

# Dominion Kartentrenner

## Inhaltsverzeichnis

<b>A</b>	<b>Anleitung und Grundausrüstung</b>	<b>2</b>
<b>B</b>	<b>Edition I - Das Basisspiel</b>	<b>4</b>
<b>C</b>	<b>Edition II - Das Basisspiel</b>	<b>9</b>
<b>D</b>	<b>Edition I - Die Intrige</b>	<b>14</b>
<b>E</b>	<b>Edition II - Die Intrige</b>	<b>19</b>
<b>F</b>	<b>Erweiterung I - Seaside</b>	<b>24</b>
<b>G</b>	<b>Erweiterung II - Die Alchemisten</b>	<b>29</b>
<b>H</b>	<b>Erweiterung III - Blütezeit</b>	<b>32</b>
<b>I</b>	<b>Erweiterung IV - Reiche Ernte</b>	<b>33</b>
<b>J</b>	<b>Erweiterung V - Hinterland</b>	<b>34</b>
<b>K</b>	<b>Erweiterung VI - Dark Ages</b>	<b>35</b>
<b>L</b>	<b>Erweiterung VII - Die Gilden</b>	<b>36</b>
<b>M</b>	<b>Erweiterung VIII - Abenteuer</b>	<b>37</b>
<b>N</b>	<b>Erweiterung IX - Empires</b>	<b>38</b>
<b>O</b>	<b>Erweiterung X - Nocturne</b>	<b>39</b>
<b>P</b>	<b>Promokarte</b>	<b>40</b>
<b>Q</b>	<b>Template - Template</b>	<b>42</b>

## A Anleitung und Grundausrüstung

### ANLEITUNG (1)

**Spielablauf:** Dominion wird zu zweit gespielt. Der Spieler an der Reihe hat am Beginn seines Zuges normalerweise 5 Karten auf der Hand. Er führt nun seinen Zug aus, der aus den 3 folgenden Phasen besteht, die immer in dieser Reihenfolge gespielt werden müssen.

**1. Phase: Aktion:** - Der Spieler darf Aktionskarten ausspielen.

**2. Phase: Kauf:** - Der Spieler darf Karten kaufen.

**3. Phase: Aufräumen:** - Der Spieler muss alle ausgespielten und alle Handkarten offen auf seinen Ablagestapel legen und **sofort** 5 Karten für den nächsten Zug nachziehen.

Die 1. und die 2. Phase darf die 3. Phase muss gespielt werden. Wenn der Spieler seinen Zug beendet hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel verläuft in dieser Weise bis Spielende.

**Eigener Ablagestapel:** - Darf weder durchgezählt noch durchgesehen werden.

**Eigener Nachzielestapel:** - Darf durchgezählt, nicht aber durchgesehen werden.

**Stapel der anderen Spieler:** - Darf weder durchgezählt noch durchgesehen werden.

**Stapel im Vorrat:** - Darf jederzeit durchgezählt und durchgesehen werden.

**Müllstapel:** - Darf jederzeit durchgezählt und durchgesehen werden.

### ANLEITUNG (2)

Punktekarten aus Erweiterungen werden in Anzahl der „anderen Punktearten“ ausgelegt. Zur Spielende-Bestimmung zählen alle Karten im Vorrat, also auch Flüch-, Geld- und Punktearten, nicht jedoch z. B. der Müllstapel.

**Platin und Kolonie (Dominion – Blütezeit):** Die im Spiel befindlichen Königreich-Platzhalterkarten werden gemischt. Ist die erste gezogene Königreichskarte eine Karte aus der Blütezeit-Erweiterung, so wird mit Platin und Kolonie gespielt, ansonsten ohne.

**Unterschiedl. Karten (Dominion – Dark Ages):** Die im Spiel befindlichen Königreich-Platzhalterkarten werden gemischt. Ist die erste gezogene Königreichskarte eine Karte aus der Dark Ages-Erweiterung, so startet jeder Spieler mit 7 Kupfer, 1 Hütte, 1 Totenstadt und 1 Verfallenes Anwesen, andernfalls erhält jeder Spieler 7 Kupfer und 3 Anwesen.

2 Spieler: 8x Provinzen, 8 andere Punktearten, 10 Flüche, Geld: 46 K, 40 S, 30 G  
 3 Spieler: 12x Provinzen, 12 andere Punktearten, 20 Flüche, Geld: 39 K, 40 S, 30 G  
 4 Spieler: 12x Provinzen, 12 andere Punktearten, 30 Flüche, Geld: 32 K, 40 S, 30 G  
 5 Spieler: 15x Provinzen, 12 andere Punktearten, 40 Flüche, Geld: 85 K, 80 S, 60 G  
 6 Spieler: 18x Provinzen, 12 andere Punktearten, 50 Flüche, Geld: 78 K, 80 S, 60 G

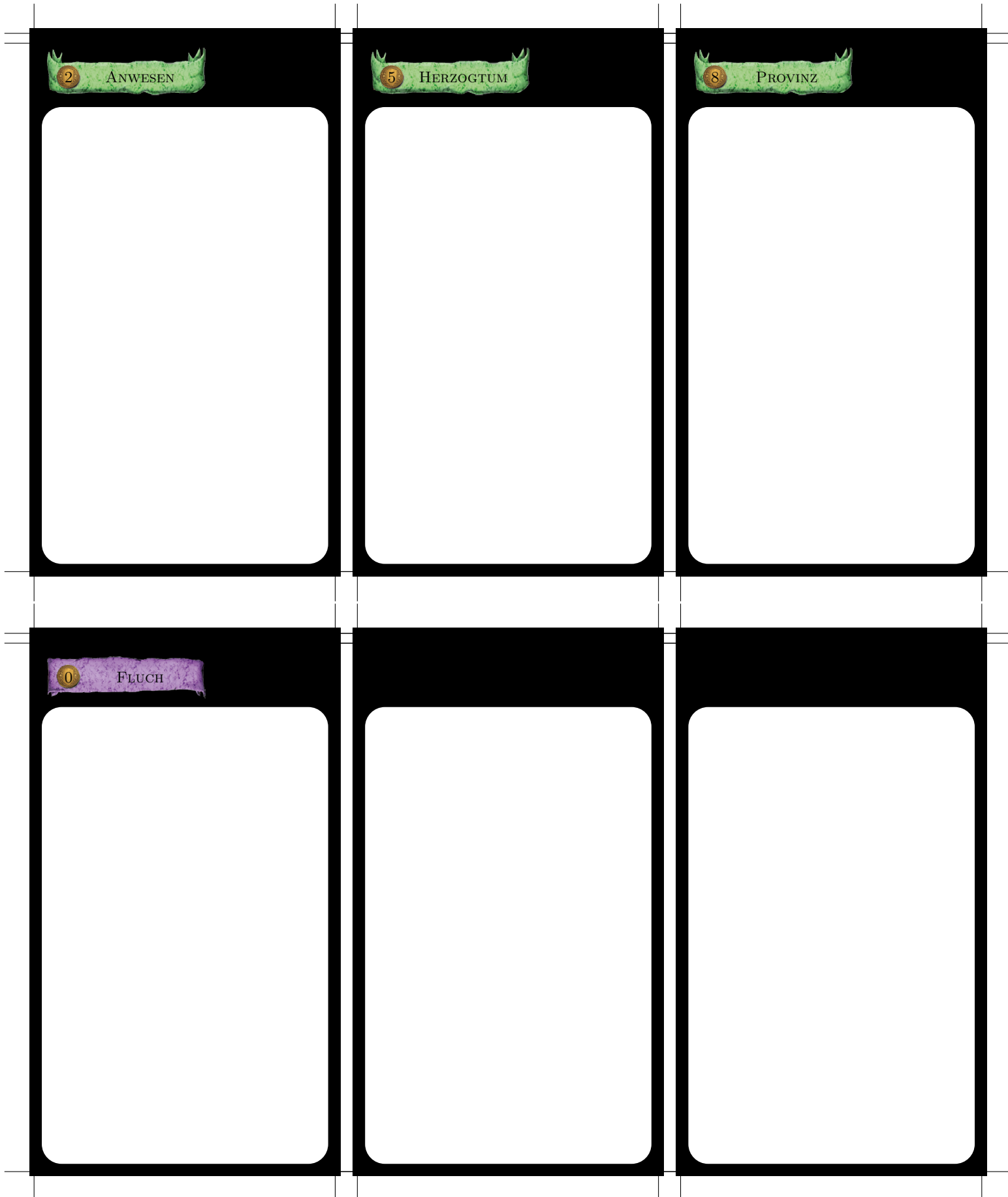
**Spielende:** Provinzstapel, Koloniestapel (Dominion – Blütezeit) oder 3 Stapel (1 - 4 Spieler) bzw. 4 Stapel (5 - 6 Spieler) aus dem Vorrat leer

### PLATZHALTER

### 0 KUPFER

### 3 SILBER

### 6 GOLD



## B Edition I - Das Basisspiel

### 2 BURGGRABEN

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Spielt ein anderer Spieler eine Angriffskarte (mit der Aufschrift **AKTION – ANGRIFF**), kannst du die Karte **BURGGRABEN** vorzeigen, falls du sie in diesem Moment auf der Hand hast. In diesem Fall bist du von den Auswirkungen des Angriffs nicht betroffen, d.h. du musst bei der **HEXE** keine Fluchkarte nehmen usw. Haben mehrere Spieler einen **BURGGRABEN** auf der Hand, dürfen diese auch eingesetzt und vorgezeigt werden. Danach nehmen die Spieler ihre Karte zurück auf die Hand. Der Spieler, der den Angriff gespielt hat, darf unabhängig davon, ob ein oder mehrere **BURGGRABEN** gespielt werden, die weiteren Anweisungen seiner Aktionskarte ausführen. Der **BURGGRABEN** darf auch in der eigenen Aktionsphase gespielt werden – dann ziehst du 2 Karten nach.

### 2 KELLER

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Der ausgespielte **KELLER** selbst darf nicht abgelegt werden, da er sich nicht mehr in deiner Hand befindet. Sage an, wie viele Karten du ablegst und lege diese auf deinen Ablagestapel. Danach ziehst du die gleiche Anzahl Karten vom Nachziehstapel. Sollte während dieses Vorgangs der Nachziehstapel aufgebraucht werden, wird dein Ablagestapel zusammen mit den soeben abgelegten Karten gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

### 3 DORF

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Spielt du mehrere **DÖRFER** hintereinander, zählst du am besten laut mit, wie viele Aktionen du noch ausspielen darfst, damit du den Überblick behältst.

