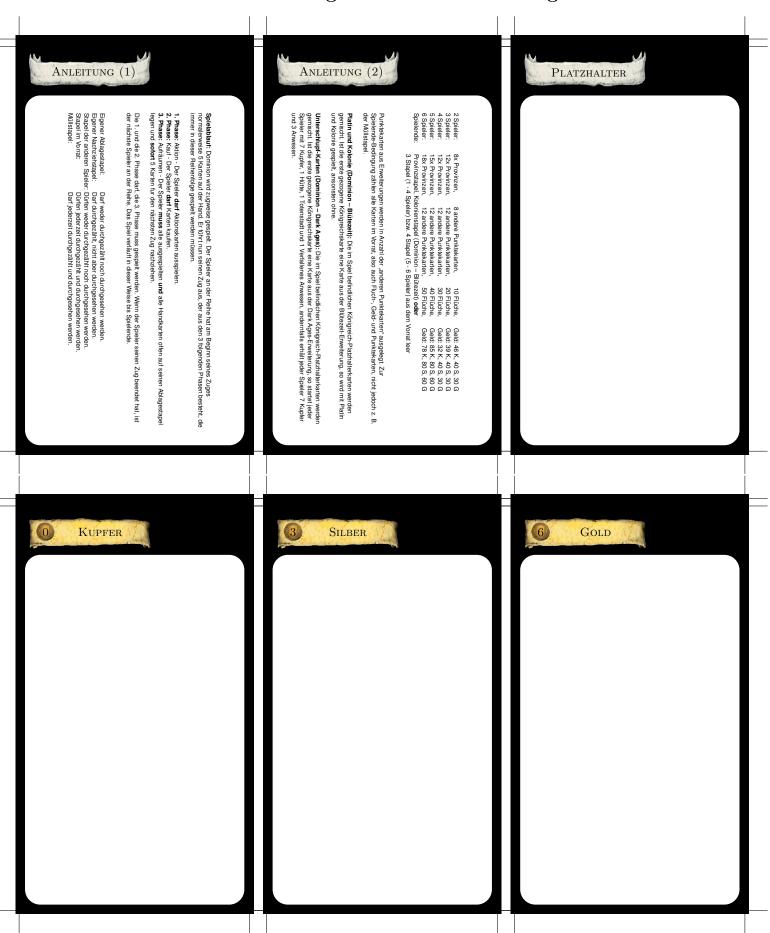
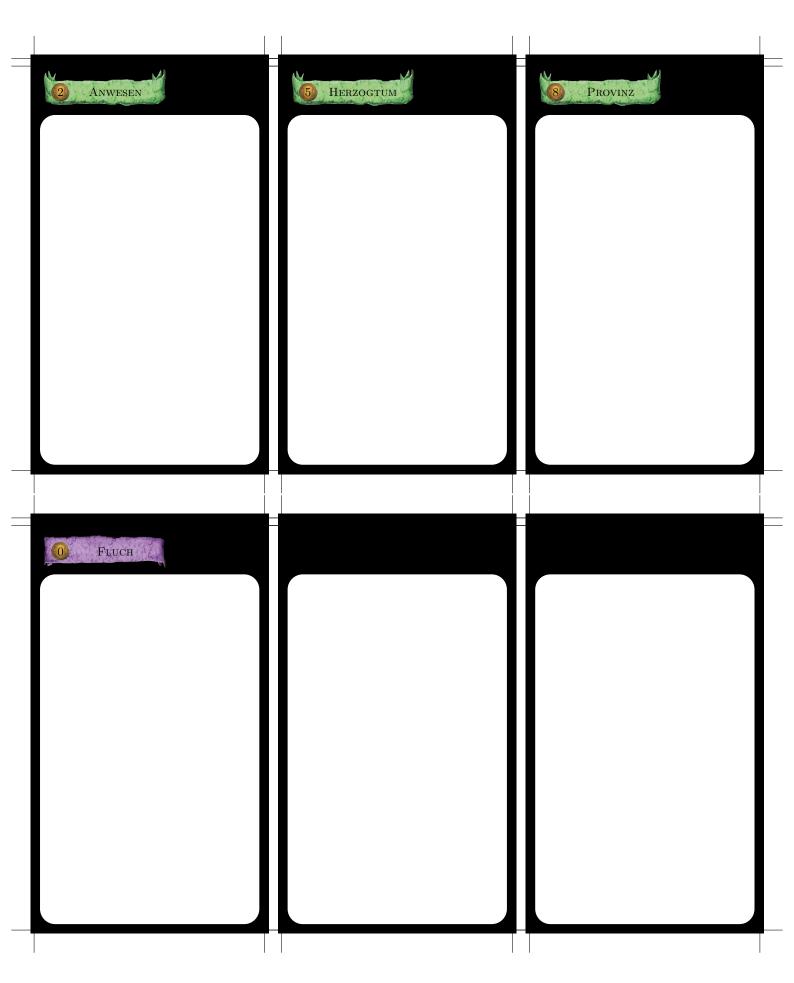
Dominion Kartentrenner

Inhaltsverzeichnis

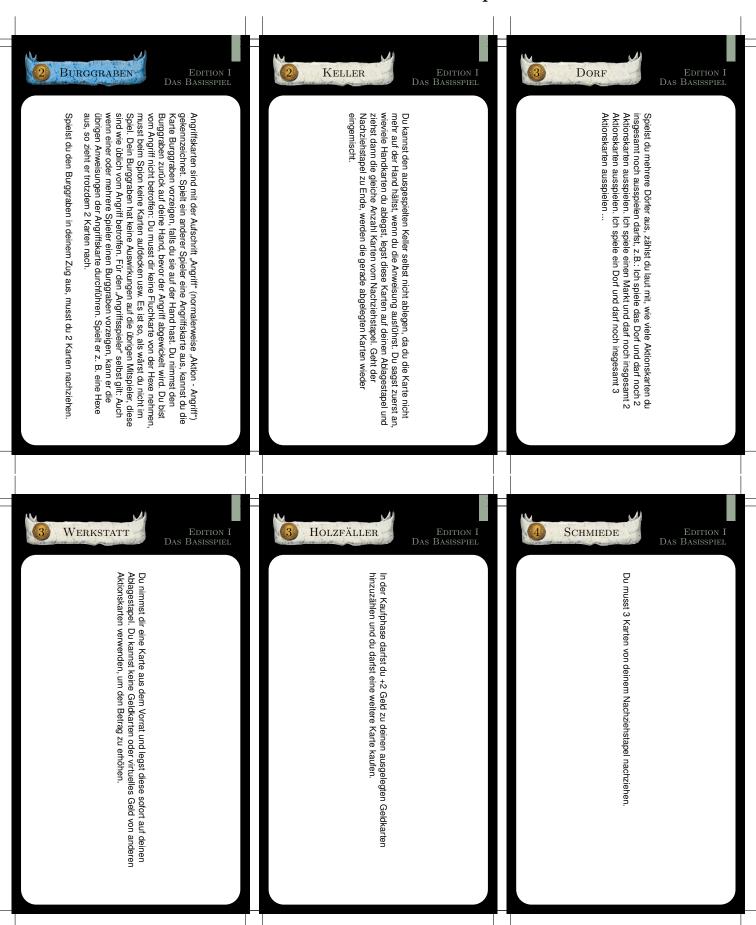
A	Anleitung und Grundausstattung	2
В	Edition I - Das Basisspiel	4
\mathbf{C}	Special Edition - Das Basisspiel(Rio Grande Games 2013)	9
D	Second Edition - Das Basisspiel(Rio Grande Games 2017)	14
\mathbf{E}	Edition II - Die Intrige	19
\mathbf{F}	Erweiterung - Die Intrige(Rio Grande Games 2014)	24
\mathbf{G}	Erweiterung I - Seaside	29
Н	Erweiterung I - Seaside(Rio Grande Games 2014)	34
Ι	Erweiterung II - Die Alchemisten	39
J	Erweiterung II - Die Alchemisten(Rio Grande Games 2015)	42
K	Erweiterung III - Blütezeit	45
\mathbf{L}	Erweiterung III - Blütezeit(Rio Grande Games 2016)	50
\mathbf{M}	Erweiterung IV - Reiche Ernte	55
N	Erweiterung IV - Reiche Ernte(Rio Grande Games 2014)	58
О	Erweiterung V - Hinterland	61
P	Erweiterung VI - Dark Ages	66
\mathbf{Q}	Erweiterung VII - Die Gilden	74
\mathbf{R}	Erweiterung VII - Die Gilden(Rio Grande Games 2013)	77
\mathbf{S}	Erweiterung VIII - Abenteuer	80
\mathbf{T}	Erweiterung VIII - Abenteuer(Rio Grande Games 2015)	88
U	Erweiterung IX - Empires	89
\mathbf{V}	Erweiterung IX - Empires(Rio Grande Games 2016)	90
W	Erweiterung X - Nocturne	91
X	Promokarte	92
\mathbf{Y}	Template - Template	94

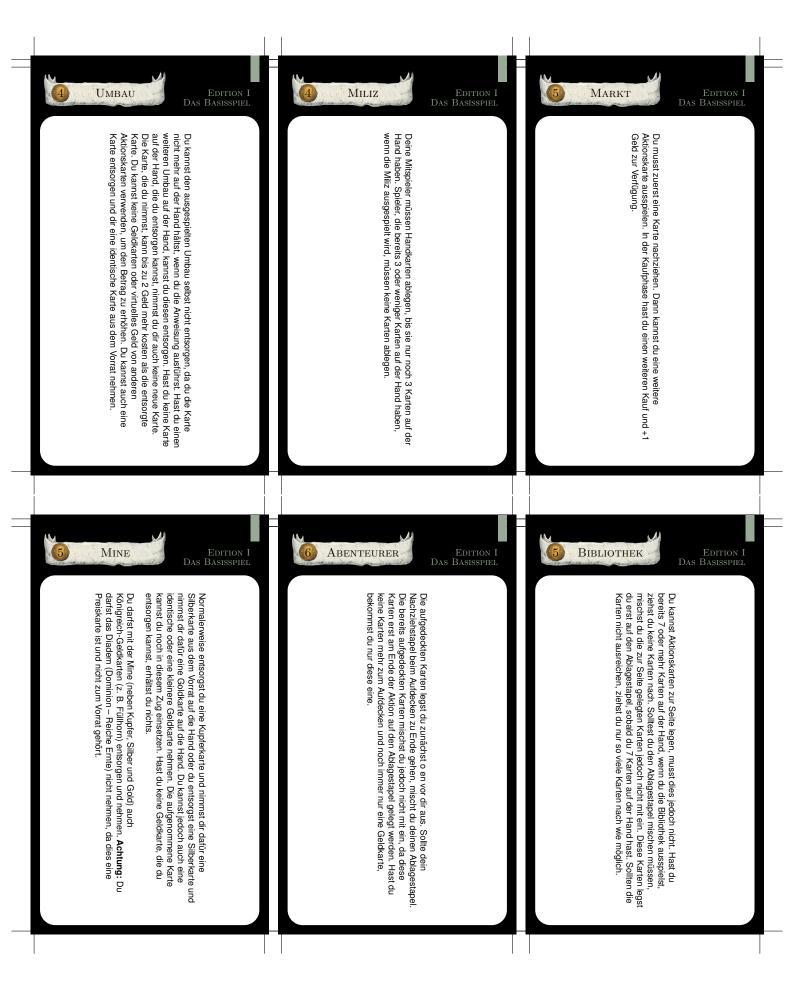
A Anleitung und Grundausstattung

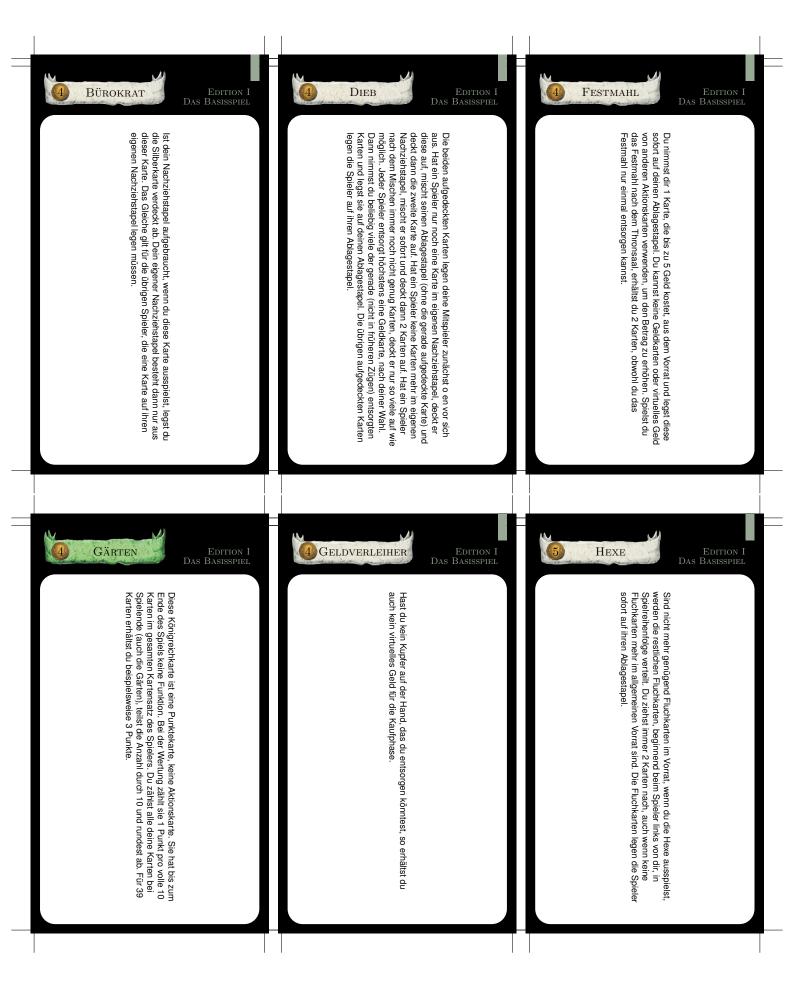


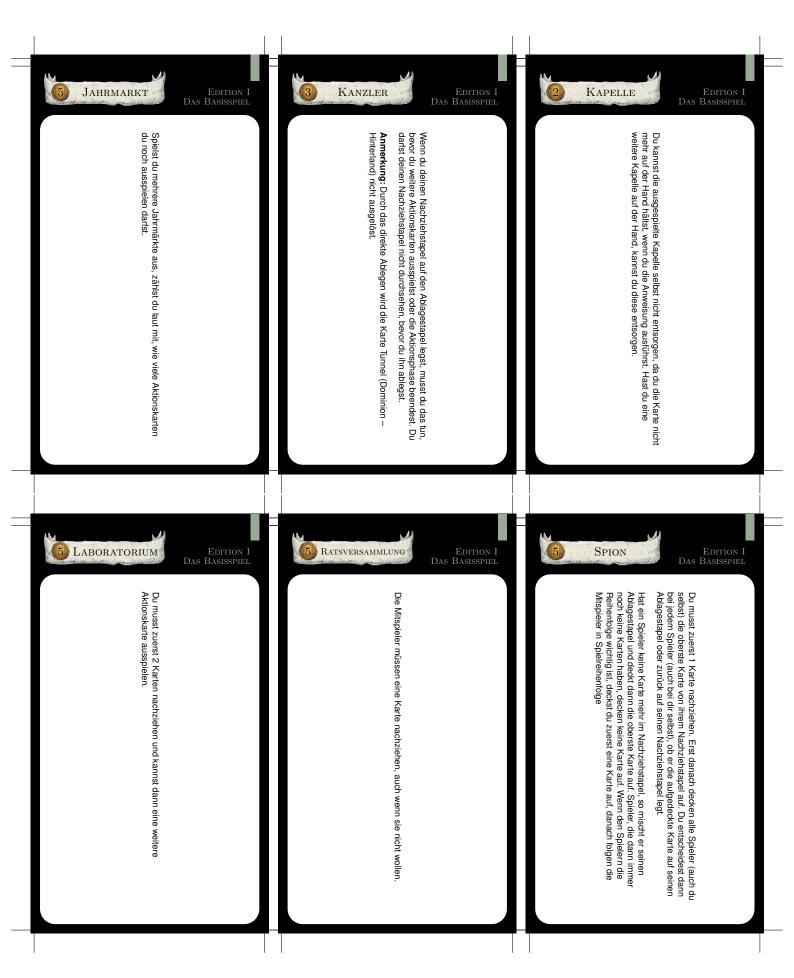


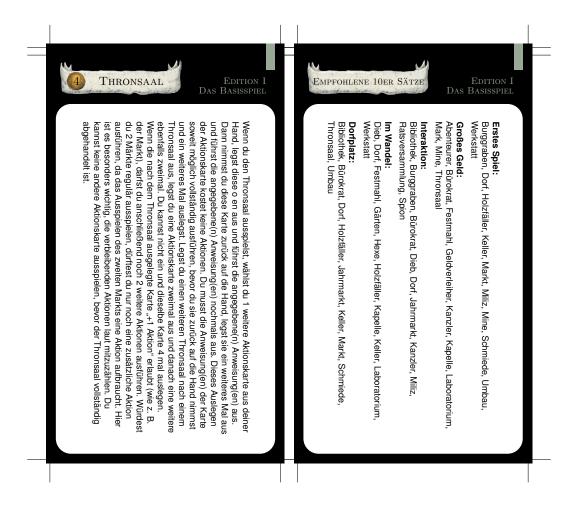
B Edition I - Das Basisspiel



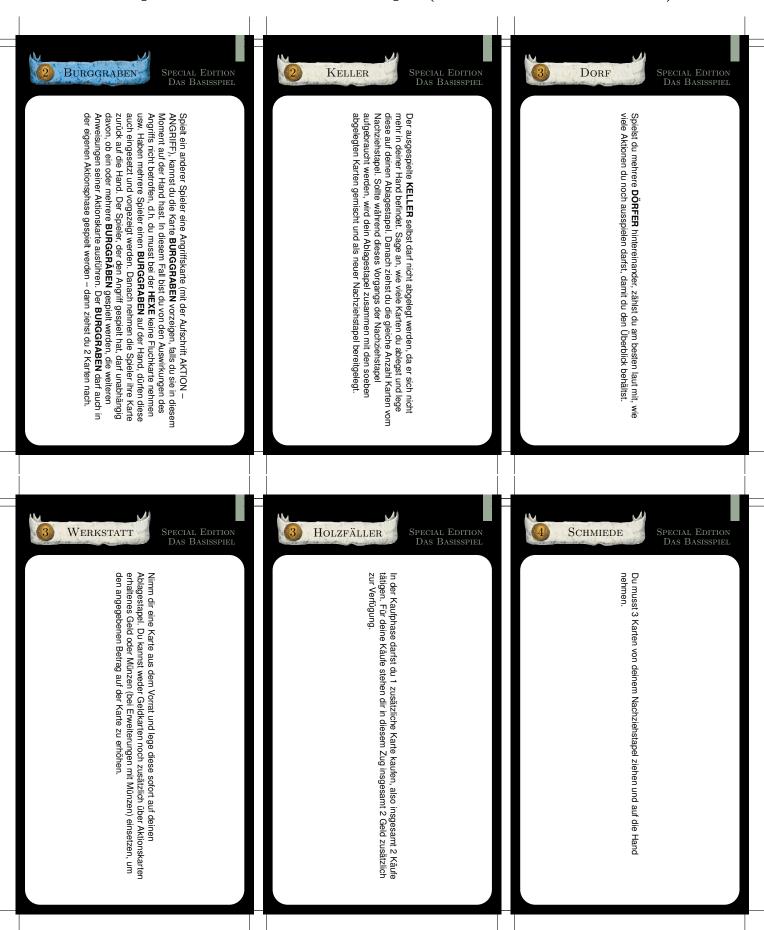






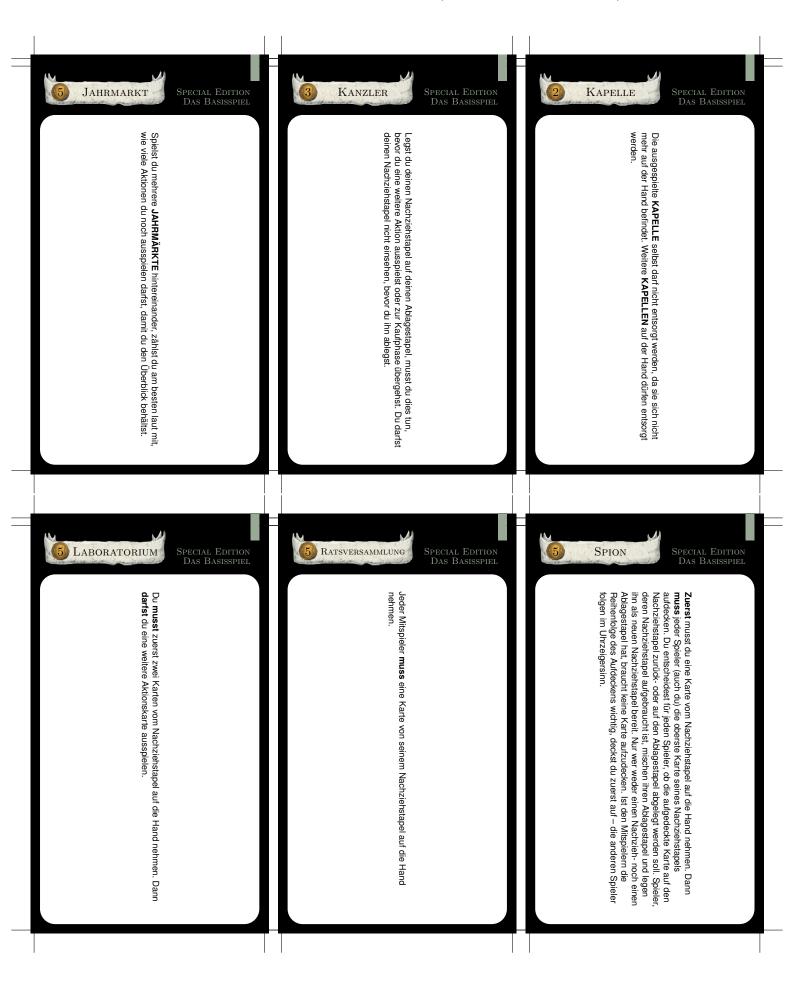


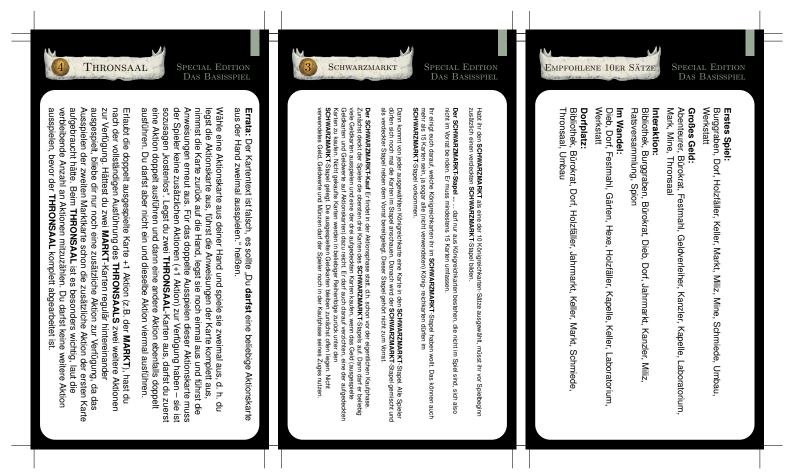
C Special Edition - Das Basisspiel(Rio Grande Games 2013)



