweiterung - Die Intrige (Rio Grande Games 2014)



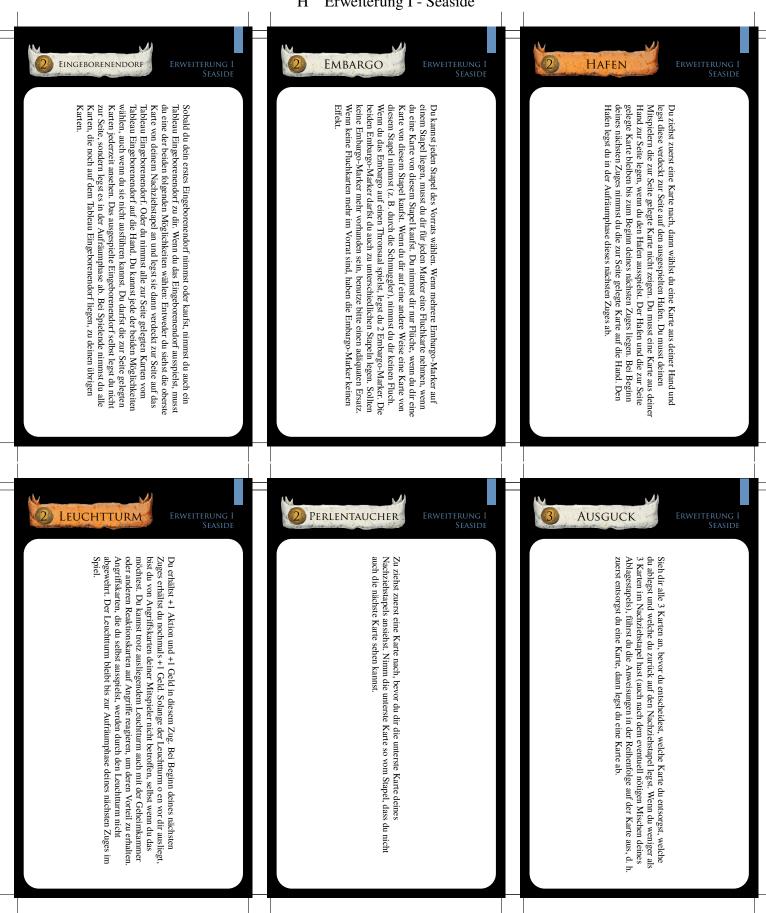


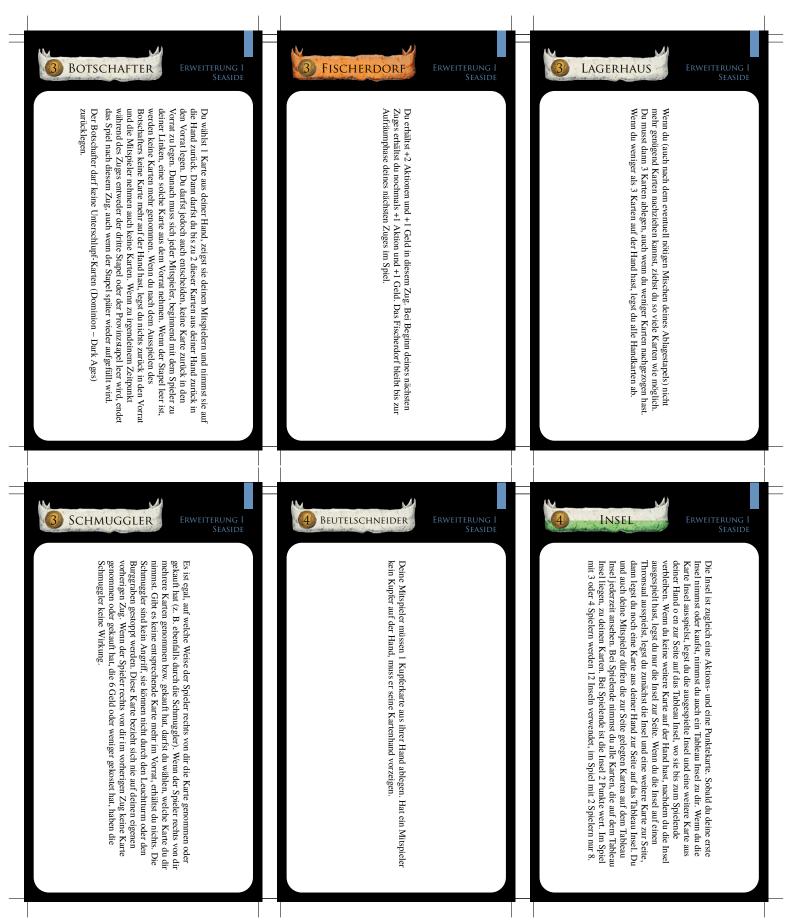


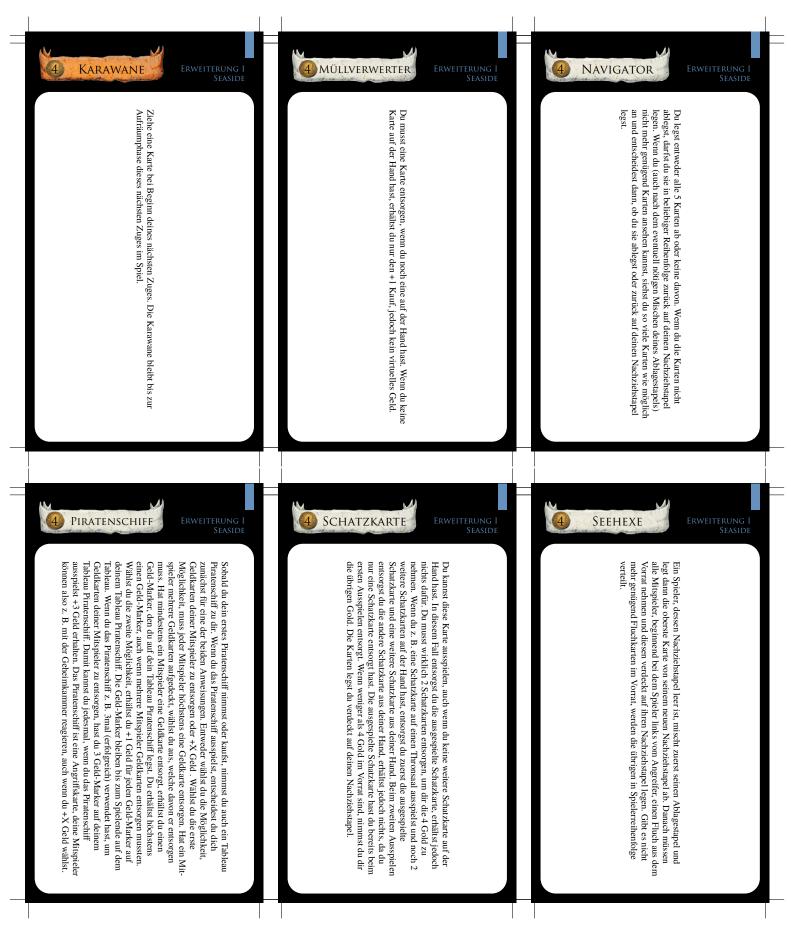


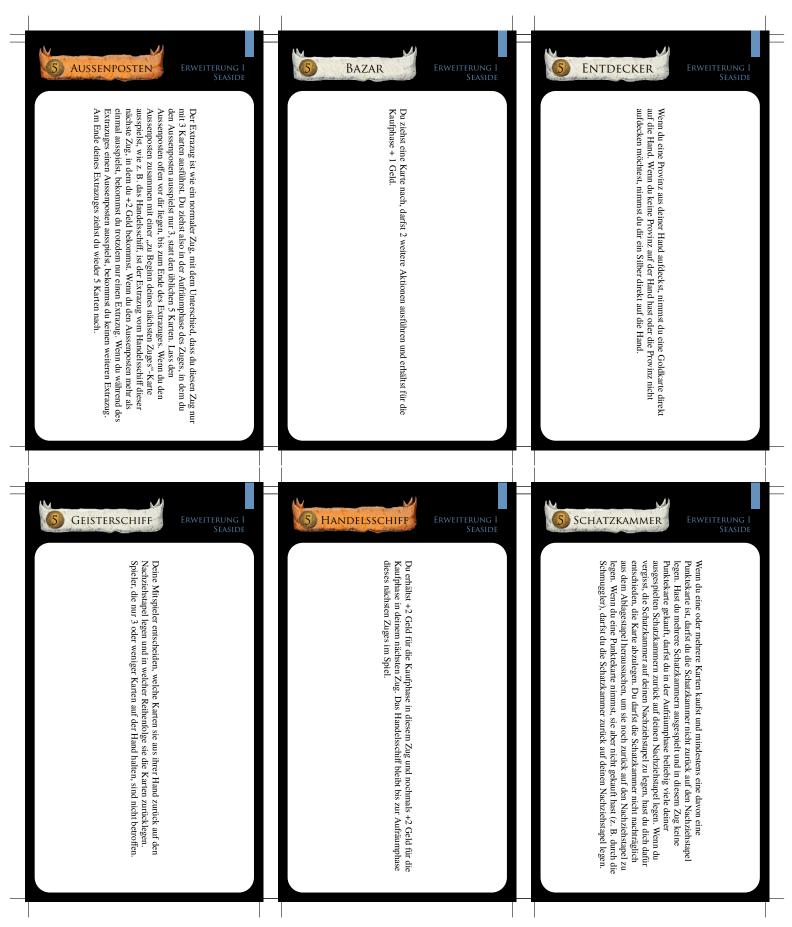


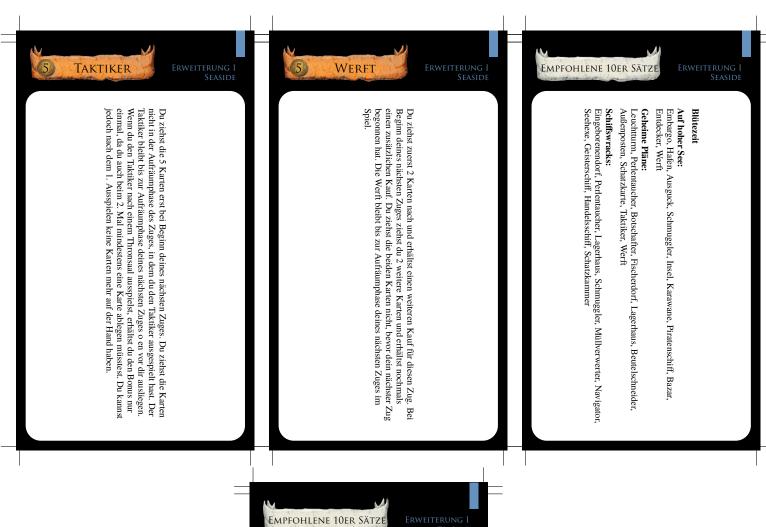
Erweiterung I - Seaside

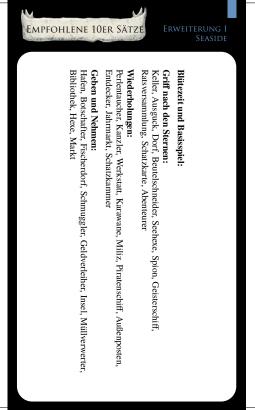




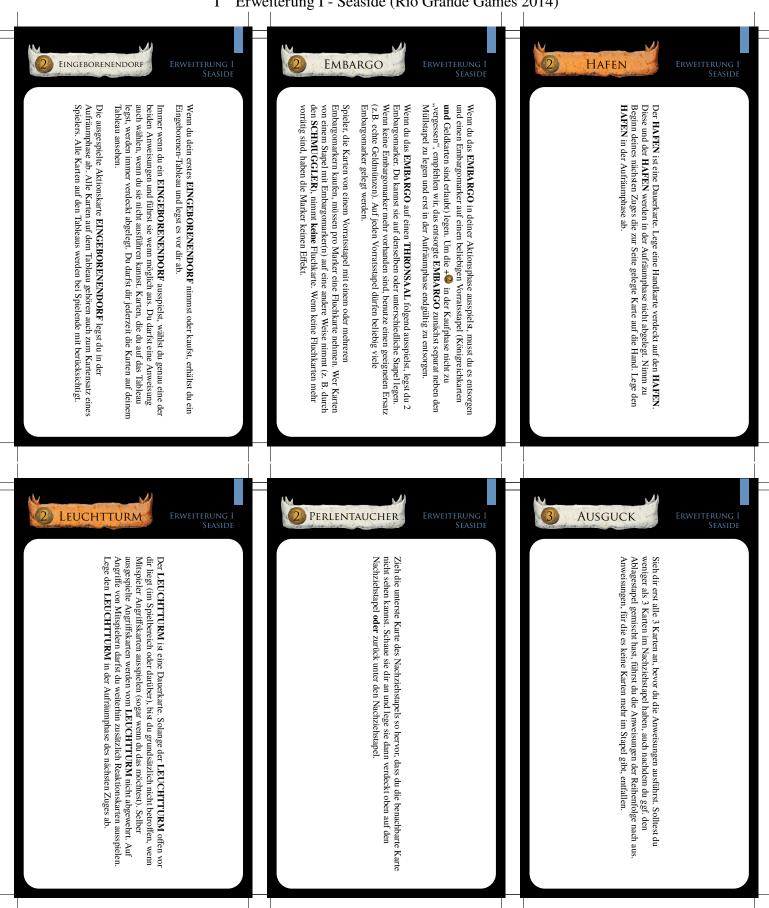


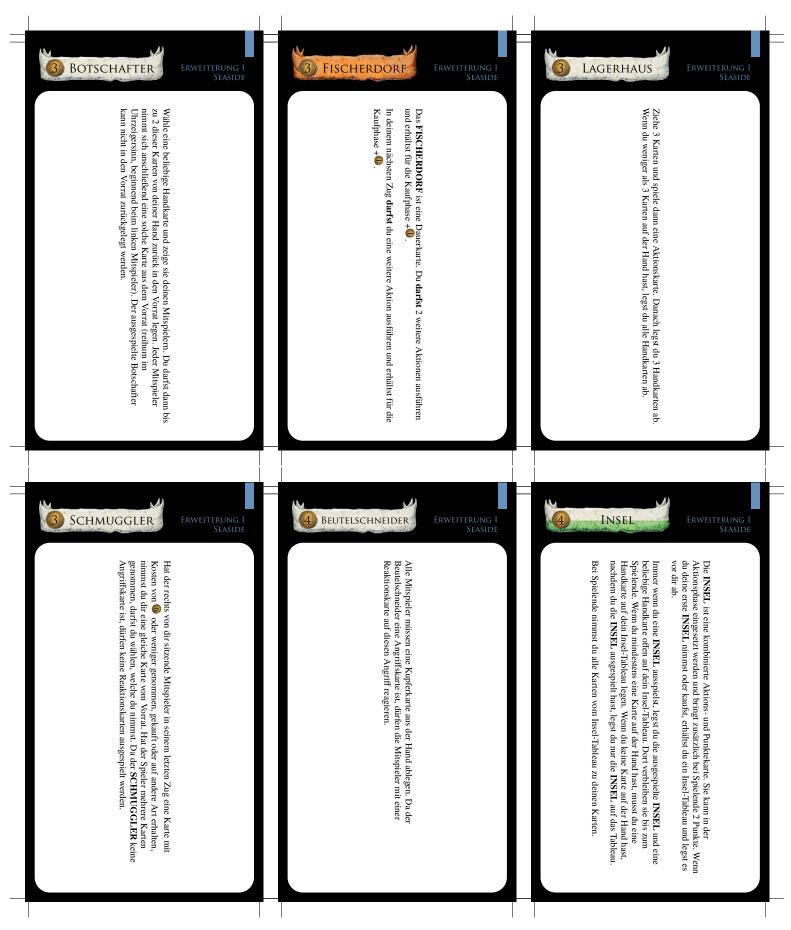


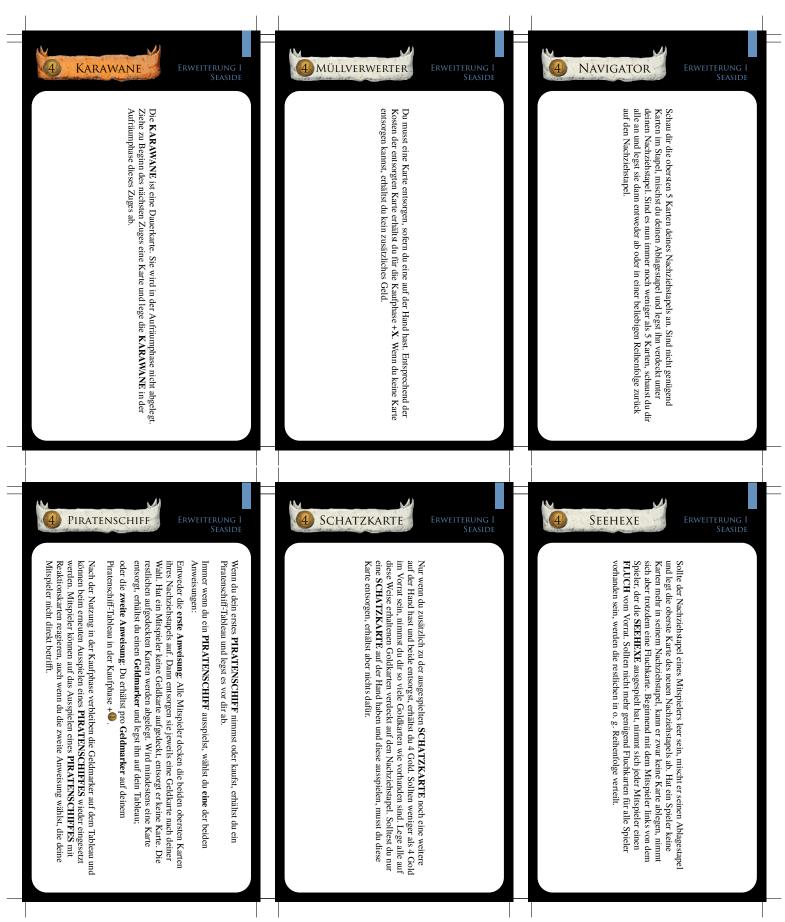




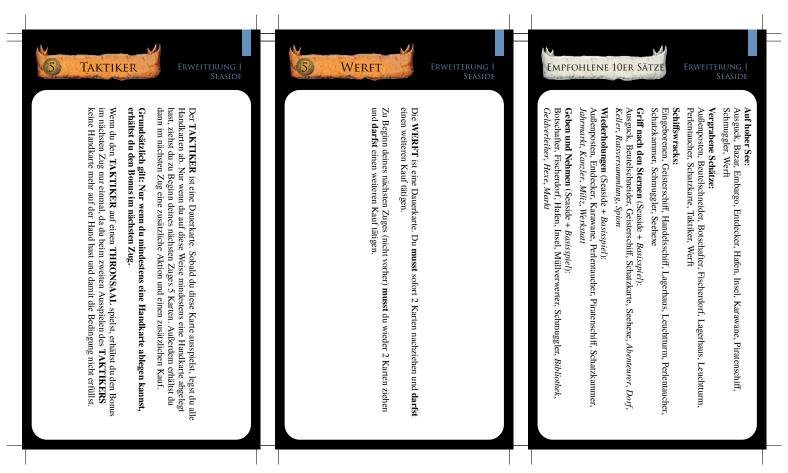
I Erweiterung I - Seaside (Rio Grande Games 2014)