### 3 WERKSTATT

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Nimm dir eine Karte aus dem Vorrat und lege diese sofort auf deinen Ablagestapel. Du kannst weder Geldkarten noch zusätzlich über Aktionskarten erhaltenes Geld oder Münzen (bei Erweiterungen mit Münzen) einsetzen, um den angegebenen Betrag auf der Karte zu erhöhen.

### 3 HOLZFÄLLER

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

In der Kaufphase darfst du 1 zusätzliche Karte kaufen, also insgesamt 2 Käufe tätigen. Für deine Käufe stehen dir in diesem Zug insgesamt 2 Geld zusätzlich zur Verfügung.

### 4 SCHMIEDE

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Du musst 3 Karten von deinem Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen.

4 UMBAU

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Der ausgespielte **UMBAU** selbst darf nicht entsorgt werden, da er sich nicht mehr in deiner Hand befindet. Weitere **UMBAU**-Karten in deiner Hand dürfen entsorgt werden. Wenn du keine Karte zum Entsorgen auf der Hand hast, darfst du dir auch keine neue Karte nehmen. Die neue Karte, die du dir nimmst, darf maximal bis zu 2 mehr als die entsorgte Karte kosten. Der Betrag darf weder durch weitere Geldkarten, Münzen oder zusätzliches Geld von anderen Aktionskarten erhöht werden. Die neue Karte kann die gleiche Karte sein wie die, die du entsorgt hast. Lege die neue Karte auf deinen Ablagestapel.

4 MILIZ

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Deine Mitspieler müssen Karten aus ihrer Hand ablegen, bis sie nur noch 3 Karten auf der Hand haben. Spieler, die zum Zeitpunkt des Angriffs bereits 3 oder weniger Karten auf der Hand haben, müssen keine weiteren Karten ablegen.

5 MARKT

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Du musst eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Du **darfst** in der Aktionsphase eine weitere Aktionskarte ausspielen. Du **darfst** in der Kaufphase einen zusätzlichen Kauf tätigen und hast dafür ein zusätzliches Geld zur Verfügung.

5 MINE

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

**Errata:** Der Kartentext ist falsch, es sollte „Du **darfst** eine beliebige Geldkarte aus der Hand entsorgen. Nimm eine Geldkarte vom Vorrat auf die Hand, die bis zu 2 mehr kostet.“ heißen.  
 Normalerweise entsorgst du ein Kupfer und nimmst dir dafür ein Silber, oder du entsorgst ein Silber und nimmst dir ein Gold. Du kannst dir aber auch eine gleichwertige oder billigere Karte nehmen. Die neue Karte nimmst du sofort auf die Hand und darfst sie noch während deines Zuges einsetzen. Wer keine Geldkarte zum Entsorgen hat, erhält keine neue Karte.

6 ABENTEUERER

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Sollte dein Nachziehstapel während des Aufdeckens aufgebraucht werden, mische deinen Ablagestapel. Die bereits aufgedeckten Karten werden nicht mit gemischt, sondern bleiben zunächst offen liegen. Solltest du auch mit Hilfe des neuen Nachziehstapels nicht genügend Geldkarten aufdecken, bekommst du nur diejenigen Geldkarten, die du aufgedeckt hast.

5 BIBLIOTHEK

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Aktionskarten darfst du zur Seite legen, sobald du sie ziehst, musst dies aber nicht tun. Hast du bereits 7 oder mehr Karten auf der Hand, wenn du die **BIBLIOTHEK** ausspielt, ziehst du keine Karten nach. Wenn dein Nachziehstapel während des Ziehens aufgebraucht ist, mischst du den Ablagestapel, mischst aber die zur Seite gelegten Aktionskarten nicht mit ein. Diese werden erst auf den Ablagestapel gelegt, sobald du 7 Karten auf der Hand hast. Sollten die Karten nicht reichen, ziehst du nur so viele Karten wie möglich.

4 BÜROKRAT

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Ist dein Nachziehsapel aufgebraucht, wenn du diese Karte spielst, legst du die Silberkarte verdeckt ab. Sie bildet dann deinen Nachziehsapel. Das Gleiche gilt für alle Mitspieler, die eine Punktekarte verdeckt auf den eigenen Nachziehsapel legen müssen.

4 DIEB

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Jeder Mitspieler legt die beiden aufgedeckten Karten zunächst offen vor sich ab. Wer nur noch 1 Karte im Nachziehsapel hat, legt diese vor sich ab und mischt erst dann seinen Ablagesapel. Hat ein Spieler nach dem Mischen noch immer nicht genug Karten, deckt er nur so viele auf wie möglich. Hat ein Spieler 2 Geldkarten offen liegen, wählst du eine davon aus, die der Spieler entsorgen muss. Die andere Karte legt er auf seinen Ablagesapel. Hat ein Spieler 1 Geldkarte offen liegen, muss er diese entsorgen. Hat ein Spieler keine Geldkarte aufgedeckt, muss er keine Karte entsorgen. Von den auf diese Weise entsorgten Karten darfst du eine beliebige Anzahl nehmen.

4 FESTMAHL

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Du nimmst dir eine beliebige Karte aus dem Vorrat, die höchstens 4 kostet und legst sie sofort auf deinen Ablagesapel. Du darfst den Betrag weder durch weitere Geldkarten, Münzen oder zusätzliches Geld von anderen Aktionskarten erhöhen. Spielst du das **FESTMAHL**, direkt nach dem **THRONSAAL**, erhältst du 2 Karten, obwohl du das **FESTMAHL** nur einmal entsorgen kannst.

4 GÄRTEN

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Diese Karte ist die einzige Punktekarte unter den Königreichskarten. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung des Spiels erhält der Spieler, der diese Karte in seinem Kartensatz (Nachziehsapel, Handkarten und Ablagesapel) hat, für jeweils 10 Karten einen Siegpunkt. Es wird immer abgerundet, d.h. 39 Karten ergeben 3 Siegpunkte, ebenso wie 31 Karten 3 Siegpunkte ergeben. Wer mehrere **GÄRTEN** besitzt, erhält jeden **GÄRTEN** die entsprechende Anzahl an Siegpunkten.

4 GELDVERLEIHER

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

**Errata:** Der Kartentext ist falsch, es sollte „Du **darfst** ein Kupfer aus der Hand entsorgen. Wenn du das tust: + 3.“ heißen.  
 Wenn du kein Kupfer zum Entsorgen auf der Hand hast, erhältst du kein zusätzliches Geld für die Kaufphase.

5 HEXE

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Wenn du die **HEXE** spielst und nicht mehr genügend Fluchkarten vorrätig sind, werden diese im Uhrzeigersinn (beginnend mit deinem linken Nachbarn) verteilt. Die Mitspieler legen die Fluchkarten sofort auf ihren Ablagesapel. Du ziehst immer 2 Karten von deinem Nachziehsapel, auch wenn keine Fluchkarten mehr im Vorrat sind.

5 JAHRMARKT

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Spiest du mehrere **JAHRMARKTE** hintereinander, zählst du am besten laut mit, wie viele Aktionen du noch ausspielen darfst, damit du den Überblick behältst.

3 KANZLER

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Legst du deinen Nachziehstapel auf deinen Ablagestapel, musst du dies tun, bevor du eine weitere Aktion ausspiest oder zur Kaufphase übergehst. Du darfst deinen Nachziehstapel nicht einsehen, bevor du ihn ablegst.

2 KAPELLE

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Die ausgespielte **KAPELLE** selbst darf nicht entsorgt werden, da sie sich nicht mehr auf der Hand befindet. Weitere **KAPELLEN** auf der Hand dürfen entsorgt werden.

5 LABORATORIUM

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Du **musst** zuerst zwei Karten vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Dann darfst du eine weitere Aktionskarte ausspielen.

5 RATSVERSAMMLUNG

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Jeder Mitspieler **musst** eine Karte von seinem Nachziehstapel auf die Hand nehmen.

5 SPION

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

**Zuerst** musst du eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Dann **musst** jeder Spieler (auch du) die oberste Karte seines Nachziehstapels aufdecken. Du entscheidest für jeden Spieler, ob die aufgedeckte Karte auf den Nachziehstapel zurück- oder auf den Ablagestapel abgelegt werden soll. Spieler, deren Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischen ihren Ablagestapel und legen ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Nur wer weder einen Nachzieh- noch einen Ablagestapel hat, braucht keine Karte aufzudecken. Ist den Mitspielern die Reihenfolge des Aufdeckens wichtig, deckst du zuerst auf – die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

## 4 THRONSAAL

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

**Errata:** Der Kartentext ist falsch, es sollte „Du darfst eine beliebige Aktionskarte aus der Hand zweimal ausspielen.“ heißen.

Wähle eine Aktionskarte aus deiner Hand und spiele sie zweimal aus, d. h. du legst die Aktionskarte aus, führst die Anweisungen der Karte komplett aus, nimmst die Karte zurück auf die Hand, legst sie noch einmal aus und führst die Anweisungen erneut aus. Für das doppelte Ausspielen dieser Aktionskarte muss der Spieler keine zusätzlichen Aktionen (+1 Aktion) zur Verfügung haben – sie ist sozusagen „kostenlos“. Legst du zwei THRONSAAL-Karten aus, darfst du zuerst eine Aktion doppelt ausführen und dann eine andere Aktion ebenfalls doppelt ausführen. Du darfst aber nicht ein und dieselbe Aktion viermal ausführen.

Erlaubt die doppelt ausgespielte Karte +1 Aktion (z. B. der MARKT), hast du nach der vollständigen Ausführung des THRONSAALS zwei weitere Aktionen zur Verfügung. Hättest du zwei MARKT-Karten regulär hintereinander ausgespielt, bliebe dir nur noch eine zusätzliche Aktion zur Verfügung, da das Ausspielen der zweiten Marktkarte schon die zusätzliche Aktion der ersten Karte aufgebraucht hätte. Beim THRONSAAL ist es besonders wichtig, laut die verbleibende Anzahl an Aktionen mitzuzählen. Du darfst keine weitere Aktion ausspielen, bevor der THRONSAAL komplett abgearbeitet ist.

## 3 SCHWARZMARKT

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

Habt ihr den SCHWARZMARKT als eine der 10 Königreichkarten-Sätze ausgewählt, müsst ihr vor Spielbeginn zusätzlich einen verdeckten SCHWARZMARKT Stapel bilden.

**Der SCHWARZMARKT-Stapel ...** ... darf nur aus Königreichkarten bestehen, die nicht im Spiel sind, sich also nicht im Vorrat befinden. Er muss mindestens 15 Karten umfassen.