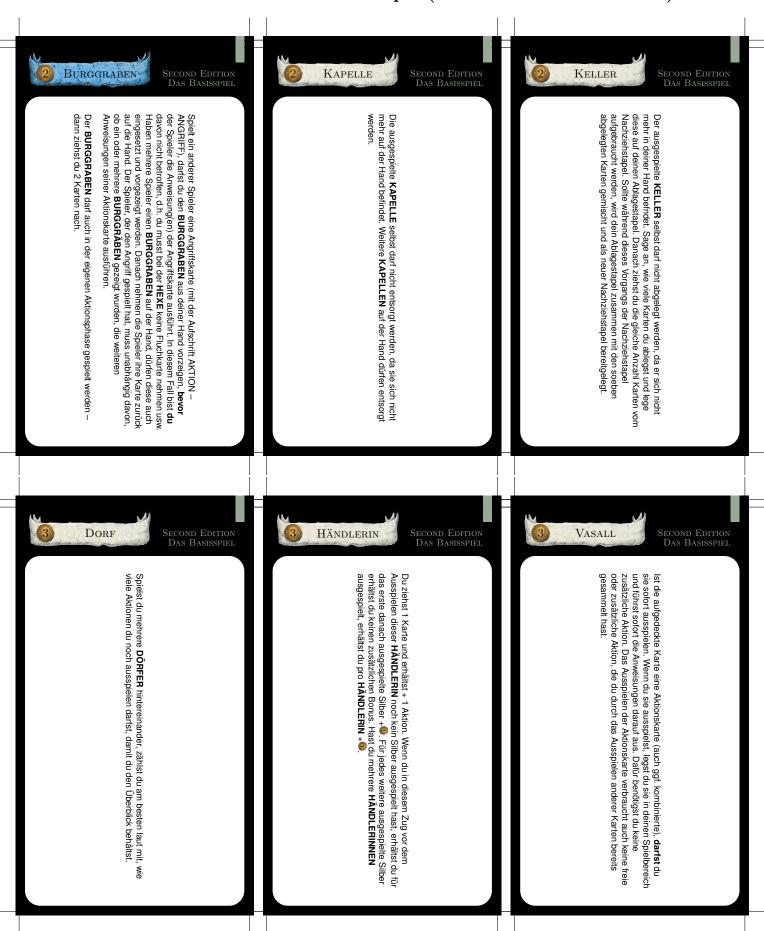




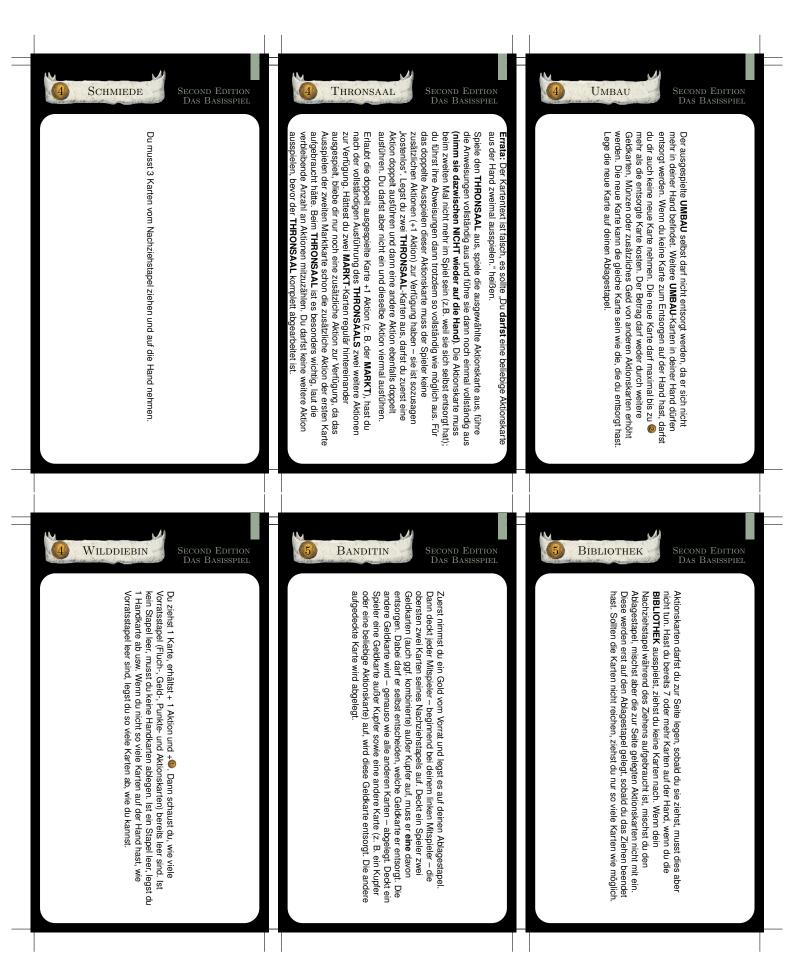




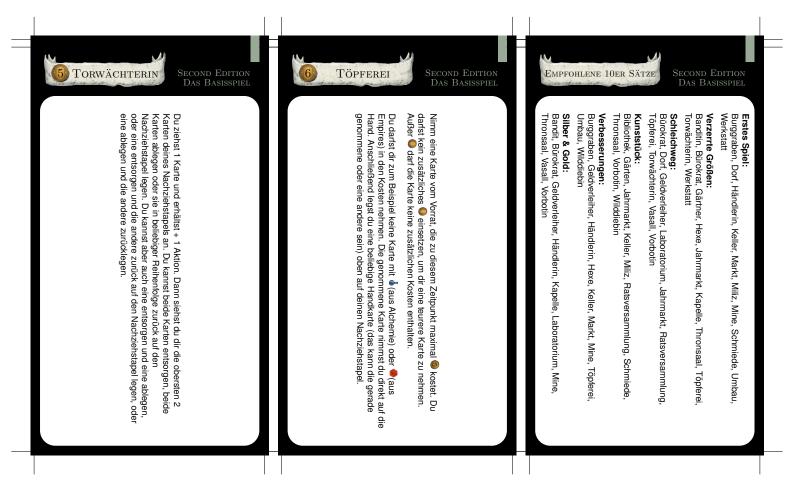
D Second Edition - Das Basisspiel(Rio Grande Games 2017)



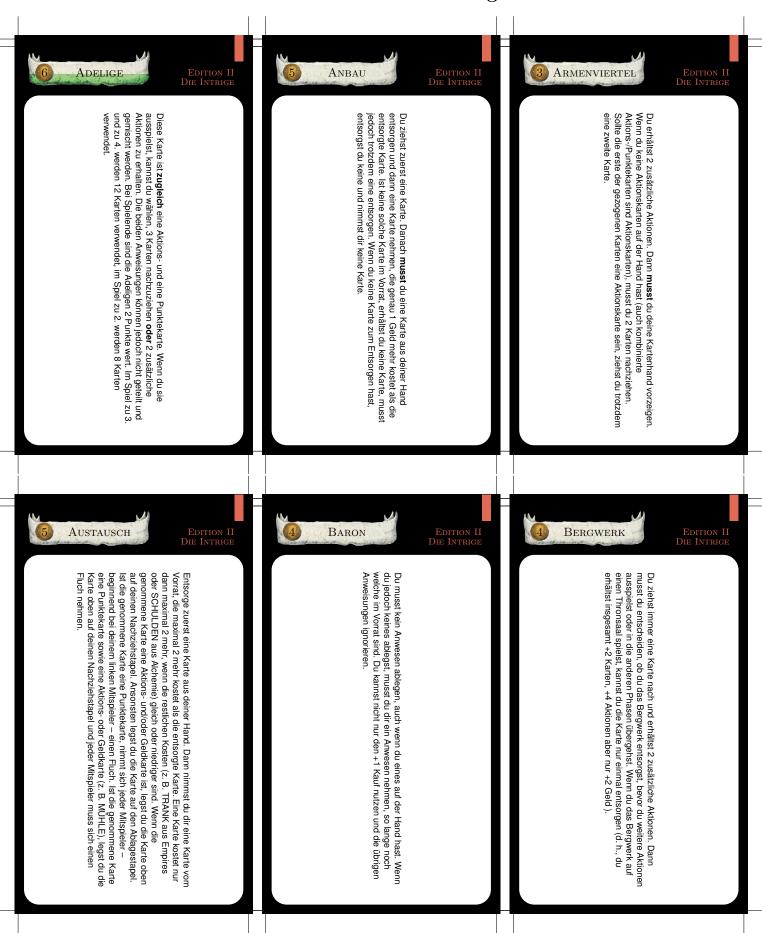




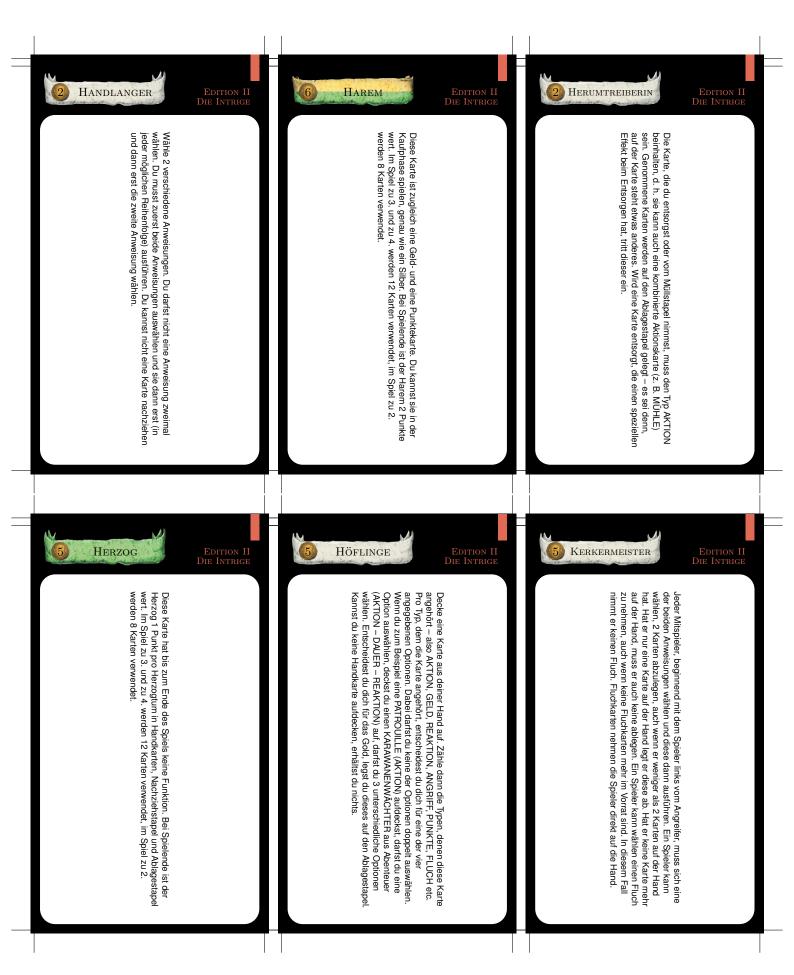




E Edition II - Die Intrige



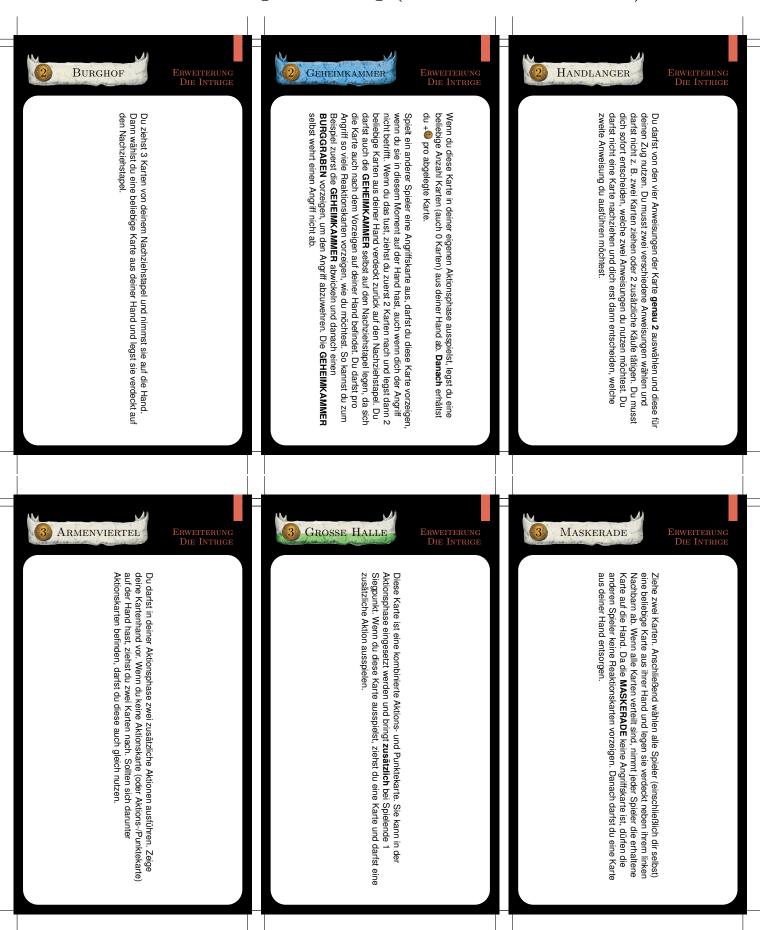




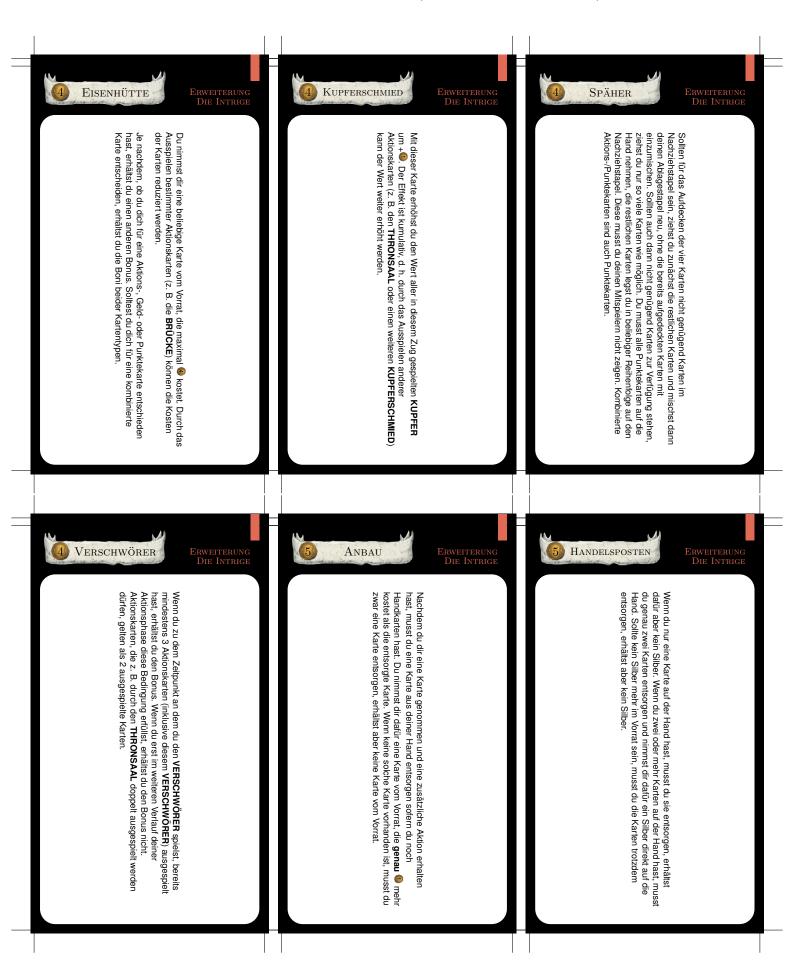




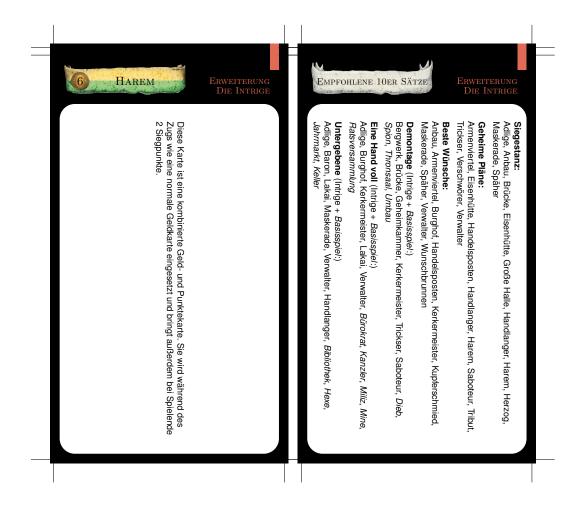
F Erweiterung - Die Intrige(Rio Grande Games 2014)