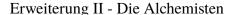


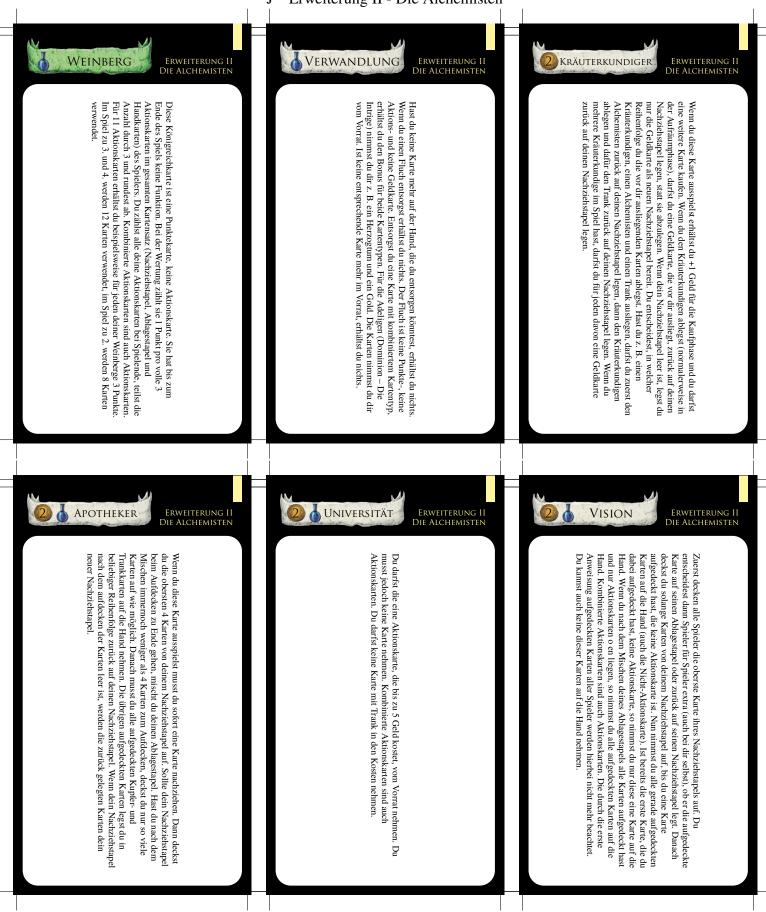




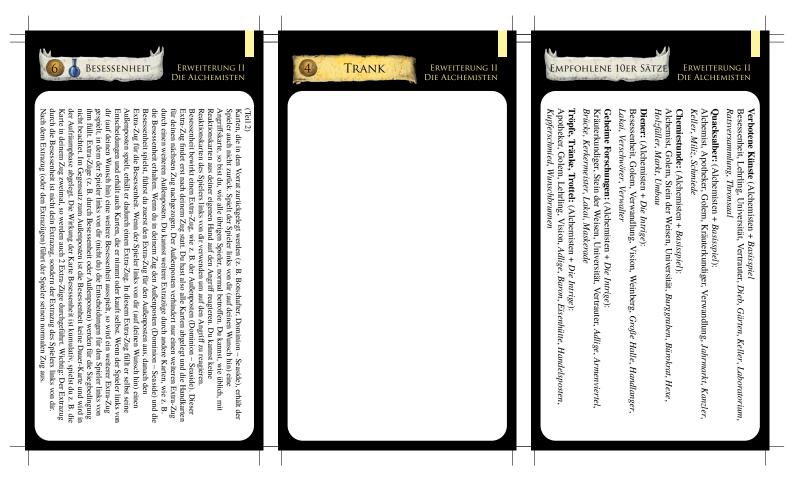




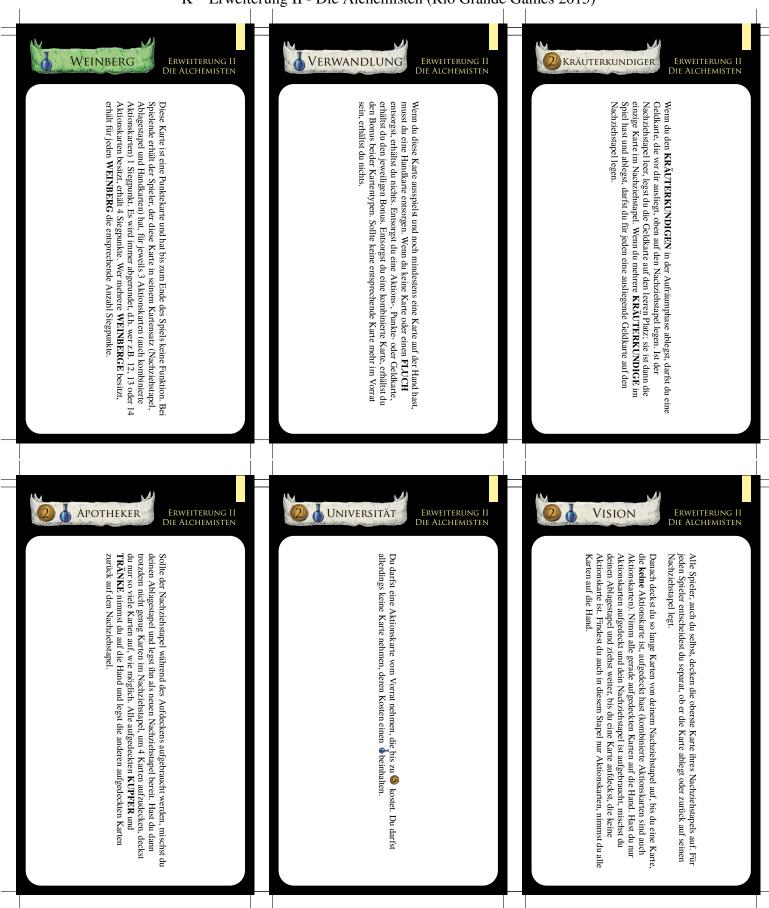




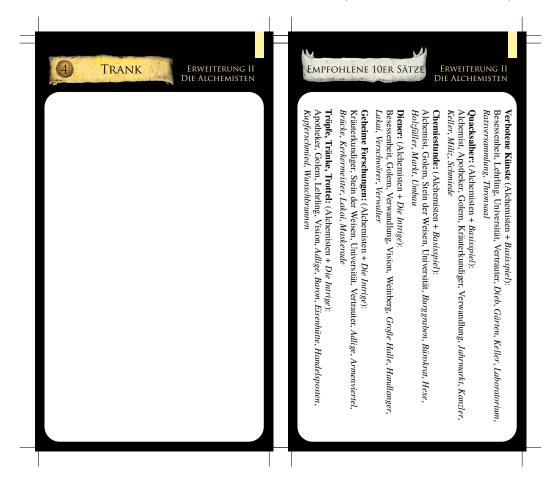




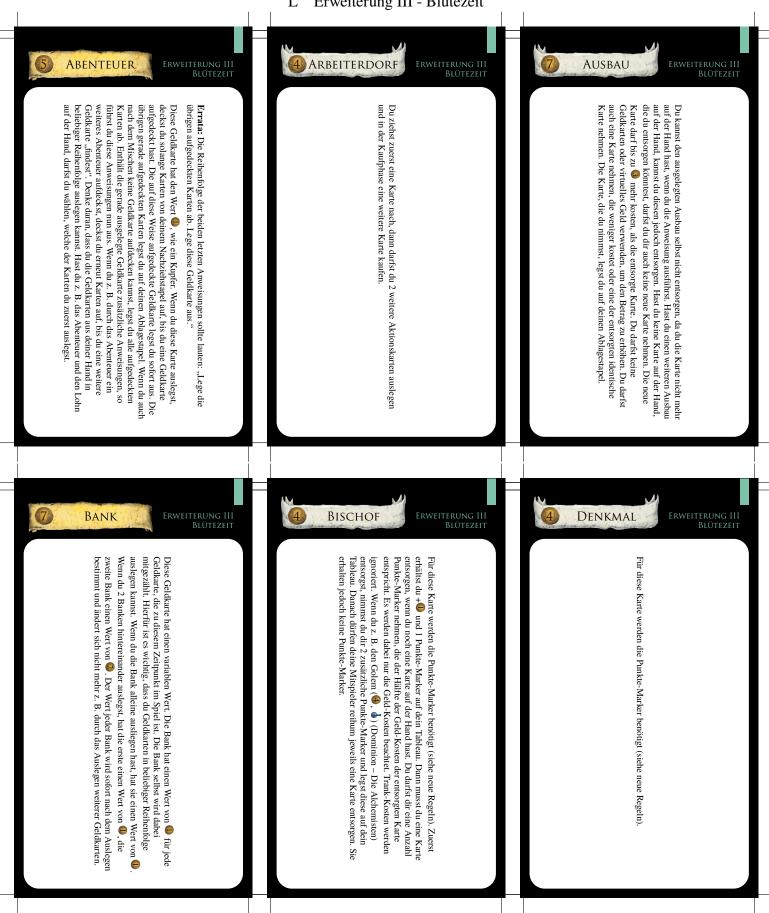


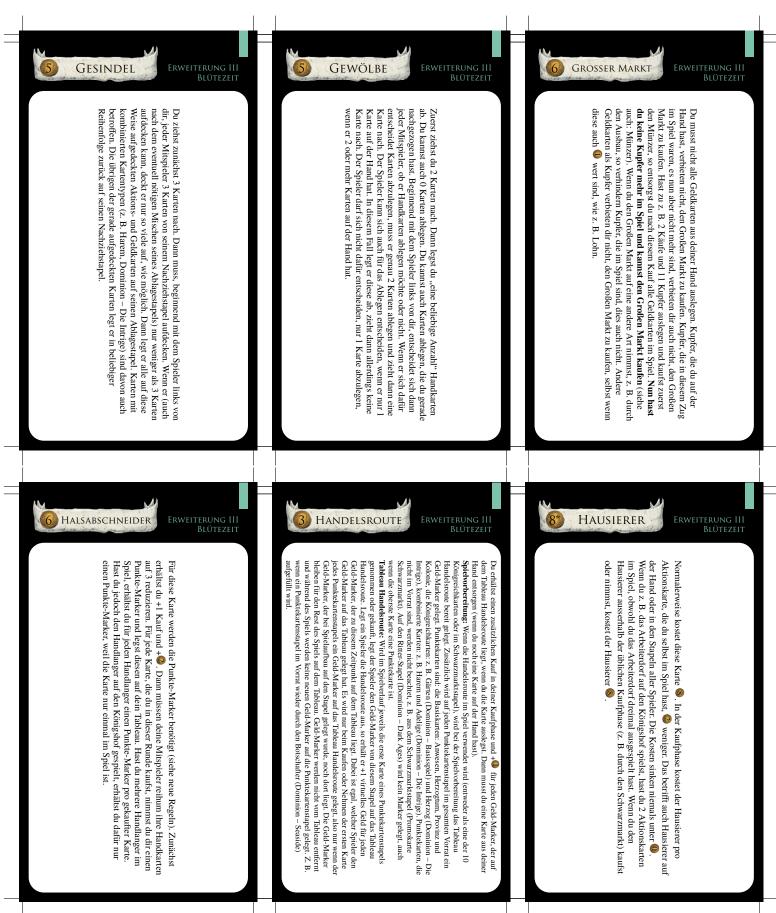


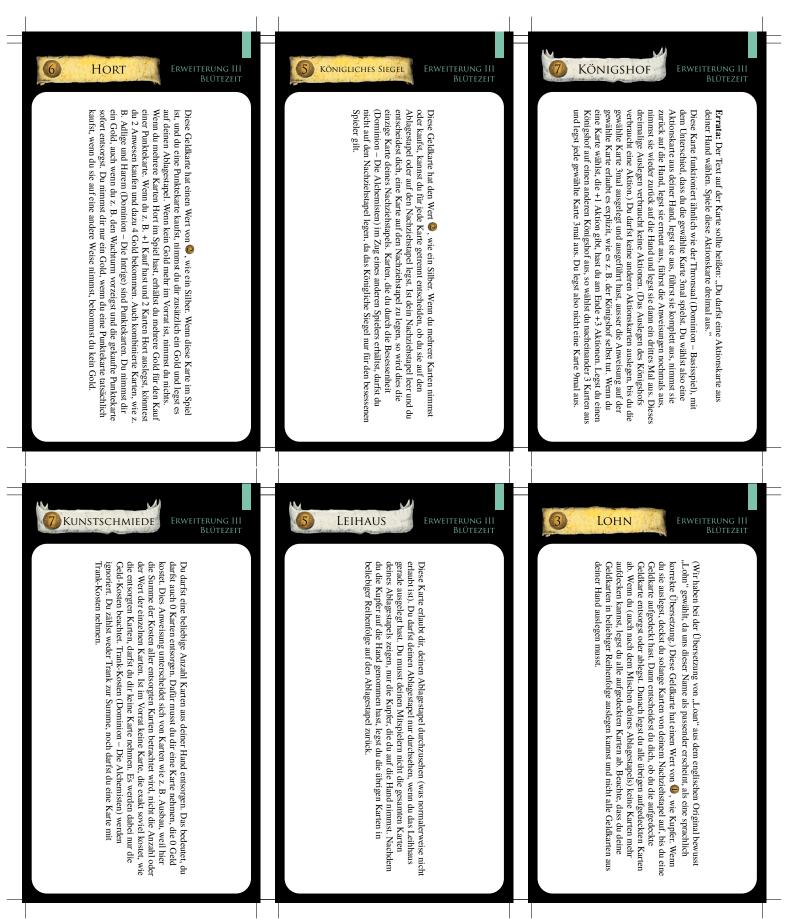


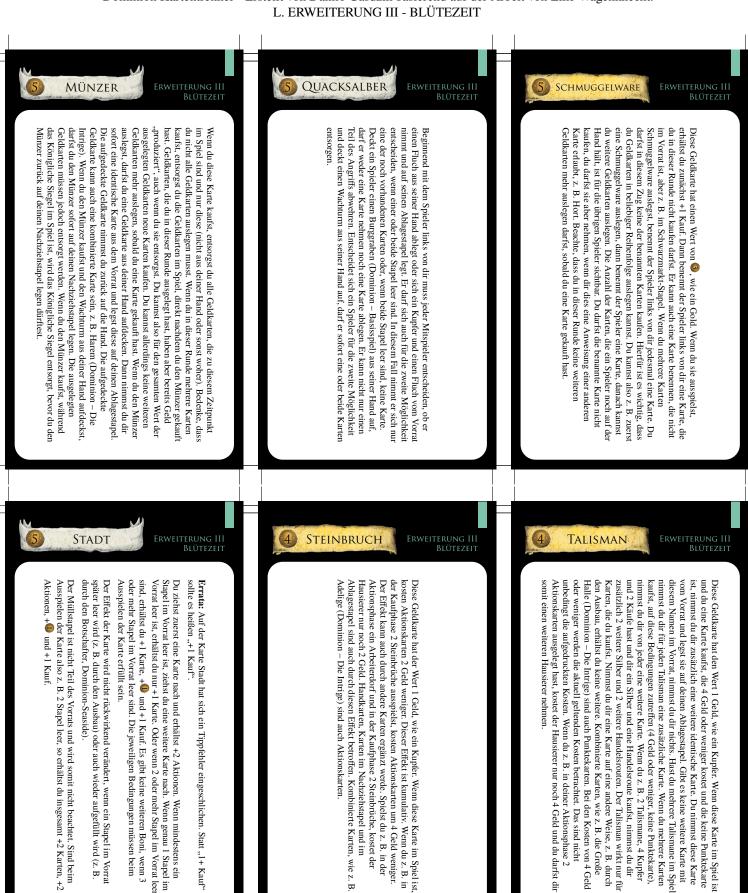


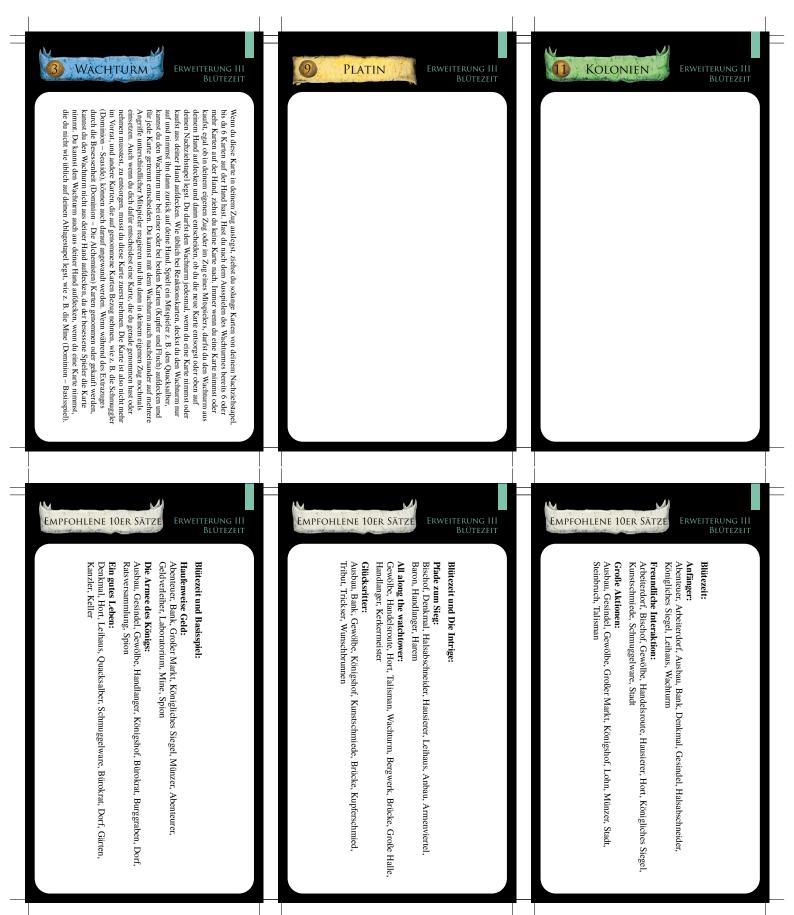
Erweiterung III - Blütezeit





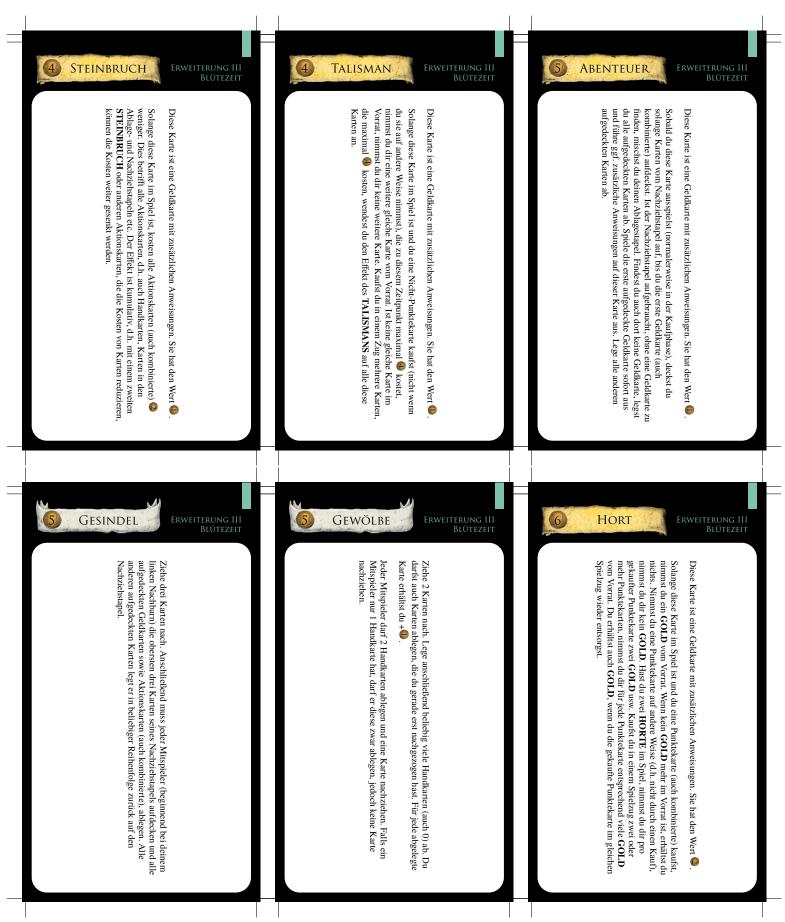


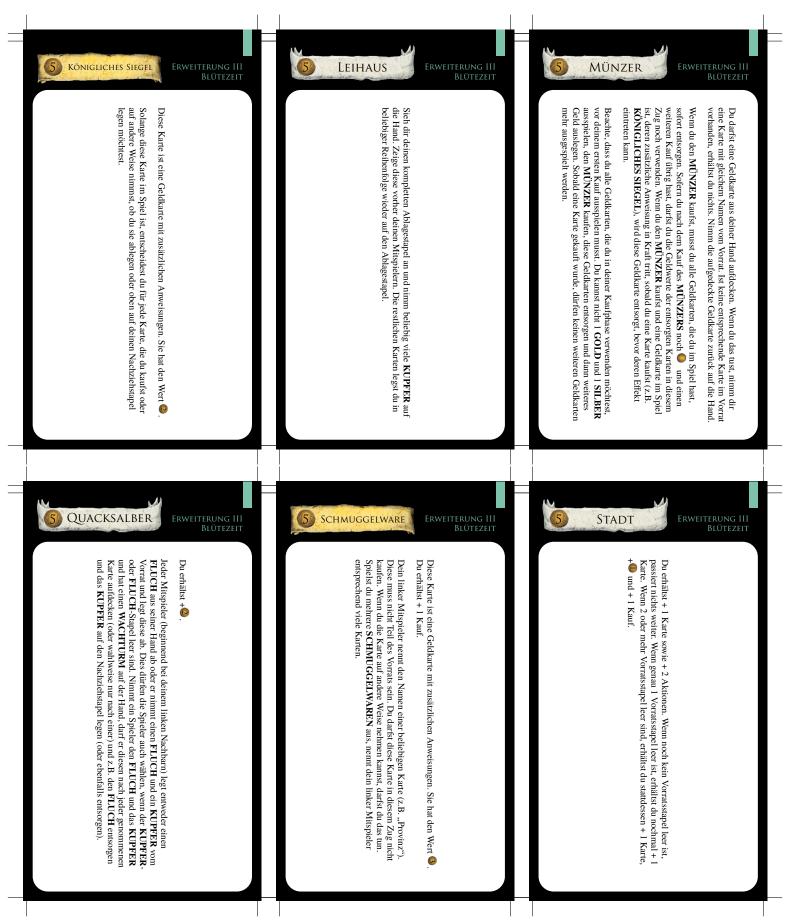


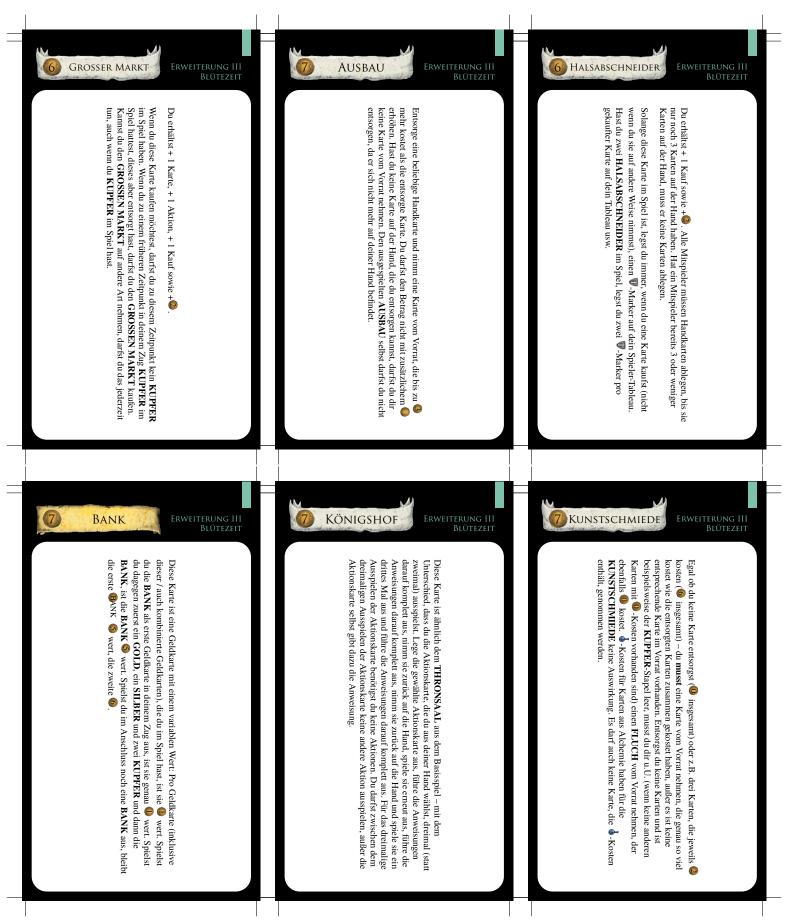


M Erweiterung III - Blütezeit (Rio Grande Games 2016)