Ihr einigt euch darauf, welche Königreichkarten ihr im SCHWARZMARKT-Stapel haben wollt. Das können auch mehr als 15 Karten sein, ja sogar alle (nicht verwendeten) König-reichkarten dürfen im SCHWARZMARKT-Stapel vorkommen.

Dann kommt von jeder ausgewählten Königreichkarte eine Karte in den SCHWARZMARKT-Stapel. Alle Spieler dürfen sich noch mal die Karten im Stapel anschauen. Danach wird der SCHWARZMARKT-Stapel gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Vorrat bereitgelegt. Dieser Stapel gehört nicht zum Vorrat.

**Der SCHWARZMARKT-Kauf:** Er findet in der Aktionsphase statt, d. h. schon vor der eigentlichen Kaufphase. Zunächst deckt der Spieler die obersten drei Karten des SCHWARZMARKT-Stapels auf. Dann darf er beliebig viele Geldkarten ausspielen und eine der drei aufgedeckten Karten kaufen, wenn das Geld (ausgespielte Geldkarten und Geldwerte auf Aktionskarten) dazu reicht. Er darf auch darauf verzichten, eine der aufgedeckten Karten zu kaufen. Nicht gekaufte Karten werden in beliebiger Reihenfolge zurück unter den SCHWARZMARKT-Stapel gelegt. Die ausgespielten Geldkarten bleiben zunächst offen liegen. Nicht verwendetes Geld, Geldwerte und Münzen darf der Spieler noch in der Kaufphase seines Zuges nutzen.

## EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

EDITION I  
DAS BASISSPIEL

**Erstes Spiel:**  
Burggraben, Dorf, Holzfäller, Keller, Markt, Miliz, Mine, Schmiede, Umbau, Werkstatt

**Großes Geld:**  
Abenteurer, Bürokrat, Festmahl, Geldverleiher, Kanzler, Kapelle, Laboratorium, Mark, Mine, Thronsaal

**Interaktion:**  
Bibliothek, Burggraben, Bürokrat, Dieb, Dorf, Jahrmakt, Kanzler, Miliz, Ratsversammlung, Spion

**Im Wandel:**  
Dieb, Dorf, Festmahl, Gärten, Hexe, Holzfäller, Kapelle, Keller, Laboratorium, Werkstatt

**Dorfplatz:**  
Bibliothek, Bürokrat, Dorf, Holzfäller, Jahrmakt, Keller, Markt, Schmiede, Thronsaal, Umbau



## C Edition II - Das Basisspiel

### 2 BURGGRABEN

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Spielt ein anderer Spieler eine Angriffskarte (mit der Aufschrift **AKTION-ANGRIFF**), darfst du den **BURGGRABEN** aus deiner Hand vorzeigen, **bevor** der Spieler die Anweisung(en) der Angriffskarte ausführt. In diesem Fall bist **du** davon nicht betroffen, d.h. du musst bei der **HEXE** keine Fluchkarte nehmen usw. Haben mehrere Spieler einen **BURGGRABEN** auf der Hand, dürfen diese auch eingesetzt und vorgezeigt werden. Danach nehmen die Spieler ihre Karte zurück auf die Hand. Der Spieler, der den Angriff gespielt hat, muss unabhängig davon, ob ein oder mehrere **BURGGRABEN** gezeigt wurden, die weiteren Anweisungen seiner Aktionskarte ausführen.

Der **BURGGRABEN** darf auch in der eigenen Aktionsphase gespielt werden – dann ziehst du 2 Karten nach.

### 2 KAPELLE

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Die ausgespielte **KAPELLE** selbst darf nicht entsorgt werden, da sie sich nicht mehr auf der Hand befindet. Weitere **KAPELLEN** auf der Hand dürfen entsorgt werden.

### 2 KELLER

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Der ausgespielte **KELLER** selbst darf nicht abgelegt werden, da er sich nicht mehr in deiner Hand befindet. Sage an, wie viele Karten du ablegst und lege diese auf deinen Ablagestapel. Danach ziehst du die gleiche Anzahl Karten vom Nachziehstapel. Sollte während dieses Vorgangs der Nachziehstapel aufgebraucht werden, wird dein Ablagestapel zusammen mit den soeben abgelegten Karten gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

### 3 DORF

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Spielst du mehrere **DÖRFER** hintereinander, zählst du am besten laut mit, wie viele Aktionen du noch ausspielen darfst, damit du den Überblick behältst.

### 3 HÄNDLERIN

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Du ziehst 1 Karte und erhältst +1 Aktion. Wenn du in diesem Zug vor dem Ausspielen dieser **HÄNDLERIN** noch kein Silber ausgespielt hast, erhältst du für das erste danach ausgespielte Silber +1. Für jedes weitere ausgespielte Silber erhältst du keinen zusätzlichen Bonus. Hast du mehrere **HÄNDLERINNEN** ausgespielt, erhältst du pro **HÄNDLERIN** +1.

### 3 VASALL

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Ist die aufgedeckte Karte eine Aktionskarte (auch ggf. kombinierte), **darfst** du sie sofort ausspielen. Wenn du sie ausspielst, legst du sie in deinen Spielbereich und führst sofort die Anweisungen darauf aus. Dafür benötigst du keine zusätzliche Aktion. Das Ausspielen der Aktionskarte verbraucht auch keine freie oder zusätzliche Aktion, die du durch das Ausspielen anderer Karten bereits gesammelt hast.

**3** VORBOTIN

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Du ziehst 1 Karte und erhältst + 1 Aktion. Schau dir deinen Ablagestapel an. Du **darfst** eine Karte daraus auswählen und oben auf deinen Nachziehstapel legen. Die restlichen Karten (oder alle) legst du in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Ablagestapel. Ist dein Ablagestapel leer, passiert nichts.

**3** WERKSTATT

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Nimm dir eine Karte aus dem Vorrat und lege diese sofort auf deinen Ablagestapel. Du kannst weder Geldkarten noch zusätzlich über Aktionskarten erhaltenes Geld oder Münzen (bei Erweiterungen mit Münzen) einsetzen, um den angegebenen Betrag auf der Karte zu erhöhen.

**4** BÜROKRAT

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Ist dein Nachziehstapel aufgebraucht, wenn du diese Karte spielst, legst du die Silberkarte verdeckt ab. Sie bildet dann deinen Nachziehstapel. Das Gleiche gilt für alle Mitspieler, die eine Punktekarte verdeckt auf den eigenen Nachziehstapel legen müssen.

**4** GÄRTEN

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Diese Karte ist die einzige Punktekarte unter den Königreichskarten. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung des Spiels erhält der Spieler, der diese Karte in seinem Kartensatz (Nachziehstapel, Handkarten und Ablagestapel) hat, für jeweils 10 Karten einen Siegpunkt. Es wird immer abgerundet, d. h. 39 Karten ergeben 3 Siegpunkte, ebenso wie 31 Karten 3 Siegpunkte ergeben. Wer mehrere **GÄRTEN** besitzt, erhält für jeden **GÄRTEN** die entsprechende Anzahl an Siegpunkten.

**4** GELDVERLEIHER

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

**Errata:** Der Kartentext ist falsch, es sollte „Du **darfst** ein Kupfer aus der Hand entsorgen. Wenn du das tust: + **3**“ heißen.  
 Wer kein Kupfer auf der Hand hat oder keines entsorgen will, erhält kein zusätzliches Geld für die Kaufphase.

**4** MILIZ

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Deine Mitspieler müssen Karten aus ihrer Hand ablegen, bis sie nur noch 3 Karten auf der Hand haben. Spieler, die zum Zeitpunkt des Angriffs bereits 3 oder weniger Karten auf der Hand haben, müssen keine weiteren Karten ablegen.

## 4 SCHMIEDE

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Du musst 3 Karten vom Nachziehlstapel ziehen und auf die Hand nehmen.

## 4 THRONSAAL

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

**Errata:** Der Kartentext ist falsch, es sollte „Du darfst eine beliebige Aktionskarte aus der Hand zweimal ausspielen.“ heißen.  
 Spiele den **THRONSAAL** aus, spiele die ausgewählte Aktionskarte aus, führe die Anweisungen vollständig aus und führe sie dann noch einmal vollständig aus (**nimm sie dazwischen NICHT wieder auf die Hand**). Die Aktionskarte muss beim zweiten Mal nicht mehr im Spiel sein (z.B. weil sie sich selbst entsorgt hat); du führst ihre Abweisungen dann trotzdem so vollständig wie möglich aus. Für das doppelte Ausspielen dieser Aktionskarte muss der Spieler keine zusätzlichen Aktionen (+1 Aktion) zur Verfügung haben – sie ist sozusagen „kostenlos“. Legst du zwei **THRONSAAL**-Karten aus, darfst du zuerst eine Aktion doppelt ausführen und dann eine andere Aktion ebenfalls doppelt ausführen. Du darfst aber nicht ein und dieselbe Aktion viermal ausführen. Erlaubt die doppelt ausgespielte Karte +1 Aktion (z. B. der **MARKT**), hast du nach der vollständigen Ausführung des **THRONSAALS** zwei weitere Aktionen zur Verfügung. Hättest du zwei **MARKT**-Karten regelmäßig hintereinander ausgespielt, bliebe dir nur noch eine zusätzliche Aktion zur Verfügung, da das Ausspielen der zweiten Marktkarte schon die zusätzliche Aktion der ersten Karte aufgebraucht hätte. Beim **THRONSAAL** ist es besonders wichtig, laut die verbleibende Anzahl an Aktionen mitzuzählen. Du darfst keine weitere Aktion ausspielen, bevor der **THRONSAAL** komplett abgearbeitet ist.

## 4 UMBAU

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Der ausgespielte **UMBAU** selbst darf nicht entsorgt werden, da er sich nicht mehr in deiner Hand befindet. Weitere **UMBAU**-Karten in deiner Hand dürfen entsorgt werden. Wenn du keine Karte zum Entsorgen auf der Hand hast, darfst du dir auch keine neue Karte nehmen. Die neue Karte darf maximal bis zu **5** mehr als die entsorgte Karte kosten. Der Betrag darf weder durch weitere Geldkarten, Münzen oder zusätzliches Geld von anderen Aktionskarten erhöht werden. Die neue Karte kann die gleiche Karte sein wie die, die du entsorgt hast. Lege die neue Karte auf deinen Ablagestapel.