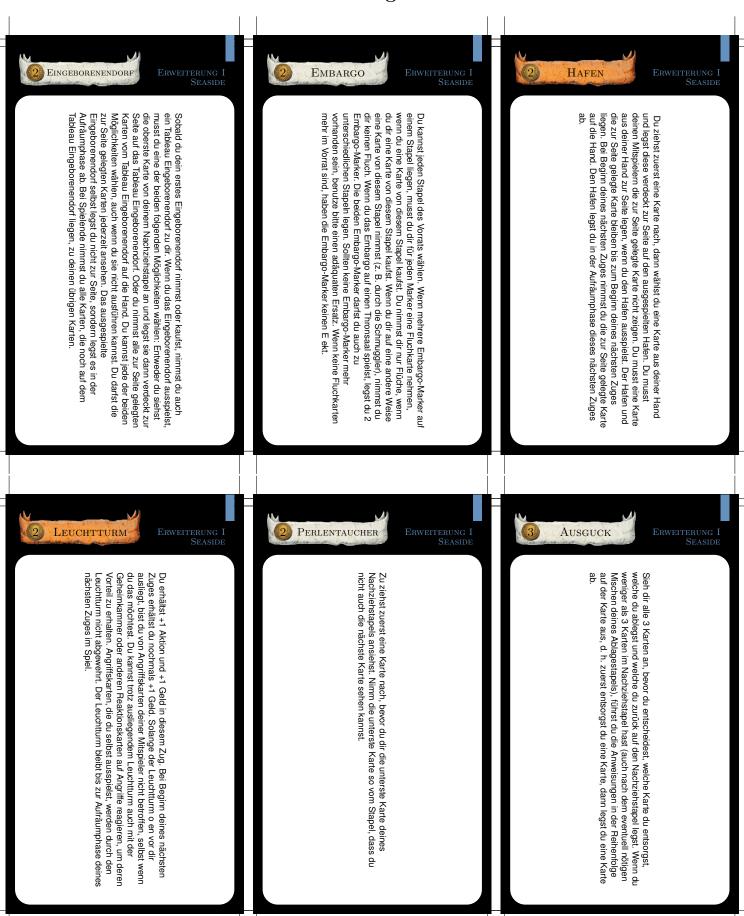


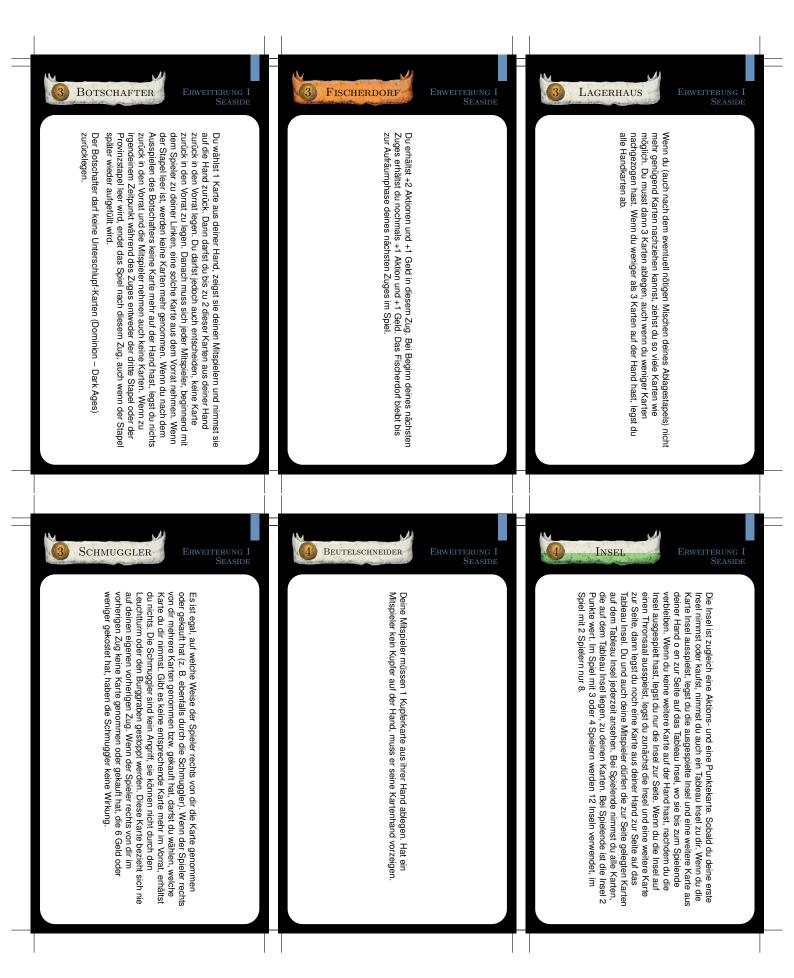


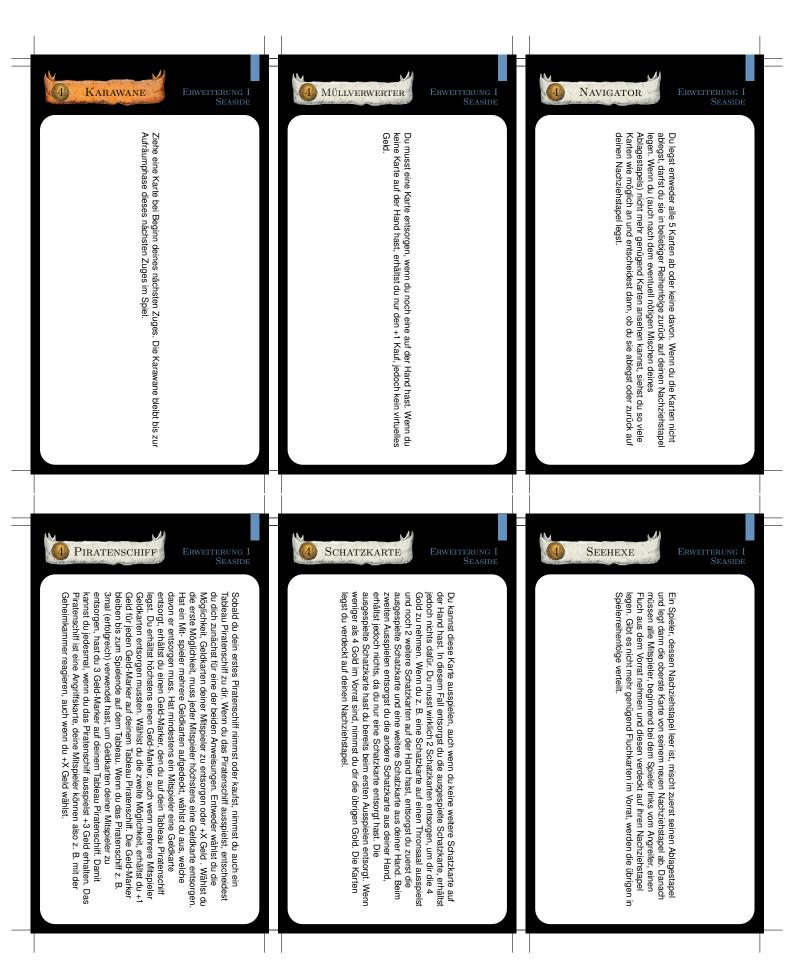


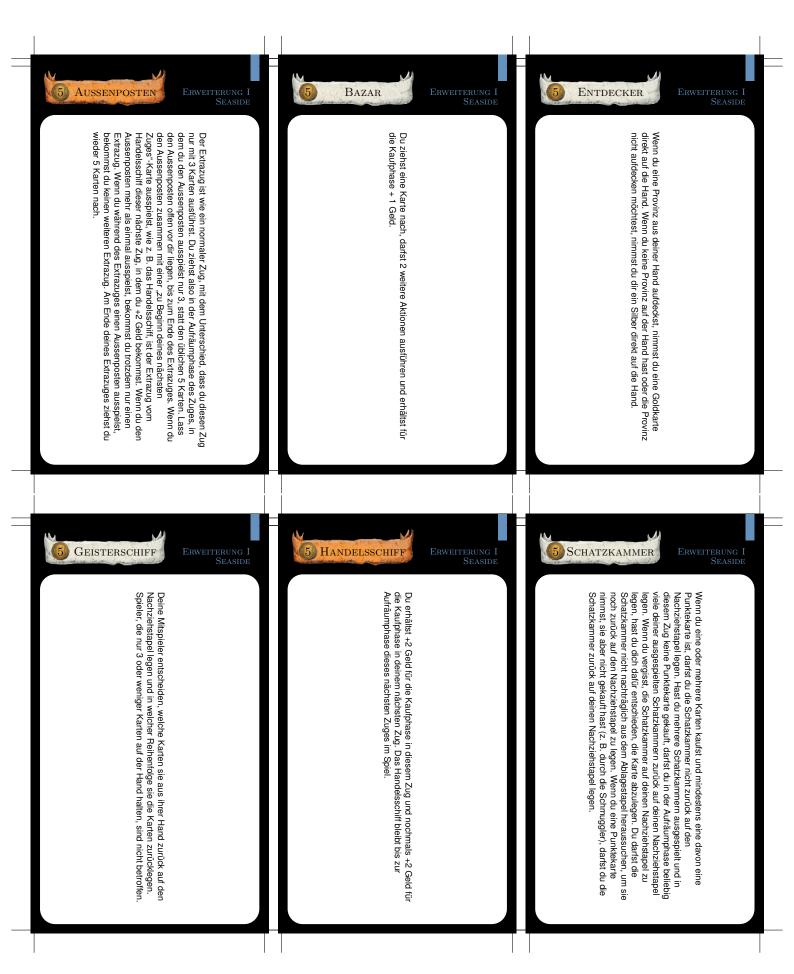


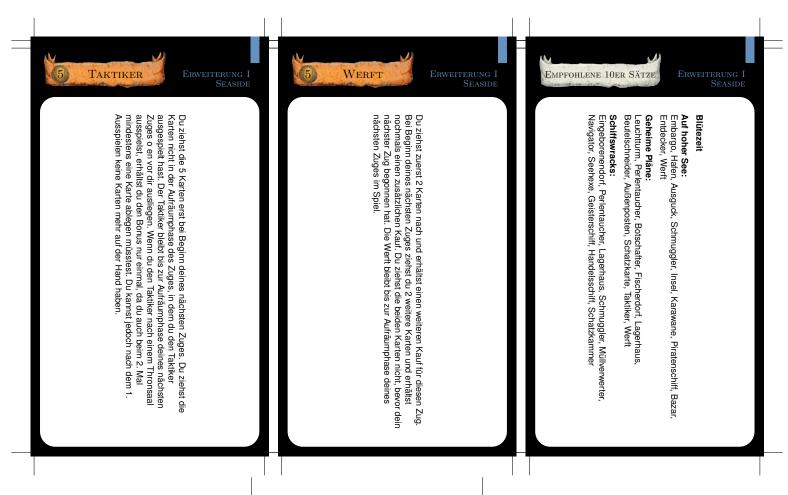
G Erweiterung I - Seaside

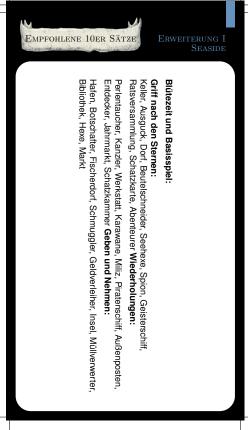




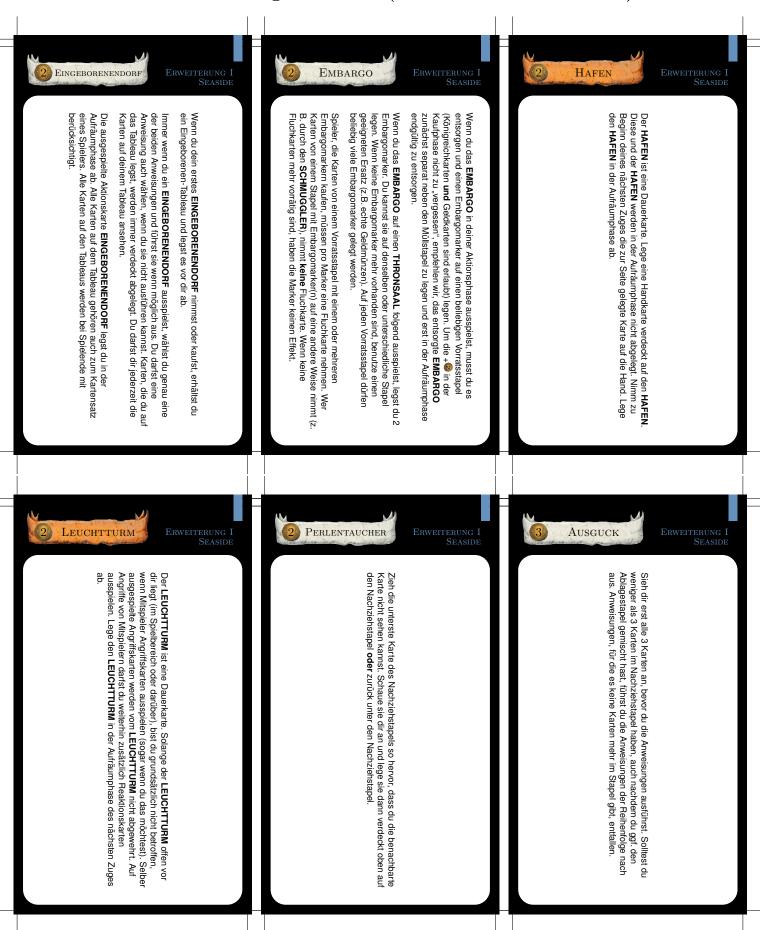




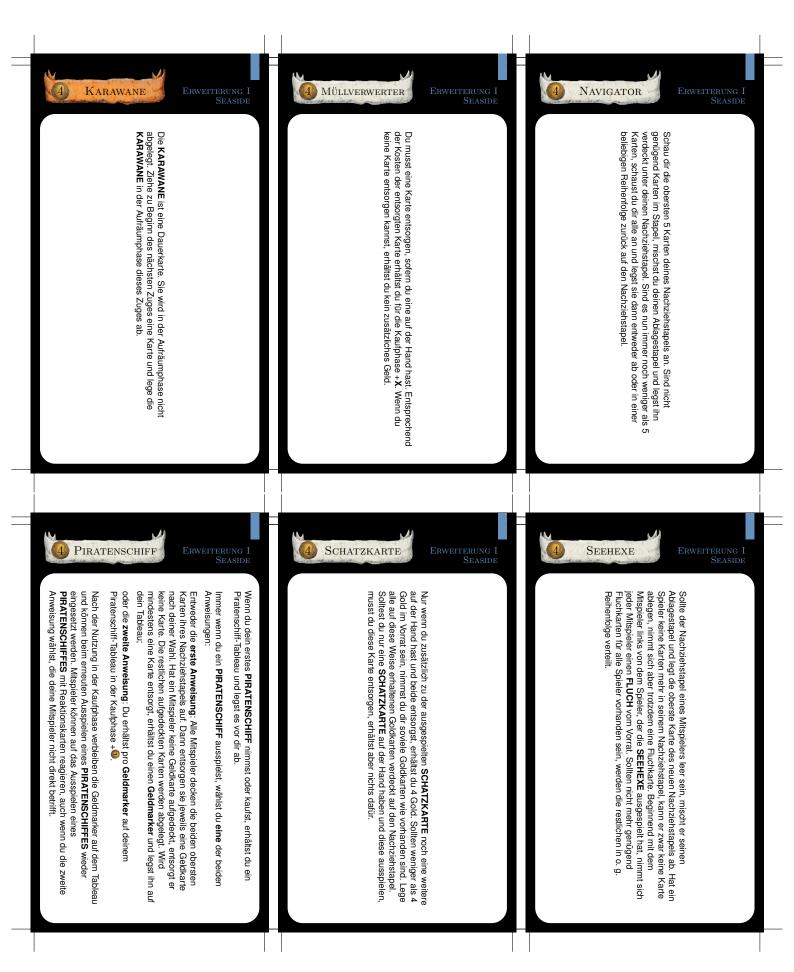


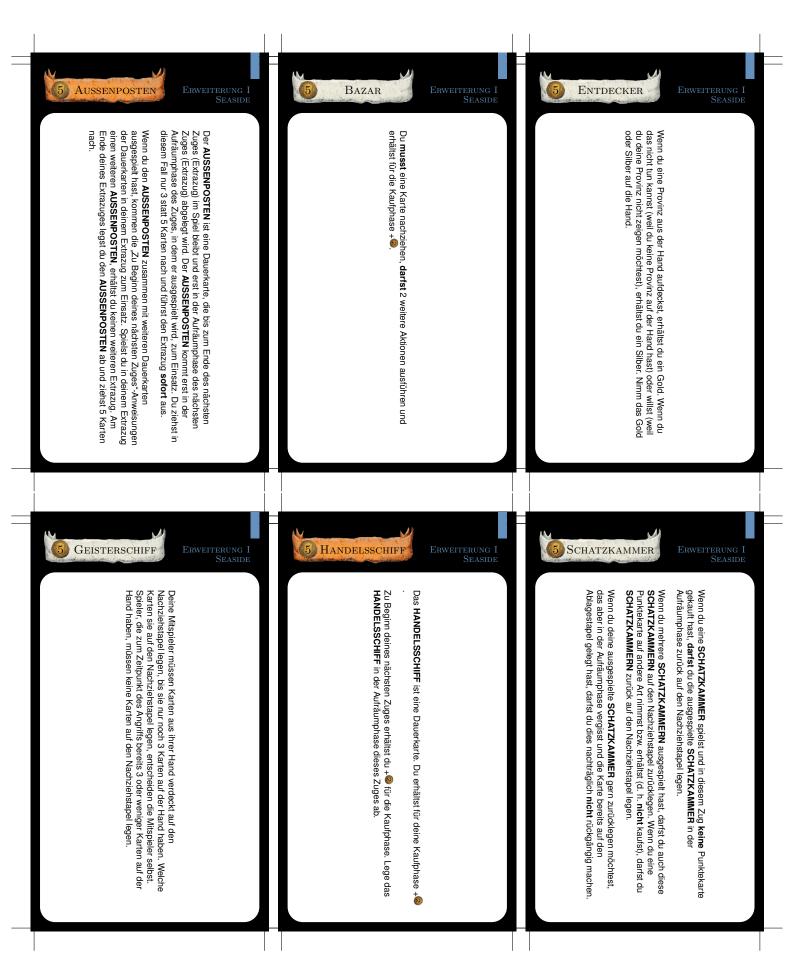


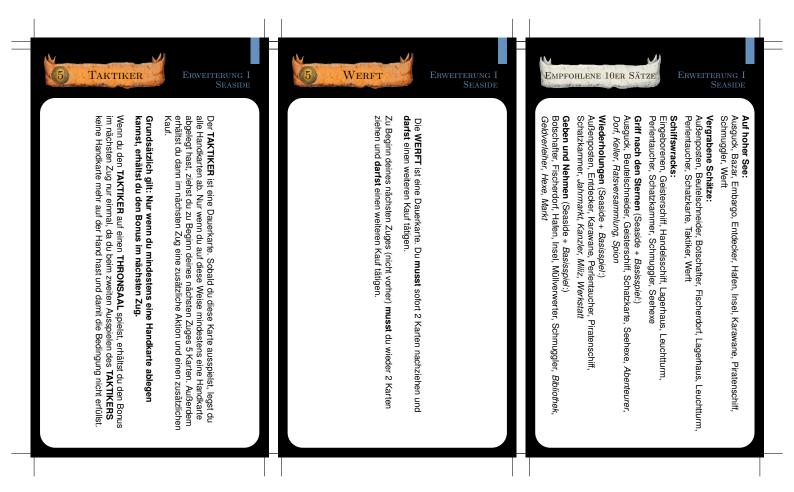
H Erweiterung I - Seaside(Rio Grande Games 2014)





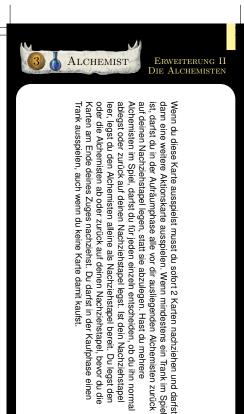




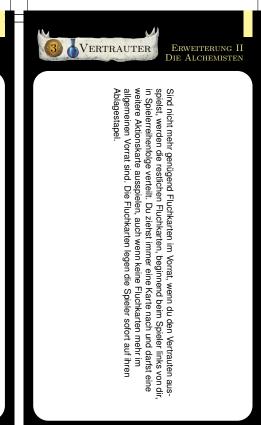


I Erweiterung II - Die Alchemisten



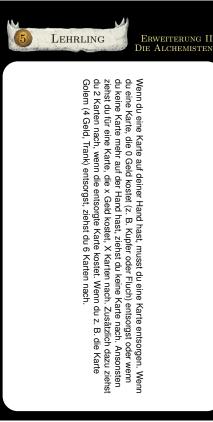


STEIN DER WEISEN ERWEITERUNG II DIE ALCHEMISTEN verändern. Beim Durchzählen deines Ablagestapels darfst du die Karten ansehen und deren Reihenfolge verändern. Du zählst nur die Karten der beider deines Nachziehstapels weder die Karten ansehen, noch deren Reihenfolge ausgespielt, wird auch der Wert neu ermittelt. Du darfst beim Durchzählen so hat jede den ermittelten Wert. Wird die Karte in einem späteren Zug erneut die Anzahl der Karten noch verändert. Spielt ein Spieler mehrere dieser Karter diese Kaufphase an. Der Wert gilt für diese gesamte Kaufphase, auch wenn sich die Summe durch 5 und rundest ab. Das Ergebnis gibt den Wert der Karte für deinem Ablagestapel. Dann zählst du die Anzahl beider Stapel zusammen, teilst du zunächst die momentane Anzahl der Karten in deinem Nachziehstapel und in ausgewühlt wurde. Der Stein der Weisen darf, wie andere Geldkarten, in der Stapel, ausgespielte, beiseite gelegte und Handkarten zählst du nicht mit. Du darfst keine Geldkarten mehr ausspielen, nachdem du eine Karte gekauft hast. t zählst



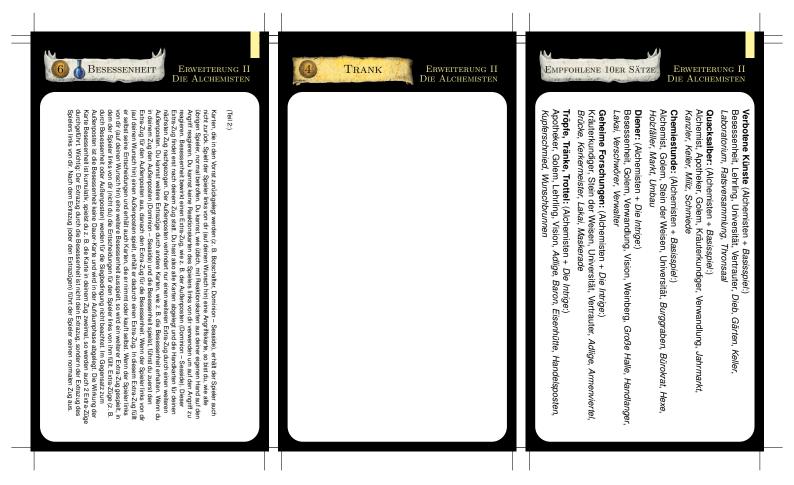


Du deckst solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis 2 Aktionskarten offen liegen, die keine Golemkarten sind. Dann legst du alle aufgedeckten sich auf deine Handkarten beziehen, haben keinen Effekt auf die beiden du diese in beliebiger Reihenfolge ausspielen. Du darfst auf diese Weise dem Golem) aufdecken kannst, nach dem Mischen deines Ablagestapels keine oder nur 1 Aktionskarte (außei Golemkarten und alle Karten, die keine Aktionskarten sind, ab. Wenn du auch aufgedeckten Karten. Ist z.B. eine der aufgedeckten Karten ein Thronsaal, so Karten aus. Hast du auf diese Weise 1 oder 2 Aktionskarten aufgedeckt, muss so führst du die Anweisung mit weniger als 2

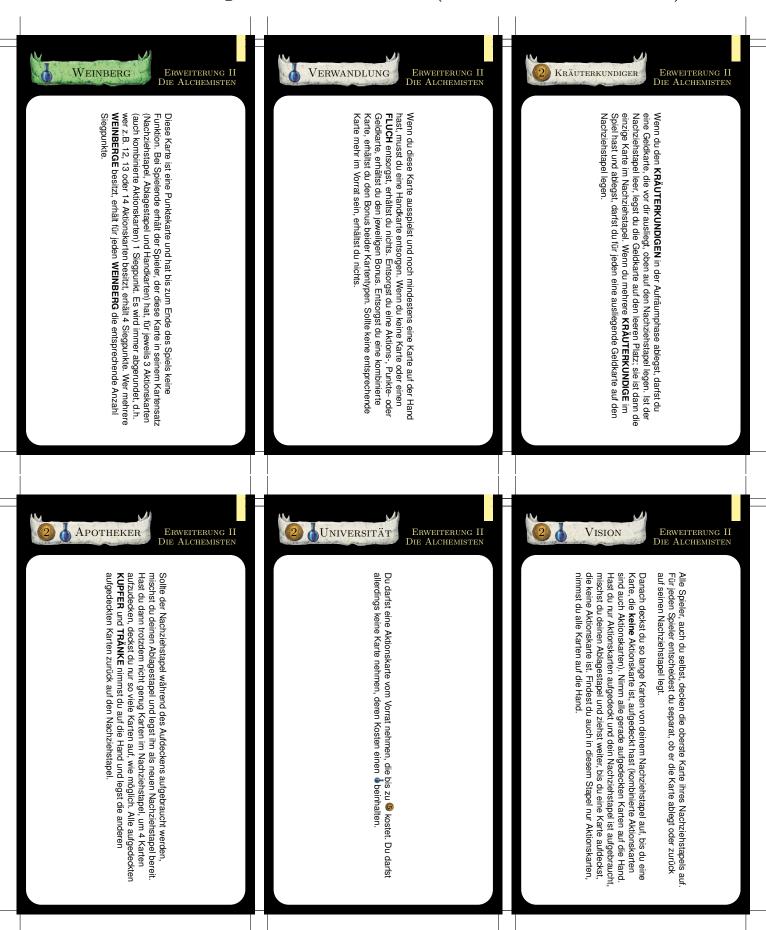


BESESSENHEIT ERWEITERUNG II DIE ALCHEMISTEN Piratenschiff (Dominion – Seaside). Wenn der Spieler links von dir in seinem Extra-Zug Karten entsorgt, werder diese zunächst zur Seite gelegt und am Ende des Zuges (nach der Aufräumphase) auf seinen Ablagestapel kauft. Alle Karten, die der Spieler links von Reihenfolge, alle Entscheidungen, oder anderswo ablegen müsste. Du erhältst nur Karten, die er nimmt oder kauft, keine Marker, z. B. . Dies gilt auch, wenn er die Karte aufgrund einer bestimmten Anweisung auf die Hand oder Karte fordert, gilt diese als entsorgt, z. B. könntest du dir, welche Karten er ausspielt und in

(Teil 1:)



J Erweiterung II - Die Alchemisten(Rio Grande Games 2015)



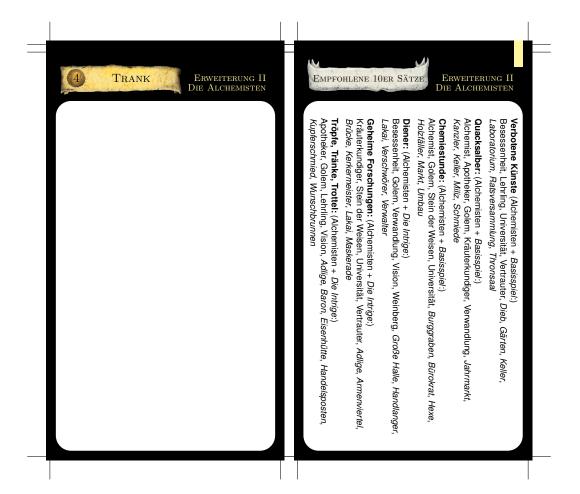
J ERWEITERUNG II - DIE ALCHEMISTEN(RIO GRANDE GAMES 2015)



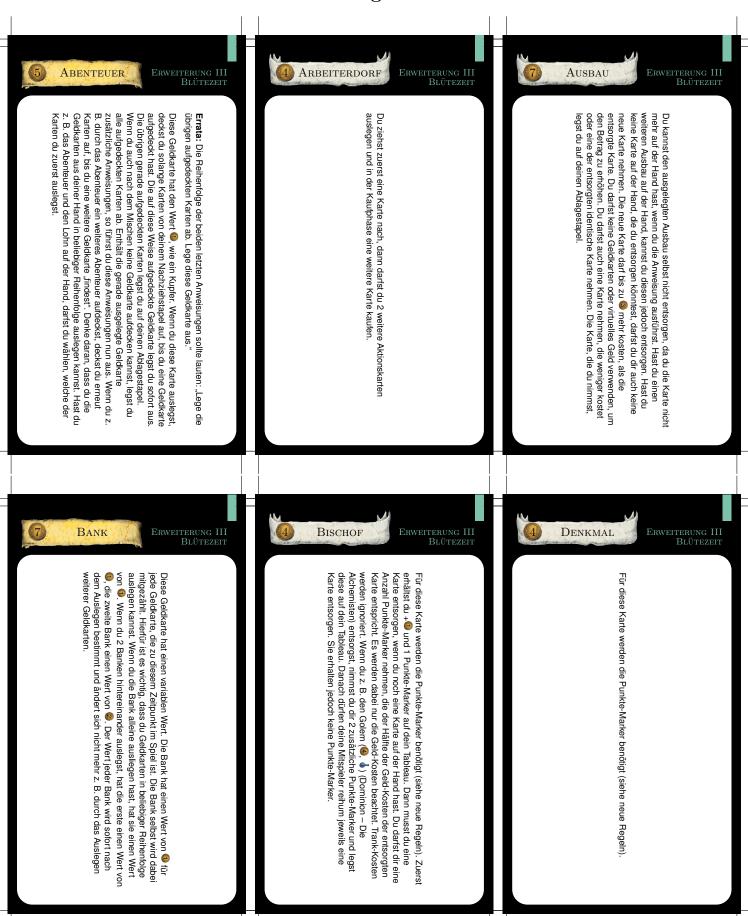
Dominion Card Dividers - Created by Danilo Gasdzik based on the works of Eiko Wagenknecht.