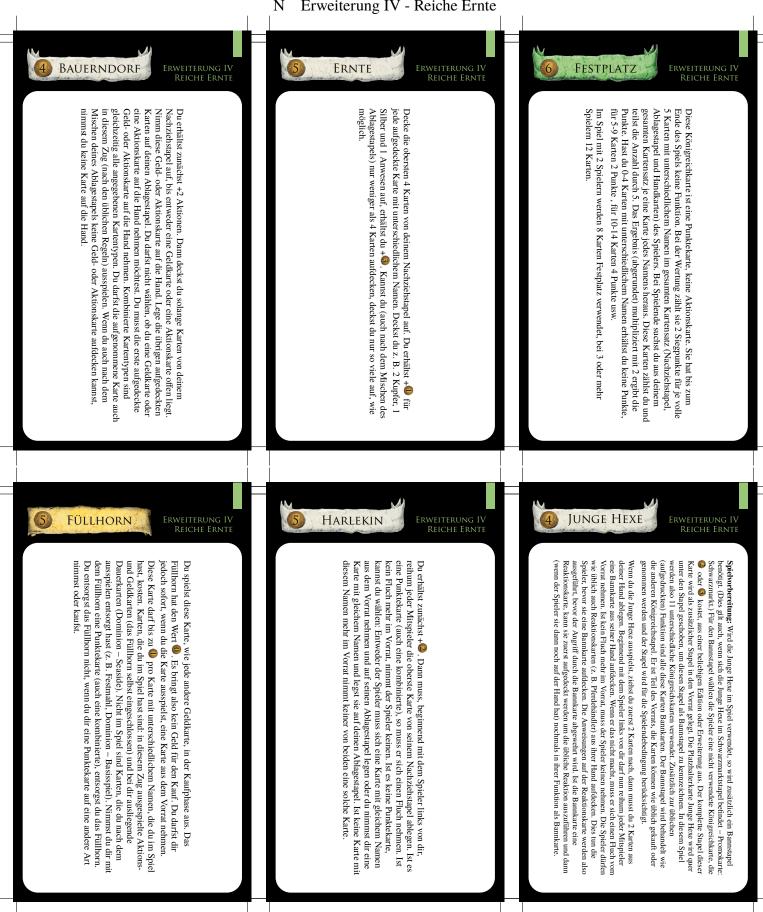


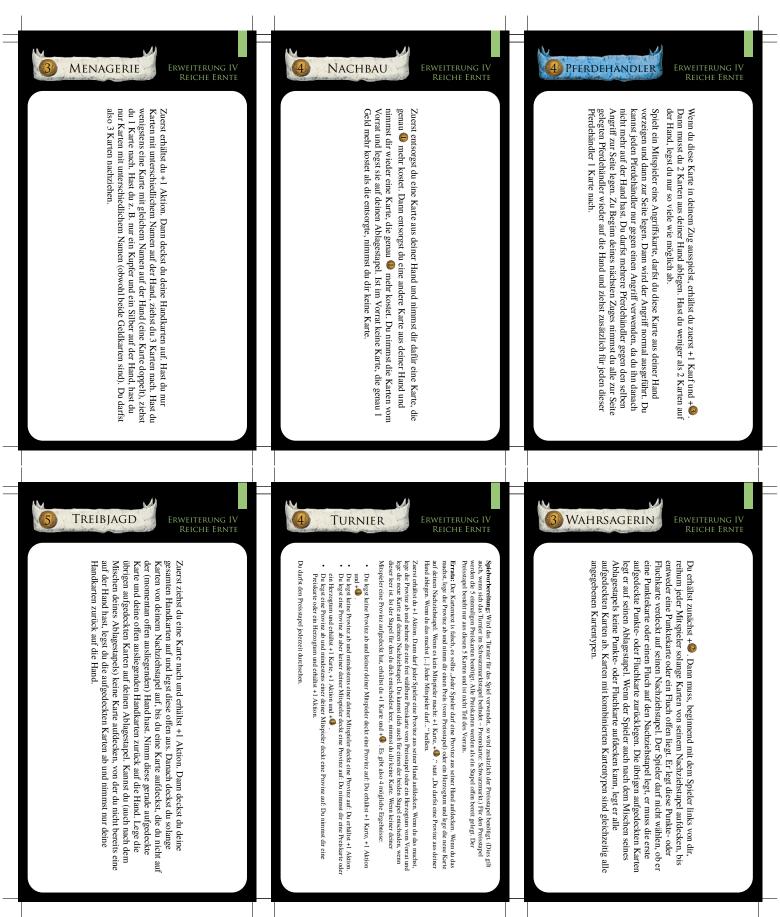


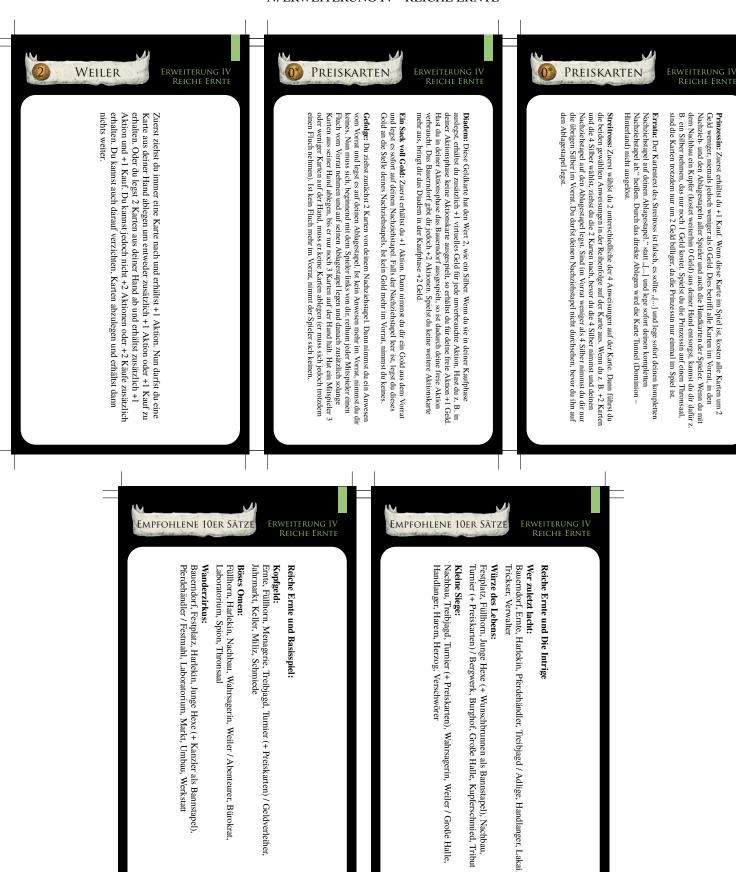




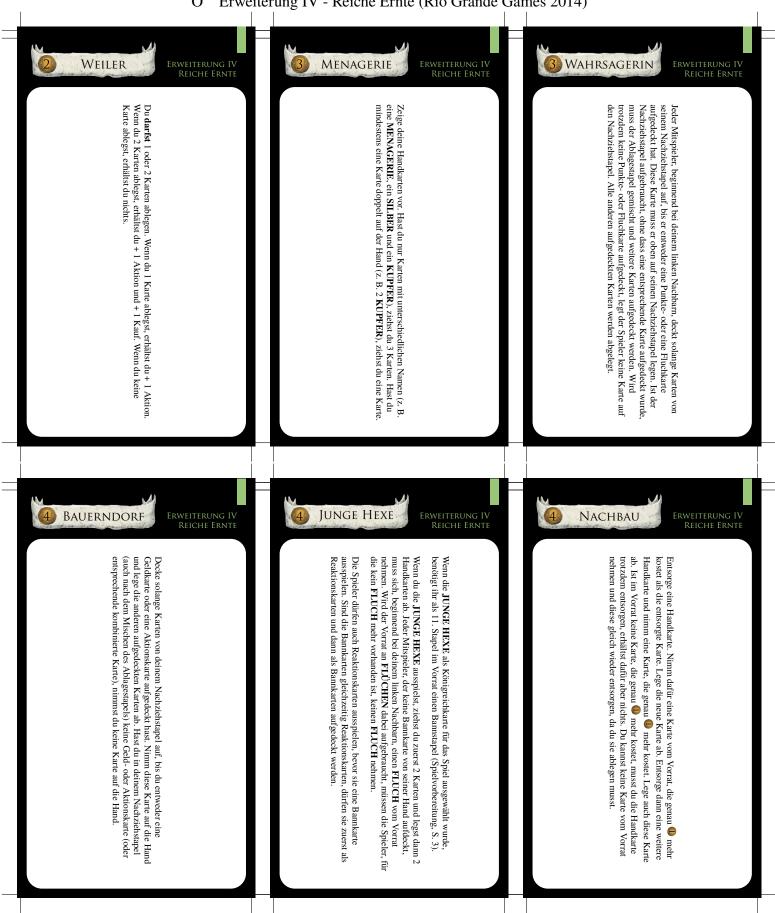
Erweiterung IV - Reiche Ernte

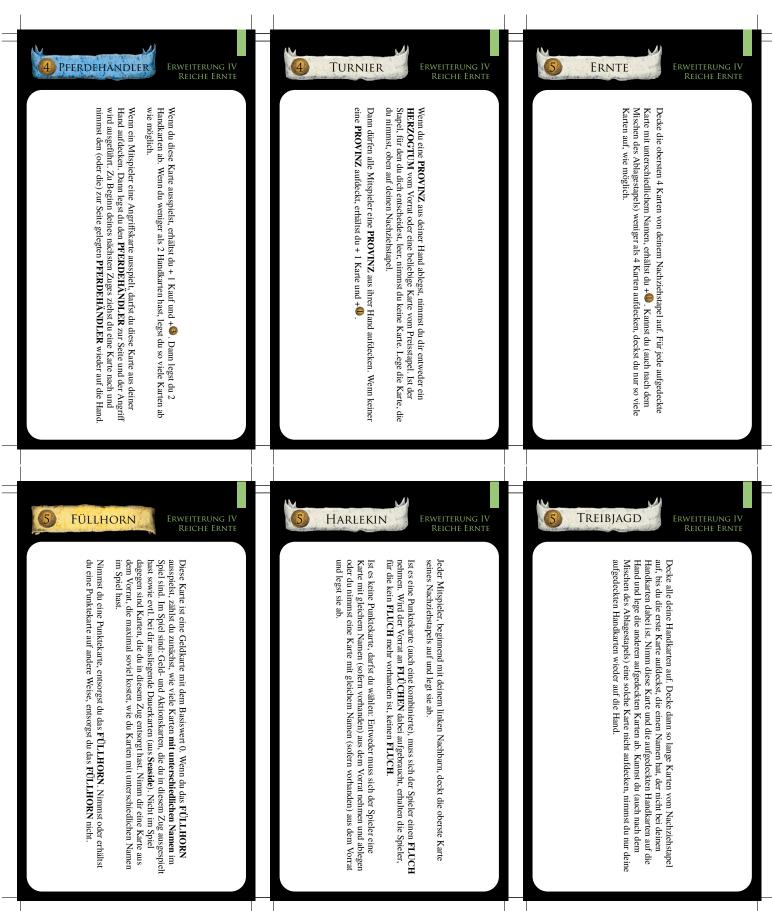


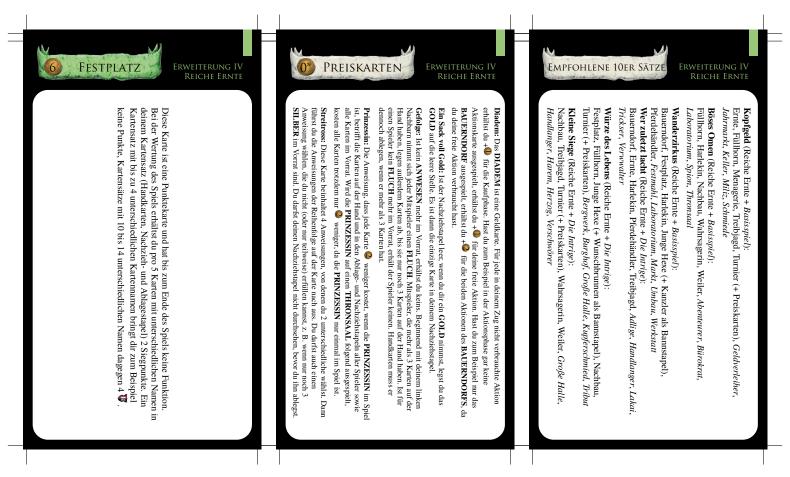


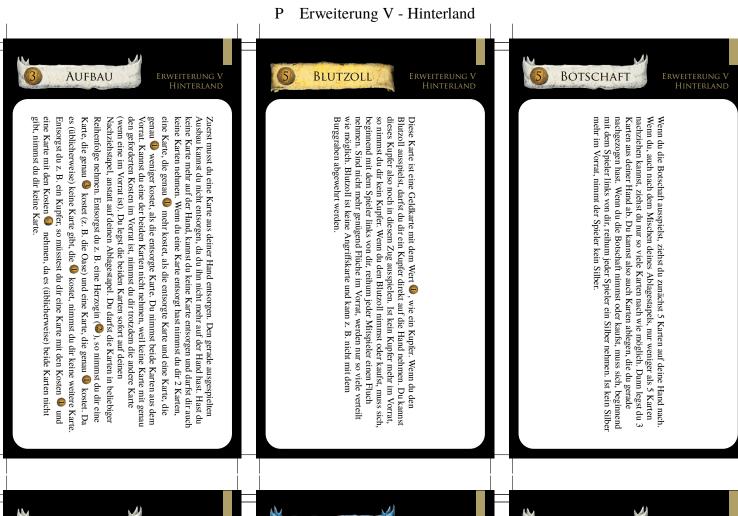


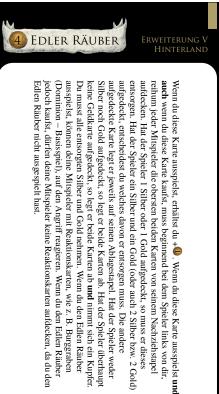
Erweiterung IV - Reiche Ernte (Rio Grande Games 2014)











du

den Edlen Räuber Burggraben

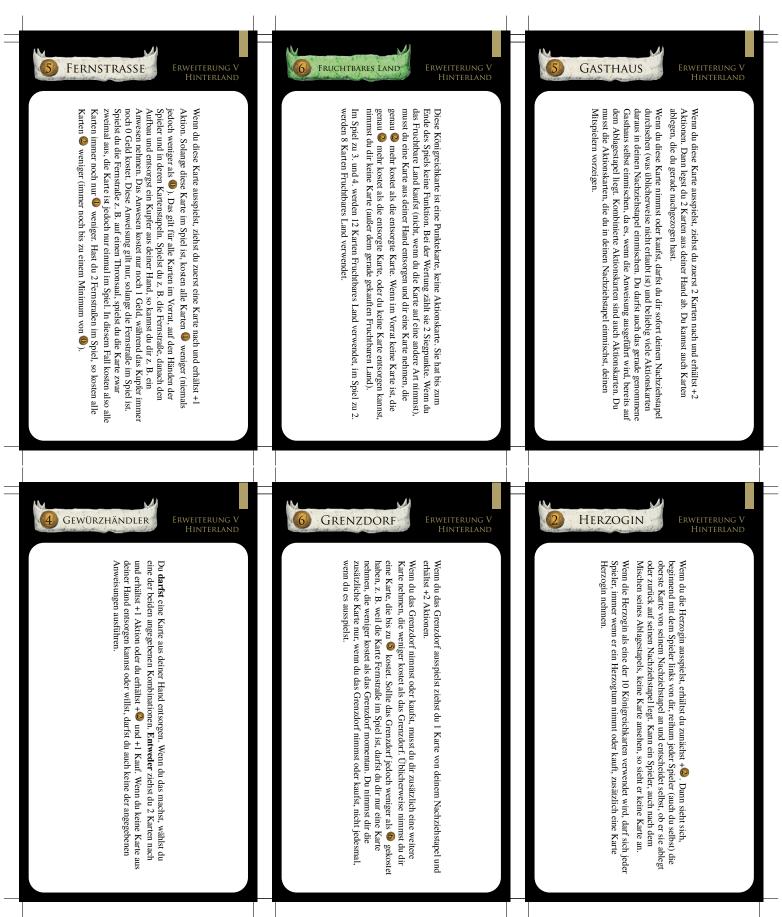
Erweiterung V Hinterland ein Silber nimmst, legst du es immer auf deinen Ablagestapel, auch wenn du die andere Karte z. B. auf die Hand genommen oder auf deinen Nachziehstapel gelegt hättest. Wenn du eine Karte kaufst, dir jedoch stattdessen ein Silben Hand aufdecken. Du kamst den Fahrenden Händler aufdecken, wenn du von einem Angriff betroffen bist oder auch, wenn du in deinem eigenen Zug freiwillig oder unfreiwillig eine Karte nimmst oder kaufst. Wenn du das machst, genigend Silber, ninnst du dir nur so viele wie möglich. Kannst du keine Karte aus der Hand entsorgen, ninnst du dir auch kein Silber, Sind die Kosten der Karten verändert. (z. B. durch die Fernstraße), ninnst du dir nur so viele Silber, wie die entsorgte Karte in diesem Moment kösste. Entsorgst du z. B. ein Anwesen, während die Fernstraße im so nimmst du dir 3 Silber, entsorgst du z. B. ein Kupfer (0 Geld), nimmst du die Karte nicht nimmst. Wenn du z. B. einen Blutzoll kaufst, kannst du den Fahrenden Händler aus deiner Hand nimmst, musst du die ursprünglich gekaufte Karte trotzdem bezahlen. Wem die Karte, die du ursprünglich nehmen müsstest, beim Nehmen eine Anweisung auslöst ("Wenn du diese Karte nimmst…"), wird diese nicht ausgelöst, wei Spielt z.B. ein Mitspieler die Hexe (Dominion -Spiel ist, nimmst du dir nur 1 Silber. Andere Kosten außer Geld, z.B. Tränke aus Dominion – Die Alchemisten, haber 3 lutzoll nicht genommen hast. Wenn die Karte, die du ursprünglich nehmen müsstest, beim Kaufen eine Anweisung ufdecken und statt dem Blutzoll ein Silber nehmen. Kein Mitspieler muss sich einen Fluch nehmen, weil du den Spielt z. B. ein Mitspieler die Hexe (Dominion – Basisspiel) aus, so kamst du den Fahrenden Händler aus deiner Hand aufdecken. Wenn du das machst, nimmst du dir keinen Fluch, sondern stattdessen ein Silber. Wenn du dir auf diese Art Der Fahrende Händler ist auch eine Reaktionskarte. Immer wenn du eine Karte nimmst, kannst du die Karte aus deine . Wenn du z. B. ein Fruchtbares Land kaufst, kannst du den Fahrenden Händler aus deiner Hand du dir kein Silber. Sind im Vorrat nicht meh