## 4 WILDDIEBIN

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Du ziehst 1 Karte, erhältst +1 Aktion und +**5**. Dann schaust du, wie viele Vorratsstapel (Fluch-, Geld-, Punkte- und Aktionskarten) bereits leer sind. Ist kein Stapel leer, musst du keine Handkarten ablegen. Ist ein Stapel leer, legst du 1 Handkarte ab usw. Wenn du nicht so viele Karten auf der Hand hast, wie Vorratsstapel leer sind, legst du so viele Karten ab, wie du kannst.

## 5 BANDITIN

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Zuerst nimmst du ein Gold vom Vorrat und legst es auf deinen Ablagestapel. Dann deckt jeder Mitspieler – beginnend bei deinem linken Mitspieler – die obersten zwei Karten seines Nachziehlstapels auf. Deckt ein Spieler zwei Geldkarten (auch ggf. kombinierte) außer Kupfer auf, muss er **eine** davon entsorgen. Dabei darf er selbst entscheiden, welche Geldkarte er entsorgt. Die andere Geldkarte wird – genauso wie alle anderen Karten – abgelegt. Deckt ein Spieler eine Geldkarte außer Kupfer sowie eine andere Karte (z. B. ein Kupfer oder eine beliebige Aktionskarte) auf, wird diese Geldkarte entsorgt. Die andere aufgedeckte Karte wird abgelegt.

## 5 BIBLIOTHEK

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Aktionskarten darfst du zur Seite legen, sobald du sie ziehst, musst dies aber nicht tun. Hast du bereits 7 oder mehr Karten auf der Hand, wenn du die **BIBLIOTHEK** ausspielt, ziehst du keine Karten nach. Wenn dein Nachziehlstapel während des Ziehens aufgebraucht ist, mischst du den Ablagestapel, mischst aber die zur Seite gelegten Aktionskarten nicht mit ein. Diese werden erst auf den Ablagestapel gelegt, sobald du das Ziehen beendet hast. Sollten die Karten nicht reichen, ziehst du nur so viele Karten wie möglich.

5 HEXE

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Wenn du die **HEXE** spielst und nicht mehr genügend Fluchkarten vorrätig sind, werden diese im Uhrzeigersinn (beginnend mit deinem linken Nachbarn) verteilt. Die Mitspieler legen die Fluchkarten sofort auf ihren Ablagestapel. Du ziehst immer 2 Karten von deinem Nachziehstapel, auch wenn keine Fluchkarten mehr im Vorrat sind.

5 JAHRMARKT

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Spielst du mehrere **JAHRMÄRKTE** hintereinander, zählst du am besten laut mit, wie viele Aktionen du noch ausspielen darfst, damit du den Überblick behältst.

5 LABORATORIUM

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Du **musst** zuerst zwei Karten vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Dann **darfst** du eine weitere Aktionskarte ausspielen.

5 MARKT

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Du musst eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Du **darfst** in der Aktionsphase eine weitere Aktionskarte ausspielen. Du **darfst** in der Kaufphase einen zusätzlichen Kauf tätigen und hast dafür ein zusätzliches Geld zur Verfügung.

5 MINE

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

**Errata:** Der Kartentext ist falsch, es sollte „Du **darfst** eine beliebige Geldkarte aus der Hand entsorgen. Nimm eine Geldkarte vom Vorrat auf die Hand, die bis zu 5 mehr kostet.“ heißen.  
 Normalerweise entsorgst du ein Kupfer und nimmst dir dafür ein Silber, oder du entsorgst ein Silber und nimmst dir ein Gold. Du kannst dir aber auch eine gleichwertige oder billigere Karte nehmen. Die neue Karte nimmst du sofort auf die Hand und darfst sie noch während deines Zuges einsetzen. Wer keine Geldkarte zum Entsorgen hat oder keine entsorgen will, darf keine Geldkarte nehmen.

5 RATSVERSAMMLUNG

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Jeder Mitspieler **musst** eine Karte von seinem Nachziehstapel auf die Hand nehmen.

## 5 TORWÄCHTERIN

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Du ziehst 1 Karte und erhältst + 1 Aktion. Dann siehst du dir die obersten 2 Karten deines Nachziehstapels an. Du kannst beide Karten entsorgen, beide Karten ablegen oder sie in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Nachziehstapel legen. Du kannst aber auch eine entsorgen und eine ablegen, oder eine entsorgen und die andere zurück auf den Nachziehstapel legen, oder eine ablegen und die andere zurücklegen.

## 6 TÖPFEREI

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

Nimm eine Karte vom Vorrat, die zu diesem Zeitpunkt maximal 5 kostet. Du darfst kein zusätzliches 5 einsetzen, um dir eine teurere Karte zu nehmen. Außer 5 darf die Karte keine zusätzlichen Kosten enthalten.  
 Du darfst dir zum Beispiel keine Karte mit 5 (aus Alchemie) oder 5 (aus Empires) in den Kosten nehmen. Die genannte Karte nimmst du direkt auf die Hand. Anschließend legst du eine beliebige Handkarte (das kann die gerade genannte oder eine andere sein) oben auf deinen Nachziehstapel.

## EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

EDITION II  
DAS BASISSPIEL

**Erstes Spiel:**  
 Burggraben, Dorf, Händlerin, Keller, Markt, Milz, Mine, Schmiede, Umbau, Werkstatt  
**Verzerrte Größen:**  
 Bandit, Bürokrat, Gärtner, Hexe, Jahrmart, Kapelle, Thronsaal, Töpferei, Torwächterin, Werkstatt  
**Schleichweg:**  
 Bürokrat, Dorf, Geldverleiher, Laboratorium, Jahrmart, Ratsversammlung, Töpferei, Torwächterin, Vasall, Vorboin  
**Kunststück:**  
 Bibliothek, Gärten, Jahrmart, Keller, Milz, Ratsversammlung, Schmiede, Thronsaal, Vorboin, Wilddiebin  
**Verbesserungen:**  
 Burggraben, Geldverleiher, Händlerin, Hexe, Keller, Markt, Mine, Töpferei, Umbau, Wilddiebin  
**Silber & Gold:**  
 Bandit, Bürokrat, Geldverleiher, Händlerin, Kapelle, Laboratorium, Mine, Thronsaal, Vasall, Vorboin

## D Edition I - Die Intrige

### 2 BURGHOF

EDITION I  
DIE INTRIGE

Du ziehst 3 Karten von deinem Nachziehstapel und nimmst sie auf die Hand. Dann wählst du eine beliebige Karte aus deiner Hand und legst sie verdeckt auf den Nachziehstapel.

### 2 GEHEIMKAMMER

EDITION I  
DIE INTRIGE

Wenn du diese Karte in deiner eigenen Aktionsphase ausspiest, legst du eine beliebige Anzahl Karten (auch 0 Karten) aus deiner Hand ab. **Danach** erhältst du +1 pro abgelegte Karte.

Spielt ein anderer Spieler eine Angriffskarte aus, darfst du diese Karte vorzeigen, wenn du sie in diesem Moment auf der Hand hast, auch wenn dich der Angriff nicht betrifft. Wenn du das tust, ziehst du zuerst 2 Karten nach und legst dann 2 beliebige Karten aus deiner Hand verdeckt zurück auf den Nachziehstapel. Du darfst auch die **GEHEIMKAMMER** selbst auf den Nachziehstapel legen, da sich die Karte auch nach dem Vorzeigen auf deiner Hand befindet. Du darfst pro Angriff so viele Reaktionskarten vorzeigen, wie du möchtest. So kannst du zum Beispiel zuerst die **GEHEIMKAMMER** abwickeln und danach einen **BURGGRABEN** vorzeigen, um den Angriff abzuwehren. Die **GEHEIMKAMMER** selbst wehrt einen Angriff nicht ab.

### 2 HANDLANGER

EDITION I  
DIE INTRIGE

Du darfst von den vier Anweisungen der Karte **genau 2** auswählen und diese für deinen Zug nutzen. Du musst zwei verschiedene Anweisungen wählen und darfst nicht z. B. zwei Karten ziehen oder 2 zusätzliche Käufe tätigen. Du musst dich sofort entscheiden, welche zwei Anweisungen du nutzen möchtest. Du darfst nicht eine Karte nachziehen und dich erst dann entscheiden, welche zweite Anweisung du ausführen möchtest.

### 3 ARMENVIERTEL

EDITION I  
DIE INTRIGE

Du darfst in deiner Aktionsphase zwei zusätzliche Aktionen ausführen. Zeige deine Kartenhand vor. Wenn du keine Aktionskarte (oder Aktions-/Punktkarte) auf der Hand hast, ziehst du zwei Karten nach. Sollten sich darunter Aktionskarten befinden, darfst du diese auch gleich nutzen.

### 3 GROSSE HALLE

EDITION I  
DIE INTRIGE

Diese Karte ist eine kombinierte Aktions- und Punktkarte. Sie kann in der Aktionsphase eingesetzt werden und bringt **zusätzlich** bei Spielende 1 Siegpunkt. Wenn du diese Karte ausspiest, ziehst du eine Karte und darfst eine zusätzliche Aktion ausspielen.

### 3 MASKERADE

EDITION I  
DIE INTRIGE

Ziehe zwei Karten. Anschließend wählen alle Spieler (einschließlich dir selbst) eine beliebige Karte aus ihrer Hand und legen sie verdeckt neben ihrem linken Nachbarn ab. Wenn alle Karten verteilt sind, nimmt jeder Spieler die erhaltene Karte auf die Hand. Da die **MASKERADE** keine Angriffskarte ist, dürfen die anderen Spieler keine Reaktionskarten vorzeigen. Danach darfst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen.

### 3 TRICKSER

EDITION I  
DIE INTRIGE

Alle Mitspieler müssen die oberste Karte ihres Nachziehistapels aufdecken und diese entsorgen. Du wählst für jeden Mitspieler jeweils eine Karte aus dem Vorrat, die genauso viel kostet, wie die entsorgte Karte und gibst sie dem Mitspieler. Dieser legt die neue Karte auf seinen Ablagestapel. Befindet sich keine Karte mit den gleichen Kosten im Vorrat, muss der Mitspieler seine Karte trotzdem entsorgen, erhält dafür aber keine neue Karte. Du darfst dem Mitspieler auch eine gleiche Karte wie die, die er entsorgt hat, zurückgeben.

### 3 VERWALTER

EDITION I  
DIE INTRIGE

Du wählst von den drei Anweisungen der Karte **genau 1** aus und führst diese dann komplett aus. Wenn du dich entscheidest, zwei Karten zu entsorgen, du aber nur eine Karte auf der Hand hast, musst du diese entsorgen.