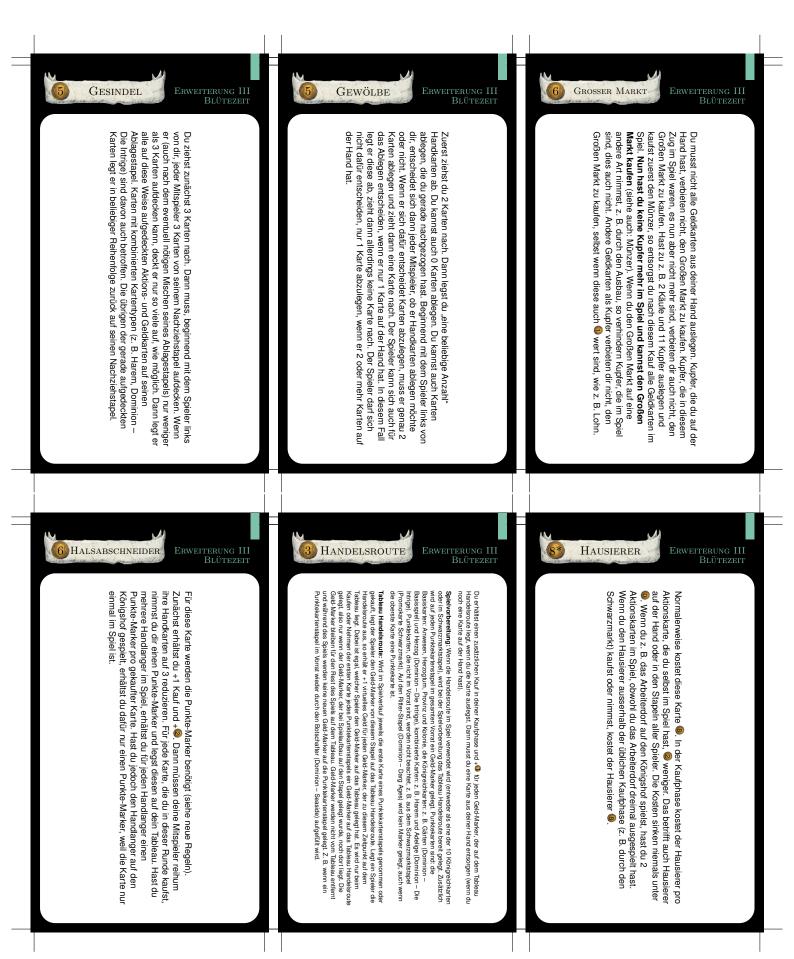
Dominion Kartentrenner - Erstellt von Danilo Gasdzik basierend auf der Arbeit von Eiko Wagenknecht.

J ERWEITERUNG II - DIE ALCHEMISTEN(RIO GRANDE GAMES 2015)

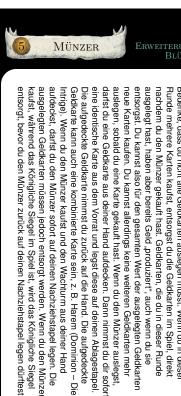


K Erweiterung III - Blütezeit









Erweiterung III Blütezeit

darfst du eine Geldkarte aus deiner Hand aufdecken. Dann nimmst du dir sofor auslegen, sobald du eine Karte gekauft hast. Wenn du den Münzer auslegst neue Karten kaufen. Du kannst allerdings keine weiteren Geldkarten mehr entsorgst. Du kannst also für den gesamten Wert der ausgelegten Geldkarten ausgelegt hast, haben aber bereits Geld "produziert", auch wenn du sie Runde mehrere Karten kaufst, entsorgst du die Geldkarten im Spiel, direkt Bedenke, dass du nicht alle Geldkarten auslegen musst. Wenn du in dieser Zeitpunkt im Spiel sind und nur diese (nicht aus deiner Hand oder sonst woher) Wenn du diese Karte kaufst, entsorgst du alle Geldkarten, die zu diesem



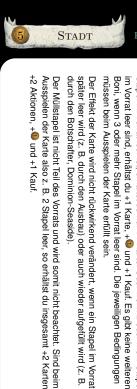
sich ein Spieler für die zweite Möglichkeit und deckt einen Wachturm aus seiner einen Fluch aus seiner Hand ablegt oder sich ein Kupfer und einen Fluch vom Vorrat nimmt und auf seinen Ablagestapel legt. Er darf sich auch für die zweite Basisspiel) aus seiner Hand auf, darf er weder eine Karte nehmen noch eine eer sind, keine Karte. Deckt ein Spieler einen Burggraben (Dominion – nimmt er sich nur eine Vlöglichkeit entscheiden, wenn einer oder beide Stapel leer sind. In diesem Fal Beginnend mit dem Spieler links von dir muss jeder Mitspieler entscheiden, ob der noch vorhandenen Karten oder, wenn beide Stapel





Erweiterung III Blütezeit

wenn dir dies eine Anweisung einer anderen Karte erlaubt, z.B. Hort. Beachte kannst also z. B. wichtig, dass du Geldkarten in beliebiger Reihenfolge auslegen kannst. Du die nicht im Vorrat ist, aber z. B. im Schwarzmarkt-Stapel. Wenn du mehrere die du in dieser Runde nicht kaufen darfst. Er kann auch eine Karte benennen, erhältst du zunächst +1 Kauf. Dann benennt der Spieler links von dir eine Karte Diese Geldkarte hat einen Wert von 🥝, wie ein Gold. Wenn du sie ausspielst dass du in dieser Runde keine weiteren Geldkarten mehr auslegen dartst, sichtbar. Du darfst die benannte Karte nicht kaufen, du darfst sie aber nehmen der Karten, die ein Spieler noch auf der Hand hält, ist für die übrigen Spieler ≺arte. Du darfst in diesem Zug keine der benannten Karten kaufen. Hierfür ist es <arten Schmuggelware auslegst, benennt der Spieler links von dir jedesmal eine</p> zuerst eine Schmuggelware auslegen, dann benennt der danach kannst du weitere Geldkarten auslegen. Die Anzah

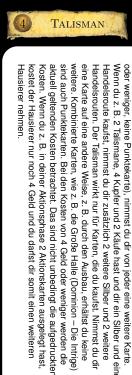


Erweiterung III Blütezeit

Du ziehst zuerst eine Karte nach und erhältst +2 Aktionen. Wenn mindestens ein Boni, wenn 3 oder mehr Stapel im Vorrat leer sind. im Vorrat leer sind, erhältst du +1 Karte, +[™] und +1 Kauf. Es gibt keine weiterer Stapel im Vorrat leer ist, erhältst du nur +1 Karte. Oder wenn 2 oder mehr Stapel Stapel im Vorrat leer ist, ziehst du eine weitere Karte nach. Wenn genau Errata: Auf der Karte Stadt hat sich ein Tippfehler eingeschlichen. Statt

Der Effekt der Karte wird nicht rückwirkend verändert, wenn ein Stapel im Vorrat später leer wird (z. B. durch den Ausbau) oder auch wieder aufgefüllt wird (z. B. Der Müllstapel ist nicht Teil des Vorrats und wird somit nicht beachtet. Sind beim müssen beim Ausspielen der Karte erfüllt sein STEINBRUCH

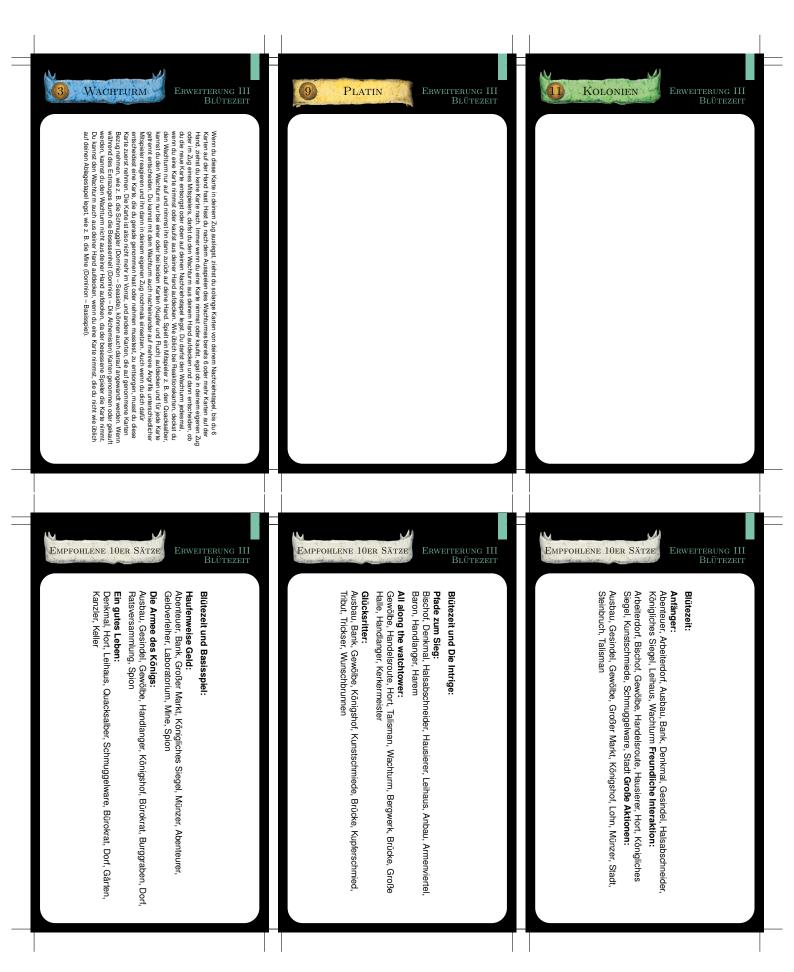
B. in der Aktionsphase ein Arbeiterdorf und in der Kaufphase 2 Steinbrüche, weniger. Der Effekt kann auch durch andere Karten ergänzt werde. Spielst B. in der Kaufphase 2 Steinbrüche ausspielst, kosten Aktionskarten um 4 Geld ist, kosten Aktionskarten 2 Geld weniger. Dieser Effekt ist kumulativ. Wenn du z Diese Geldkarte hat der Wert 1 Geld, wie ein Kupfer. Wenn diese Karte im Spie Handkarten, Karten im Nachziehstape



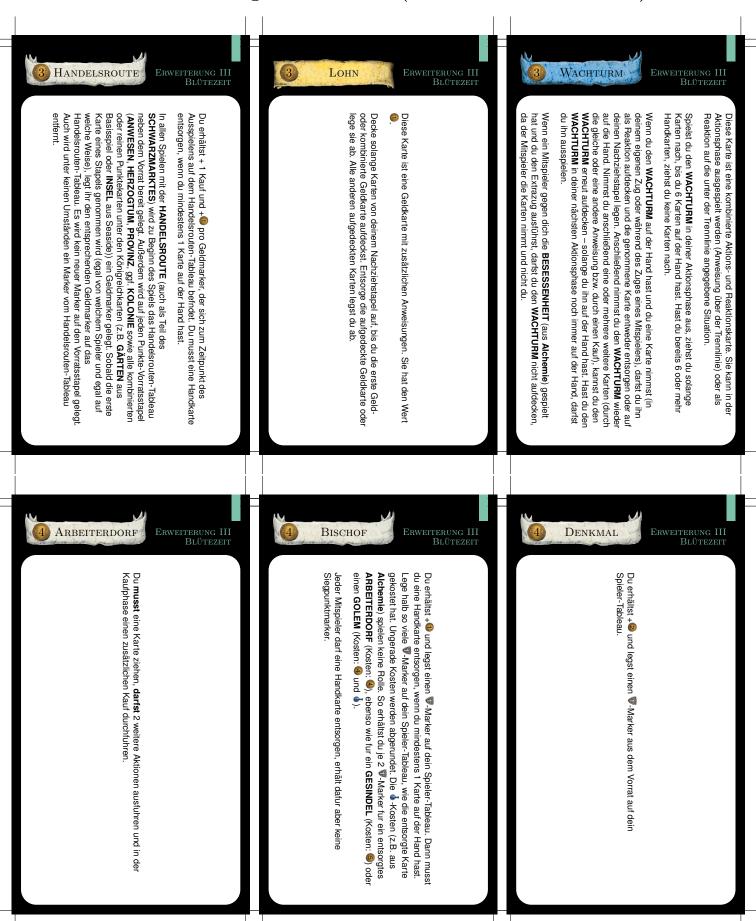
Erweiterung III Blütezeit

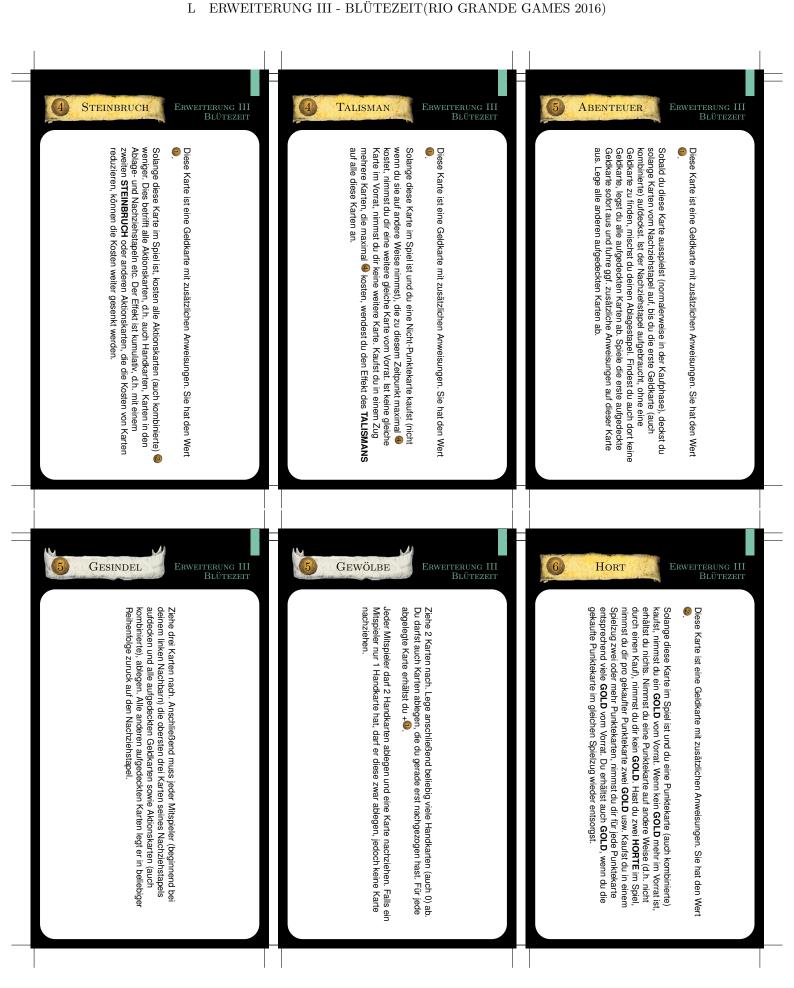
keine weitere Karte mit diesem Namen im Vorrat, nimmst du dir nichts. Hast du nimmst diese Karte vom Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Gibt es Punktekarte ist, nimmst du dir zusätzlich eine weitere identische Karte. ist und du eine Karte kaufst, die 4 Geld oder weniger kostet und die keine Wenn du z.B. Karte. Wenn du mehrere Karten kaufst, auf diese Bedingungen zutreffen (4 Geld mehrere Talismane im Spiel, nimmst du dir für jeden Talisman eine zusätzliche Diese Geldkarte hat den Wert 1 Geld, wie ein Kupfer. Wenn diese Karte im Spie keine Punktekarte), nimmst du dir von jeder eine weitere Karte. 2 Talismane, 4 Kupfer und 2 Käufe hast und dir ein Silber und eine

Die jeweiligen Bedingungen

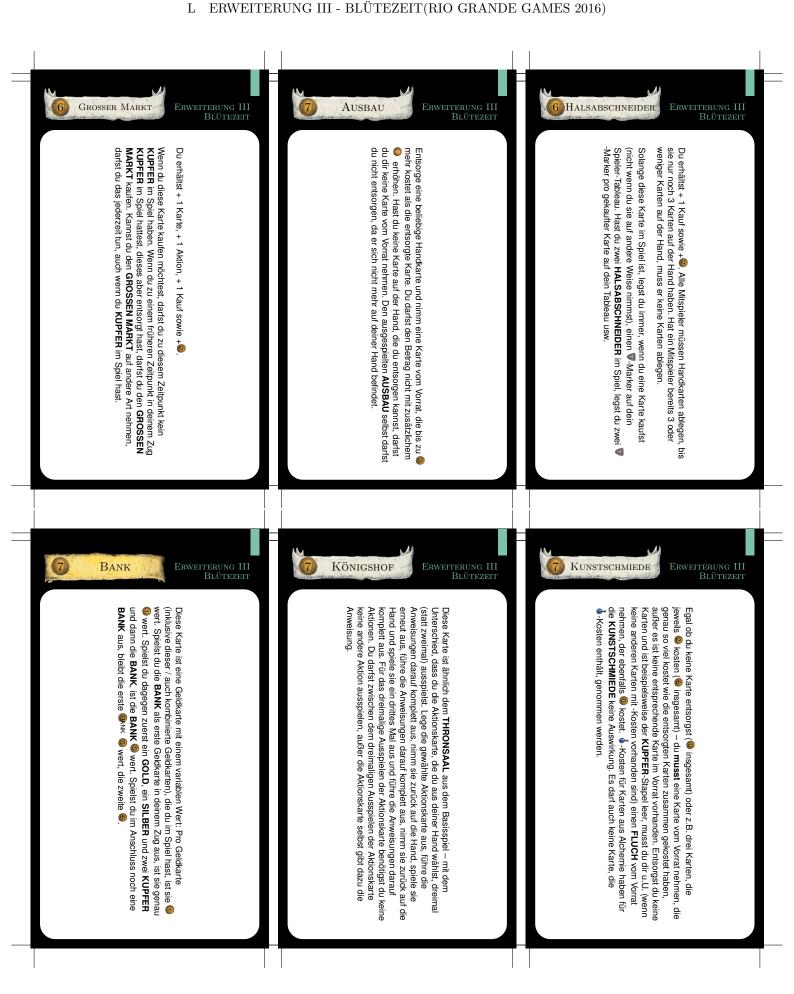


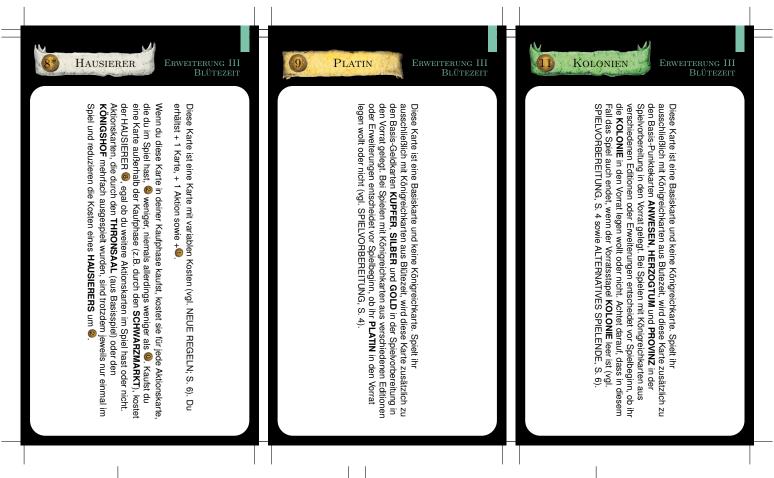
L Erweiterung III - Blütezeit(Rio Grande Games 2016)