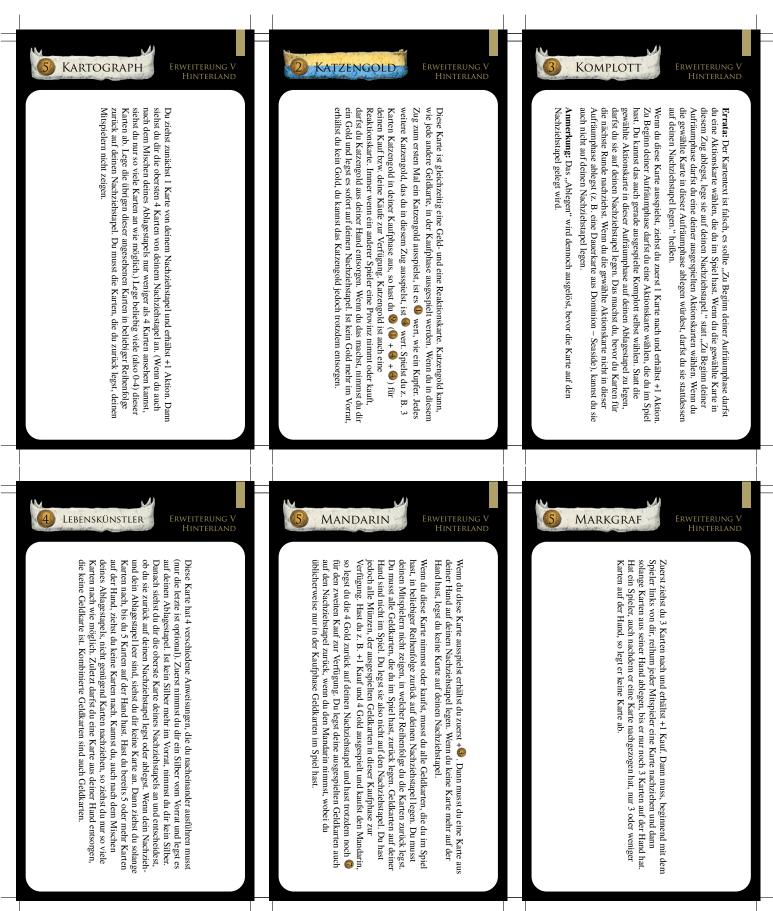
4 FAHRENDER HÄNDLER

Wenn du diese Karte ausspielst erhältst du +@. Wenn diese Karte im Spiel ist und ist als die gerade gekaufte und die keine Punktekarte ist. Die zusätzliche Karte du eine Karte kaufst, musst du dir immer eine zusätzliche Karte nehmen, die billiger Karten nehmen. Hast du 2 Feilscher im Spiel, so darfst (und musst) du dir auch 2 ist jedoch nur einmal im Spiel. Du darfst dir in diesem Fall also nicht 2 zusätzliche Feilscher z. B. auf einen Thronsaal, spielst du die Karte zwar zweimal aus, die Karte Karte. Diese Anweisung gilt nur solange der Feilscher im Spiel ist. Spielst du den keine billigere Karte, als die gerade gekaufte, so nimmst du dir keine zusätzliche Karte auf eine andere Art nimmst, nimmst du dir keine weitere Karte. Ist im Vorrat Du nimmst dir nur eine zusätzliche Karte, wenn du eine Karte kaufst. Wenn du eine Feilscher im Spiel und kaufst eine Provinz, so kannst du dir z. B. ein Gold nehmen. nimmst du aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Hast du einen