### 3 WUNSCHBRUNNEN

EDITION I  
DIE INTRIGE

Zuerst ziehst du eine Karte. Du darfst in der Aktionsphase eine zusätzliche Aktion ausführen. Nenne eine Karte (z.B. **KUPFER**) und decke die oberste Karte deines Nachziehistapels auf. Handelt es sich dabei um die von dir genannte Karte, nimmst du sie auf die Hand. Ansonsten legst du sie zurück auf den Nachziehistapel.

### 4 BARON

EDITION I  
DIE INTRIGE

Du **darfst** ein Anwesen (sofern du gerade eins auf der Hand hast) ablegen und erhältst dafür +2 für die Kaufphase. Wenn du das nicht tun kannst (weil du kein Anwesen auf der Hand hast) oder willst, musst du dir ein Anwesen nehmen, solange noch welche im Vorrat sind.

### 4 BERGWERK

EDITION I  
DIE INTRIGE

Du ziehst zuerst eine Karte nach und **darfst** dann diese Karte entsorgen, bevor du ggf. weitere Aktionen ausspielt. Du erhältst dafür +2. Wenn du das **BERGWERK** auf einen **THRONSAAL** spielst, erhältst du den Bonus für das Entsorgen nur einmal, da du die Karte nur einmal entsorgen kannst. Die anderen Anweisungen (+1 Karte sowie +2 Aktionen) werden durch den **THRONSAAL** dagegen verdoppelt.

### 4 BRÜCKE

EDITION I  
DIE INTRIGE

Die Kosten aller Karten (auch Handkarten, Karten aus den Nachzieh- und Ablagestapeln) werden in diesem Spielzug für alle Beläge um 2 reduziert (nicht aber unter 0). Dieser Effekt ist kumulativ, d. h. die Kosten pro Karte können durch das Ausspielen bestimmter Karten (z. B. den **THRONSAAL**) auch um 2 oder mehr reduziert werden.



4 EISENHÜTTE

EDITION I  
DIE INTRIGE

Du nimmst dir eine beliebige Karte vom Vorrat, die maximal 4 kostet. Durch das Ausspielen bestimmter Aktionskarten (z. B. die **BRÜCKE**) können die Kosten der Karten reduziert werden.  
 Je nachdem, ob du dich für eine Aktions-, Geld- oder Punktekarte entschieden hast, erhältst du einen anderen Bonus. Solltest du dich für eine kombinierte Karte entscheiden, erhältst du die Boni beider Kartentypen.

4 KUPFERSCHMIED

EDITION I  
DIE INTRIGE

Mit dieser Karte erhöhst du den Wert aller in diesem Zug gespielten **KUPFER** um +1. Der Effekt ist kumulativ, d. h. durch das Ausspielen anderer Aktionskarten (z. B. den **THRONSAL** oder einen weiteren **KUPFERSCHMIED**) kann der Wert weiter erhöht werden.

4 SPÄHER

EDITION I  
DIE INTRIGE

Sollten für das Aufdecken der vier Karten nicht genügend Karten im Nachziehstapel sein, ziehst du zunächst die restlichen Karten und mischst dann deinen Ablagestapel neu, ohne die bereits aufgedeckten Karten mit einzumischen. Sollten auch dann nicht genügend Karten zur Verfügung stehen, ziehst du nur so viele Karten wie möglich. Du musst alle Punktekarten auf die Hand nehmen, die restlichen Karten legst du in beliebiger Reihenfolge auf den Nachziehstapel. Diese musst du deinen Mitspielern nicht zeigen. Kombinierte Aktions-/Punktekarten sind auch Punktekarten.

4 VERSCHWÖRER

EDITION I  
DIE INTRIGE

Wenn du zu dem Zeitpunkt an dem du den **VERSCHWÖRER** spielst, bereits mindestens 3 Aktionskarten (inklusive diesem **VERSCHWÖRER**) ausgespielt hast, erhältst du den Bonus. Wenn du erst im weiteren Verlauf deiner Aktionsphase diese Bedingung erfüllst, erhältst du den Bonus nicht. Aktionskarten, die z. B. durch den **THRONSAL** doppelt ausgespielt werden dürfen, gelten als 2 ausgespielte Karten.

5 ANBAU

EDITION I  
DIE INTRIGE

Nachdem du dir eine Karte genommen und eine zusätzliche Aktion erhalten hast, musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen sofern du noch Handkarten hast. Du nimmst dir dafür eine Karte vom Vorrat, die **genau 1** mehr kostet als die entsorgte Karte. Wenn keine solche Karte vorhanden ist, musst du zwar eine Karte entsorgen, erhältst aber keine Karte vom Vorrat.

5 HANDELSPOSTEN

EDITION I  
DIE INTRIGE

Wenn du nur eine Karte auf der Hand hast, musst du sie entsorgen, erhältst dafür aber kein Silber. Wenn du zwei oder mehr Karten auf der Hand hast, musst du genau zwei Karten entsorgen und nimmst dir dafür ein Silber direkt auf die Hand. Sollte kein Silber mehr im Vorrat sein, musst du die Karten trotzdem entsorgen, erhältst aber kein Silber.





EDITION I  
DIE INTRIGE

Diese Karte ist die einzige reine Punktekarte unter den Königreichskarten. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei Spielende erhält der Spieler, der diese Karte in seinem Kartensatz (Nachziehstapel, Handkarten und Ablagestapel) hat, für jedes **HERZOGTUM** im Kartensatz 1 Siegpunkt. Wer mehrere **HERZÖGE** besitzt, erhält für jeden **HERZOG** die entsprechende Anzahl Siegpunkte.



EDITION I  
DIE INTRIGE

Jeder Mitspieler (beginnend bei deinem linken Nachbarn) muss entweder zwei Karten ablegen oder einen **FLUCH** vom Stapel nehmen. Ein Spieler kann sich entscheiden, die Karten abzulegen, auch wenn er nur eine oder gar keine Karte auf der Hand hat. Er legt dann nur so viele Karten ab, wie er kann. Er kann sich auch entscheiden, einen **FLUCH** zu nehmen, wenn es keine **FLÜCHE** mehr im Vorrat gibt.



EDITION I  
DIE INTRIGE

Du entscheidest dich für eine der beiden Optionen: Entweder erhältst du +2 in diesem Zug oder du legst alle deine Handkarten ab und ziehst vier neue Karten nach. Wenn du die zweite Option wählst, müssen außerdem alle Mitspieler, die fünf oder mehr Karten auf der Hand haben (alle anderen sind nicht betroffen), diese ablegen und ebenfalls vier Karten nachziehen. Jeder Spieler (auch wenn er von dem Angriff nicht betroffen ist) kann eine oder mehrere Reaktionskarten vorzeigen, wenn du den **LAKAIEN** spielst.



EDITION I  
DIE INTRIGE

Jeder Mitspieler (beginnend bei deinem linken Nachbarn) muss solange Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken, bis er eine Karte aufdeckt, die mindestens **3** kostet (**Achtung:** Die Kosten einer Karte können durch die **BRÜCKE** verringert werden). Er muss diese Karte sofort entsorgen und darf sich dafür eine Karte aus dem Vorrat nehmen, die mindestens **2** weniger kostet. Die restlichen aufgedeckten Karten werden abgelegt. Sollte im gesamten restlichen Nachziehstapel keine Karte mit passendem Wert vorhanden sein, wird der Ablagestapel ohne die bereits aufgedeckten Karten gemischt und zum neuen Nachziehstapel. Sollte dann immer noch keine passende Karte zu finden sein, legt der Spieler alle Karten ab und nichts passiert.



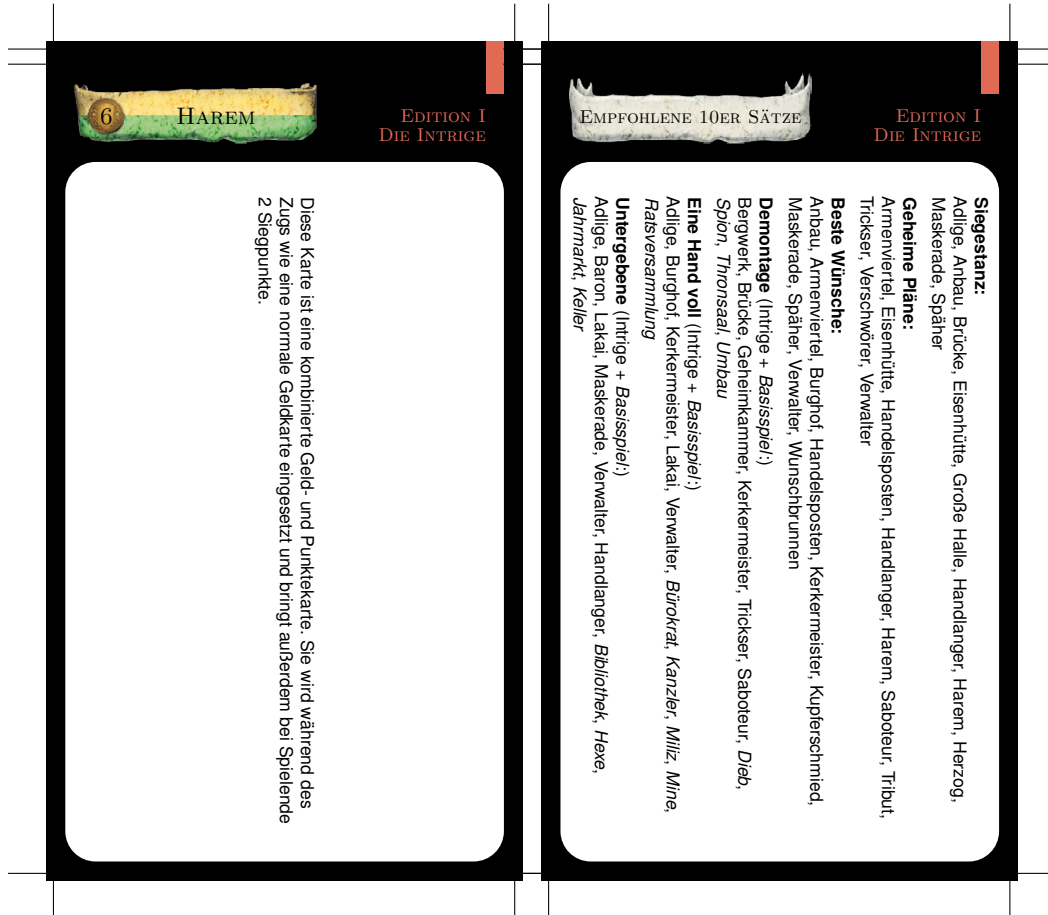
EDITION I  
DIE INTRIGE

Dein linker Mitspieler muss die obersten beiden Karten seines Nachziehstapels aufdecken und ablegen. Da der **TRIBUT** keine Angriffskarte ist, kann sich der Mitspieler nicht gegen diese Anweisung wehren. Der Spieler, der ein **TRIBUT** ausgespielt hat, erhält für die erste Karte den genannten Bonus. Für die zweite Karte erhält der Spieler nur dann ein weiteres Mal den Bonus, wenn nicht die gleiche Karte wie zuvor aufgedeckt wurde. Kombinierte Karten bringen dem Spieler auch doppelte Boni.