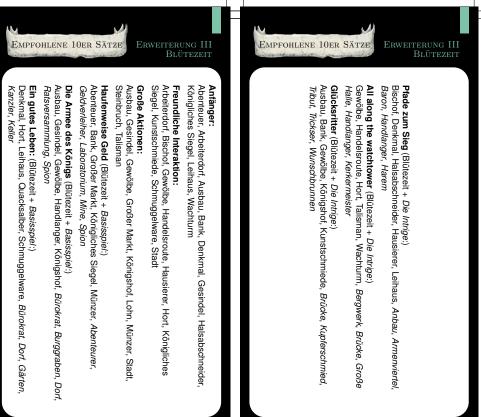




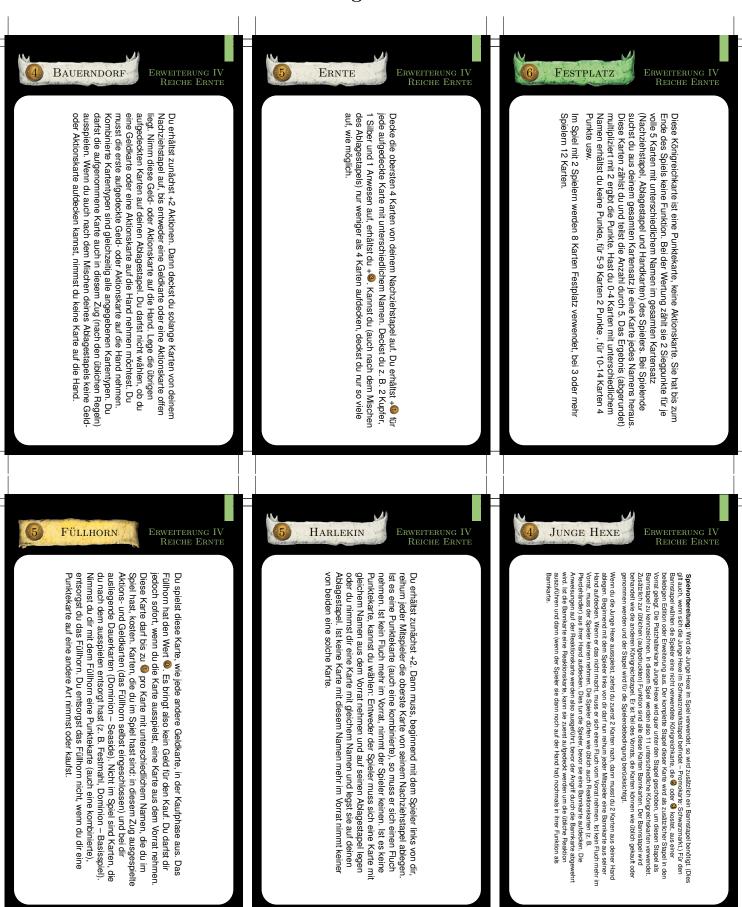




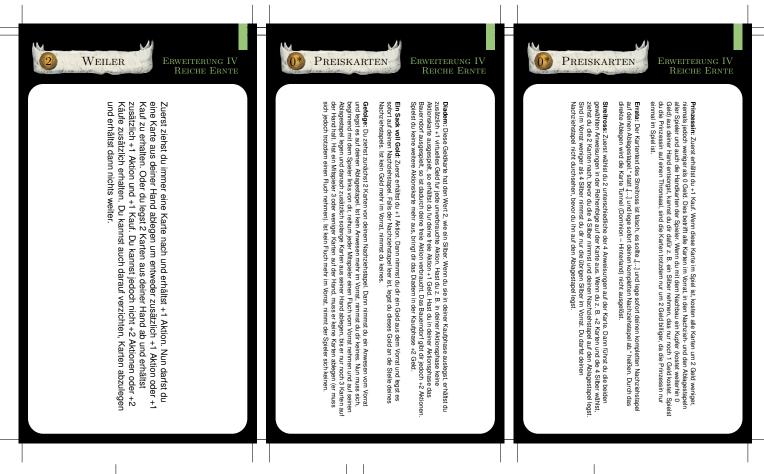


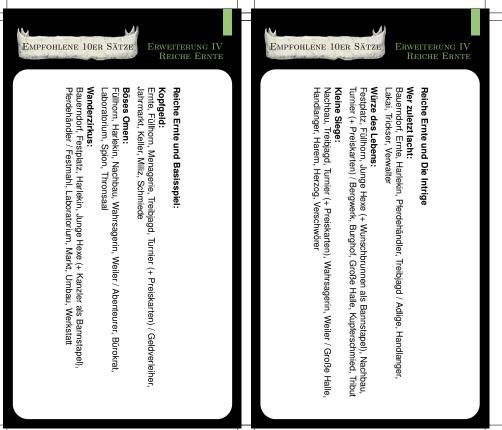


M Erweiterung IV - Reiche Ernte

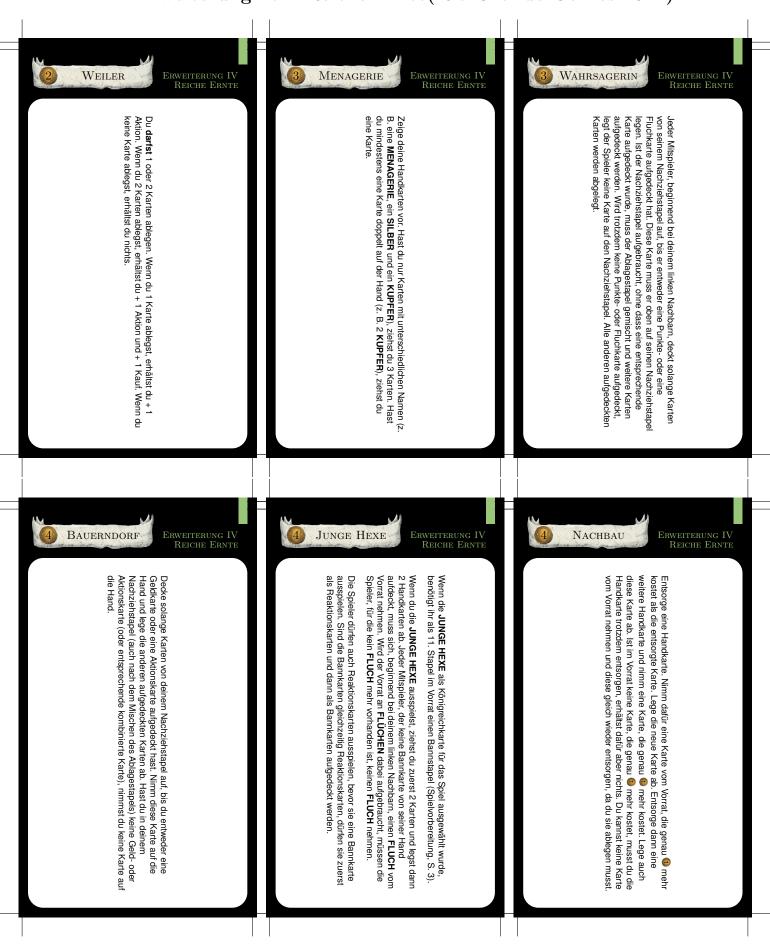




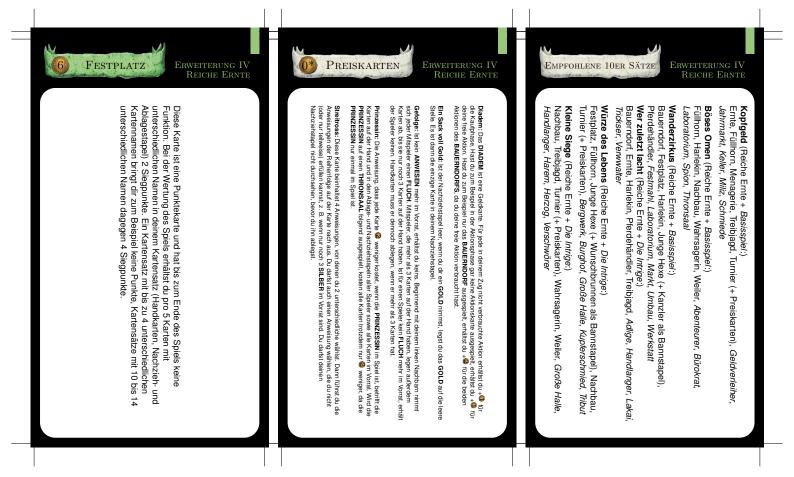




N Erweiterung IV - Reiche Ernte(Rio Grande Games 2014)