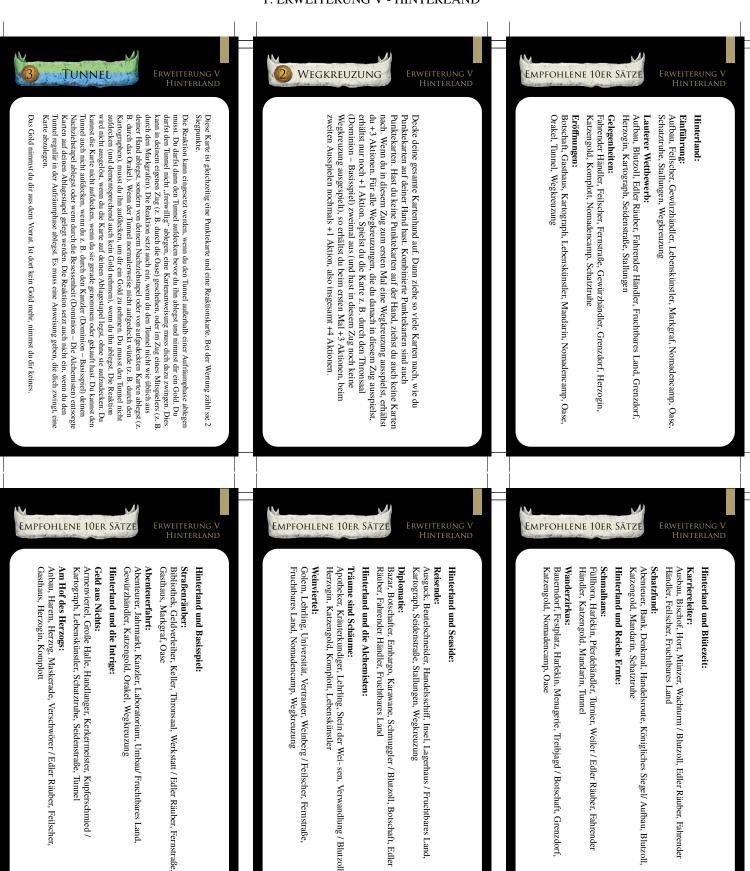
FEILSCHER

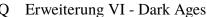
Erweiterung V Hinterland

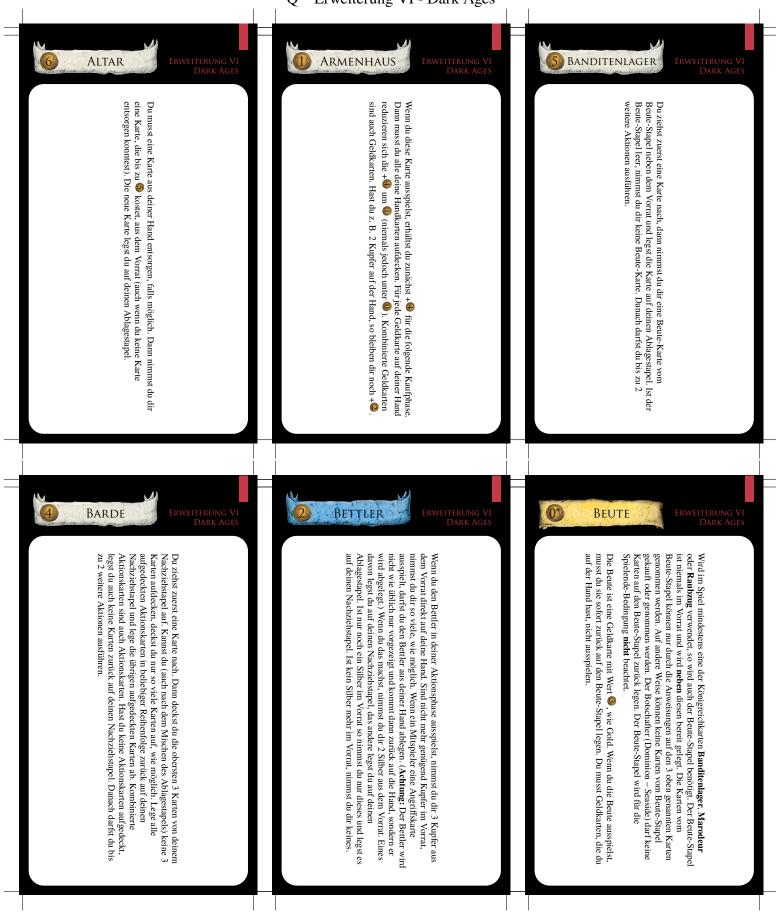


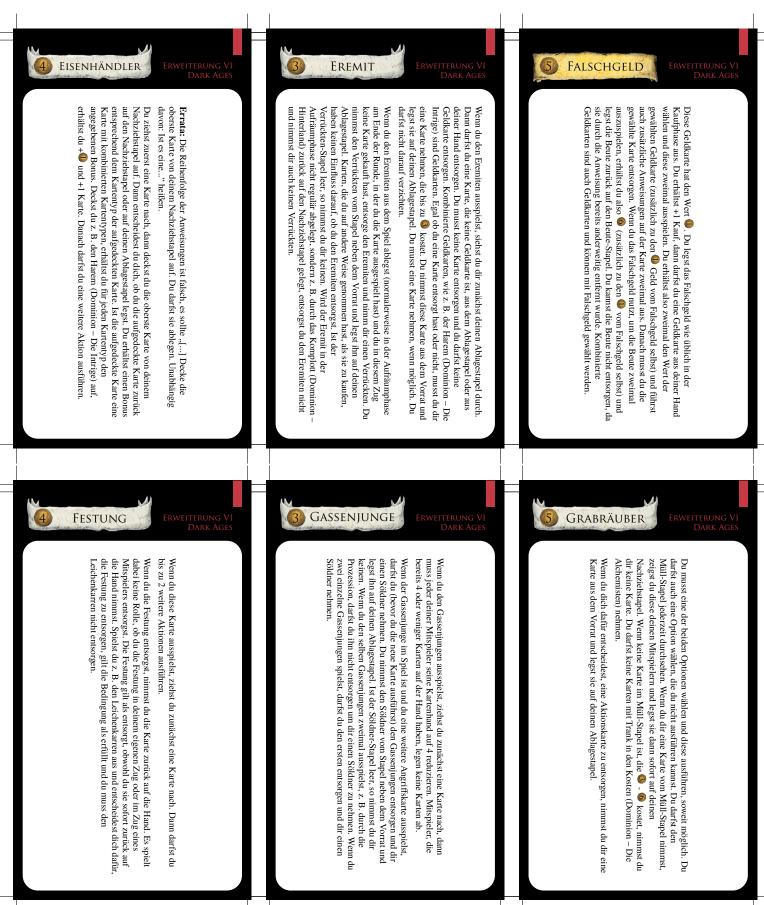


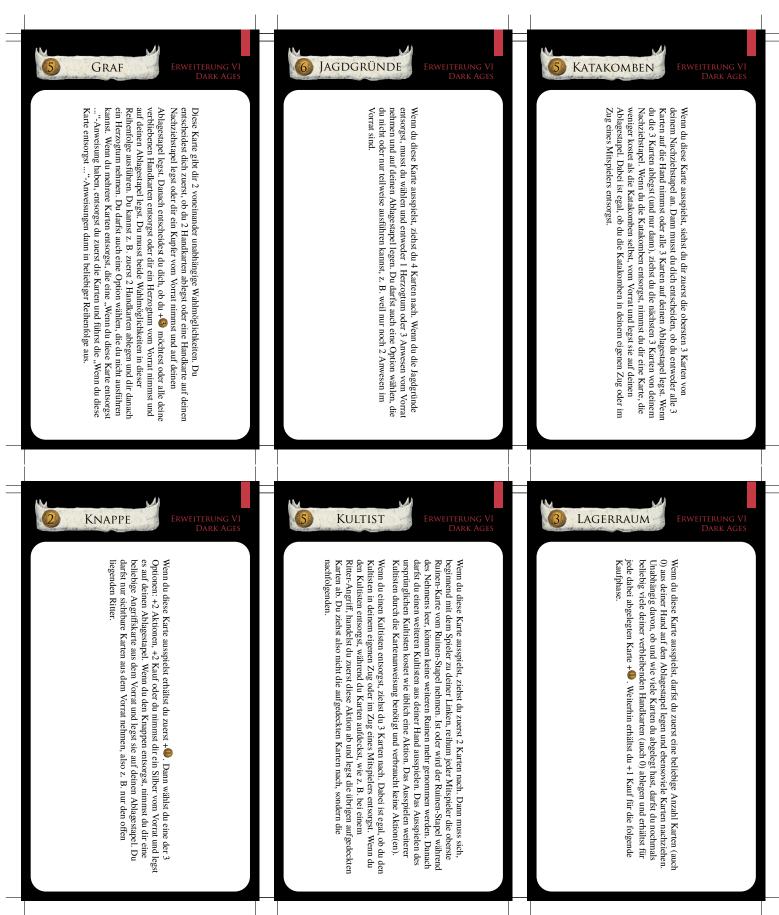


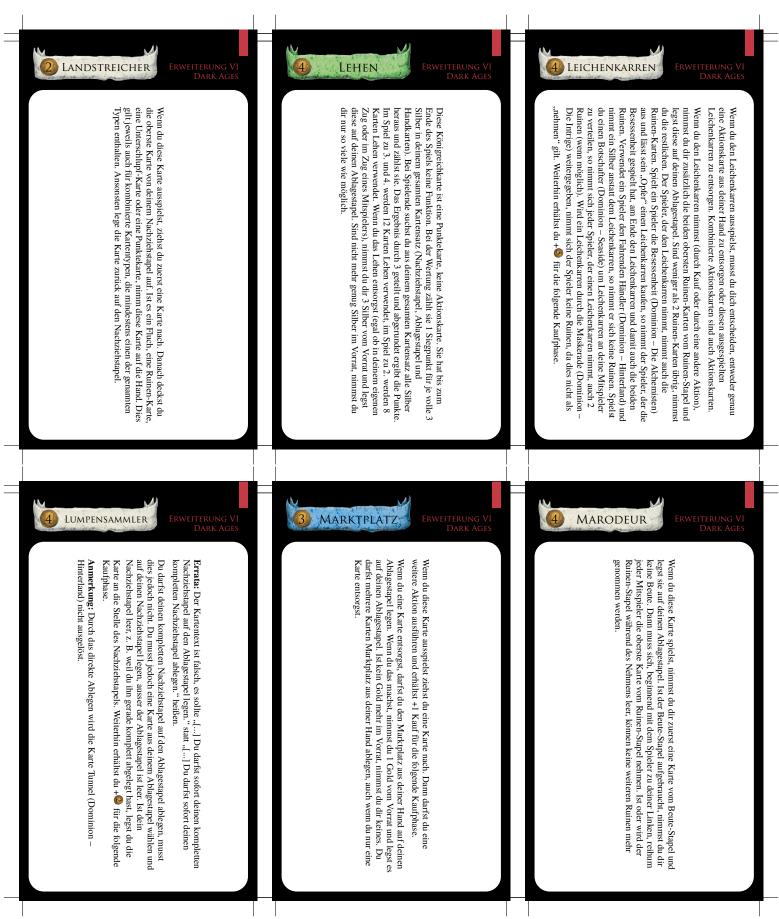


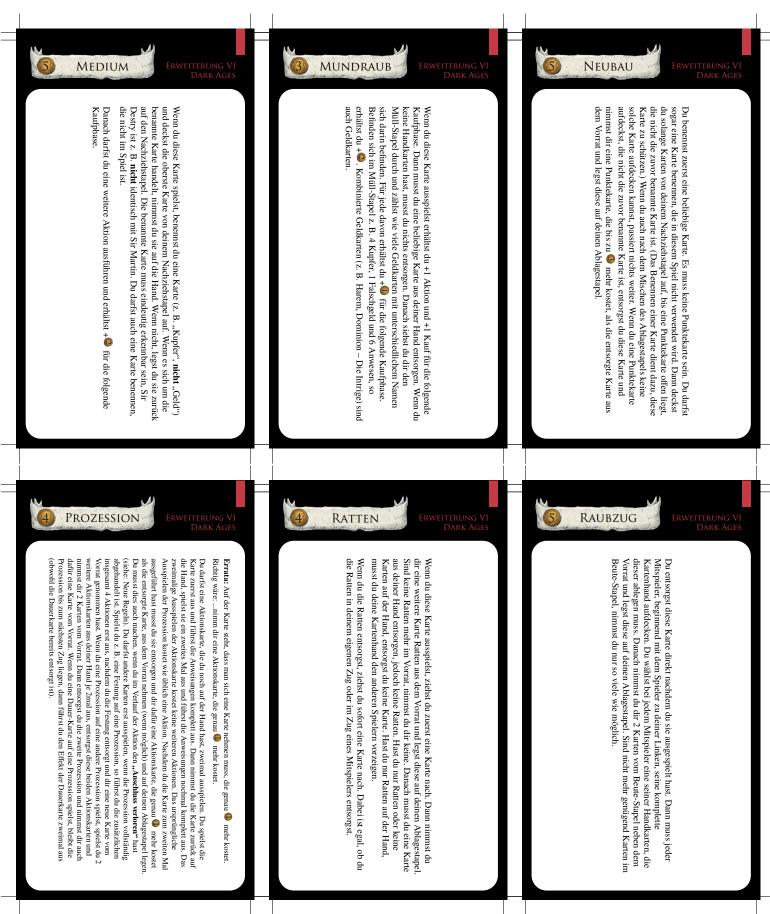


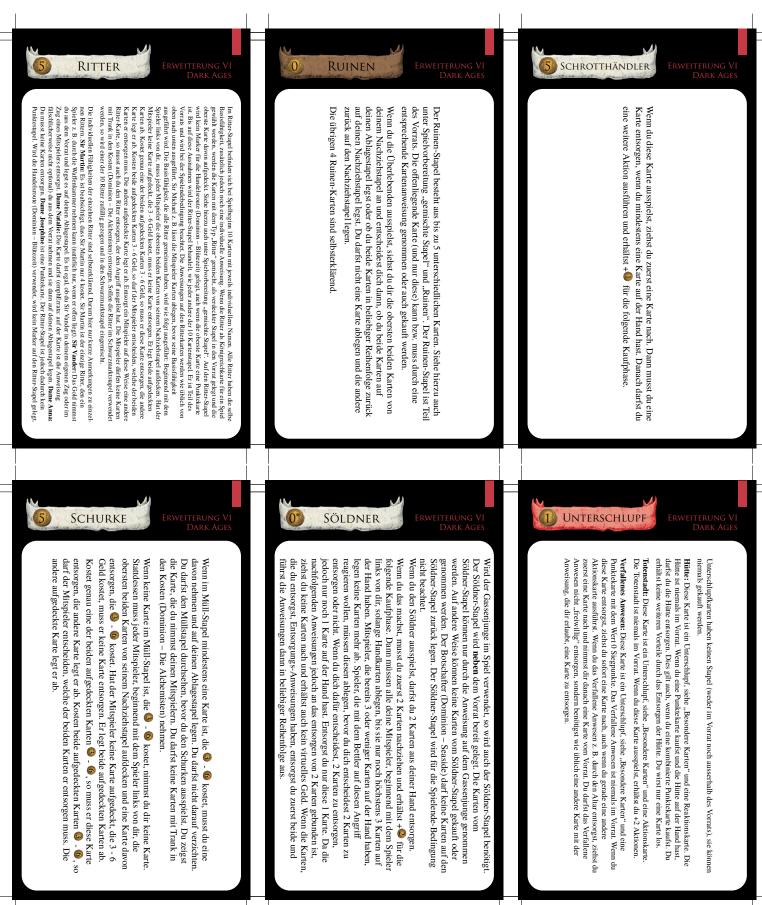


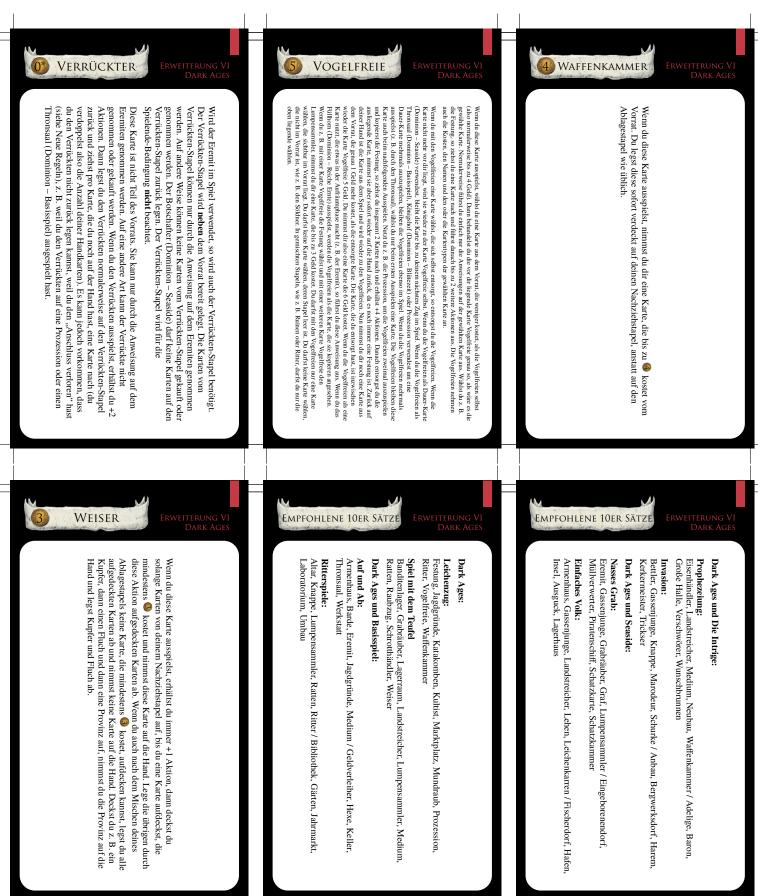


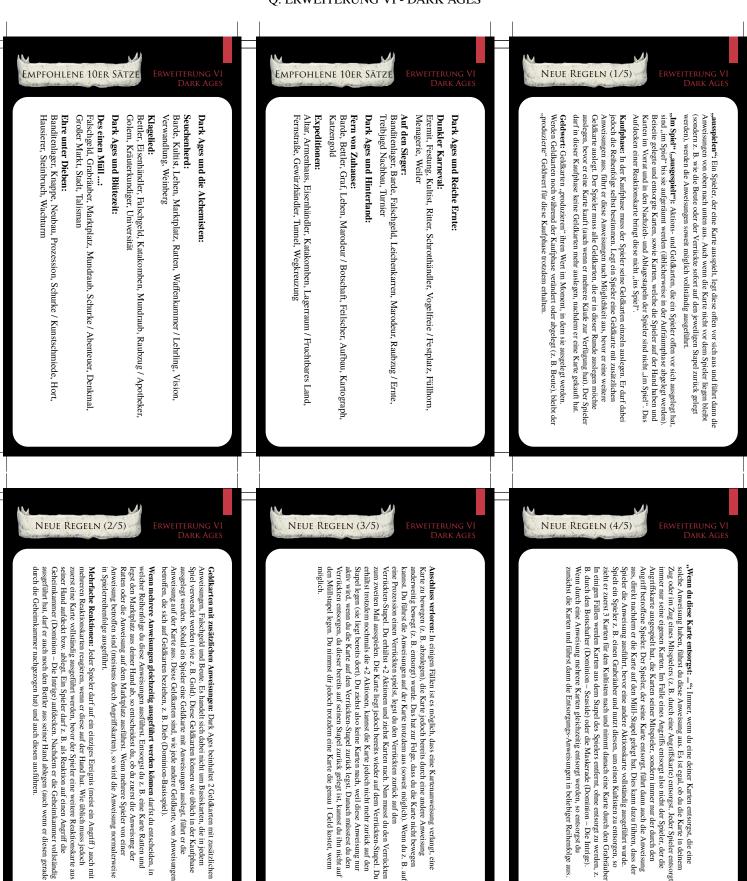






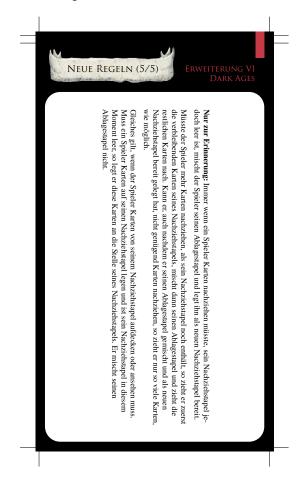




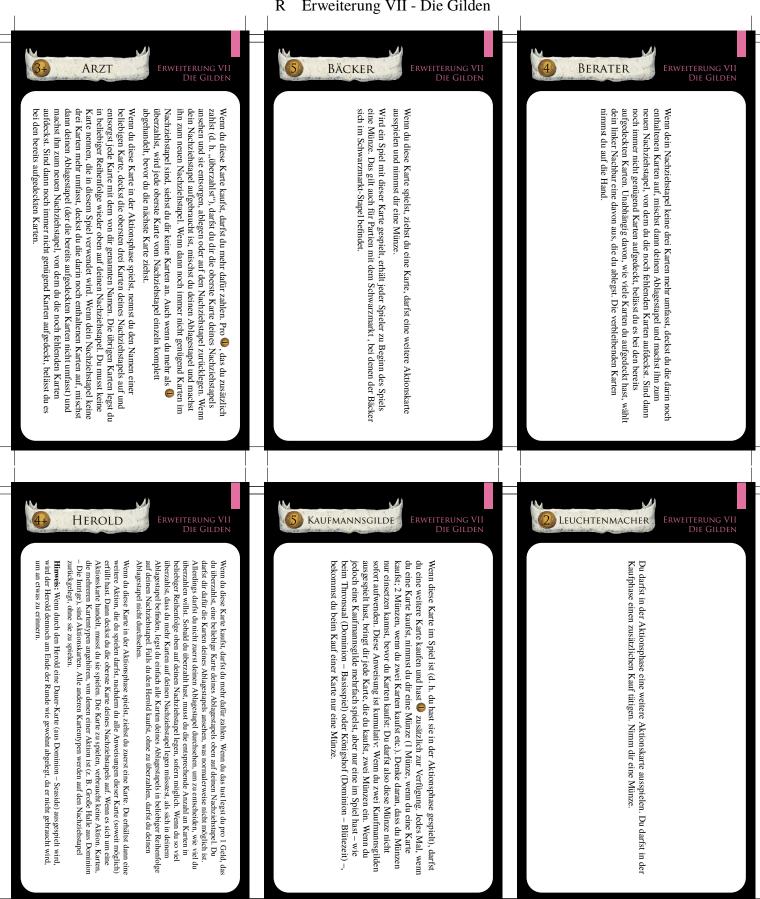


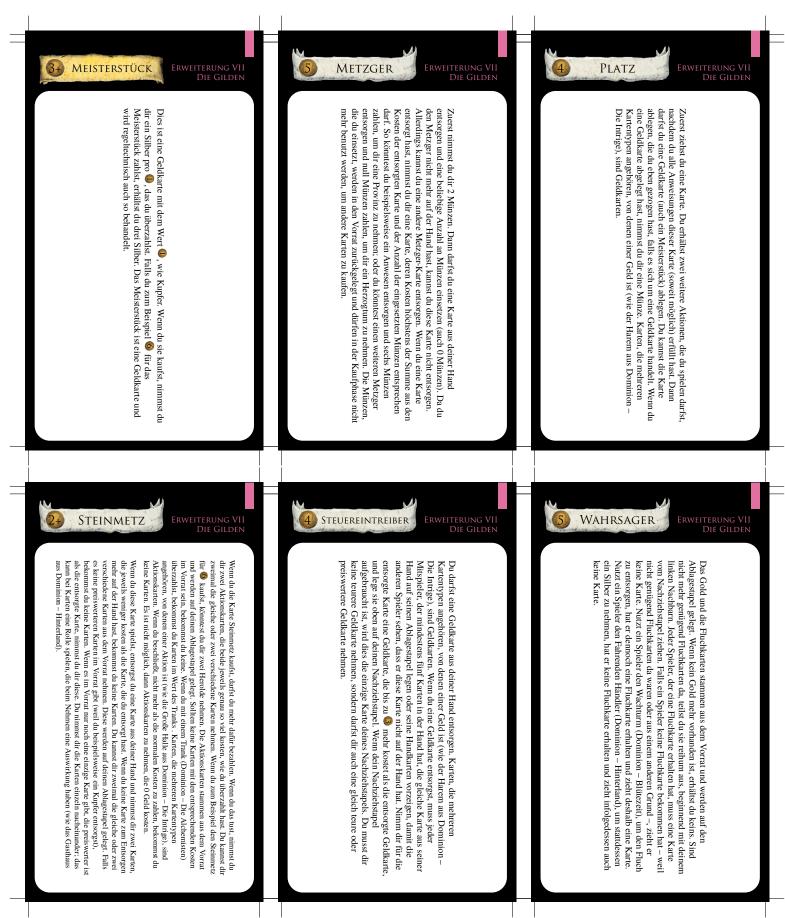
mit zusätzlicher

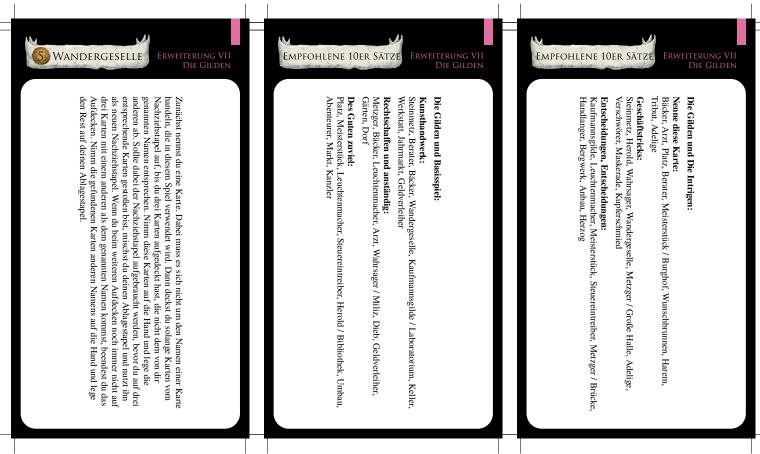
ge

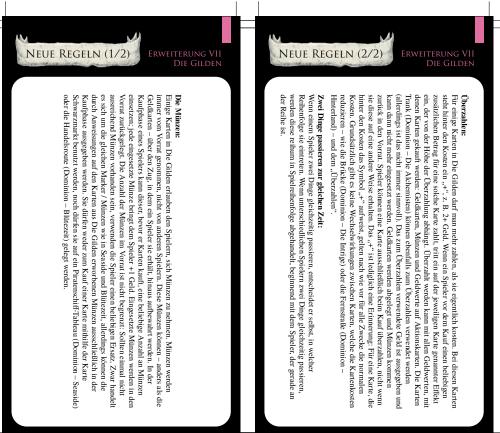


Erweiterung VII - Die Gilden

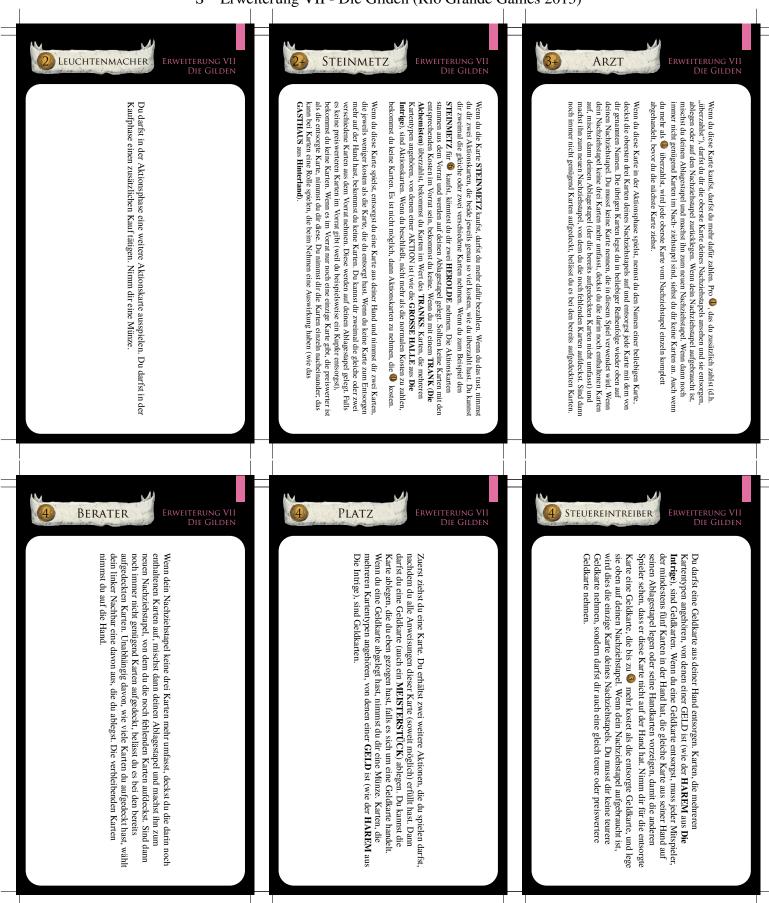


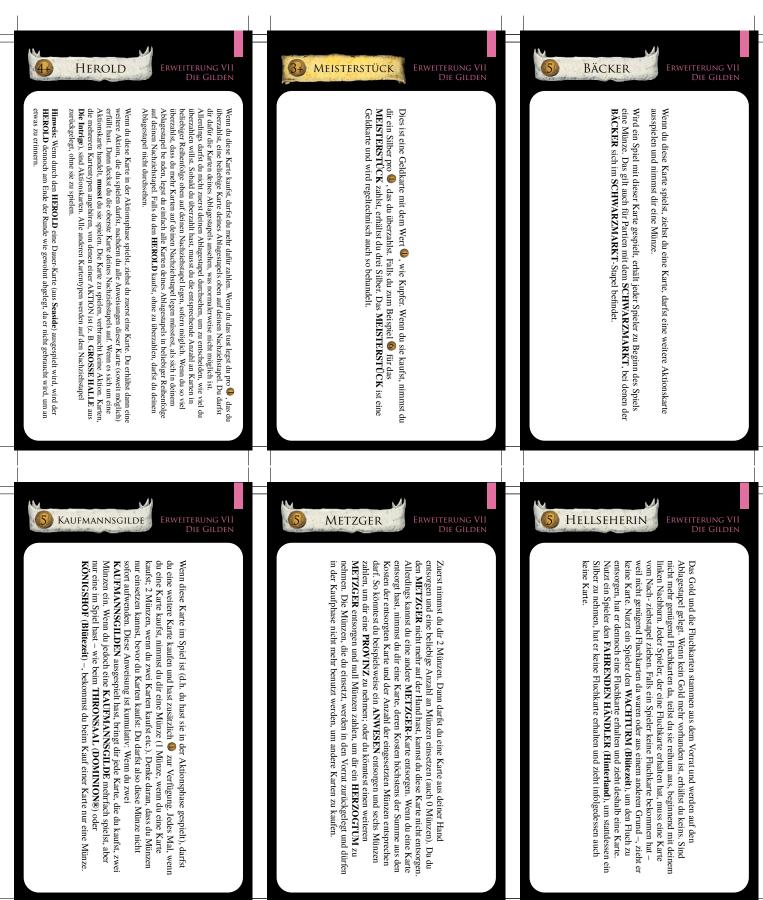


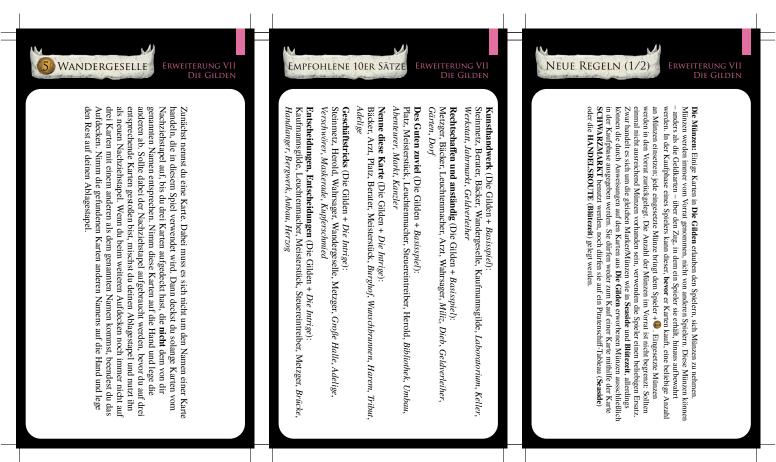


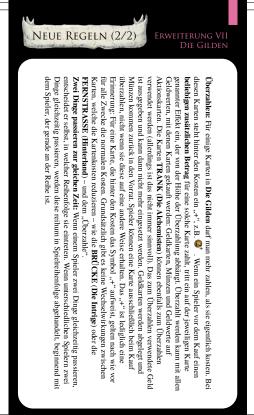


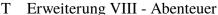
S Erweiterung VII - Die Gilden (Rio Grande Games 2013)