EDITION I  
DIE INTRIGE

Diese Karte ist eine kombinierte Aktions- und Punktekarte. Sie kann in der Aktionsphase eingesetzt werden und bringt außerdem bei Spielende 2 Siegpunkte. Wenn du diese Karte ausspielst, musst du dich entscheiden, ob du entweder 3 Karten ziehst oder 2 weitere Aktionen ausspielen willst. Du darfst die Anweisungen aber nicht mischen oder aufteilen. Wenn du die Karte das nächste Mal auf der Hand hast und ausspielst, darfst du natürlich eine andere Wahl treffen.



## E Edition II - Die Intrige



EDITION II  
DIE INTRIGE

Diese Karte ist **zugleich** eine Aktions- und eine Punktekarte. Wenn du sie ausspiest, kannst du wählen, 3 Karten nachzuziehen **oder** 2 zusätzliche Aktionen zu erhalten. Die beiden Anweisungen können jedoch nicht geteilt und gemischt werden. Bei Spielende sind die Adligen 2 Punkte wert. Im Spiel zu 3 und zu 4 werden 12 Karten verwendet, im Spiel zu 2 werden 8 Karten verwendet.



EDITION II  
DIE INTRIGE

Du ziehst zuerst eine Karte. Danach **musst** du eine Karte aus deiner Hand entsorgen und dann eine Karte nehmen, die genau 1 Geld mehr kostet als die entsorgte Karte. Ist keine solche Karte im Vorrat, erhältst du keine Karte, **musst** jedoch trotzdem eine entsorgen. Wenn du keine Karte zum Entsorgen hast, entsorgst du keine und nimmst dir keine Karte.



EDITION II  
DIE INTRIGE

Du erhältst 2 zusätzliche Aktionen. Dann **musst** du deine Kartenhand vorzeigen. Wenn du keine Aktionskarten auf der Hand hast (auch kombinierte Aktions-/Punktekarten sind Aktionskarten), **musst** du 2 Karten nachziehen. Sollte die erste der gezogenen Karten eine Aktionskarte sein, ziehst du trotzdem eine zweite Karte.



EDITION II  
DIE INTRIGE

Entsorge zuerst eine Karte aus deiner Hand. Dann nimmst du dir eine Karte vom Vorrat, die maximal 2 mehr kostet als die entsorgte Karte. Eine Karte kostet nur dann maximal 2 mehr, wenn die restlichen Kosten (z. B. TRANK aus Empires oder SCHULDEN aus Alchemie) gleich oder niedriger sind. Wenn die genommene Karte eine Aktions- und/oder Geldkarte ist, legst du die Karte oben auf deinen Nachziehstapel. Ansonsten legst du die Karte auf den Ablagestapel. Ist die genommene Karte eine Punktekarte, nimmt sich jeder Mitspieler – beginnend bei deinem linken Mitspieler – einen Fluch. Ist die genommene Karte eine Punktekarte sowie eine Aktions- oder Geldkarte (z. B. MÜHLE), legst du die Karte oben auf deinen Nachziehstapel und jeder Mitspieler muss sich einen Fluch nehmen.



EDITION II  
DIE INTRIGE

Du **musst** kein Anwesen ablegen, auch wenn du eines auf der Hand hast. Wenn du jedoch keines ablegst, **musst** du dir ein Anwesen nehmen, so lange noch welche im Vorrat sind. Du kannst nicht nur den +1 Kauf nutzen und die übrigen Anweisungen ignorieren.



EDITION II  
DIE INTRIGE

Du ziehst immer eine Karte nach und erhältst 2 zusätzliche Aktionen. Dann **musst** du entscheiden, ob du das Bergwerk entsorgst, bevor du weitere Aktionen ausspiest oder in die anderen Phasen übergehst. Wenn du das Bergwerk auf einen Thronsaal spielt, kannst du die Karte nur einmal entsorgen (d. h., du erhältst insgesamt +2 Karten, +4 Aktionen aber nur +2 Geld).

## 4 BRÜCKE

EDITION II  
DIE INTRIGE

Die Kosten sind für alle Belange um 1 Geld reduziert. Wenn du z. B. ein Bergwerk ausspielt, danach eine Brücke, dann eine Eisenhütte, könntest du dir für die Eisen- hütte ein Herzogtum nehmen (kostet durch die Brücke nur noch 4 Geld). Die Karten der Spieler (Handkarten, Nachziehstapel und Ablagestapel) sind auch betroffen. Der Effekt ist kumulativ. Wenn du die Brücke auf einen Thronsaal spielt, sind die Kosten der Karten für diesen Zug um 2 Geld reduziert. Die Kosten sinken niemals unter 0 Geld. Wenn du eine Brücke und dann einen Anbau ausspielt, kannst du ein Kupfer entsorgen (das immer noch 0 Geld kostet) und dir einen Handlanger dafür nehmen (kostet durch die Brücke nur noch 1 Geld).

## 2 BURGHOF

EDITION II  
DIE INTRIGE

Du ziehst 3 Karten und nimmst diese auf die Hand bevor du eine Karte auf den Nachziehstapel legst. Die Karte, die du auf den Nachziehstapel legst, muss keine der 3 gerade gezogenen Karten sein.

## 4 DIPLOMATIN

EDITION II  
DIE INTRIGE

Diese Karte ist eine Aktions- und Reaktionskarte. Wird sie als Aktion in der Aktionsphase ausgespielt, nimmst du 2 Karten. Hast du dann 5 oder weniger Karten auf der Hand, erhältst du außerdem + 2 Aktionen. Spielt ein Mitspieler eine Angriffskarte aus und du hast zu diesem Zeitpunkt 5 oder mehr Karten auf der Hand, darfst du diese Karte – bevor der ausgespielte Angriff ausgeführt wird – aus der Hand aufdecken. Wenn du das tust, nimmst du diese DIPLOMATIN wieder auf die Hand, ziehst 2 Karten und legst dann 3 Karten (auch möglich inklusive dieser DIPLOMATIN) ab. Hast du dann immer noch 5 oder mehr Karten sowie eine DIPLOMATIN auf der Hand, darfst du die DIPLOMATIN noch einmal aufdecken – und dies so oft wiederholen wie du möchtest und die Bedingung der 5 oder mehr Karten auf der Hand erfüllt ist. Erst dann wird der Angriff ausgeführt. Hast du mehrere Reaktionskarten auf der Hand, mit denen du auf das Ausspielen einer Angriffskarte reagieren kannst, darfst du diese nacheinander in beliebiger Reihenfolge aufdecken.

## 4 EISENHÜTTE

EDITION II  
DIE INTRIGE

Du nimmst dir eine Karte vom Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Je nach Kartentyp der genommenen Karte erhältst du einen Bonus. Nimmst du eine Karte mit kombiniertem Kartentyp, z. B. Große Halle erhältst du +1 Aktion (weil die Große Halle eine Aktionskarte ist) und +1 Karte (weil die Große Halle auch eine Punktekarte ist).

## 4 GEHEIMGANG

EDITION II  
DIE INTRIGE

Du ziehst 2 Karten und erhältst + 1 Aktion. Dann nimmst du eine beliebige Karte aus deiner Hand (auch ggf. eine, die du gerade gezogen hast) und legst sie an eine beliebige Stelle in deinen Nachziehstapel. Du darfst sie oben drauf, unten drunter oder irgendwo in die Mitte legen. Du darfst dabei die Karten deines Nachziehstapels zählen, aber nicht ansehen. Befinden sich keine Karten in deinem Nachziehstapel, wird die zurückgelegte Karte zur einzigen Karte in deinem Nachziehstapel.

## 5 HANDELSPOSTEN

EDITION II  
DIE INTRIGE

Wenn du 2 oder mehr Karten auf der Hand hast, **musst** du 2 Karten entsorgen und dir dafür ein Silber nehmen. Du nimmst das Silber direkt auf die Hand und kannst es auch in der Kaufphase verwenden. Wenn kein Silber mehr im Vorrat ist, erhältst du kein Silber, musst jedoch trotzdem 2 Karten entsorgen. Wenn du nur 1 Karte auf der Hand hast, **musst** du diese entsorgen, erhältst jedoch kein Silber. Wenn du keine Karte mehr auf der Hand hast, kannst du nichts entsorgen und erhältst auch kein Silber.

2 HANDLANGER

EDITION II  
DIE INTRIGE

Wähle 2 verschiedene Anweisungen. Du darfst nicht eine Anweisung zweimal wählen. Du musst zuerst beide Anweisungen auswählen und sie dann erst (in jeder möglichen Reihenfolge) ausführen. Du kannst nicht eine Karte nachziehen und dann erst die zweite Anweisung wählen.

6 HAREM

EDITION II  
DIE INTRIGE

Diese Karte ist zugleich eine Geld- und eine Punkt Karte. Du kannst sie in der Kaufphase spielen, genau wie ein Silber. Bei Spielende ist der Harem 2 Punkte wert. Im Spiel zu 3. und zu 4. werden 12 Karten verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten verwendet.

2 HERUMTREIBERIN

EDITION II  
DIE INTRIGE

Die Karte, die du entsorgst oder vom Müllstapel nimmst, muss den Typ AKTION beinhalten, d. h. sie kann auch eine kombinierte Aktionskarte (z. B. MUHLE) sein. Genommene Karten werden auf den Ablagestapel gelegt – es sei denn, auf der Karte steht etwas anderes. Wird eine Karte entsorgt, die einen speziellen Effekt beim Entsorgen hat, tritt dieser ein.

5 HERZOG

EDITION II  
DIE INTRIGE

Diese Karte hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei Spielende ist der Herzog 1 Punkt pro Herzogium in Handkarten, Nachziehstapel und Ablagestapel wert. Im Spiel zu 3. und zu 4. werden 12 Karten verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten verwendet.