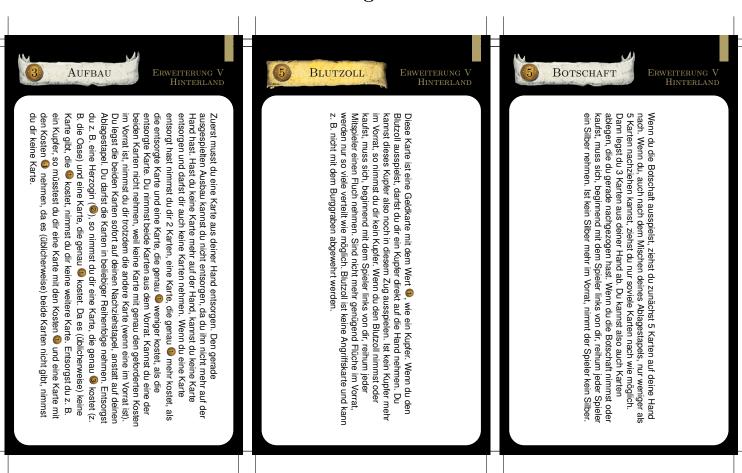


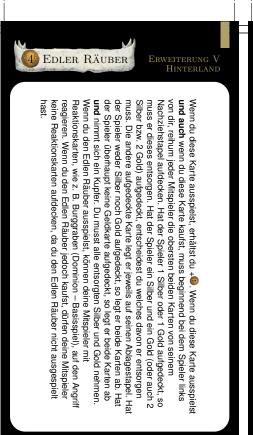


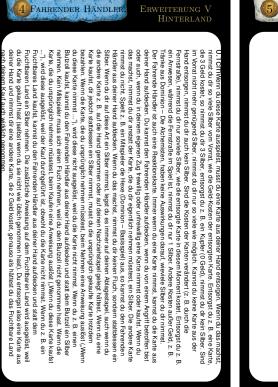


O ERWEITERUNG V - HINTERLAND

O Erweiterung V - Hinterland



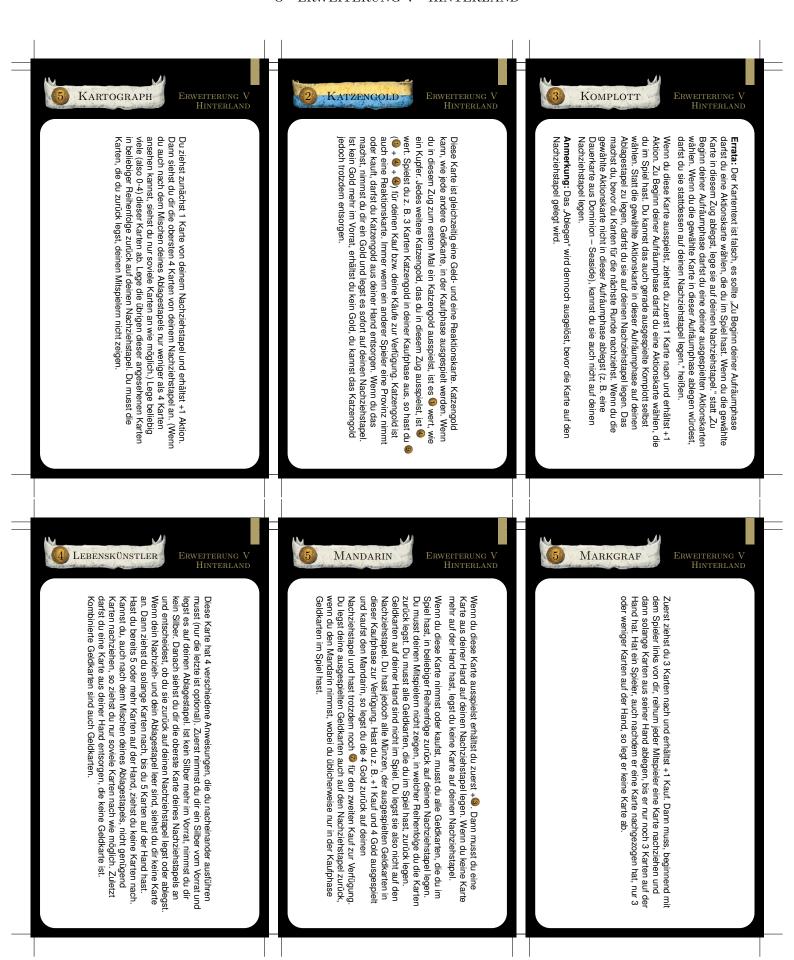




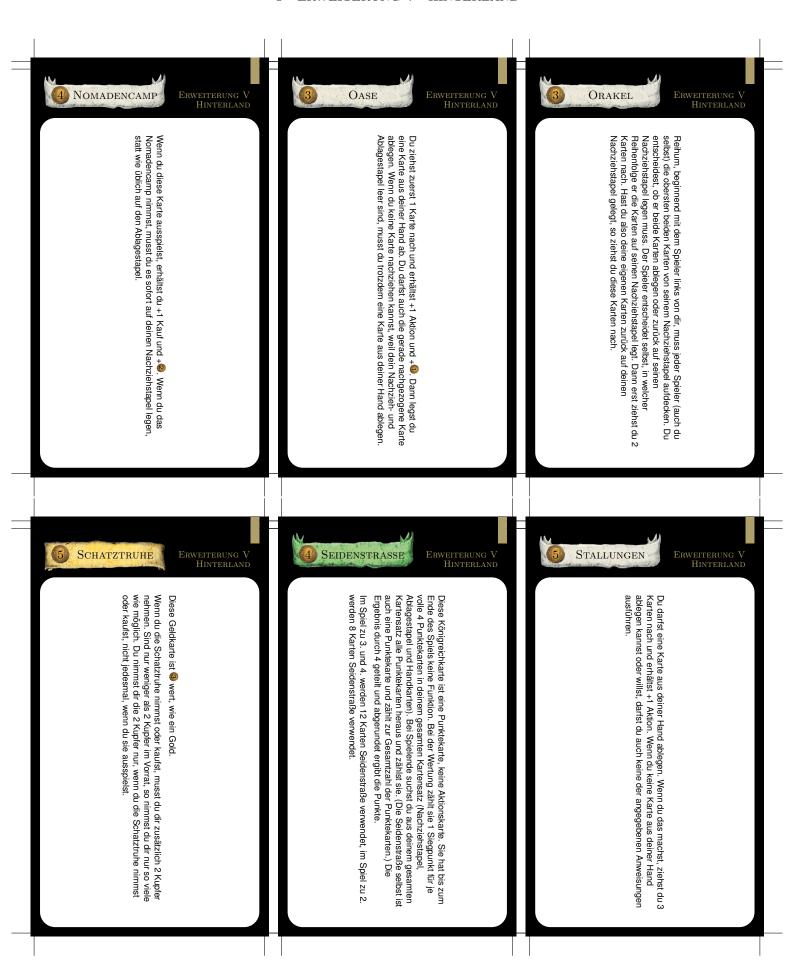
ERWEITERUNG V - HINTERLAND



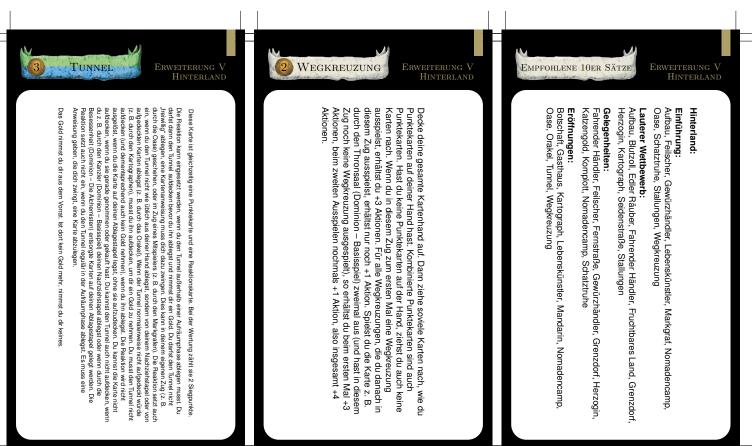
ERWEITERUNG V - HINTERLAND

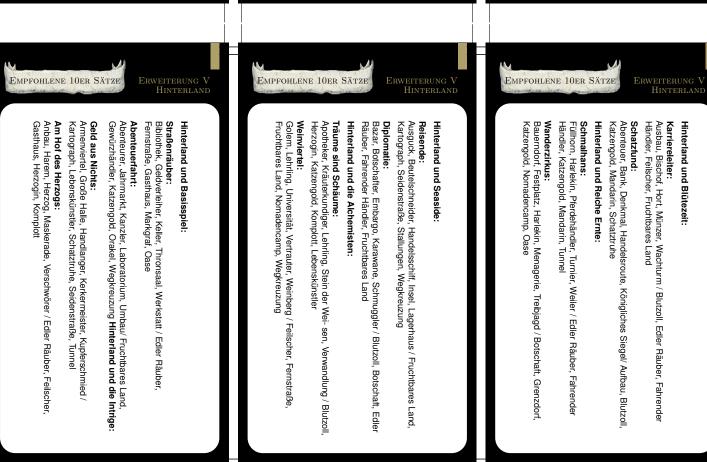


O ERWEITERUNG V - HINTERLAND

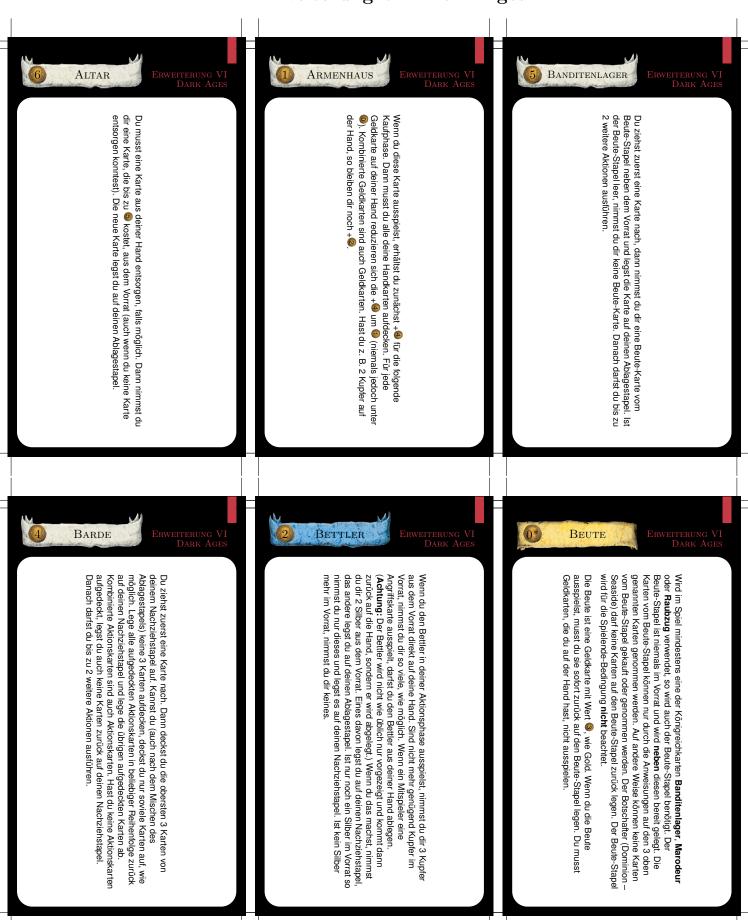


O ERWEITERUNG V - HINTERLAND

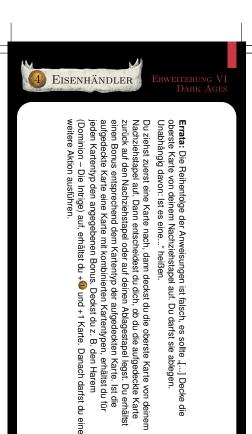


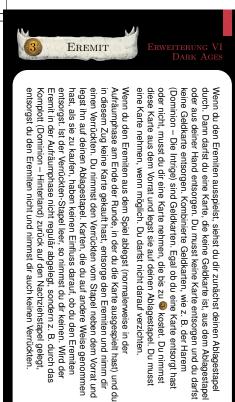


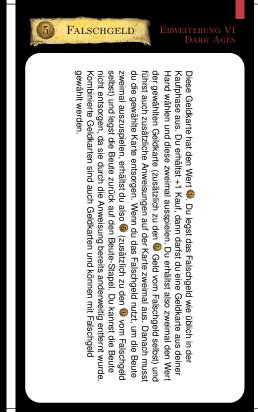
P Erweiterung VI - Dark Ages





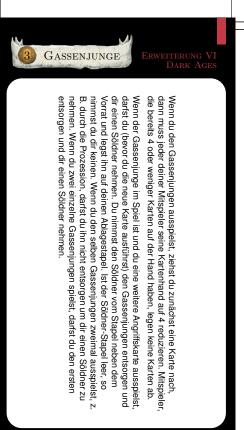


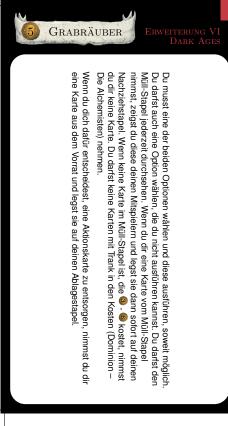


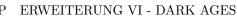


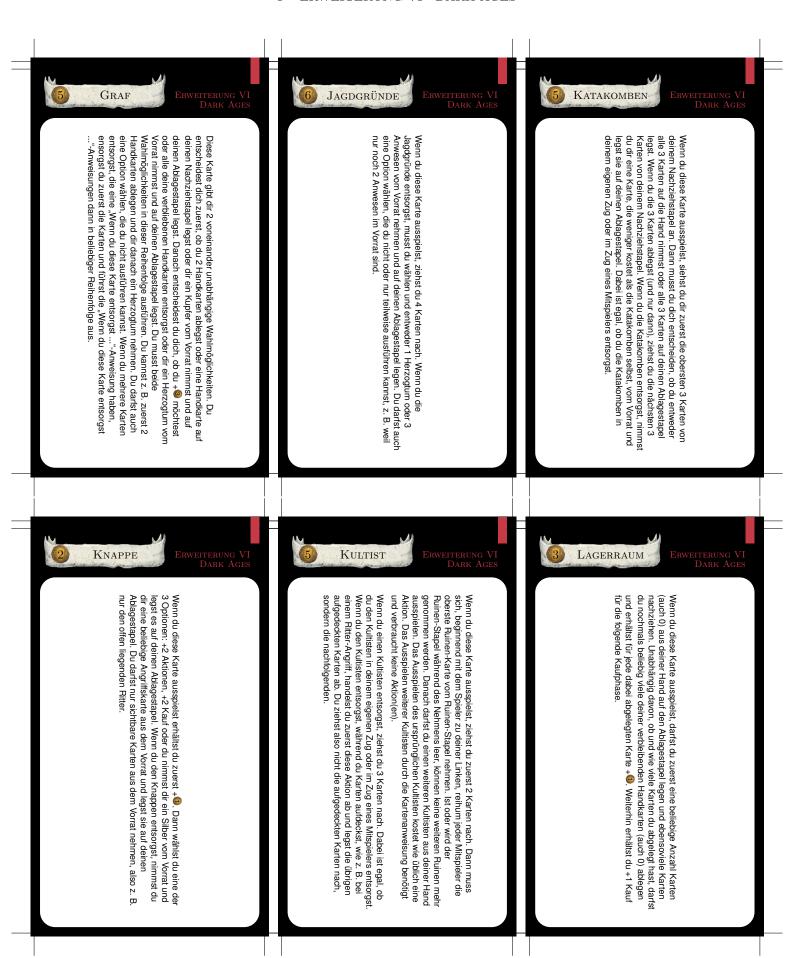


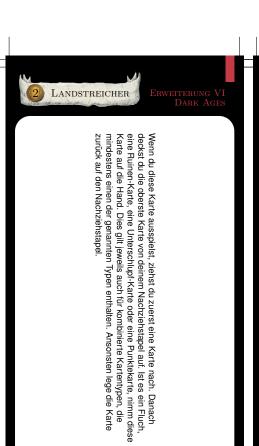
g

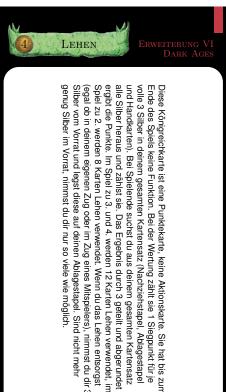


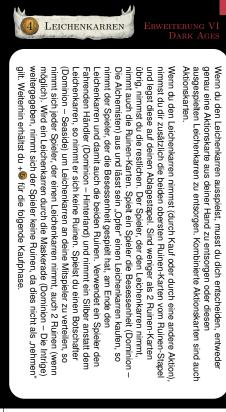


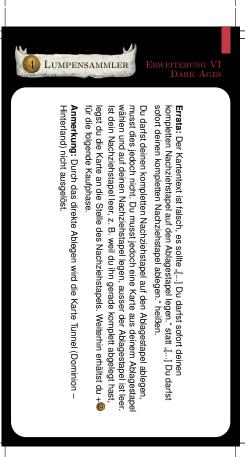


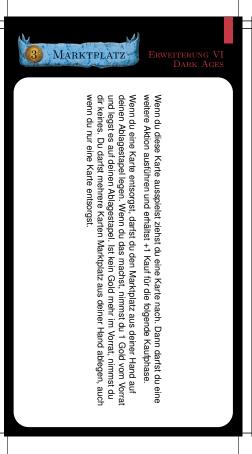


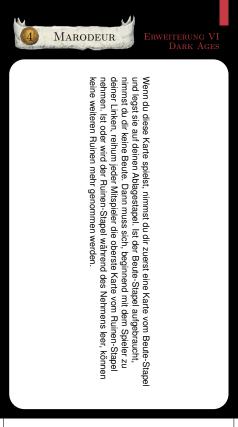




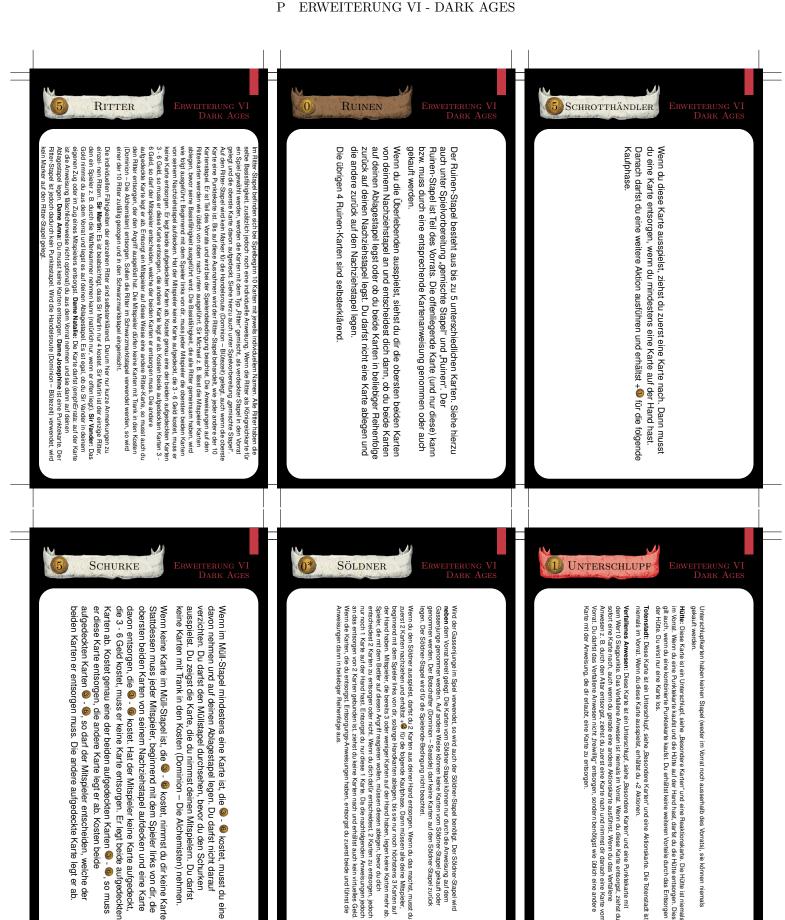




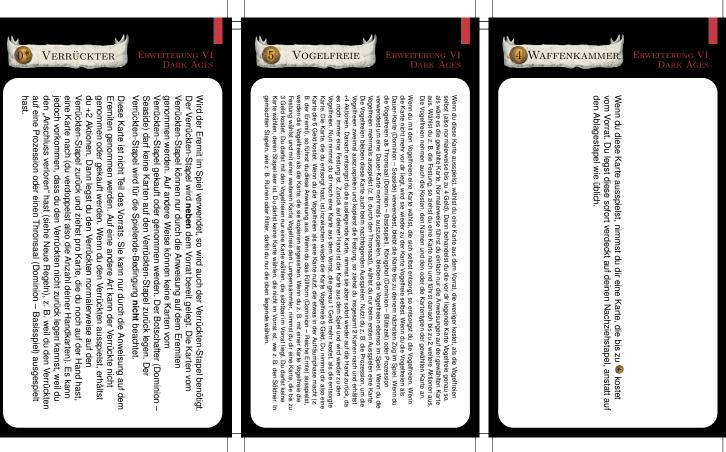


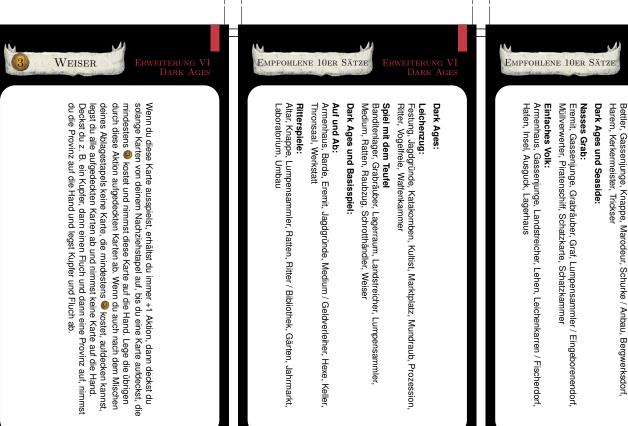






ziehst du

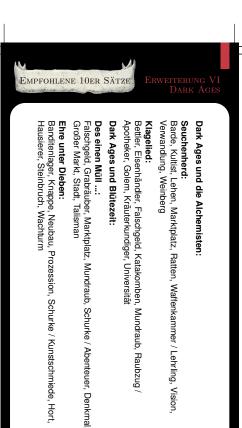


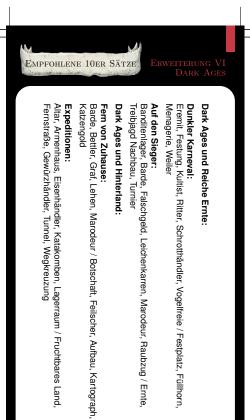


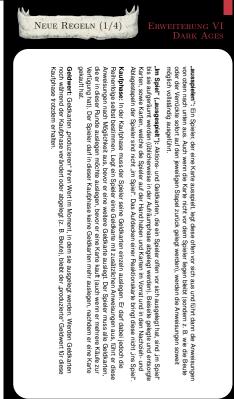
Eisenhändler, Landstreicher, Medium, Neubau, Waffenkammer / Adelige, Baron, Große Halle, Verschwörer, Wunschbrunnen

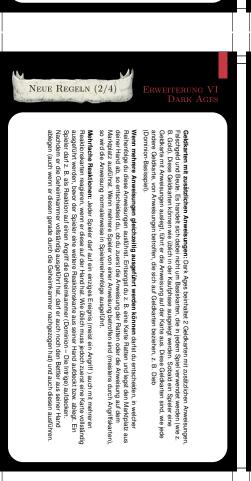
Dark Ages und Die Intrige:

P ERWEITERUNG VI - DARK AGES









erhältst rotzdein nochmals die +2 Aktionen, kannst die Karte jedoch nicht mehr zurück auf den Stapel legen (sie legt bereits dort). Du ziehst also keine Karte auf den Verrückten-Stapel unzück gest. Lanach mustisstelt du den Verrückten-Stapel zurück gelse Lunach mustisstelt du den Verrückten-Stapel zurück geleg ist. Danach mustisstelt du den Verrückten entsorgen, da dieser bereits auf seinen Stapel zurück geleg ist, kannst du ihn nicht auf den Müllstapel legen. Du nimmst dir jedoch trotzdem eine Karte die genau 1 Geld kostet, wenn möglich.

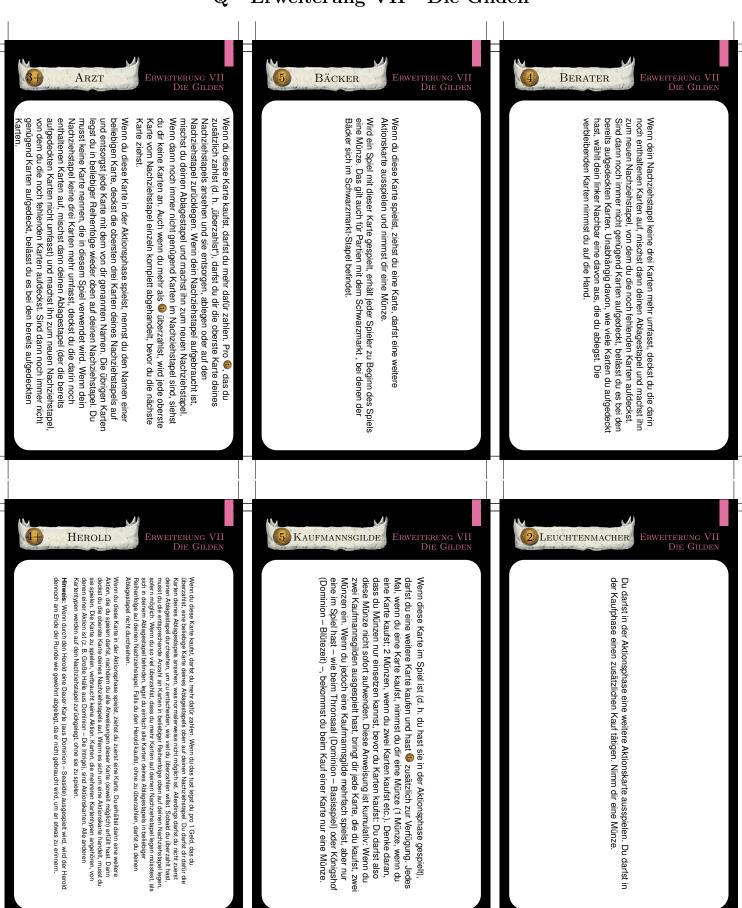
Wenn du diese Karte entsorget. Leit sie spal, obd und ibs Karte in denlemer Zug oder im Zug eines Mitspielers (z. B. durch eine Angriffskarte) entsorget, stelen Spieler entsorgt in zurück gelegen Karten. Im Falle eines Angriffs entsorgi abso nicht der Spieler, der die Angriffskarte ausgespelet hat, die Karten der seiner Karte entsorgt, führt dann auch die Anweisung aus, direkt nachdem er die Karte auf den Müll-Stapel geleg hat. Dies kam dazu führen, dass der Spieler die Anweisung aus führt, bevor eine andere Attionskarte vollständig ausgeführ wurde. Spieler in Spieler z. B. einen Gabräuber und nimmt danach eine Karte durch den Grabräuber. In einigen Fällen werden Karten aus den Stapel des Spielers entfernt, ohne entsorgt zu werden, z. B. durch den Botschafter der Karten aus den Stapel des Spielers entfernt, ohne entsorgt zu werden, z. B. durch den Botschafter (Dominion – Seastde) oder die Natiscade (Dominion – De Infrige), Wenden durch eine Anweisung mehrere Karten gleichzertig entsorgt werden, so entsorges ober be Later geleg der der Karten gleichzeitig entsorgt werden, so entsorges ober der Karten gleichzeitig entsorgt werden, so entsorges du zumächst die Karten und führst dann die Entsorgungs-Anweisungen in beliebiger

entsorgt) wurde. Das hat zur Folge, dass du die Karte nicht bewegen kannst. Du führst die Anweisungen auf der Karte trotzdem aus (soweit möglich). Wenn du z. B. auf eine Prozession einen Verrückten spielst, legst du den

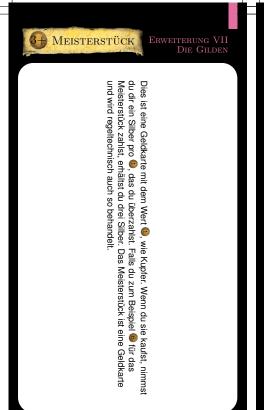
Verrückten zurück auf den Verrückten-Stapel. Du erhältst +2 Aktionen und ziehst Karten nach. Nun musst du den Verrückten zum zweiten Mal ausspielen. Die Karte liegt jedoch bereits wieder auf dem Verrückten-Stapel. Du Nur zur Erinnerung: Immer wenn ein Spieler Karten nachziehen müsste, sein Nachziehstapel je- doch leer ist, mischt der Spieler seinen Ablagestapel und legt ihn als erwein Nachziehstapel bereit.

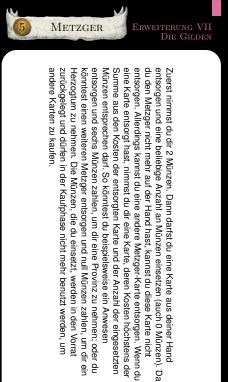
Müsste der Spieler mehr Karten nachziehen, als sein Nachziehtsapel noch enthält, so zieht er zuerst die verbübender Marten seinen Nachziehstapels, mischt dann sehnen Ablagestapel und zieht der estlichen Karten nach. Kann er, auch nachdem er seinen Ablagestapel gemischt und als neuen Nachziehstapel bereit gelegt hat, nicht genügend Karten nachziehen, so zieht er nur so viele Karten, wie möglich. Geliches gilt, wenn der Spieler Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken oder ansehen muss. Muss ein Spieler Karten auf seinen Nachziehstapel legen und ist sein Nachziehstapel in diesem Moment leer, so legt er diese Karten an die Stelle seines Nachziehstapels. Er mischt seinen Ablagestapel nicht.

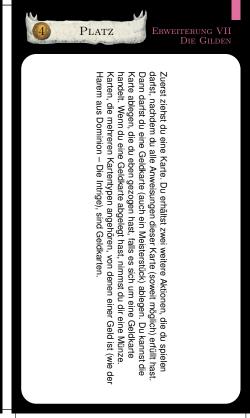
Q Erweiterung VII - Die Gilden



Q ERWEITERUNG VII - DIE GILDEN

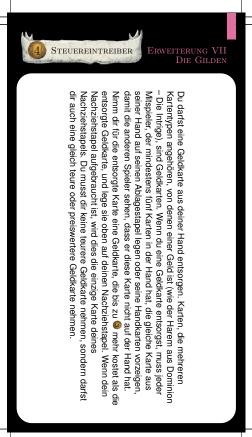




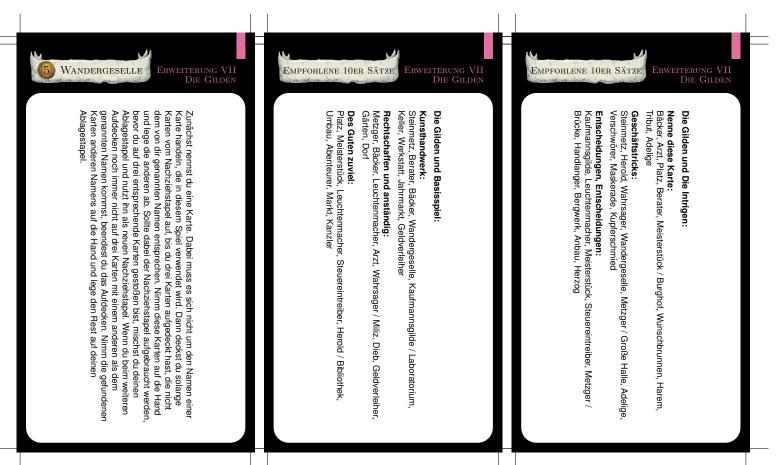


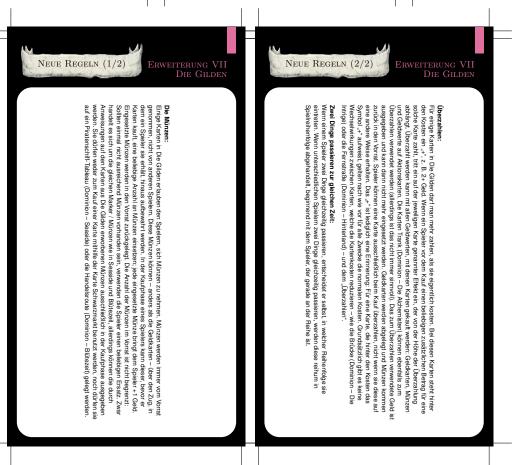




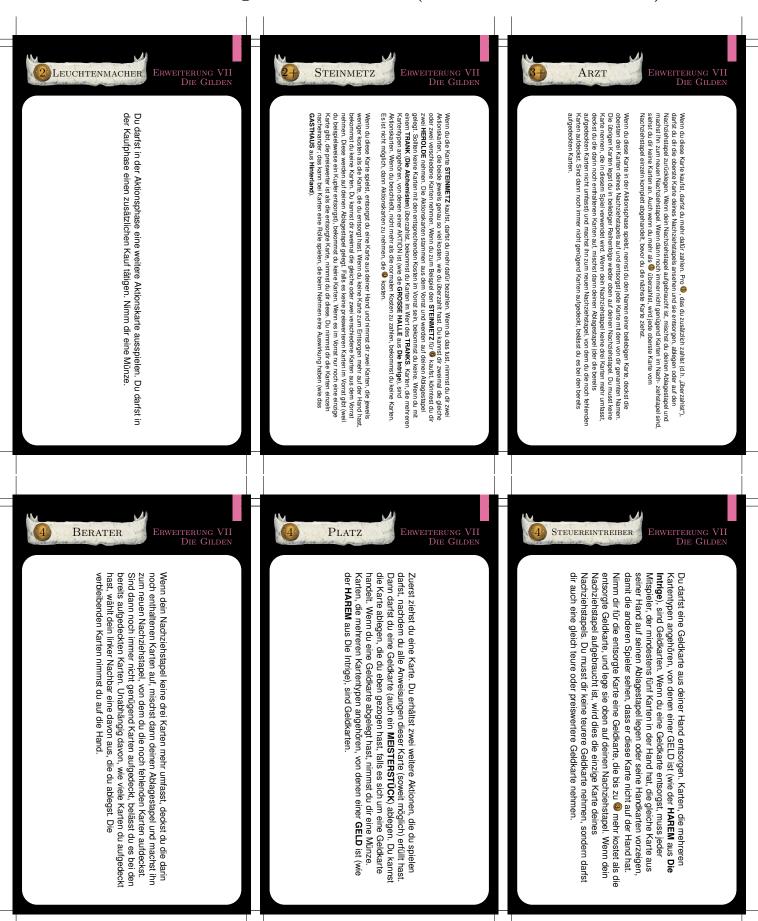


Das Gold und die Fluchkarten stammen aus dem Vorrat und werden auf den Ablagestapel gelegt. Wenn kein Gold mehr vorhanden ist, erhältst du keins. Sind nicht mehr genügend Fluchkarten da, teilst du sie reihum aus, beginnend mit deinem linken Nachbarn. Jeder Spieler, der eine Fluchkarte erhalten hat, muss eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Falls ein Spieler keine Fluchkarte bekommen hat – weil nicht genügend Fluchkarten da waren oder aus einem anderen Grund –, zieht er keine Karte. Nutzt ein Spieler den Wachturm (Dominion – Blütezeit), um den Fluch zu entsorgen, hat er dennoch eine Fluchkarte erhalten und zieht deshalb eine Karte. Nutzt ein Spieler den Fahrenden Händler (Dominion – Hinterland), um stattdessen ein Silber zu nehmen, hat er keine Fluchkarte erhalten und zieht infolgedessen auch keine Karte.

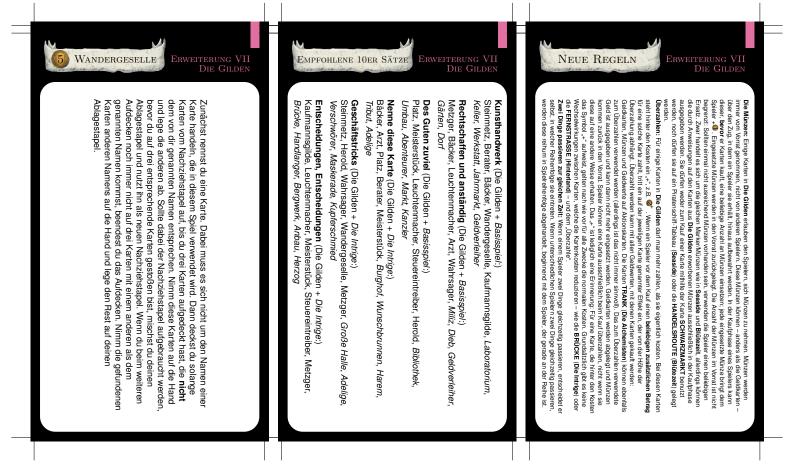




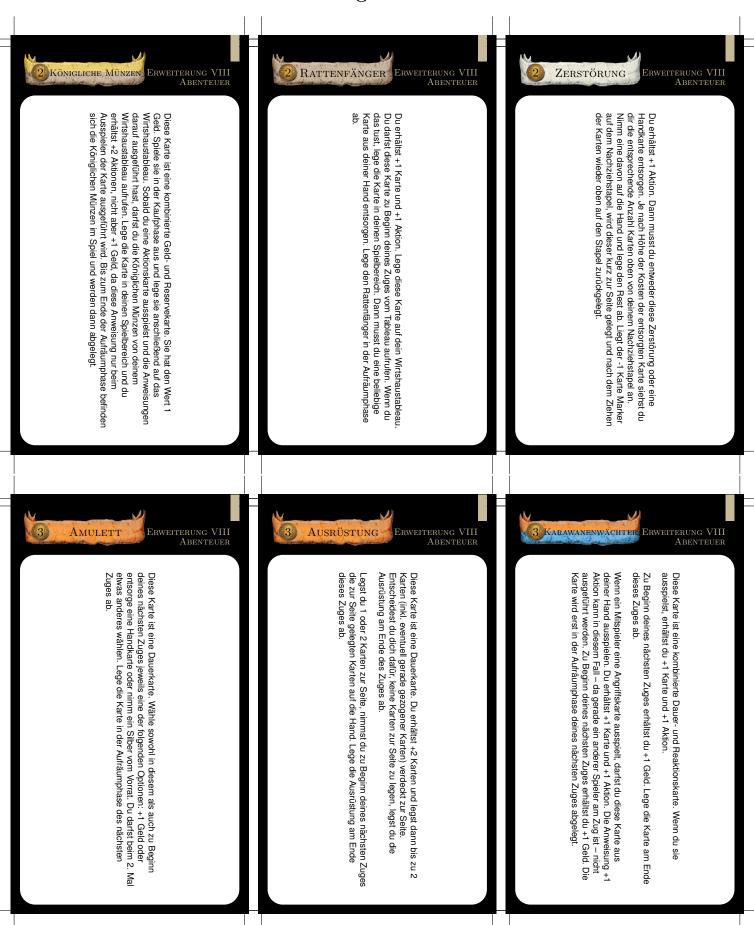
R Erweiterung VII - Die Gilden(Rio Grande Games 2013)