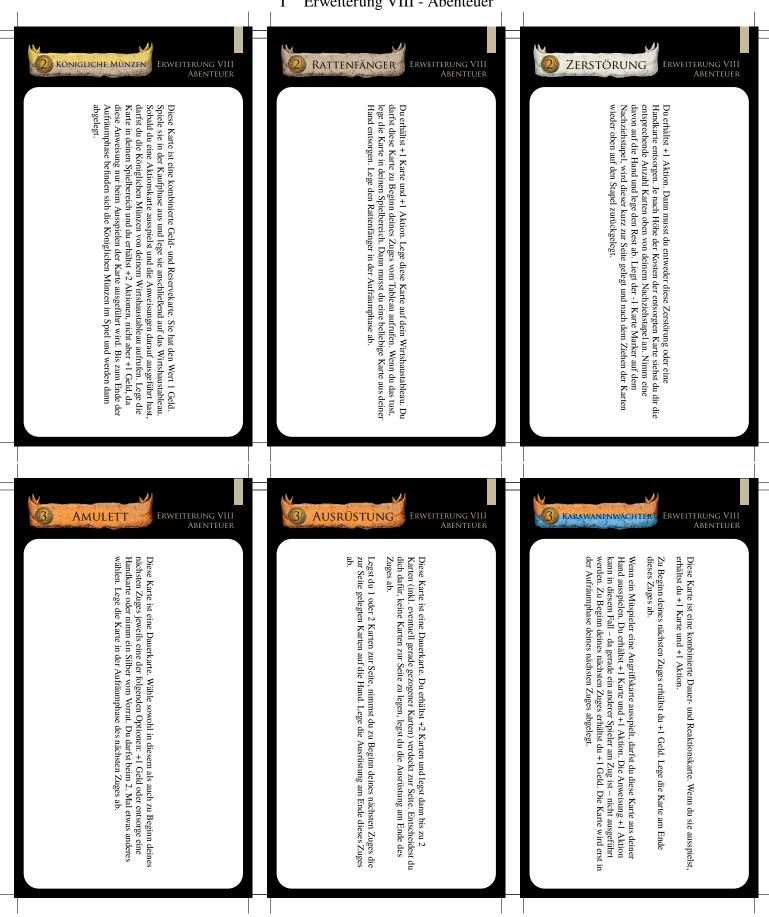


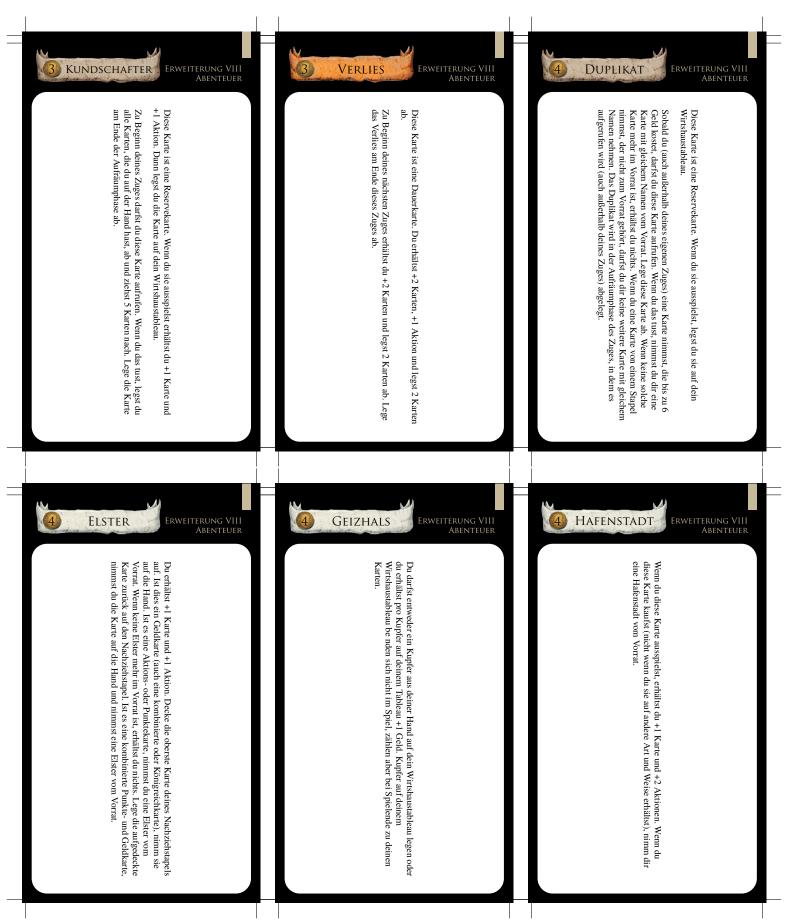




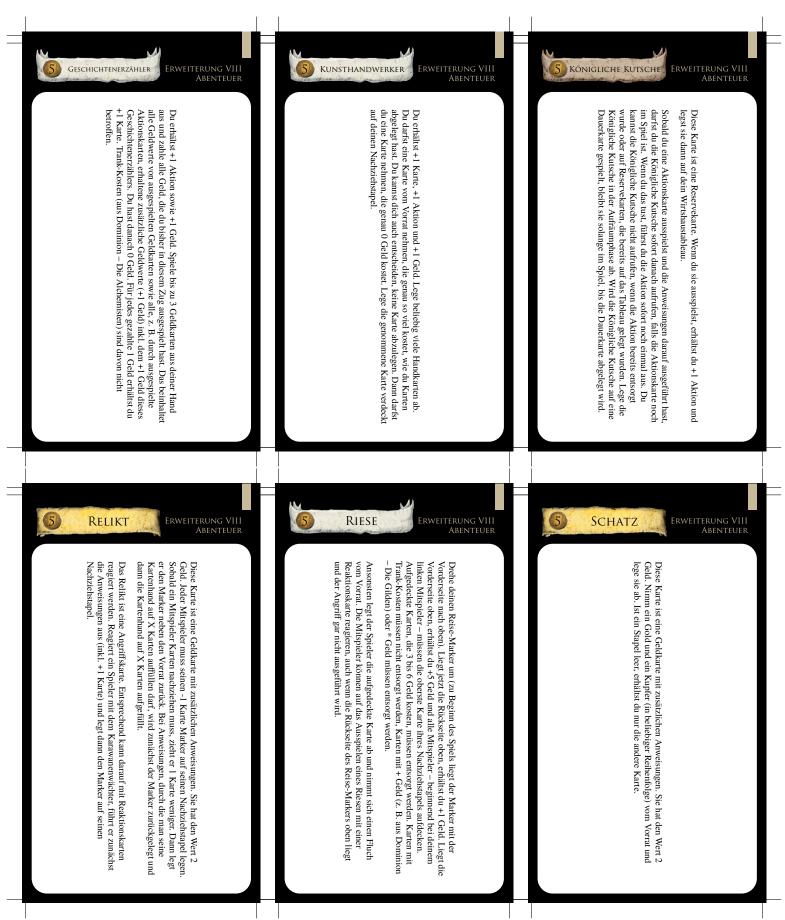


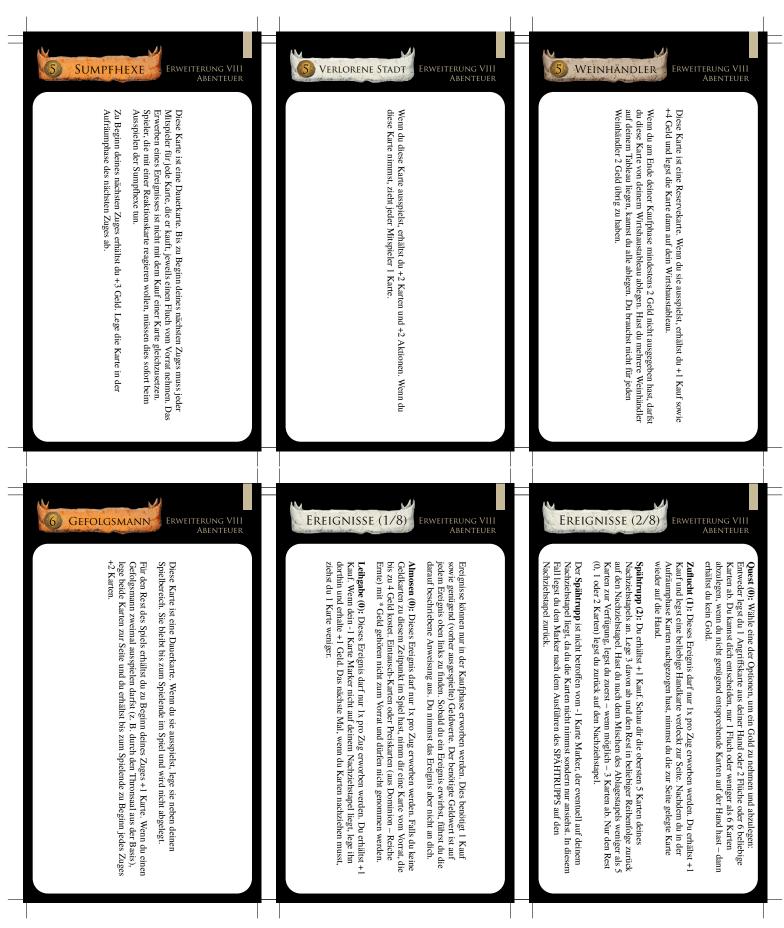












Erweiterung VIII Abenteuer EREIGNISSE (3/8) EREIGNISSE (4/8) EREIGNISSE (5/8) entsorgen. Für jede so entsorgte Karte nimmst du ein Silber vom Vorrat und legst es (aus Dominion - Reiche Ernte) gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht Nimm 2 Karten vom Vorrat, die jede bis zu 4 Geld kosten. Das können gleiche oder verschiedene Karten sein. Lege beide Karten ab. Eintausch-Karten oder Preiskarten Pilgerfahrt (4): Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Drehe deinen Reise-Marker um (zu Spielbeginn liegt dieser mit der Vorderseite nach oben) Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, darfst du, immer trotzdem den durch diese Karten produzierten Geldwert nutzen Expedition 7 Karten, mit zwei Expeditionen 9 Karten usw ziehst du 2 Karten zusätzlich. Der Wanderzirkus funktioniert nicht bei den Eintausch-Karten mit einem * Geld, da Nachziehstapel legen. Wenn du dies nicht möchtest, lege die genommene Karte ab. Wanderzirkus erwirbst, eine Karte nimmst, darfst du diese oben auf deinen Wanderzirkus (2): Du erhältst +2 Käufe. Wenn du in dem Zug, in dem du den Erwirbst du in deinem Extrazug eine weitere Mission, darfst du keinen weiteren Zug gespielt wurde und nicht von dir (z.B. durch den Außenposten aus Dominiondiesem Zug einen weiteren Zug, falls der vorangegangene Zug von einem Mitspieler Mission (4): Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du spielst nach Wenn du eine weitere Uberfahrt erwirbst, legst du den Marker auf einen anderen die von diesem Stapel stammen, für dich für alle Belange 2 Geld weniger, niemals Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, kosten Karten legst du den Marker wieder neben den Vorrat. wenn du mindestens 1 Geld erhältst, erhältst du stattdessen 1 Geld weniger. Danach gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht genommen werden von jeder dieser Karten eine weitere Karte vom Vorrat und legst sie ab. bis zu 3 Karten mit unterschiedlichem Namen, die du gerade im Spiel hast, nimmst Liegt dann die Rückseite oben, passiert nichts. Liegt die Vorderseite oben, wählst du Wenn du eine weitere Planung erwirbst, legst du den Marker auf einen anderen wenn du eine Karte von diesem Stapel kaufst, eine beliebige Handkarte entsorgen keine Handkarten entsorgen. Entsorgst du eine oder zwei Geldkarten, kannst Freudenfeuer (3): Entsorge bis zu 2 Karten, die du gerade im Spiel hast. Du darfsi Expedition (3): In der Aufräumphase des Zuges, in dem du diese Karte erwirbst Ereignisse erwerben, Karten auf andere Weise nehmen oder Reisende eintauschen. Seaside). In diesem Zug darfst du keine Karten kaufen. Du darfst allerdings aber weniger als 0 Geld. **Überfahrt (3):** Lege deinen -2 Geld Kosten-Marker auf einen beliebigen **Handel (5):** Entsorge bis zu 2 Handkarten. Du darfst auch 1 oder gar keine Karte Ball (5): Nimm deinen -1 Geld Marker und lege ihn vor dir ab. Das nächste Mal, **Planung (3):** Lege deinen Entsorgungs-Marker auf einen beliebigen Normalerweise ziehst du 5 Karten nach, mit einer

EREIGNISSE (7/8)

du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen

Durch den Erwerb eines weiteren Trainings oder das Aufrufen eines Lehrers darfst

Geld, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielst Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du +1 **Training** (6): Lege deinen +1 Geld Marker auf einen beliebigen

Entsprechend können die Mitspieler nicht mit einer Reaktionskarte darauf reagieren

weniger kosten, bleibt der Marker später liegen, auch wenn die entsprechende Karte durch den Seeweg nimmst, nur in diesem Zug bis zu 4 Geld, z. B. wenn Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielst. Kostet die Aktionskarte, die du Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du +1 Kauf, sobald du eine vom Vorrat nehmen, um den Marker auf den entsprechenden Stapel legen zu dürfen. Aktionskarte genommen hast (dieser kann dann auch leer sein). Du musst eine Karte diese ab. Lege deinen +1 Kauf-Marker auf den Vorratsstapel, von dem du Seeweg (5): Nimm eine Aktionskarte vom Vorrat, die bis zu 4 Geld kostet, und lege gespielt hast und dadurch alle Karte in diesem Zug 1 Geld

EREIGNISSE (6/8)

darf der Marker nicht gelegt werden.

du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen

Durch den Erwerb eines weiteren Seeweges oder das Aufrufen eines Lehrers darfs

Bei Spielende zählen deine Anwesen weiterhin jeweils 1 Siegpunkt Erbschaft einen Wildhüter markiert und gleichzeitig auf diesem Stapel seinen +1 welchem Stapel die markierte Karte stammt. So kann ein Spieler, der mit Hilfe der Eigenschaften, Anweisungen und Typ (z. B. Aktion, Angriff etc.) der markierten auch ausspielen. Führe alle Anweisungen der markierten Karte hast, darfst du es in der Phase, in der die markierte Karte ausgespielt werden würde, alle deine Anwesen wie die markierte Karte. Du kannst Dauer- oder Reservekarten, zu 4 Geld kostet, zur Seite. Lege deinen Anwesen-Marker darauf. Ab jetzt fungieren Wegsuche (8): Lege deinen +1 Karte-Marker auf einen beliebigen Anweisungen des Wildhüters nutzen, er erhält aber nicht zusätzlich +1 Aktion. Aktion-Marker liegen hat, durch das Ausspielen eines Anwesens zwar Karte werden durch die Erbschaft kopiert, nicht aber Name oder Wert bzw. von Geldkarten, Angriffskarten usw. markieren. Wenn du ein Anwesen auf der Hand Lege eine beliebige Nicht-Punktekarte vom Vorrat, die eine Aktionskarte ist und bis Erbschaft (7): Dieses Ereignis darf nur 1x pro Spiel und Spieler erworben werden

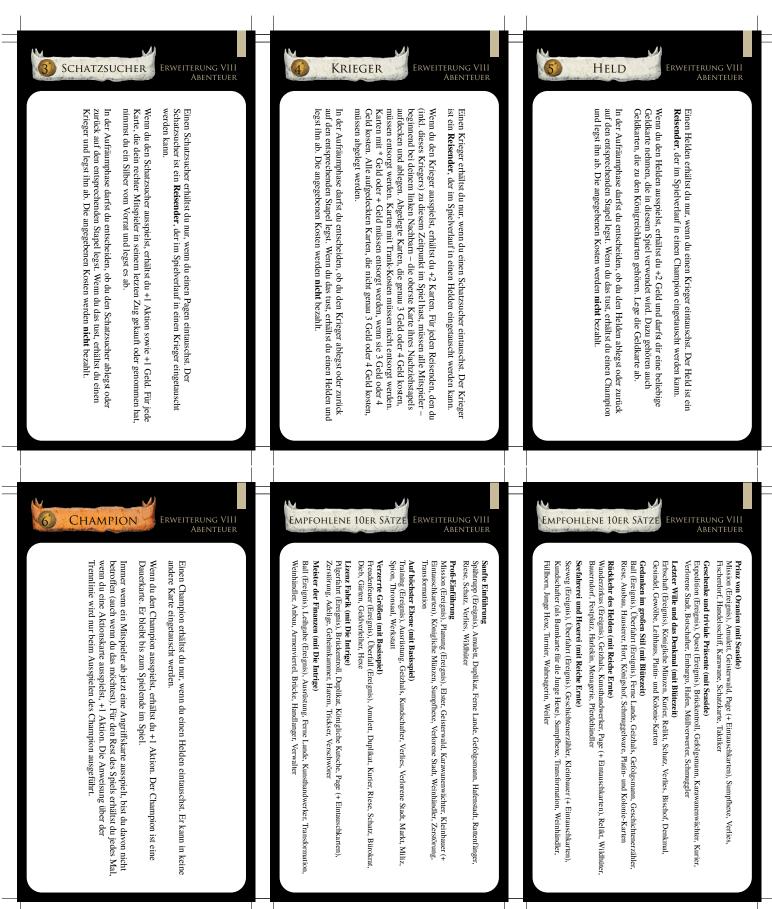
EREIGNISSE (8/8)

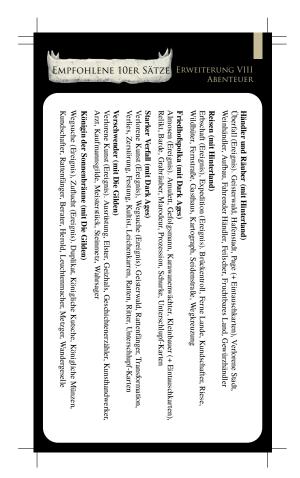
sie Karten nachziehen müssen, ziehen sie stattdessen 1 Karte weniger. Auch wenn Mitspieler ihren -1 Karte Marker auf ihren Nachziehstapel. Das nächste Mal, wenn erwirbst, nimm ein weiteres Silber vom Vorrat und lege es ab. Außerdem legen alle diese Anweisung wie eine Angriff fungiert, ist der Überfall keine Angriffskarte. Überfall (5): Für jedes Silber, das du gerade im Spiel hast, wenn du diese Karte Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du +1

darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen Durch den Erwerb einer weiteren Verlorenen Kunst oder das Aufrufen eines Lehrers Aktion, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielst Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du +1 Verlorene Kunst (6): Lege deinen +1 Aktion-Marker auf einen beliebigen