5 HÖFLINGE

EDITION II  
DIE INTRIGE

Decke eine Karte aus deiner Hand auf. Zähle dann die Typen, denen diese Karte angehört – also AKTION, GELD, REAKTION, ANGRIFF, PUNKTE, FLUCH etc. Pro Typ, dem die Karte angehört, entscheidest du dich für eine der vier angegebenen Optionen. Dabei darfst du keine der Optionen doppelt auswählen. Wenn du zum Beispiel eine PATROUILLE (AKTION) aufdeckst, darfst du eine Option auswählen, deckst du einen KARAWANENWÄCHTER aus. Abenteuer (AKTION – DAUER – REAKTION) auf, darfst du 3 unterschiedliche Optionen wählen. Entscheidest du dich für das Gold, legst du dieses auf den Ablagestapel. Kannst du keine Handkarte aufdecken, erhältst du nichts.

5 KERKERMEISTER

EDITION II  
DIE INTRIGE

Jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler links vom Angreifer, muss sich eine der beiden Anweisungen wählen und diese dann ausführen. Ein Spieler kann wählen, 2 Karten abzuliegen, auch wenn er weniger als 2 Karten auf der Hand hat. Hat er nur eine Karte auf der Hand legt er diese ab. Hat er keine Karte mehr auf der Hand, muss er auch keine ablegen. Ein Spieler kann wählen einen Fluch zu nehmen, auch wenn keine Fluchkarten mehr im Vorrat sind. In diesem Fall nimmt er keinen Fluch. Fluchkarten nehmen die Spieler direkt auf die Hand.

5 LAKAI

EDITION II  
DIE INTRIGE

Zunächst entscheidest du dich für eine der beiden Anweisungen. Entweder erhältst du +2 virtuelles Geld **oder** du wählst die zweite Anweisung für den Angriff. In diesem Fall sind nur Spieler mit 5 oder mehr Karten auf der Hand betroffen. Wenn ein Spieler den Angriff mit einem Burggraben ab, darf er weder Karten nachziehen, noch muss er Karten ablegen. Ein Spieler kann auf den Angriff mit der Geheimkammer reagieren, auch wenn er weniger als 5 Karten auf der Hand hat. Anschließend hast du +1 Aktion, unabhängig davon, welche der beiden Anweisungen du gewählt hast.

3 MASKERADE

EDITION II  
DIE INTRIGE

Du ziehst zuerst 2 Karten. Dann wählen alle Spieler gleichzeitig eine Karte aus ihrer Hand und legen diese verdeckt zwischen sich und den Spieler zu ihrer Linken. Erst dann nehmen alle Spieler die Karten, die sie vom Spieler rechts bekommen haben auf. Die Spieler wählen also zuerst, welche Karte sie weiter geben, bevor sie sehen, welche Karte sie bekommen. Am Ende darfst nur du eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Die Maskerade ist kein Angriff. Die übrigen Spieler dürfen also keine Reaktionskarten aus ihrer Hand vorzeigen um sich zu schützen.

4 MÜHLE

EDITION II  
DIE INTRIGE

Diese Karte ist eine kombinierte Aktions- und Punktekarte. Als Punktekarte bringt sie beim Zählen der Punkte 1. Spielst du die MÜHLE als Aktionskarte aus, ziehst du 1 Karte und erhältst +1 Aktion. Du darfst 2 Karten aus deiner Hand ablegen. Wenn du das tust, erhältst du +2. Tust du das nicht (weil du zum Beispiel nicht genügend Karten auf der Hand hast), erhältst du nichts. Nur, wenn du nicht mehr als eine Karte auf der Hand hast, darfst du genau eine Karte ablegen, erhältst dafür aber kein GELD.

5 PATROUILLE

EDITION II  
DIE INTRIGE

Ziehe zuerst 3 Karten. Decke dann die obersten 4 Karten deines Nachziehtaples auf. So aufgedeckte Punktekarten (auch ggf. kombinierte) und Flüche nimmst du alle auf die Hand. Die restlichen Karten legst du in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Nachziehtapel.

3 TRICKSER

EDITION II  
DIE INTRIGE

Jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler links vom Angreifer, muss die oberste Karte von seinem Nachziehtapel aufdecken. Er muss diese Karte entsorgen und du wählst eine Karte aus dem Vorrat, die das gleiche kostet. Diese Karte nimmt sich der Spieler und legt sie bei sich ab. Ist im Vorrat keine Karte, mit den gleichen Kosten, erhält der Spieler nichts, muss jedoch die Karte trotzdem entsorgen. Entsorgt er z. B. ein Kupfer, kannst du einen Fluch auswählen, den er nehmen muss. Du kannst auch die selbe Karte wählen, die er entsorgt hat. Die gewählte Karte muss im Vorrat zur Verfügung stehen. Du kannst also keine Karte aus einem leeren Stapel oder vom Müll wählen. Sind keine Karten mehr im Vorrat, die genau so viel kosten, wie die entsorgte Karte, erhält der Spieler nichts. Deckt ein Spieler den Burggraben aus seiner Hand auf, muss er keine Karte vom Nachziehtapel aufdecken und entsorgen und erhält auch keine Karte.

4 VERSCHWÖRER

EDITION II  
DIE INTRIGE

Du überprüfst die Bedingung ob du +1 Karte und +1 Aktion erhältst wenn du den Verschwörer ausgespielt hast. Wenn die Bedingung später im Zug erfüllt wird, überprüfst du die Bedingung nicht rückwirkend. Wird eine Karte auf den Thronsaal gespielt, zählt der Thronsaal selbst als gespielte Aktionskarte und die darauf gespielte Aktionskarte zusätzlich zweimal als gespielte Aktionskarte. Wenn du z. B. den Verschwörer auf den Thronsaal spielst, ist der Thronsaal die erste Aktionskarte, der zuerst ausgespielte Verschwörer ist die zweite Aktionskarte (du erhältst also keine +1 Karte und keine +1 Aktion). Wenn du den Verschwörer zum zweiten mal ausspielt, hast du 3 Aktionskarten ausgespielt und erhältst +1 Karte und +1 Aktion.

### 3 VERWALTER

EDITION II  
DIE INTRIGE

Wenn du dich entscheidest, 2 Karten zu entsorgen und 2 oder mehr Karten auf der Hand hast, musst du genau 2 Karten entsorgen. Wenn du dich entscheidest, 2 Karten zu entsorgen, aber aber nur 1 Karte auf der Hand hast musst du diese Karte entsorgen. Du kannst die verschiedenen Anweisungen nicht mischen, du musst wählen: **entweder** +2 Karten **oder** +2 Geld **oder** 2 Karten entsorgen.

### 3 WUNSCHBRUNNEN

EDITION II  
DIE INTRIGE

Du ziehst zuerst eine Karte nach. Dann benennst du eine Karte (z. B. „Kupfer“, nicht „Geld“) und deckst die oberste Karte von deinem Nachziehstapel auf. Wenn es sich um die benannte Karte handelt, nimmst du sie auf die Hand. Wenn nicht, legst du sie zurück auf den Nachziehstapel.

### EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

EDITION II  
DIE INTRIGE

**Siegestanz:**  
Adlige, Austausch, Baron, Eisenhütte, Hatem, Herzog, Höflinge, Maskerade, Mühle, Patrouille  
**Verschönerung:**  
Bergwerk, Eisenhütte, Geheimgang, Handelsposten, Handlanger, Heruntreibern, Kerkermeister, Trickser, Verschwörer, Verwalter  
**Beste Wünsche:**  
Anbau, Armenvertei, Baron, Burghof, Diplomatin, Geheimgang, Herzog, Kerkermeister, Verschwörer, Wunschbrunnen



## F Erweiterung I - Seaside

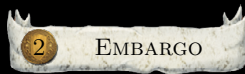


ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Wenn du dein erstes **EINGEBORENENDORF** nimmst oder kaufst, erhältst du ein Eingeborenen-Tableau und legst es vor dir ab.

Immer wenn du ein **EINGEBORENENDORF** ausspiest, wählst du genau eine der beiden Anweisungen und führst sie wenn möglich aus. Du darfst eine Anweisung auch wählen, wenn du sie nicht ausführen kannst. Karten, die du auf das Tableau legst, werden immer verdeckt abgelegt. Du darfst dir jederzeit die Karten auf deinem Tableau ansehen.

Die ausgespielte Aktionskarte **EINGEBORENENDORF** legst du in der Aufräumphase ab. Alle Karten auf dem Tableau gehören auch zum Kartensatz eines Spielers. Alle Karten auf den Tableaus werden bei Spielende mit berücksichtigt.



ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Wenn du das **EMBARGO** in deiner Aktionsphase ausspiest, musst du es entsorgen und einen Embargomarker auf einen beliebigen Vorratsstapel (Königreichskarten und Geldkarten sind erlaubt) legen. Um die +🗳️ in der Kaufphase nicht zu „vergessen“, empfehlen wir, das entsorgte **EMBARGO** zunächst separat neben den Müllstapel zu legen und erst in der Aufräumphase endgültig zu entsorgen.

Wenn du das **EMBARGO** auf einen **THRONSAAL** folgend ausspiest, legst du 2 Embargomarker. Du kannst sie auf denselben oder unterschiedliche Stapel legen. Wenn keine Embargomarker mehr vorhanden sind, benutze einen geeigneten Ersatz (z.B. echte Geldmünzen). Auf jeden Vorratsstapel dürfen beliebig viele Embargomarker gelegt werden.

Spieler, die Karten von einem Vorratsstapel mit einem oder mehreren Embargomarkern kaufen, müssen pro Marker eine Fluchkarte nehmen. Wer Karten von einem Stapel mit Embargomarker(n) auf eine andere Weise nimmt (z.B. durch den **SCHMUGGLER**), nimmt **keine** Fluchkarte. Wenn keine Fluchkarten mehr vorrätig sind, haben die Marker keinen Effekt.



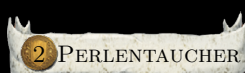
ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Der **HAFEN** ist eine Dauerkarte. Lege eine Handkarte verdeckt auf den **HAFEN**. Diese und der **HAFEN** werden in der Aufräumphase nicht abgelegt. Nimm zu Beginn deines nächsten Zuges die zur Seite gelegte Karte auf die Hand. Lege den **HAFEN** in der Aufräumphase ab.