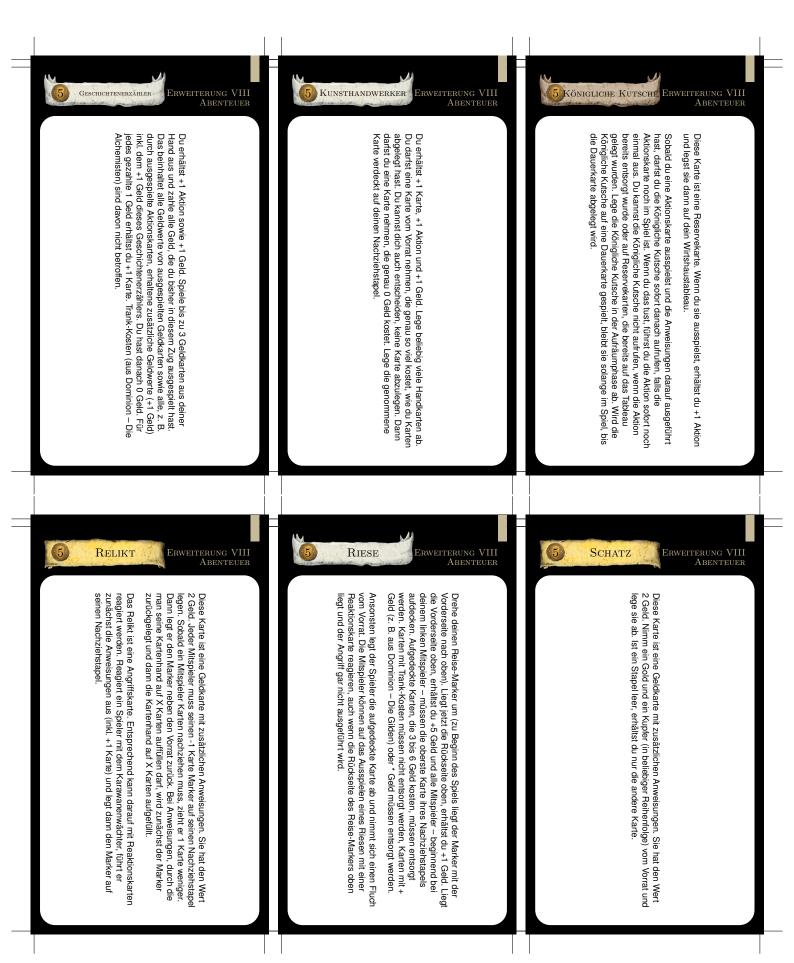


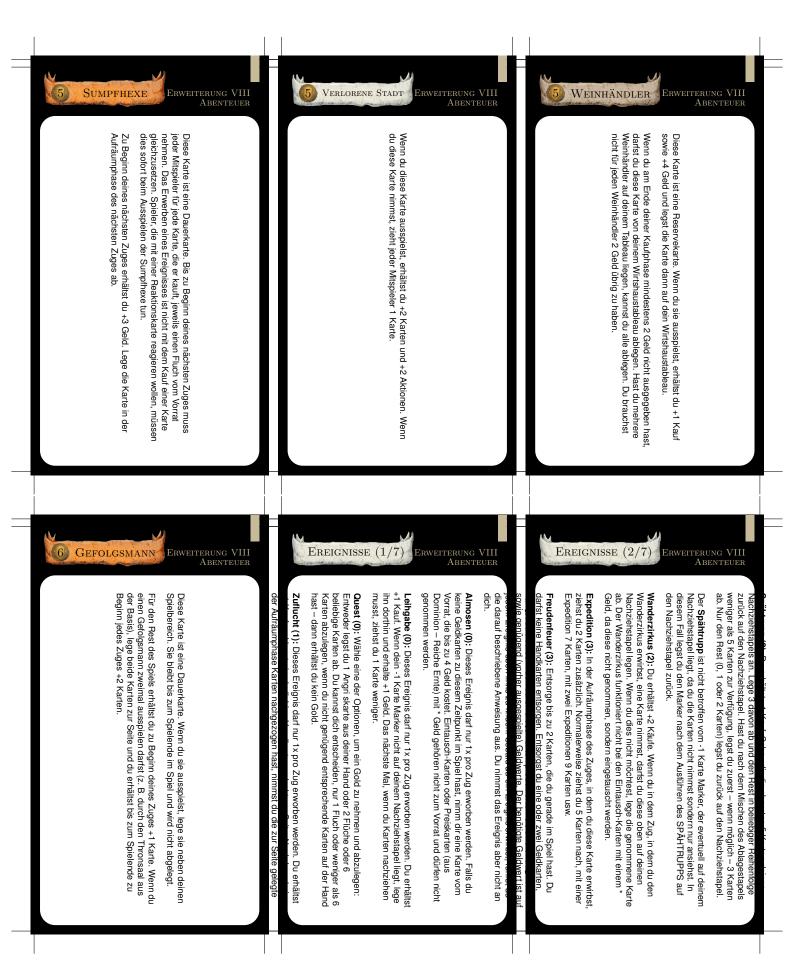
S Erweiterung VIII - Abenteuer











Erweiterung VIII Abenteuer EREIGNISSE (4/7) EREIGNISSE (5/7) lege diese ab. Lege deinen +1 Kauf-Marker auf den Vorratsstapel, von dem du die Aktionskarte genommen hast (dieser kann dann auch leer sein). Du musst oder verschiedene Karten sein. Lege beide Karten ab. Eintausch-Karten oder wenn du mindestens 1 Geld erhältst, erhältst du stattdessen 1 Geld weniger **Ball (5):** Nimm deinen -1 Geld Marker und lege ihn vor dir ab. Das nächste Mal Angriffskarte. Entsprechend können die Mitspieler nicht mit einer Reaktionskarte wenn sie Karten nachziehen müssen, ziehen sie stattdessen 1 Karte weniger. alle Mitspieler ihren -1 Karte Marker auf ihren Nachziehstapel. Das nächste Mal erwirbst, nimm ein weiteres Silber vom Vorrat und lege es ab. Außerdem legen darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen die entsprechende Karte nach deinem Zug wieder 5 Geld kostet. Auf Stapel, die diesem Zug 1 Geld weniger kosten, bleibt der Marker später liegen, auch wenn B. wenn du vorher einen Brückentroll gespielt hast und dadurch alle Karte in Aktionskarte, die du durch den Seeweg nimmst, nur in diesem Zug bis zu 4 Geld legen zu dürfen. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du +1 Kauf **Handel (5):** Entsorge bis zu 2 Handkarten. Du darfst auch 1 oder gar keine Preiskarten (aus Dominion – Reiche Ernte) gehören nicht zum Vorrat und dürfen Nimm 2 Karten vom Vorrat, die jede bis zu 4 Geld kosten. Das können gleiche Danach legst du den Marker wieder neben den Vorrat **Uberfall (5):** Für jedes Silber, das du gerade im Spiel hast, wenn du diese Karte Durch den Erwerb eines weiteren Seeweges oder das Aufrufen eines Lehrers nicht zum Vorrat gehören, darf der Marker nicht gelegt werden. Vorrat nehmen, um den Marker auf den entsprechenden Stapel Für jede so entsorgte Karte nimmst du ein Silber vom Vorrat

Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, koster immer wenn du eine Karte von diesem Stapel kaufst, **Überfahrt (3):** Lege deinen -2 Geld Kosten-Marker auf einen beliebigen Wenn du eine weitere Planung erwirbst, legst du den Marker auf einen anderen eine beliebige Handkarte

ERWEITERUNG VIII

mit * Geld gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht genommen werden legst sie ab. Eintausch-Karten oder Preiskarten (aus Dominion – Reiche Ernte) Spiel hast, nimmst von jeder dieser Karten eine weitere Karte vom Vorrat und oben, wählst du bis zu 3 Karten mit unterschiedlichem Namen, die du gerade im oben). Liegt dann die Rückseite oben, passiert nichts. Liegt die Vorderseite deinen Reise-Marker um (zu Spielbeginn liegt dieser mit der Vorderseite nach **Pilgerfahrt (4):** Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Drehe

EREIGNISSE (7/7) werden. Lege eine beliebige Nicht-Punktekarte vom Vorrat, die eine Aktionskarte Erbschaft (7): Dieses Ereignis darf nur 1x pro Spiel und Spieler erworben

Anweisungen des Wildhüters nutzen, er erhält aber nicht zusätzlich +1 Aktion +1 Aktion-Marker liegen hat, durch das Ausspielen eines Anwesens zwar die der Erbschaft einen Wildhüter markiert und gleichzeitig auf diesem Stapel welchem Stapel die markierte Karte stammt. So kann ein Spieler, der mit Hilfe Aktions-Vorratsstapel Wegsuche (8): Lege deinen +1 Karte-Marker auf einen beliebigen Bei Spielende zählen deine Anwesen weiterhin jeweils 1 Siegpunkt Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du +1

Karte, sobald du eine Karte,

die von diesem Stapel stammt, ausspielst

oder Reservekarten, Geldkarten, Angriffskarten usw. markieren. Wenn du ein jetzt fungieren alle deine Anwesen wie die markierte Karte. Du kannst Dauer ist und bis zu 4 Geld kostet, zur Seite. Lege deinen Anwesen-Marker darauf. Ab Karte werden durch die Erbschaft kopiert, nicht aber Name oder Wert bzw. von Eigenschaften, Anweisungen und Typ (z. B. Aktion, Angriff etc.) der markierten Karte ausgespielt werden würde, auch ausspielen. Führe alle Anweisungen der Anwesen auf der Hand hast, darfst du es in der Phase, in der die markierte

und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden nicht bezahlt. zurück auf den Vorratsstapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen Soldater Wenn du den Kleinbauern ausspielst, erhältst du +1 Kauf sowie +1 Geld. In der ein Reisender Königreichkarte gekauft oder genommen werden. Der Kleinbauer ist außerdem Der Kleinbauer ist eine Königreichkarte und kann wie jede andere , der im Spielverlauf in einen Soldaten eingetauscht werden kann

KLEINBAUER

EREIGNISSE (6/7) ERWEITERUNG VIII

Ereignisse (3/7)

Wenn du eine weitere Überfahrt erwirbst, legst du den Marker auf einen anderen

Aktions-Vorratsstapel

allerdings Ereignisse erwerben, Karten auf andere Weise nehmen oder

nach diesem Zug einen weiteren Zug, falls der vorangegangene Zug von einem **Mission (4):** Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du spielst

Mitspieler gespielt wurde und nicht von dir (z.B. durch den Außenposten aus Seaside). In diesem Zug darfst du keine Karten kaufen.

Du darfst

Karten, die von diesem Stapel stammen, für dich für alle Belange 2 Geld

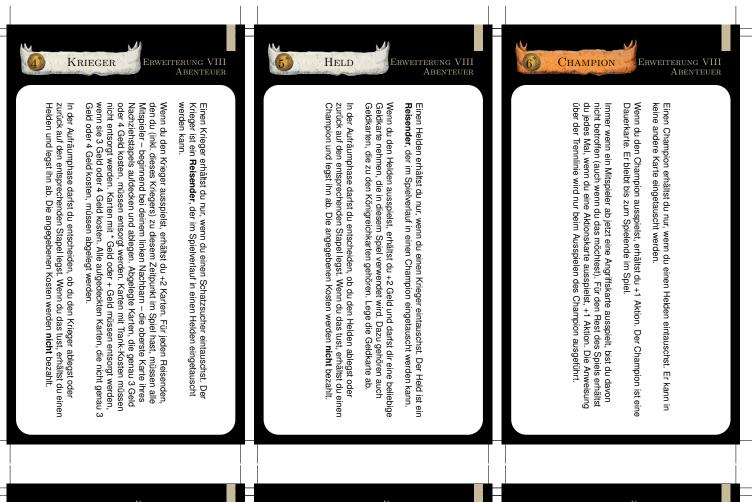
darfst du den Durch den Erwerb eines Geld, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielst Verlorene Kunst (6): Lege deinen +1 Aktion-Marker auf einen beliebigen Marker auf einen anderen Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du +1 weiteren Trainings oder das Aufrufen eines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

Iraining (6): Lege deinen +1 Geld Marker auf einen beliebigen

Durch den Erwerb einer weiteren Verlorenen Kunst oder das Aufrufen eines Aktion, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielst Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du +1

Lehrers darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen





Empfohlene 10er Sätze Erweiterung VIII

Fruchtbares Land, Gewürzhändlei

Seidenstraße, Wegkreuzung Friedhofspolka (mit Dark Ages)

Erbschaft (Ereignis), Expedition (Ereignis). Brückentroll Riese, Wildhüter, Fernstraße, Gasthaus, Kartograph , Ferne Lande Uberfall (Ereignis). Geisterwald, Hafenstadt, Page (+ Eintauschkarten)

Händler und Räuber (mit Hinterland)

Starker Verfall (mit Dark Ages) Eintauschkarten), Relikt, Barde, Grabräuber, Marodeur, Prozession, Schurke Almosen (Ereignis). Amulett, Gefolgsmann, Karawanenwächter, Kleinbauer (+ Transformation, Verlies, Zerstörung, Festung, Kultist, Leichenkarren, Ratten, Verlorene Kunst (Ereignis), Wegsuche (Ereignis). Geisterwald, Rattenfänger

Verlorene Kunst (Ereignis). Ausrüstung, Elster, Geizhals, Geschichtenerzähler, Kunsthandwerker, Arzt, Kaufmannsgilde, Meisterstück, Steinmetz, Wahrsager Verschwender (mit Die Gilden) Ritter, Unterschlupf-Karten

Königin der Sonnenbräune (mit Die Gilden)

Geschenke und triviale Präsente (mit Seaside) , Karawane, Schatzkarte, Taktike

Karawanenwächter, Kurier, Verlorene Stadt, Botschafter, Embargo, Hafen Expedition (Ereignis), Quest (Ereignis), Brückentroll, Gefolgsmann

Erbschaft (Ereignis), Königliche Münzen, Kurier, Relikt, Schatz, Verlies, Bischof Denkmal, Gesindel, Gewölbe, Leihhaus, Platin- und Kolonie-Karten Letzter Wille und das Denkmal (mit Blütezeit)

Gedanken im großen Stil (mit Blütezeit)

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE ERWEITERUNG VIII

Schmuggelware, Platin- und Kolonie-Karten Geschichtenerzähler, Riese, Ausbau, Hausierer, Hort, Königshof Ball (Ereignis), Überfahrt (Ereignis), Ferne Lande, Geizhals, Gefolgsmann

Seefahrerei und Hexerei (mit Reiche Ernte) Seeweg (Ereignis), Überfahrt Relikt, Wildhüter, Bauerndorf, Festplatz, Harlekin, Menagerie, Pferdehändler Wanderzirkus (Ereignis), Geizhals, Kunsthandwerker, Page (+ Eintauschkarten) Rückkehr des Helden (mit Reiche Ernte)

(Ereignis). Geschichtenerzähler, Kleinbauer (+ Eintauschkarten), Kundschafter

Rattenfänger, Riese, Schatz, Verlies, Wildhüter

Profi-Einführung

Stadt, Weinhändler, Zerstörung, Transformation Mission (Ereignis), Planung (Ereignis), Elster, Geisterwald, Karawanenwächter, Auf höchster Ebene (mit Basisspiel) Kleinbauer (+ Eintauschkarten), Königliche Münzen, Sumpfhexe, Verlorene

Markt, Miliz, Spion, Thronsaal, Werkstatt

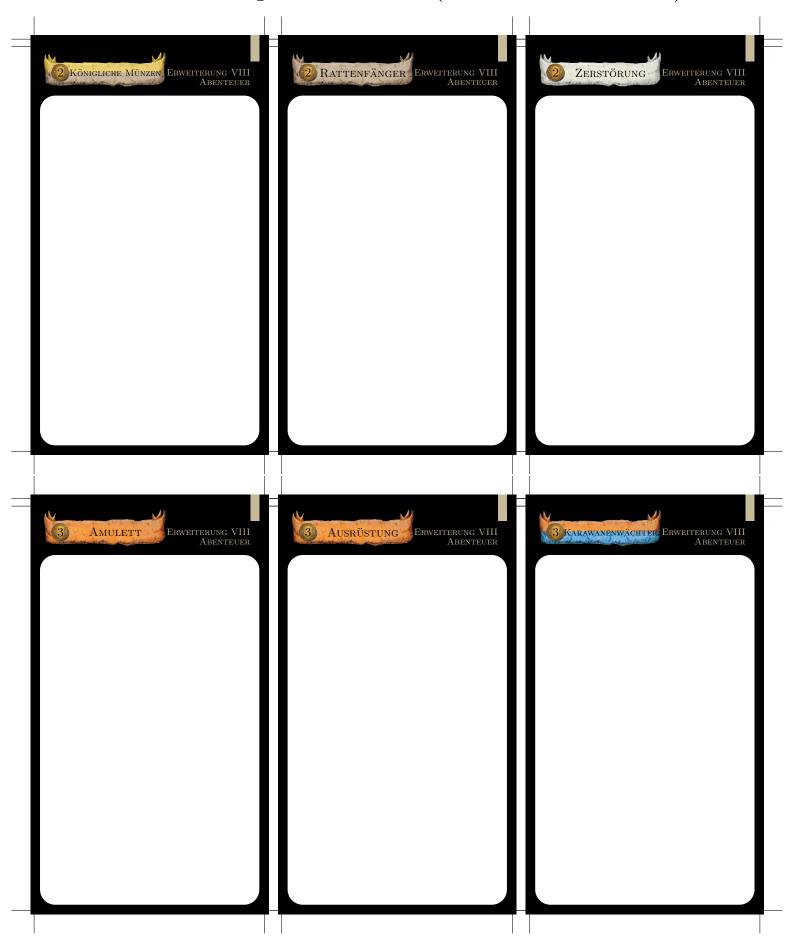
Empfohlene 10er Sätze Erweiterung VIII

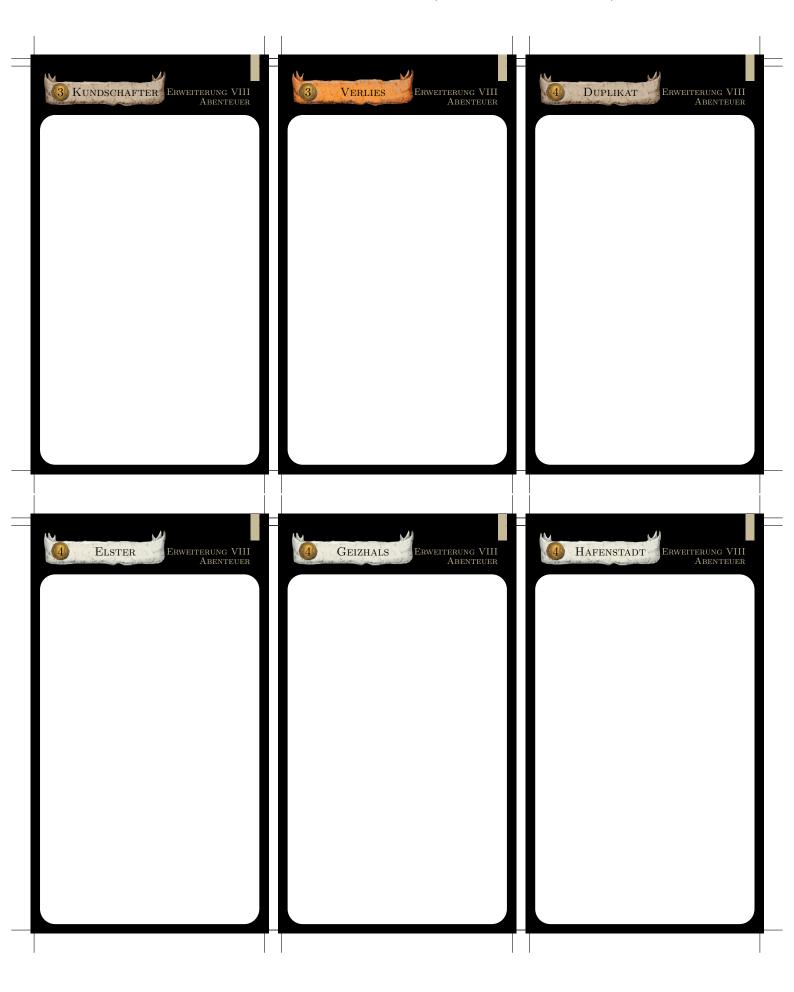
Verzerrte Größen (mit Basisspiel) Ausrüstung, Geizhals, Kundschafter, Verlies, Verlorene Stadt

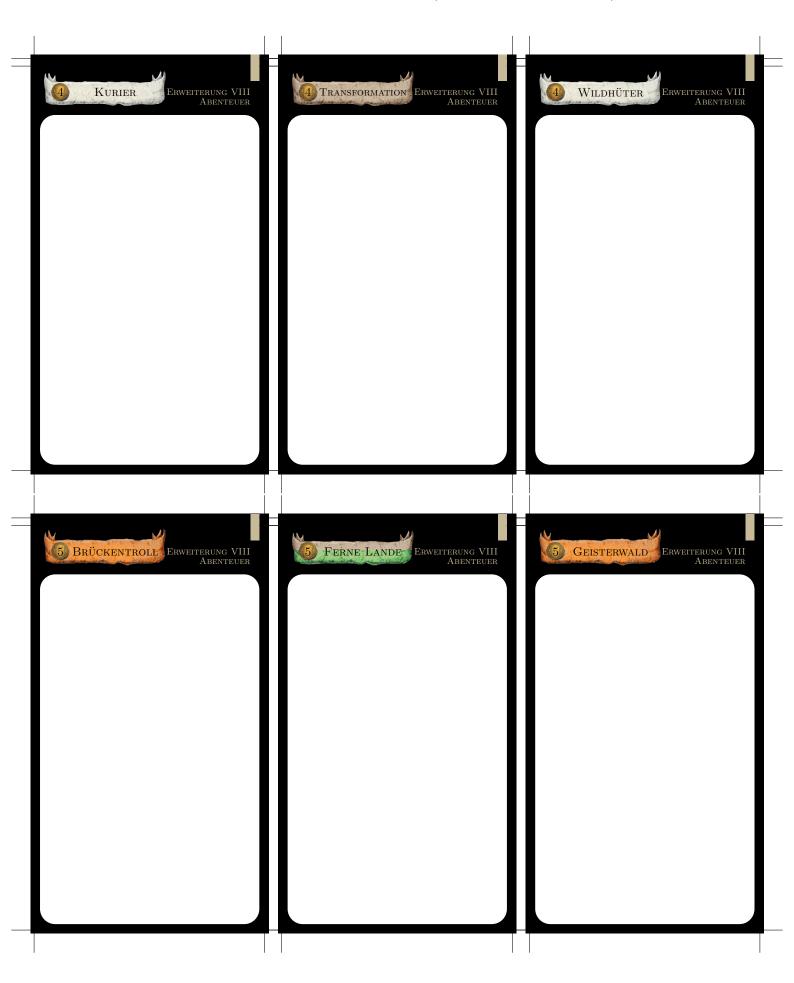
Freudenfeuer (Ereignis), Überfall (Ereignis), Amulett, Duplikat, Kurier, Riese Schatz, Bürokrat, Dieb, Gärten, Geldverleiher, Hexe _izenz Fabrik (mit Die Intrige)