Erweiterung VIII Abenteuer

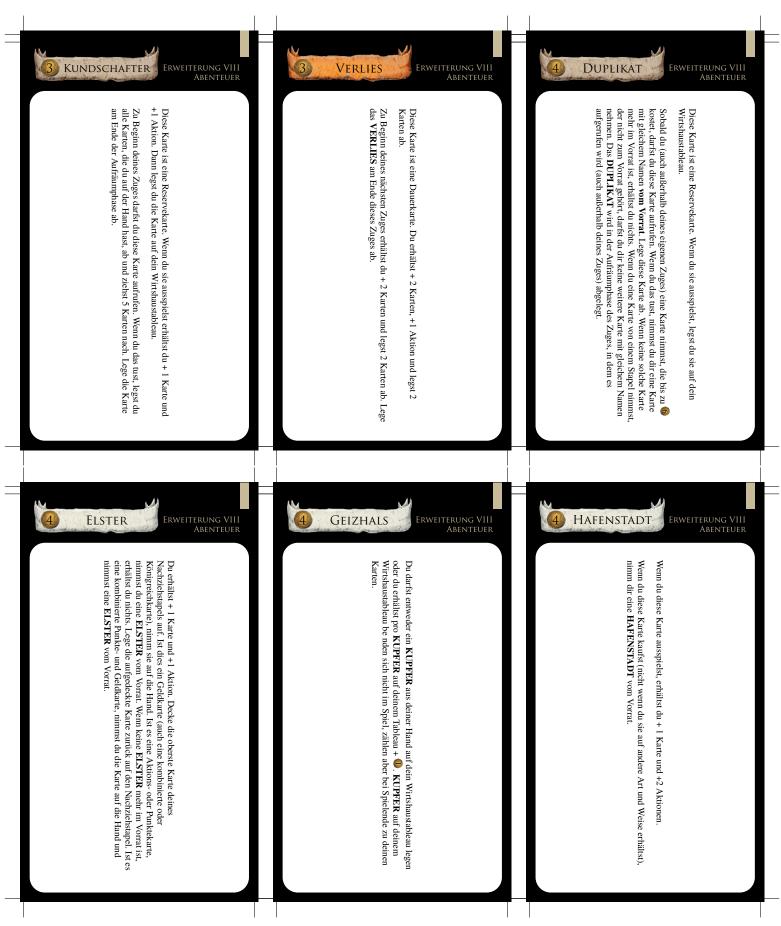


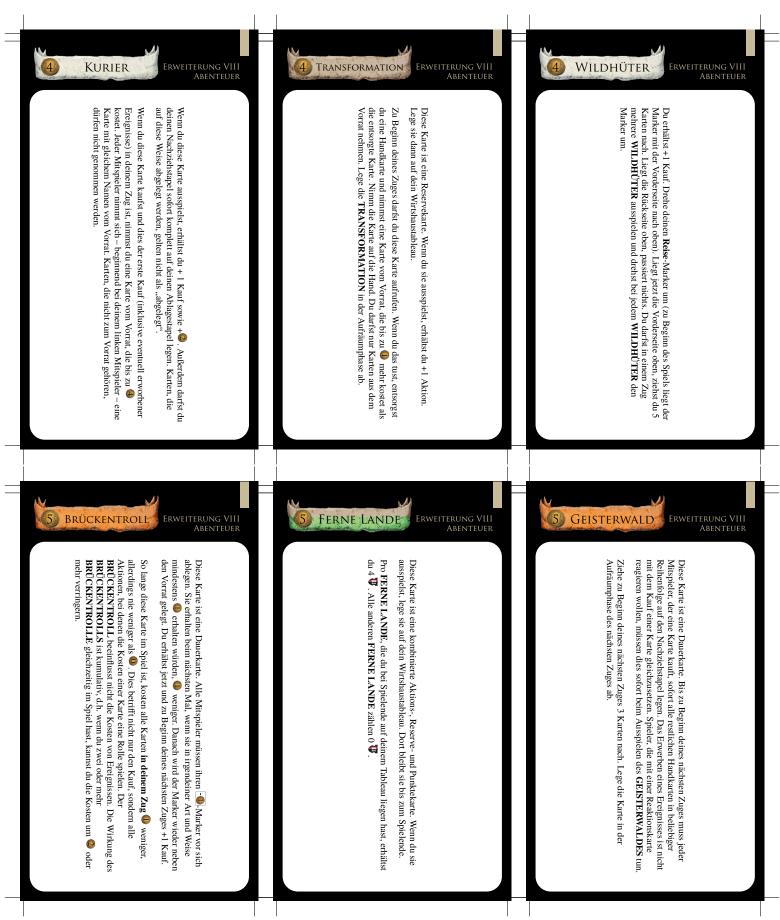


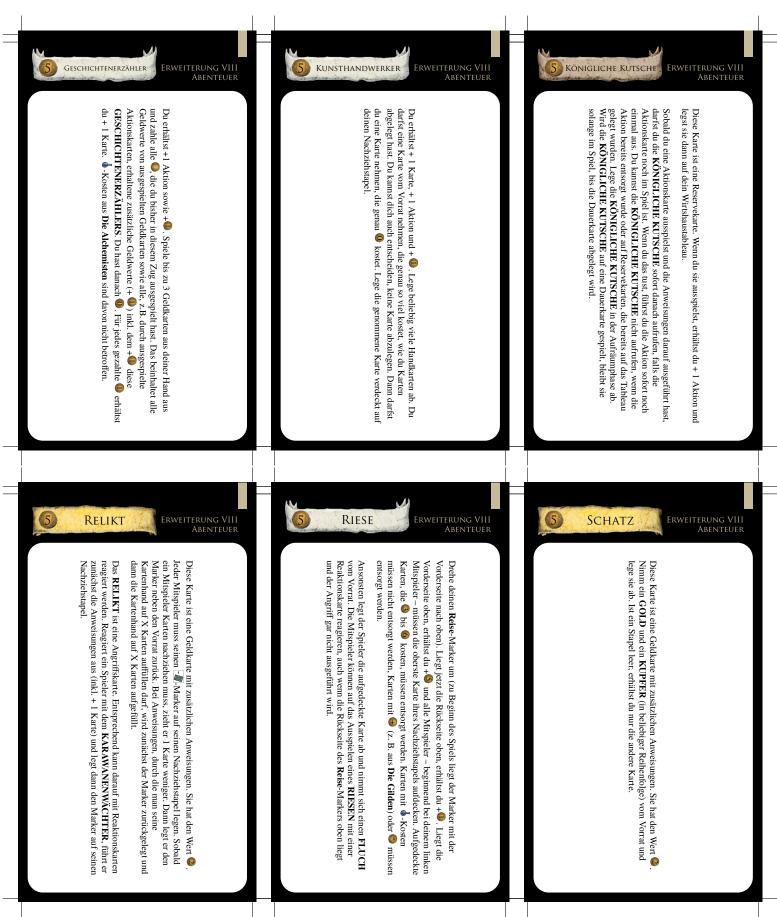


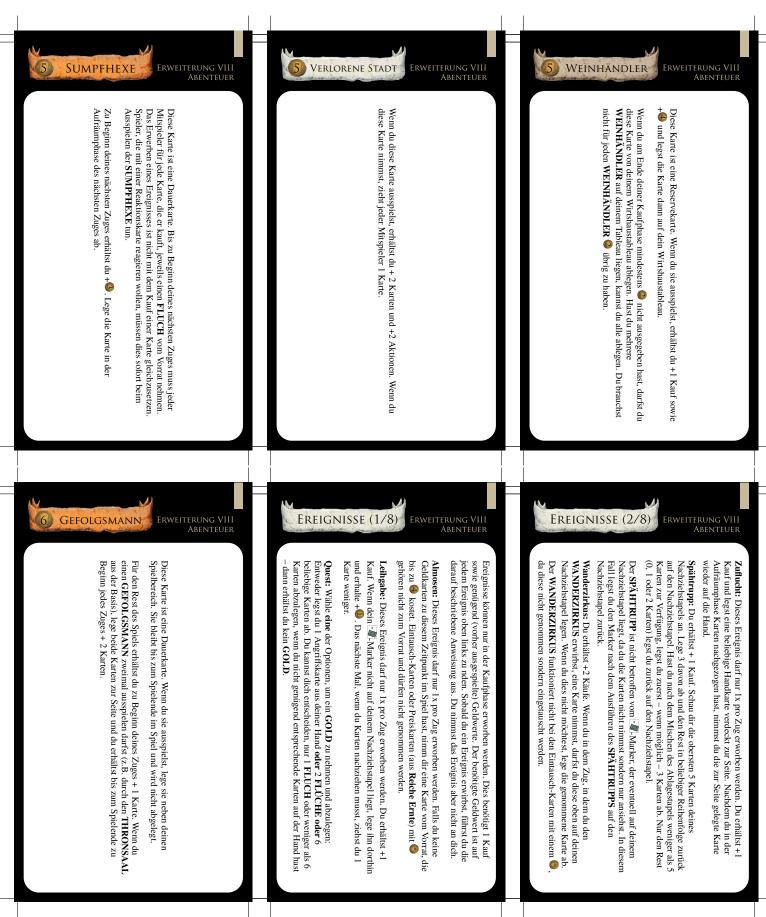


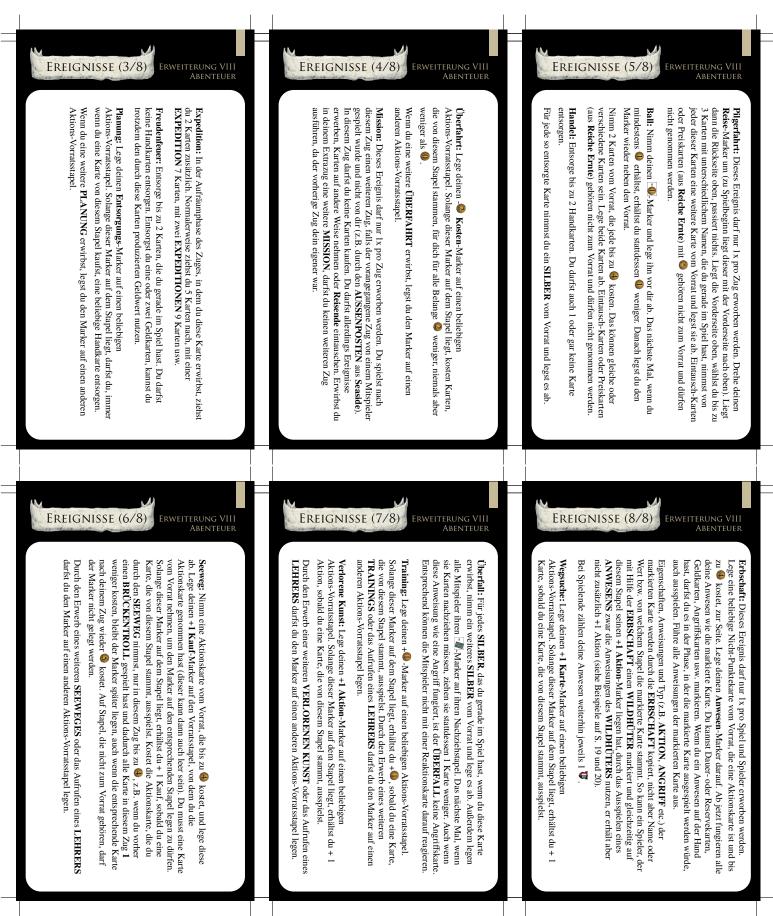




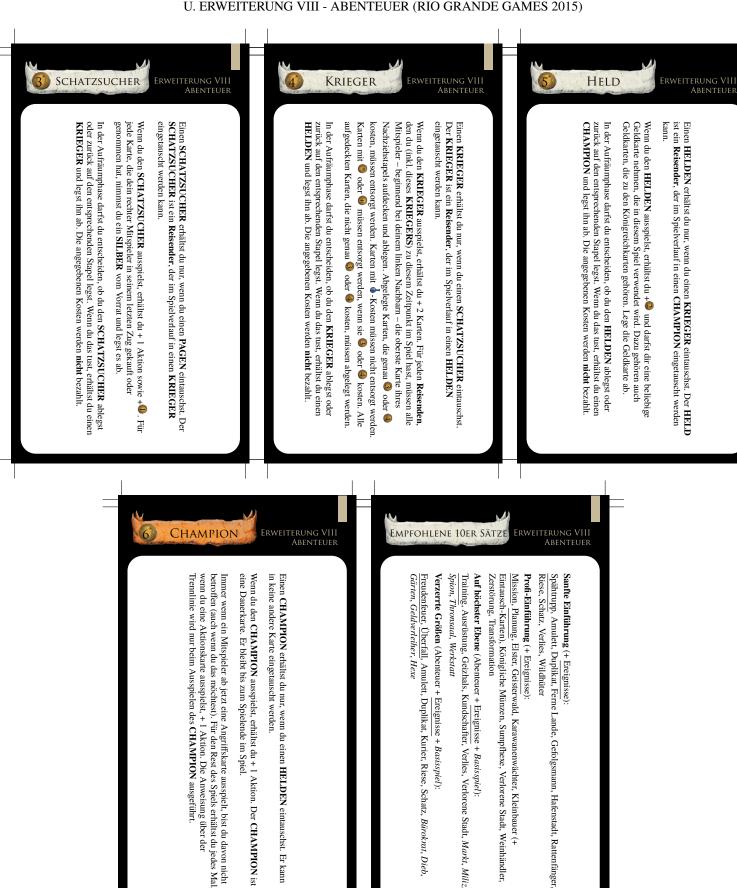




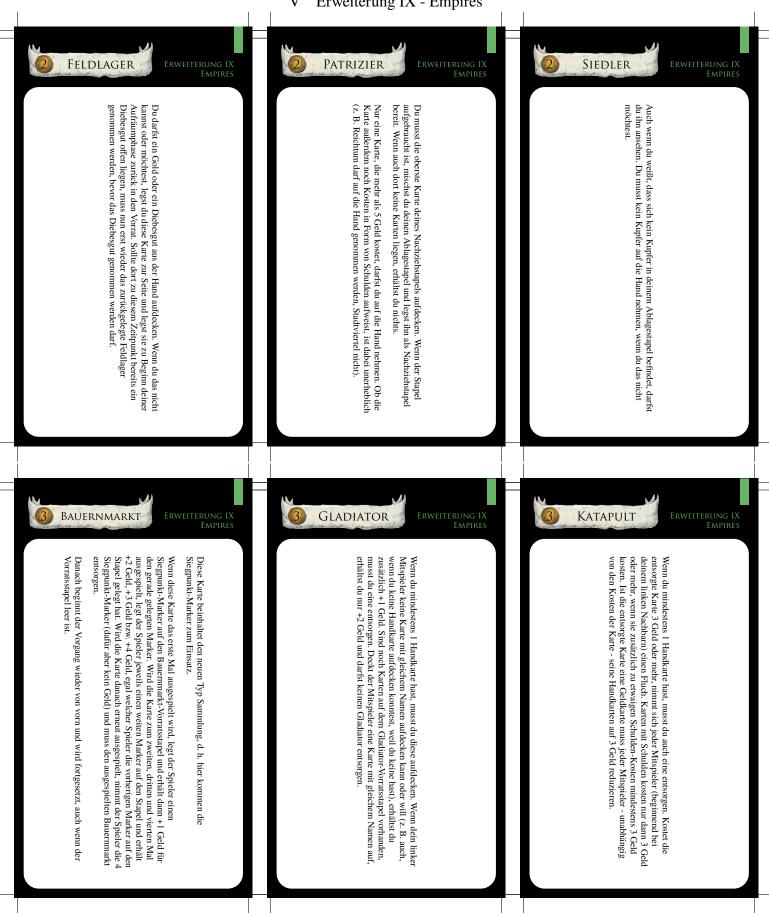


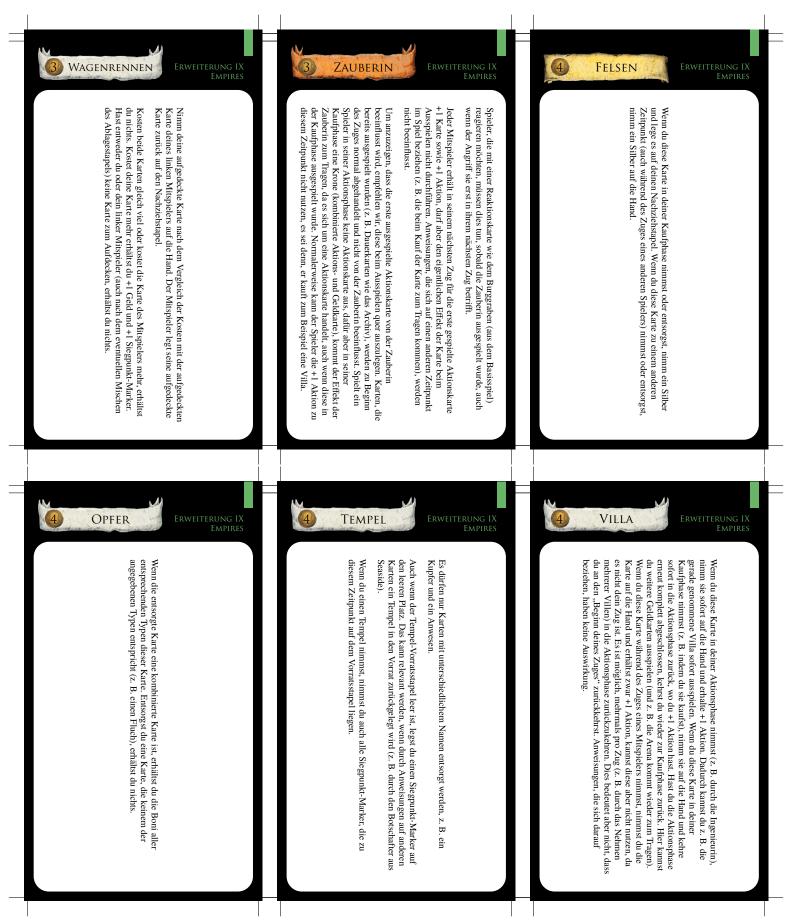


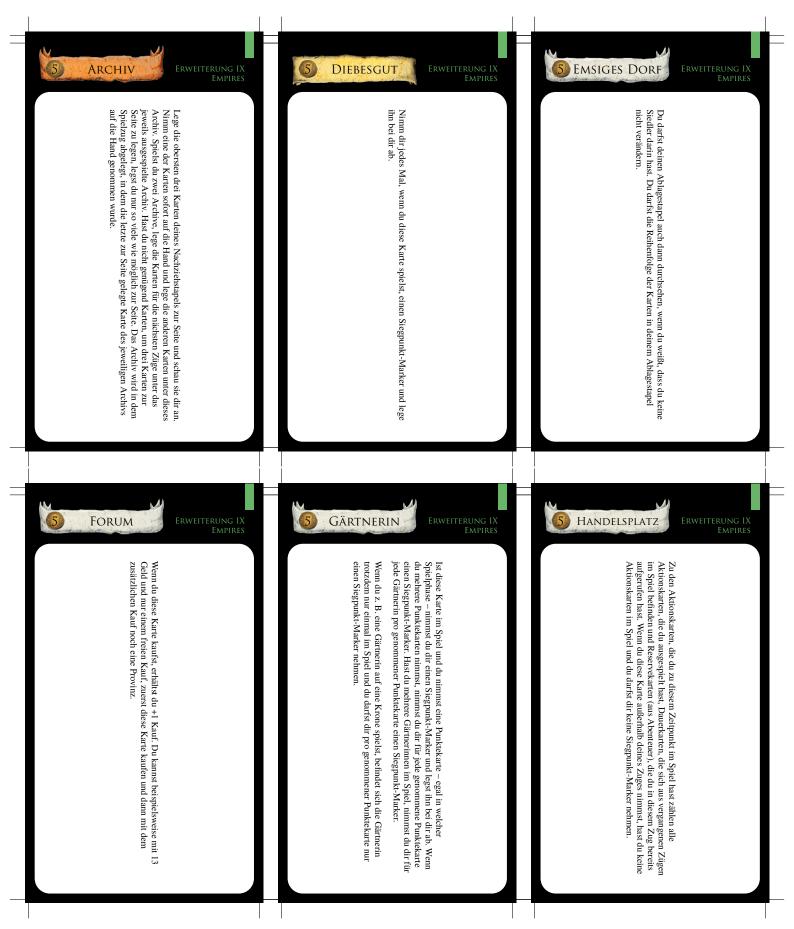


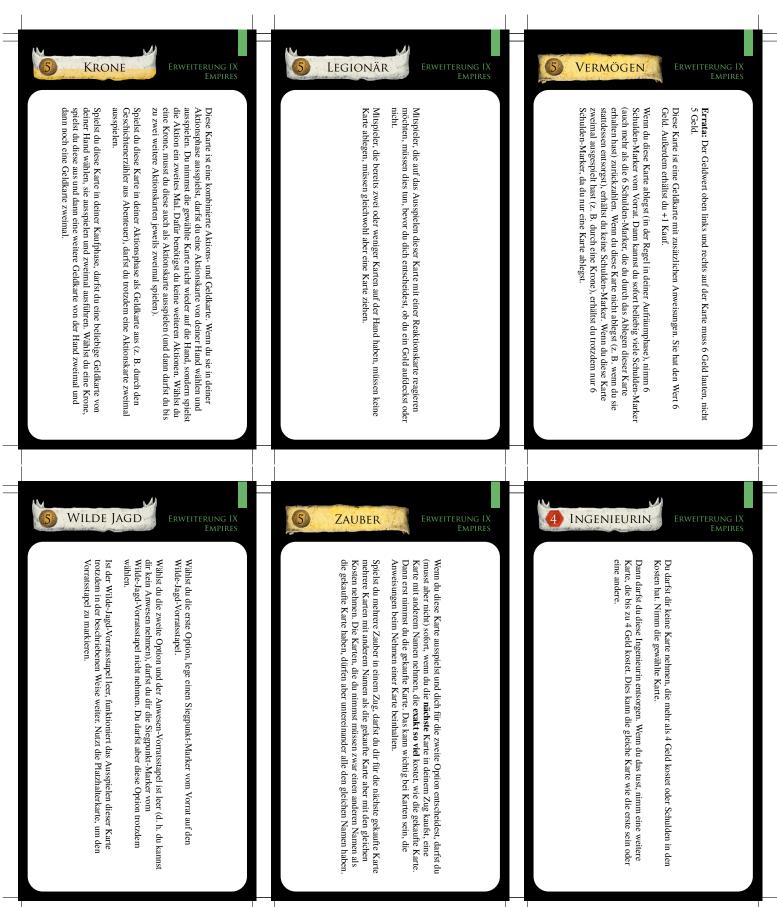


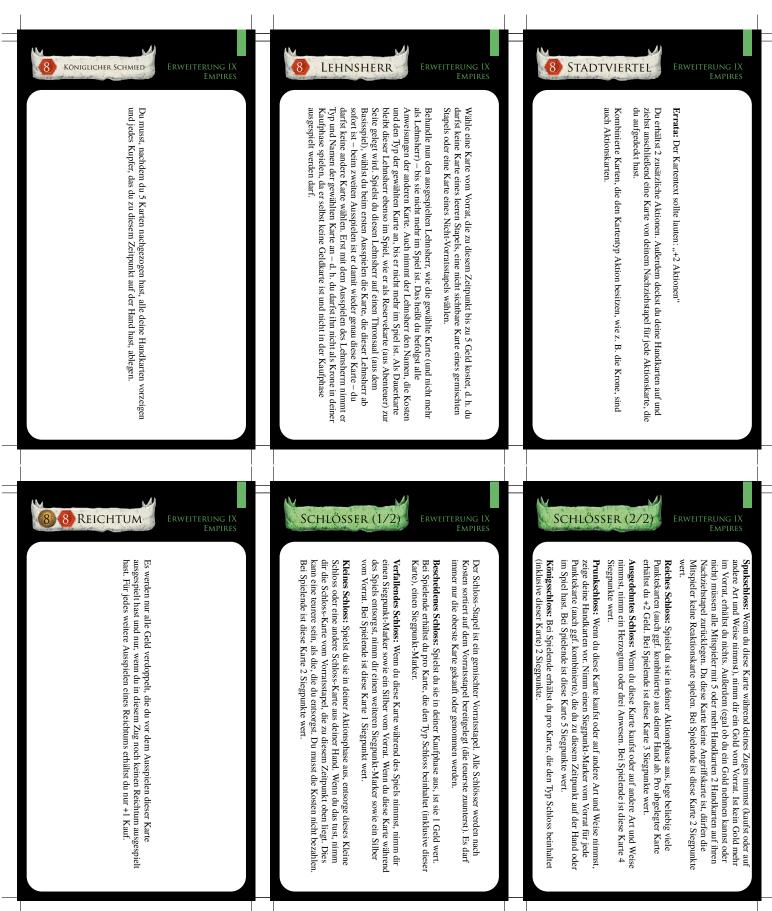
Erweiterung IX - Empires

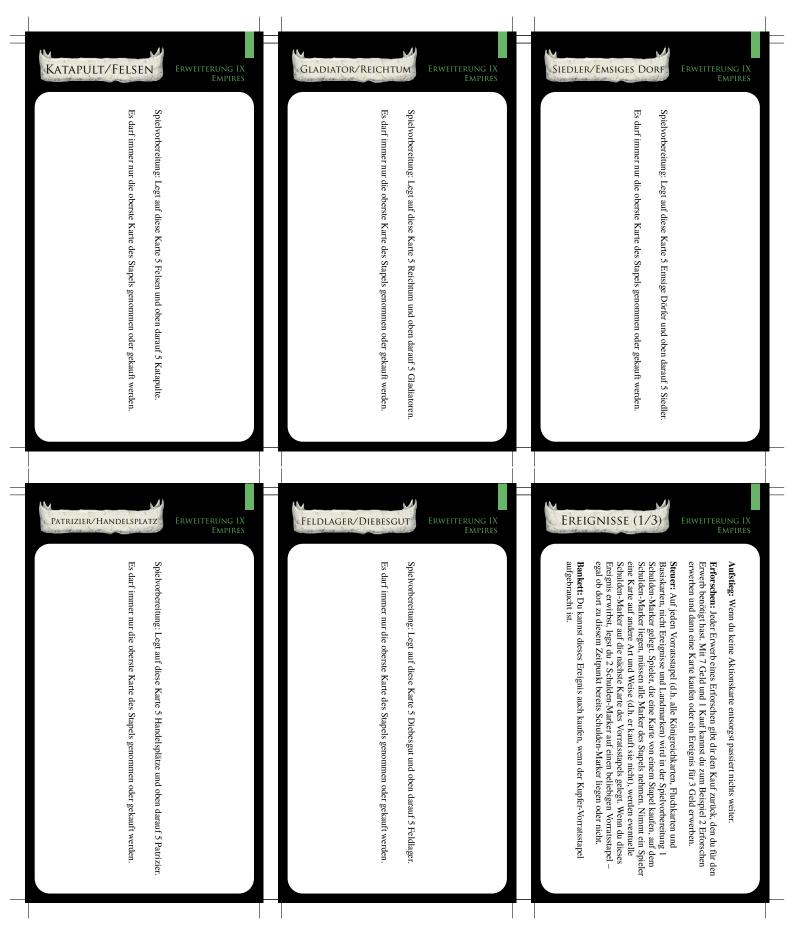












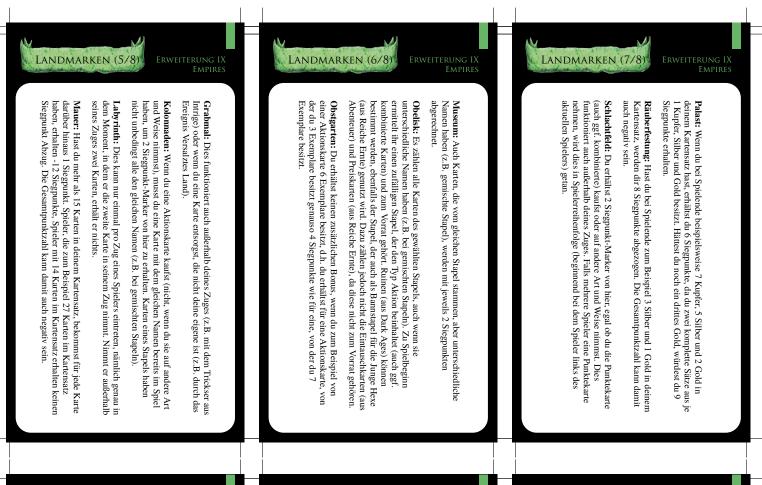


erreicht, erhält der Spieler mit dem höchsten Gebot die entsprechende Anzahl Ereignis Versalztes Land), hat jener Spieler diese Provinz aber nicht vorher abgegeben oder gepasst, bzw. wurde bereits das Höchstgebot von 40 Schulden indem keine Provinz genommen wird, findet diese Landmarken-Karte keine Vorrat nimmt. Entsorgt vorher ein Spieler bereits eine Provinz (z.B. durch das nämlich nach Beendigung des Zuges, in dem ein Spieler die erste Provinz aus dem Gebirgspass: Diese Landmarken-Karte wird genau einmal pro Spiel ausgeführt –

genommen und erfüllt deshalb diese Bedingung auch noch nicht. In einem Spiel, Schulden-Marker sowie 8 Siegpunkt-Marker. Passen alle Spieler, erhält keiner etwas Gebot von 40 Schulden kann nicht überboten werden. Haben alle Spieler ein Gebot Spieler muss mindestens 1 Schulden mehr bieten als der vorherige oder passen. Ein passt. Ein Gebot besteht aus einer Anzahl Schulden zwischen 1 und 40. Der nächste dem Spieler, der die erste Provinz genommen hat, beginnt mit einem Gebot oder Besessenheit (aus Alchemisten) nicht beeinflusst werden. Der Mitspieler links von Der Gebirgspass wird zwischen zwei Zügen ausgeführt und kann damit z.B. von der

Brunnen: Du erhältst entweder 15 Siegpunkte oder 0 Siegpunkte. Es gibt keinen Spieler die gleiche höchste Anzahl einer Geldkarte, erhalten alle diese Spieler 5 Special Edition bzw. Promokarte) enthalten waren). Haben zwei oder mehrere Spiel benutzt wurden (auch ggf. Geldkarten, die im Schwarzmarkt (aus Basisspiel **Bollwerk:** Hier werden alle Geldkarten (auch ggf. kombinierte) ausgewertet, die im

Zeitpunkt hier liegen. In der



LANDMARKEN (8/8) ERWEITERUNG IX EMPIRES einer Karte gar keine bzw. zwei oder mehr Stück in deinem kompletten Kartensatz zusammen 21 Siegpunkte. Errata: Es sollte lauten "bei Gleichstand zählt nur eine" Jagden). Hast du neben 7 Villen auch 7 Wilde Jagden, erhältst du für durch den Wolfsbau. Die Gesamtpunktzahl kann negativ sein. deinem Ablagestapel, hast du insgesamt zwei Flüche und erhältst keine Minuspunkte besitzt. Hast du zum Beispiel einen Fluch in deinem Nachziehstapel und einen in Wolfsbau: Du bekommst keine Minuspunkte durch den Wolfsbau, wenn du von nicht, ein leerer Fluch-Stapel aber schon. Sorte Karten fehlt, zählt nicht. Die Vorratsstapel mit Punktekarten zählen ebenfalls statt "bei Gleichstand zählen beide" Kartensatz hast, erhältst du 12 Siegpunkte (d.h. 3 Siegpunkte für jede der 4 Wilde (und keine andere (auch ggf. kombinierte) Aktionskarte häufiger) in deinem **Turm:** Der Vorratsstapel muss leer sein. Ein gemischter Stapel, bei dem nur eine **Iriumphbogen:** Wenn du bei Spielende beispielsweise 7 Villen und 4 Wilde Jagder beide

Köstliche Folter (mit Die Intrige) Eroberung (Ereignis), Aquädukt (Landmarke), Bauernmarkt, Gärtnerin. Silberne Kugeln (mit Basisspiel) Tempel, Zauberin, Bibliothek, Dorf, Keller, Umbau, Werkstatt Alles in Maßen (mit Basisspiel) Dorf, Tempel, Vermögen, Zauberin Gladiator/Reichtum, Katapult/Felsen, Königlicher Schmied, Krone, Siedler/Emsiges Arena (Landmarke), Triumphbogen (Landmarke), Archiv, Gärtnerin, Fortgeschrittene Einführung Legionär, Patrizier/Handelsplatz, Opfer, Schlösser, Stadtviertel, Villa, Wagenrennen Hochzeit (Ereignis), Turm (Landmarke), Bauernmarkt, Forum, Ingenieurin,

Buddy-Prinzip (mit Die Intrige)