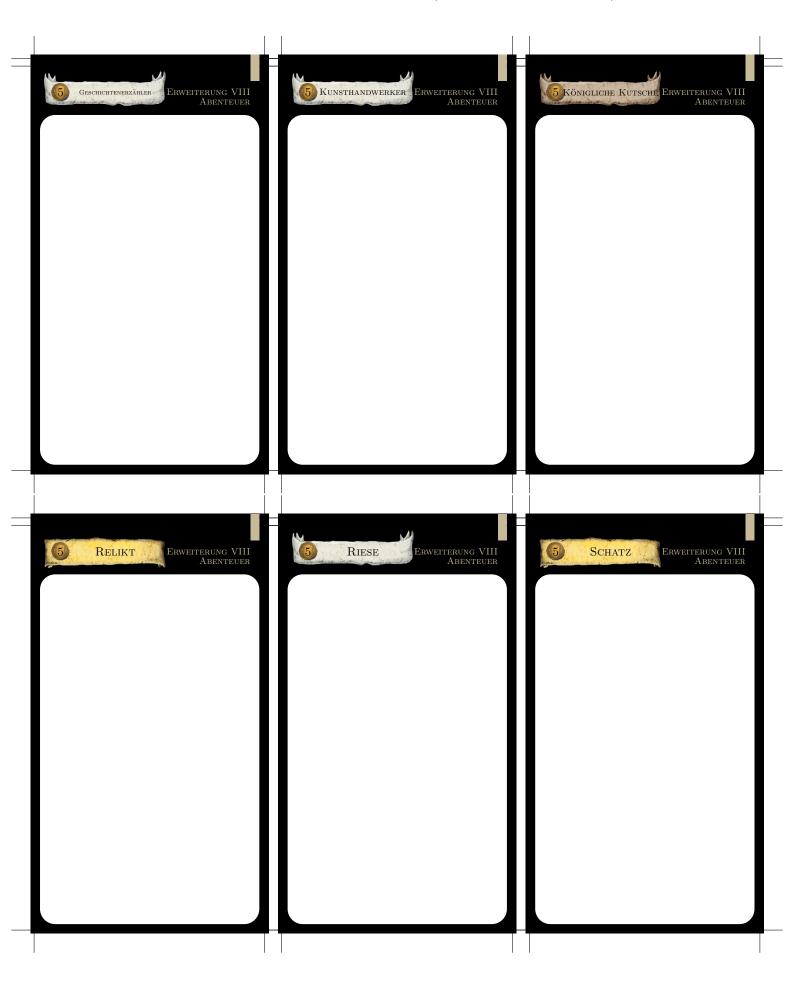
Eintauschkarten), Zerstörung, Adelige, Geheimkammer, Harem, Trickser Pilgerfahrt (Ereignis), Brückentroll, Duplikat, Königliche Kutsche, Page (+ Meister der Finanzen (mit Die Intrige)

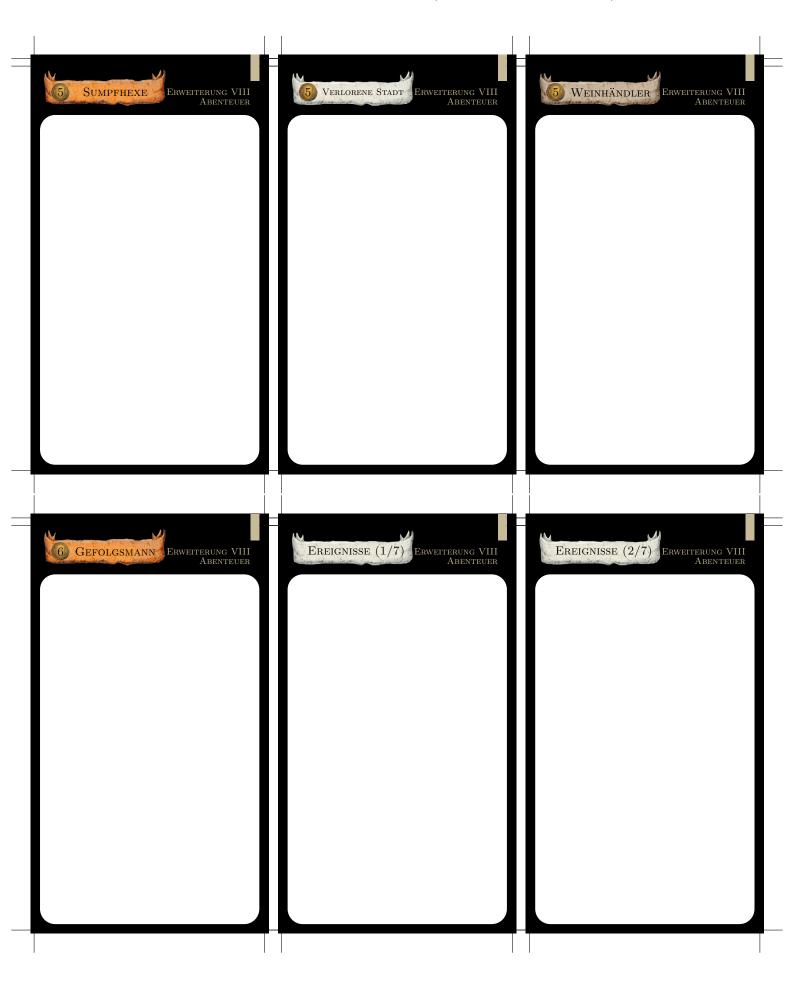
T Erweiterung VIII - Abenteuer(Rio Grande Games 2015)

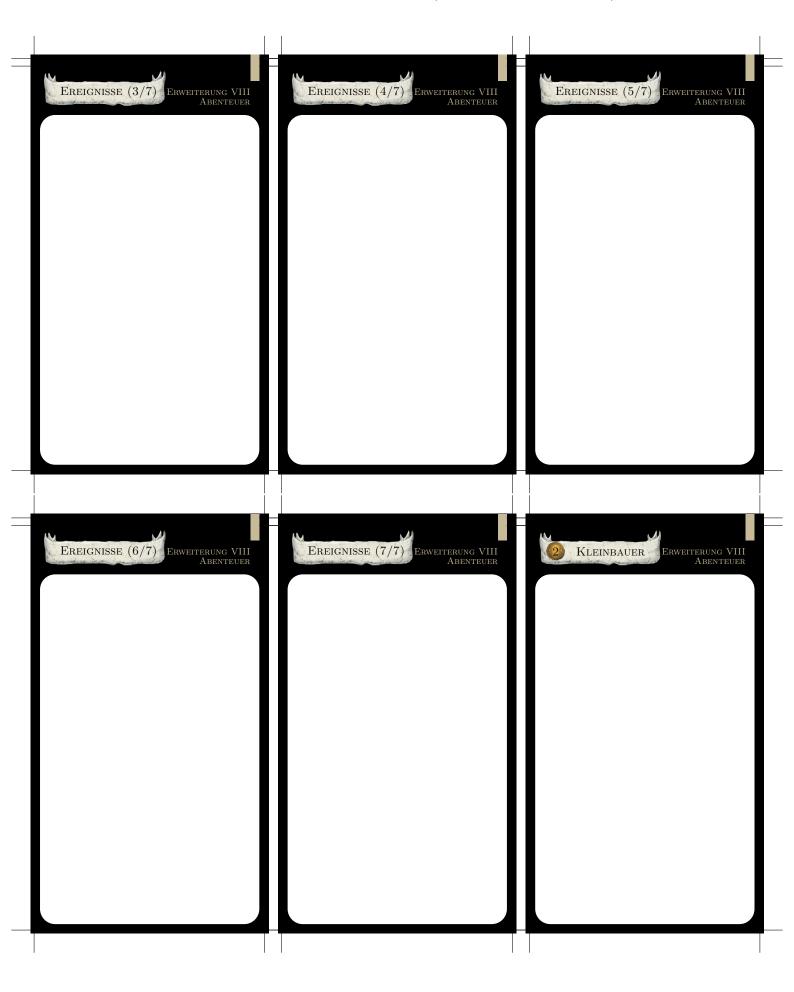


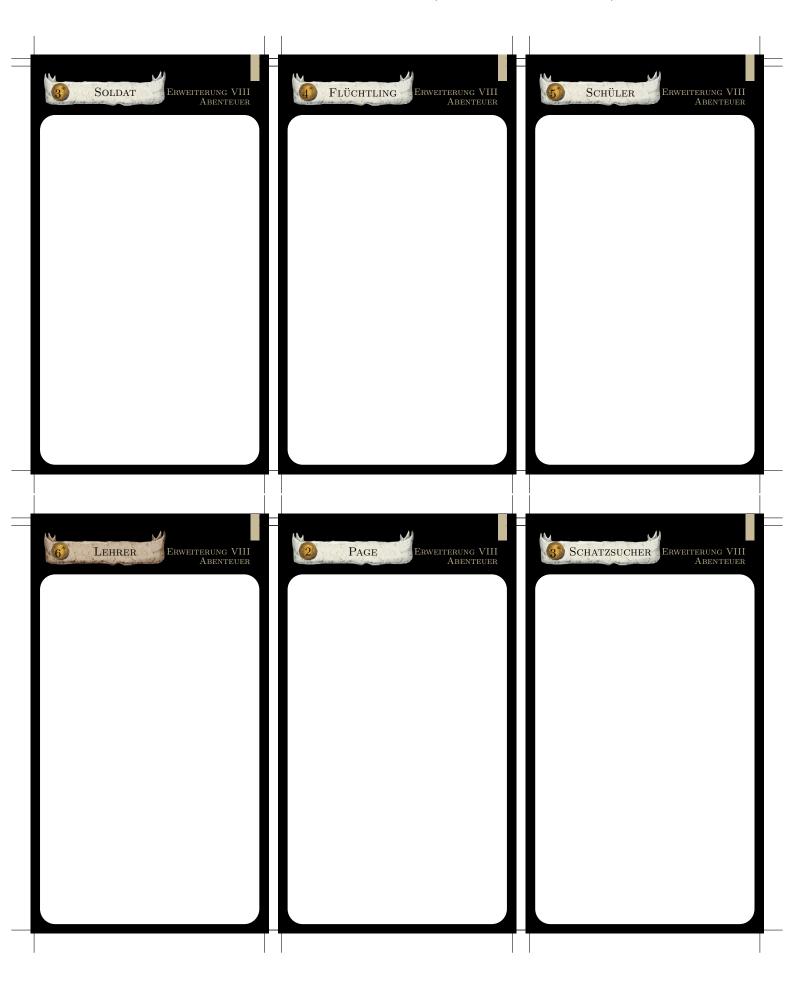


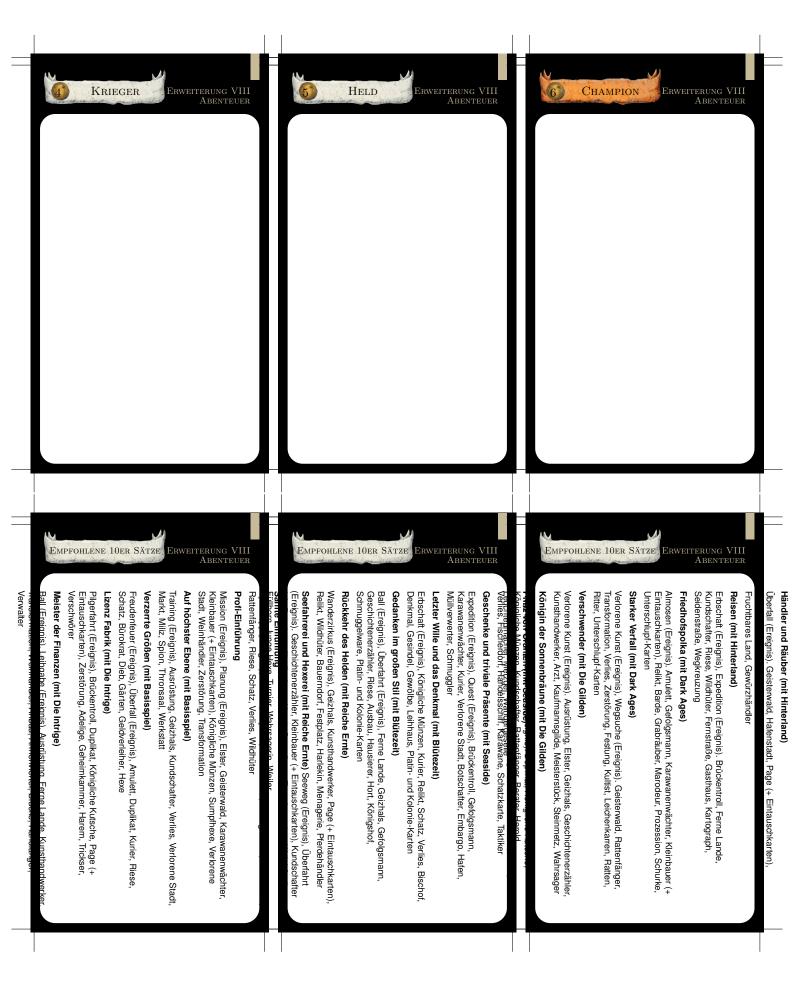




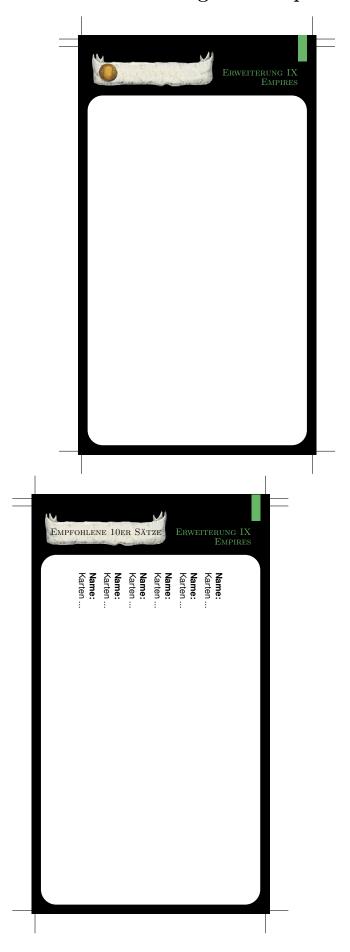




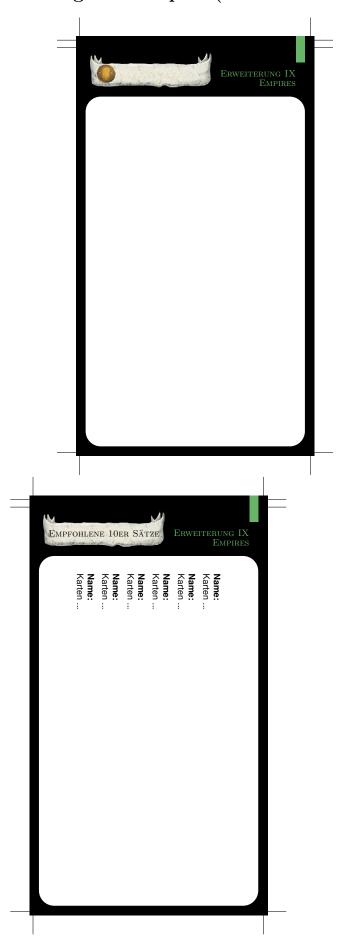




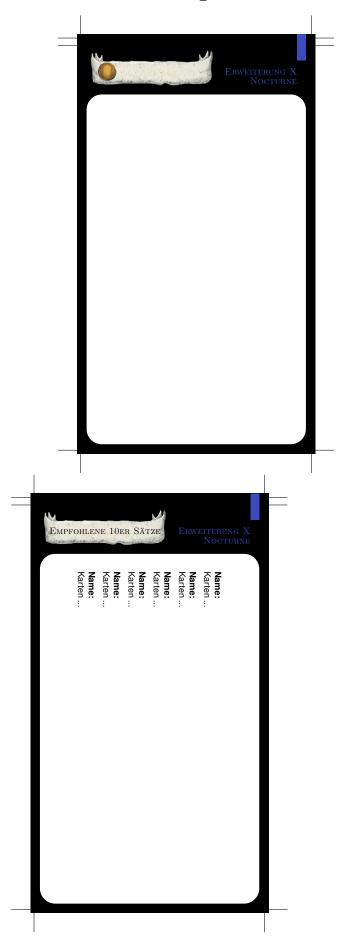
U Erweiterung IX - Empires

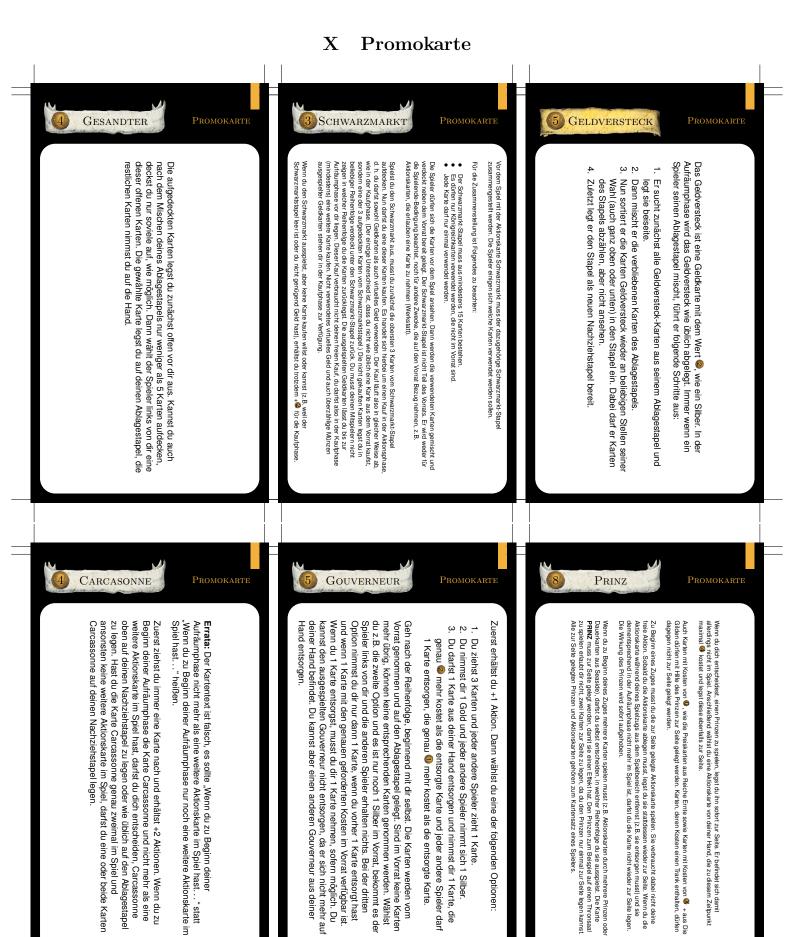


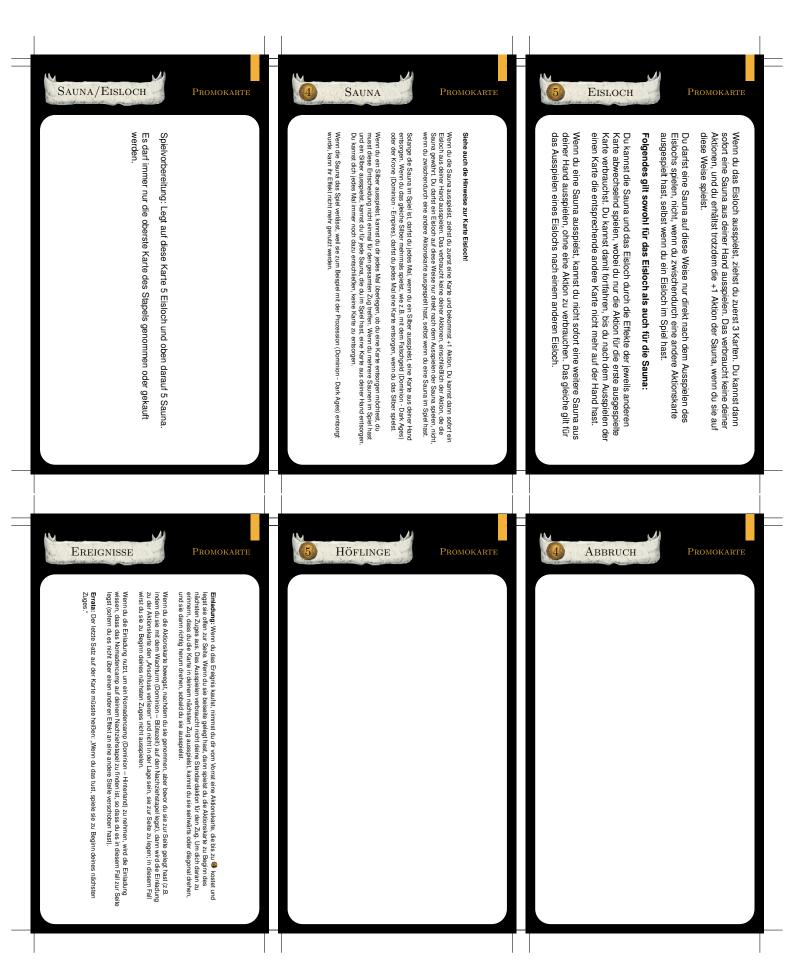
V Erweiterung IX - Empires(Rio Grande Games 2016)



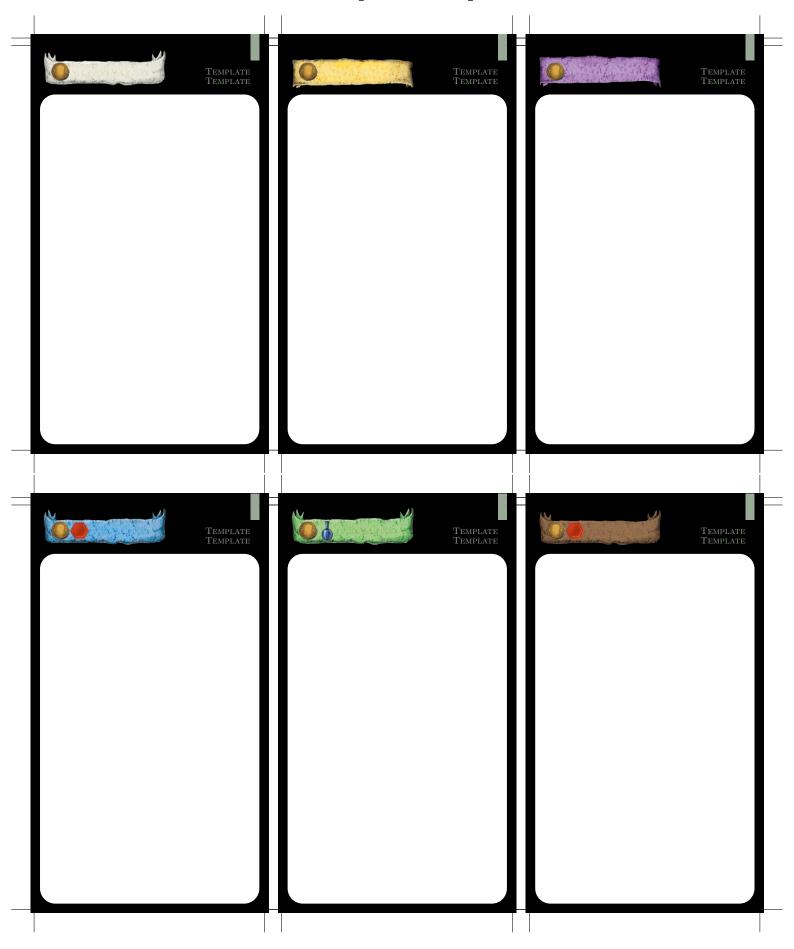
W Erweiterung X - Nocturne







Y Template - Template



Dominion Card Dividers - Created by Danilo Gasdzik based on the works of Eiko Wagenknecht. Dominion Kartentrenner - Erstellt von Danilo Gasdzik basierend auf der Arbeit von Eiko Wagenknecht. $Y \quad \text{TEMPLATE} - \text{TEMPLATE}$