Katapult/Felsen, Vermögen, Adlige, Bergwerk, Handelsposten, Handlanger, Versalztes Land (Ereignis), Wolfsbau (Landmarke), Archiv, Forum, Ingenieurin,

Eingeengt (mit Seaside) Maskerade

ERWEITERUNG IX Empires

Steuer (Ereignis), Mauer (Landmarke), Feldlager/Diebesgut, Gladiator/Reichtum

Schlösser, Wagenrennen, Zauberin, Lagerhaus, Müllverwerter, Schmuggler, Taktiker. Erforschen (Ereignis), Brunnen (Landmarke), Archiv, Bauernmarkt, Lehnsherr, König der Meere (mit Seaside)

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

Feldlager/Diebesgut, Krone, Stadtviertel, Zauberin, Apotheker, Kräuterkundiger Kolonnaden (Landmarke), Museum (Landmarke), Bauernmarkt Sammler (mit Die Alchemisten) Tempel, Wilde Jagd, Eingeborenendorf, Entdecker, Hafen, Piratenschi, Seehexe

Schmied, Patrizier/Handelsplatz, Vermögen, Villa, Bank, Großer Markt, Königliches Beherrschen (Ereignis), Obelisk (Landmarke), Gladiator/Reichtum, Königlicher Lehrling, Universität, Verwandlung

, Kunstschmiede, Lohn, Platin- und Kolonie-Karter

ERWEITERUNG IX EMPIRES

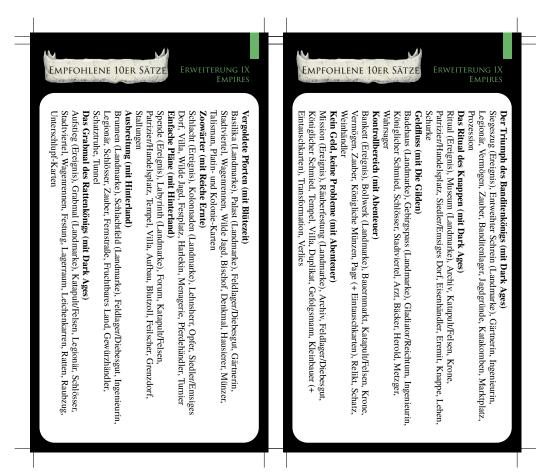
Glücksfall (Ereignis), Obstgarten (Landmarke), Forum, Legionär, Lehnsherr,

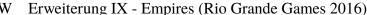
Katapult/Felsen, Patrizier/Handelsplatz, Zauber, Bürokrat, Gärtner, Geldverleiher,

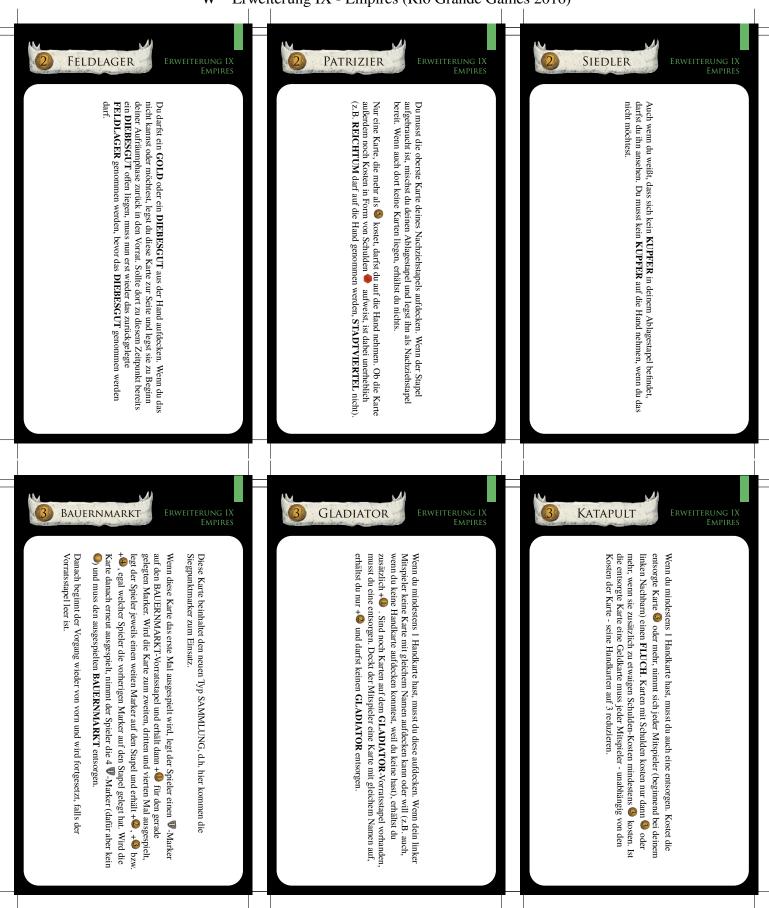
EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

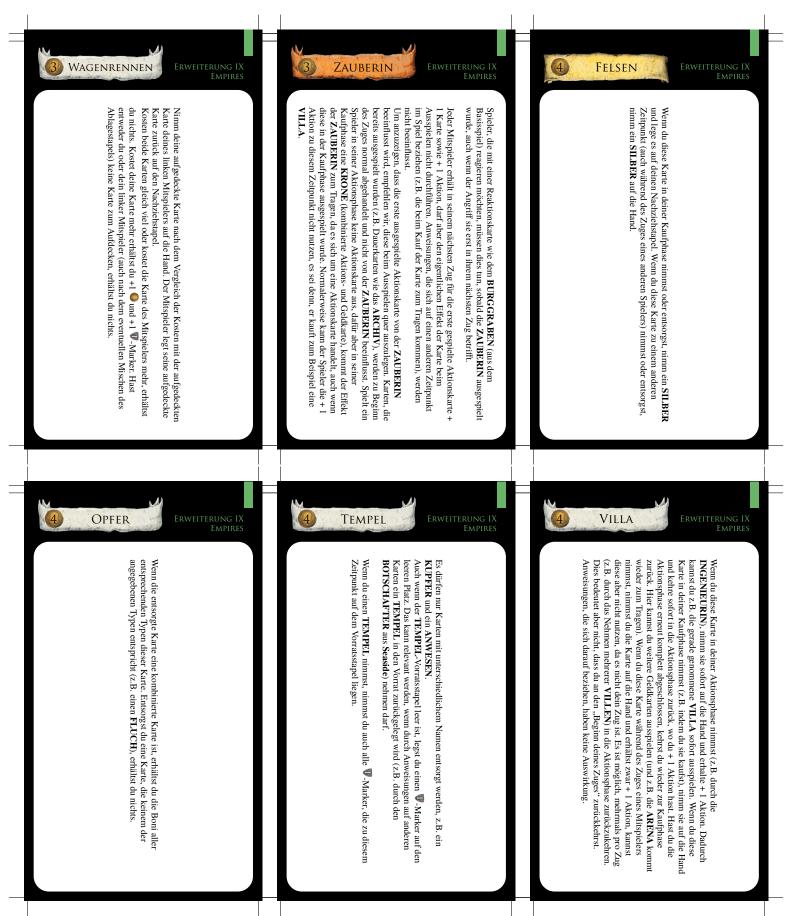
Siedler/Emsiges Dorf, Baron, Brücke, Eisenhütte, Harem, Kerkermeister Bankett (Ereignis), Arena (Landmarke), Gärtnerin, Krone, Opfer, Schlösser

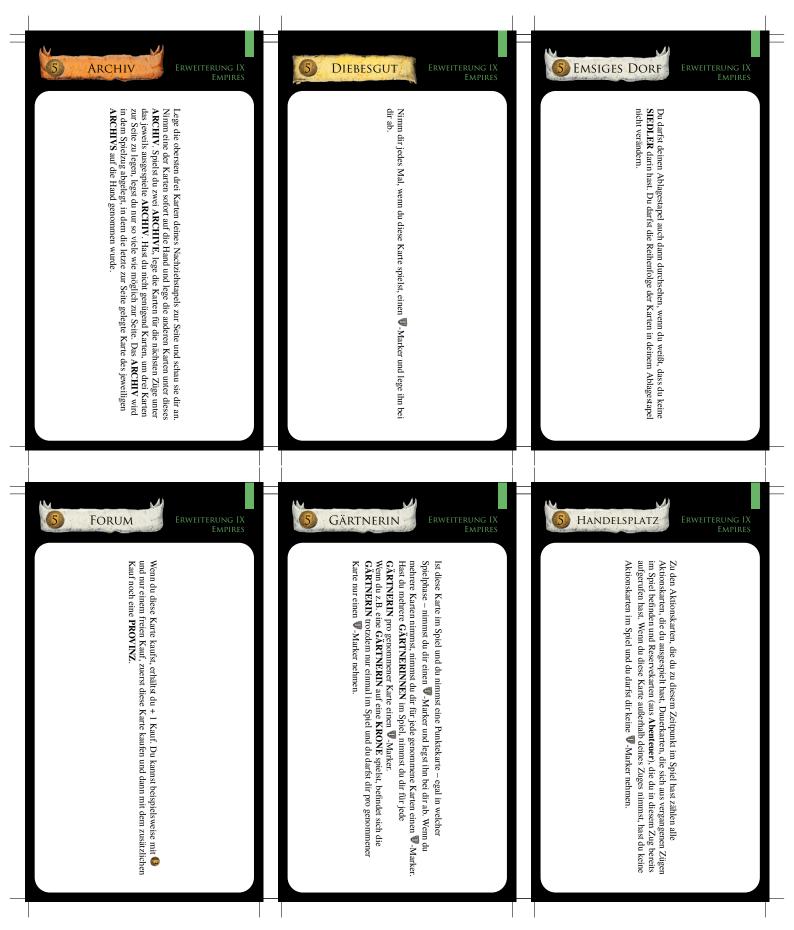
Entlang der schwarzen Linien ausschneiden. Je nach gewünschter Größe der Kartentrenner die obere oder untere Linie wählen

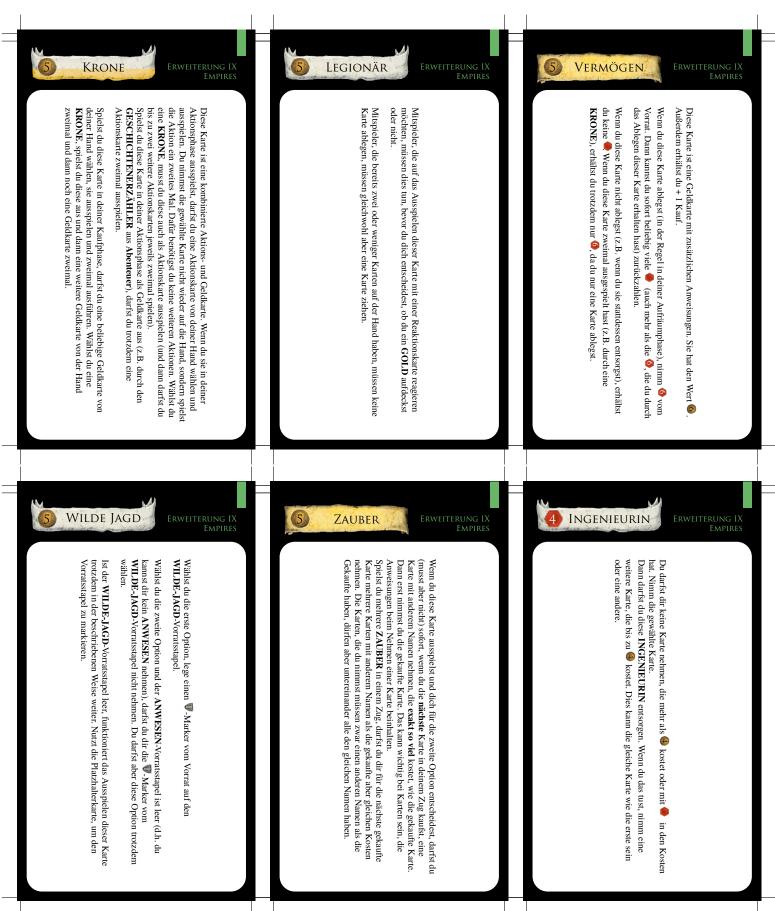




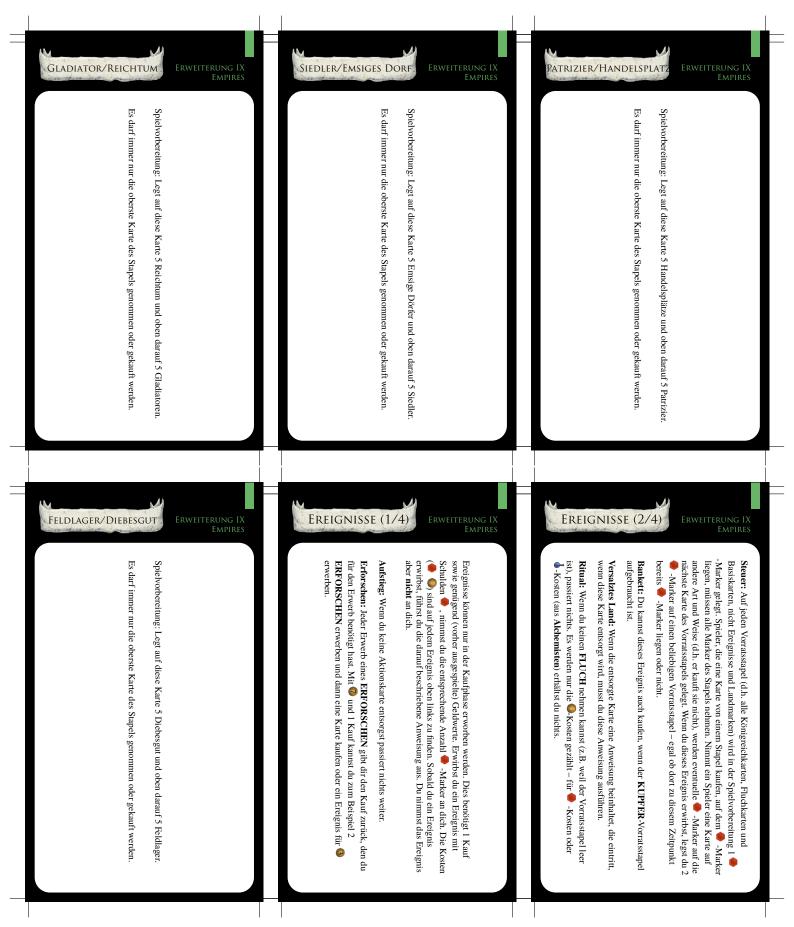












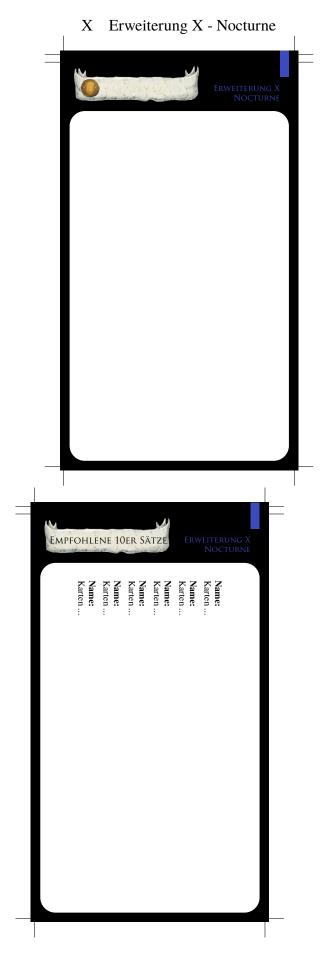


Kaufphase, kannst du die ARENA mehrfach Arena: Beginnst du (z.B. durch die VILLA) in deinem Zug mehrfach mit deiner

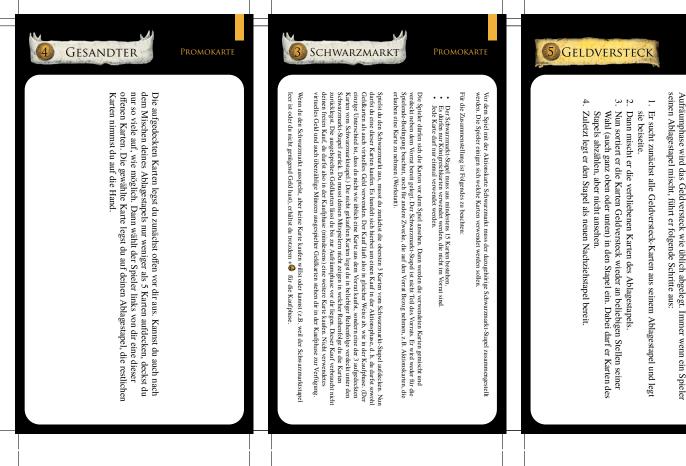
Karte genommen wurde - 2 W-Marker von hier nehmen. Wer ein Ereignis erwirbt, nimmt damit keine Karte und kann – insofern keine andere (bzw. nehmen musst) – erhältst du in diesem Fall keine W-Marker vom BADEHAUS Badehaus: Egal ob du eine Karte kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst

übrig), dir 2 ♥-Marker nehmen, ein ANWESEN kaufen (❷ übrig), dir 2 ♥-Marker Basilika: Für jede Karte die du kaufst, nimmst du 2 V-Marker von der BASILIKA nehmen und ein weiteres ANWESEN kaufen (0 übrig) – für den letzten Kauf hast. Hast du beispielsweise 🕮 und 3 Käufe, kannst du ein KUPFER kaufen (4 falls du zu diesem Zeitpunkt mindestens 🤎 ausgespielt aber noch nicht verbraucht





Y Promokarte



zur Seite. Wenn du die Aktionskarte während deines Spielzugs aus dem Spielbereich entfernst (z.B. sie entsorgen musst) und sie dementsprechend in der Aufräumphase nicht mehr im Spiel ist, darfst diesem Zeitpunkt maximal 🚇 kostet und legst diese ebenfalls zur Seite Wenn du zu Beginn deines Zuges mehrere Karten spielen musst (z.B. Aktionskarten durch du die Karte nicht wieder zur Seite legen. Die Wirkung des Prinzen wird sofort aufgehoben nicht deine freie Aktion. Sobald du die Aktionskarte ablegen musst, legst du sie stattdessen wieder Zu Beginn eines Zuges musst du die zur Seite gelegte Aktionskarte spielen. Sie verbraucht dabei damit allerdings nicht im Spiel. Anschließend wählst du eine Aktionskarte von deiner Hand, die zu Kosten einen Trank enthalten, dürfen dagegen nicht zur Seite gelegt werden. Auch Karten mit Kosten von 🌑, wie die Preiskarten aus Reiche Ernte sowie Karten mit Koster Wenn du dich entscheidest, einen Prinzen zu spielen, legst du ihn sofort zur Seite. Er befindet sich + aus Die Gilden dürfen mit Hilfe des Prinzen zur Seite gelegt werden. Karten, deren

Das Geldversteck ist eine Geldkarte mit dem Wert 🎱 , wie ein Silber. In der

Promokarte

Effekt hat. Den Prinzen zum Beispiel auf einen Thronsaal zu spielen erlaubt dir nicht, zwei Karten zur Seite zu legen, da du den Prinzen nur einmal zur Seite legen kannst. Alle zur Seite gelegten mehrere Prinzen oder Dauerkarten aus Seaside), darfst du selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge du sie ausspielst. Die Karte PRINZ muss zur Seite gelegt werden, damit sie einen

PRINZ

CARCASONNE du zu Beginn deiner Aufräumphase nur noch eine weitere Aktionskarte im Spiel Aktionskarte im Spiel, dartst du eine oder beide Karten Carcassonne auf deinen Karte Carcassonne genau zweimal im Spiel und ansonsten keine weitere Nachziehstapel zu legen oder wie üblich auf den Ablagestapel zu legen. Hast du die Aktionskarte im Spiel hast, darfst du dich entscheiden, Carcassonne oben auf deinen Beginn deiner Aufräumphase die Karte Carcassonne und nicht mehr als eine weitere Zuerst ziehst du immer eine Karte nach und erhältst +2 Aktionen. Wenn Aufräumphase nicht mehr als eine weitere Aktionskarte im Spiel hast..." statt "Wenn Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte "Wenn du zu Beginn deiner n du zu

Zuerst erhältst du +1 Aktion. Dann wählst du eine der folgenden Optionen

- Du ziehst 3 Karten und jeder andere Spieler zieht 1 Karte
- Du nimmst dir 1 Gold und jeder andere Spieler nimmt sich 1 Silber
- Du darfst 1 Karte aus deiner Hand entsorgen und nimmst dir 1 Karte, die genau mehr kostet als die entsorgte Karte und jeder andere Spieler darf 1 Karte

entsorgen, die genau 💚 mehr kostet als die entsorgte Karte.

Gouverneur nicht entsorgen, da er sich nicht mehr auf deiner Hand befindet. Du musst du dir 1 Karte nehmen, sofern möglich. Du kannst den ausgespielten genauen geforderten Kosten im Vorrat verfügbar ist. Wenn du 1 Karte entsorgst, nur dann 1 Karte, wenn du vorher 1 Karte entsorgt hast und wenn 1 Karte mit den von dir und die anderen Spieler erhalten nichts. Bei der dritten Option nimmst du dir zweite Option und es ist nur noch 1 Silber im Vorrat, bekommt es der Spieler links übrig, können keine entsprechenden Karten genommen werden. Wählst du z.B. die genommen und auf den Ablagestapel gelegt. Sind im Vorrat keine Karten mehr Geh nach der Reihenfolge, beginnend mit dir selbst. Die Karten werden vom Vorrat kannst aber einen anderen Gouverneur aus deiner Hand entsorgen

GOUVERNEUR