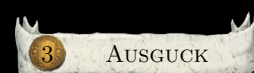
ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Der **LEUCHTTURM** ist eine Dauerkarte. Solange der **LEUCHTTURM** offen vor dir liegt (im Spielbereich oder darüber), bist du grundsätzlich nicht betroffen, wenn Mitspieler Angriffskarten ausspielen (sogar wenn du das möchtest). Selber ausgespielte Angriffskarten werden vom **LEUCHTTURM** nicht abgewehrt. Auf Angriffe von Mitspielern darfst du weiterhin zusätzlich Reaktionskarten ausspielen. Lege den **LEUCHTTURM** in der Aufräumphase des nächsten Zuges ab.



ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Zieh die unterste Karte des Nachziehnstapels so hervor, dass du die benachbarte Karte nicht sehen kannst. Schraue sie dir an und lege sie dann verdeckt oben auf den Nachziehnstapel **oder** zurück unter den Nachziehnstapel.



ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Stieh dir erst alle 3 Karten an, bevor du die Anweisungen ausführst. Solltest du weniger als 3 Karten im Nachziehnstapel haben, auch nachdem du ggf. den Ablagestapel gemischt hast, führst du die Anweisungen der Reihenfolge nach aus. Anweisungen, für die es keine Karten mehr im Stapel gibt, entfallen.



### 3 BOTSCHAFTER

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Wähle eine beliebige Handkarte und zeige sie deinen Mitspielern. Du darfst dann bis zu 2 dieser Karten von deiner Hand zurück in den Vorrat legen. Jeder Mitspieler nimmt sich anschließend eine solche Karte aus dem Vorrat (reihum im Uhrzeigersinn, beginnend beim linken Mitspieler). Der ausgespielte Botschafter kann nicht in den Vorrat zurückgelegt werden.

### 3 FISCHERDORF

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Das **FISCHERDORF** ist eine Dauerkarte. Du darfst 2 weitere Aktionen ausführen und erhältst für die Kaufphase +1. In deinem nächsten Zug darfst du eine weitere Aktion ausführen und erhältst für die Kaufphase +1.

### 3 LAGERHAUS

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Ziele 3 Karten und spiele dann eine Aktionskarte. Danach legst du 3 Handkarten ab. Wenn du weniger als 3 Karten auf der Hand hast, legst du alle Handkarten ab.

### 3 SCHMUGGLER

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Hat der rechts von dir sitzende Mitspieler in seinem letzten Zug eine Karte mit Kosten von 6 oder weniger genommen, gekauft oder auf andere Art erhalten, nimmst du dir eine gleiche Karte vom Vorrat. Hat der Spieler mehrere Karten genommen, darfst du wählen, welche du nimmst. Da der **SCHMUGGLER** keine Angriffskarte ist, dürfen keine Reaktionskarten ausgespielt werden.

### 4 BEUTELSCHNEIDER

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Alle Mitspieler müssen eine Kupferkarte aus der Hand ablegen. Da der Beutelschneider eine Angriffskarte ist, dürfen die Mitspieler mit einer Reaktionskarte auf diesen Angriff reagieren.

### 4 INSEL

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Die **INSEL** ist eine kombinierte Aktions- und Punktekarte. Sie kann in der Aktionsphase eingesetzt werden und bringt zusätzlich bei Spielende 2 Punkte. Wenn du deine erste **INSEL** nimmst oder kaufst, erhältst du ein Insel-Tableau und legst es vor dir ab.  
 Immer wenn du eine **INSEL** ausspielt, legst du die ausgespielte **INSEL** und eine beliebige Handkarte offen auf dein Insel-Tableau. Dort verbleiben sie bis zum Spielende. Wenn du mindestens eine Karte auf der Hand hast, musst du eine Handkarte auf dein Insel-Tableau legen. Wenn du keine Karte auf der Hand hast, nachdem du die **INSEL** ausgespielt hast, legst du nur die **INSEL** auf das Tableau.  
 Bei Spielende nimmst du alle Karten vom Insel-Tableau zu deinen Karten.

## 4 KARAWANE

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Die **KARAWANE** ist eine Dauerkarte. Sie wird in der Aufräumphase nicht abgelegt. Ziehe zu Beginn des nächsten Zuges eine Karte und lege die **KARAWANE** in der Aufräumphase dieses Zuges ab.

## 4 MÜLLERWERTER

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Du musst eine Karte entsorgen, sofern du eine auf der Hand hast. Entsprechend der Kosten der entsorgten Karte erhältst du für die Kaufphase +X. Wenn du keine Karte entsorgen kannst, erhältst du kein zusätzliches Geld.

## 4 NAVIGATOR

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Schau dir die obersten 5 Karten deines Nachziehstapels an. Sind nicht genügend Karten im Stapel, mischst du deinen Ablagestapel und legst ihn verdeckt unter deinen Nachziehstapel. Sind es nun immer noch weniger als 5 Karten, schaust du dir alle an und legst sie dann entweder ab oder in einer beliebigen Reihenfolge zurück auf den Nachziehstapel.

## 4 PIRATENSCHIFF

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Wenn du dein erstes **PIRATENSCHIFF** nimmst oder kaufst, erhältst du ein Piratenschiff-Tableau und legst es vor dir ab.  
 Immer wenn du ein **PIRATENSCHIFF** ausspielt, wählst du eine der beiden Anweisungen:  
 Entweder die **erste Anweisung**: Alle Mitspieler decken die beiden obersten Karten ihres Nachziehstapels auf. Dann entsorgen sie jeweils eine Geldkarte nach deiner Wahl. Hat ein Mitspieler keine Geldkarte aufgedeckt, entsorgt er keine Karte. Die restlichen aufgedeckten Karten werden abgelegt. Wird mindestens eine Karte entsorgt, erhältst du einen **Geldmarker** und legst ihn auf dein Tableau.  
 oder die **zweite Anweisung**: Du erhältst pro **Geldmarker** auf deinem Piratenschiff-Tableau in der Kaufphase +1.  
 Nach der Nutzung in der Kaufphase verbleiben die Geldmarker auf dem Tableau und können beim erneuten Ausspielen eines **PIRATENSCHIFFES** wieder eingesetzt werden. Mitspieler können auf das Ausspielen eines **PIRATENSCHIFFES** mit Reaktionskarten reagieren, auch wenn du die zweite Anweisung wählst, die deine Mitspieler nicht direkt betrifft.

## 4 SCHATZKARTE

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Nur wenn du zusätzlich zu der ausgespielten **SCHATZKARTE** noch eine weitere auf der Hand hast und beide entsorgst, erhältst du 4 Gold. Sollten weniger als 4 Gold im Vorrat sein, nimmst du dir so viele Goldkarten wie vorhanden sind. Lege alle auf diese Weise erhaltenen Goldkarten verdeckt auf den Nachziehstapel. Solltest du nur eine **SCHATZKARTE** auf der Hand haben und diese ausspielen, musst du diese Karte entsorgen, erhältst aber nichts dafür.

## 4 SEEHEXE

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Sollte der Nachziehstapel eines Mitspielers leer sein, mischt er seinen Ablagestapel und legt die oberste Karte des neuen Nachziehstapels ab. Hat ein Spieler keine Karten mehr in seinem Nachziehstapel, kann er zwar keine Karte ablegen, nimmt sich aber trotzdem eine Fluchkarte. Beginnend mit dem Mitspieler links von dem Spieler, der die **SEEHEXE** ausgespielt hat, nimmt sich jeder Mitspieler einen **FLUCH** vom Vorrat. Sollten nicht mehr genügend Fluchkarten für alle Spieler vorhanden sein, werden die restlichen in o. g. Reihenfolge verteilt.

## 5 AUSSENPOSTEN

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Der **AUSSENPOSTEN** ist eine Dauerkarte, die bis zum Ende des nächsten Zuges (Extrazug) im Spiel bleibt und erst in der Aufräumphase des nächsten Zuges (Extrazug) abgelegt wird. Der **AUSSENPOSTEN** kommt erst in der Aufräumphase des Zuges, in dem er ausgespielt wird, zum Einsatz. Du ziehst in diesem Fall nur 3 statt 5 Karten nach und führst den Extrazug **sofort** aus.

Wenn du den **AUSSENPOSTEN** zusammen mit weiteren Dauerkarten ausgespielt hast, kommen die „Zu Beginn deines nächsten Zuges“-Anweisungen der Dauerkarten in deinem Extrazug zum Einsatz. Spielst du in deinem Extrazug einen weiteren **AUSSENPOSTEN**, erhältst du keinen weiteren Extrazug. Am Ende deines Extrazuges legst du den **AUSSENPOSTEN** ab und ziehst 5 Karten nach.

## 5 BAZAR

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Du **musst** eine Karte nachziehen, **darfst** 2 weitere Aktionen ausführen und erhältst für die Kaufphase +2.

## 5 ENTDECKER

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Wenn du eine Provinz aus der Hand aufdeckst, erhältst du ein Gold. Wenn du das nicht tun kannst (weil du keine Provinz auf der Hand hast) oder willst (weil du deine Provinz nicht zeigen möchtest), erhältst du ein Silber. Nimm das Gold oder Silber auf die Hand.

## 5 GEISTERSCHIFF

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Deine Mitspieler müssen Karten aus ihrer Hand verdeckt auf den Nachziehstapel legen, bis sie nur noch 3 Karten auf der Hand haben. Welche Karten sie auf den Nachziehstapel legen, entscheiden die Mitspieler selbst. Spieler, die zum Zeitpunkt des Angriffs bereits 3 oder weniger Karten auf der Hand haben, müssen keine Karten auf den Nachziehstapel legen.

## 5 HANDELSCHIFF

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Das **HANDELSCHIFF** ist eine Dauerkarte. Du erhältst für deine Kaufphase +2.

Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du +2 für die Kaufphase. Lege das **HANDELSCHIFF** in der Aufräumphase dieses Zuges ab.

## 5 SCHATZKAMMER

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Wenn du eine **SCHATZKAMMER** spielst und in diesem Zug **keine** Punktekarte gekauft hast, **darfst** du die ausgespielte **SCHATZKAMMER** in der Aufräumphase zurück auf den Nachziehstapel legen.

Wenn du mehrere **SCHATZKAMMER**n ausgespielt hast, darfst du auch diese **SCHATZKAMMER**n auf den Nachziehstapel zurücklegen. Wenn du eine Punktekarte auf andere Art nimmst bzw. erhältst (d. h. nicht kauft), darfst du **SCHATZKAMMER**n zurück auf den Nachziehstapel legen.

Wenn du deine ausgespielte **SCHATZKAMMER** gern zurücklegen möchtest, das aber in der Aufräumphase vergisst und die Karte bereits auf den Ablagestapel gelegt hast, darfst du dies nachträglich **nicht** rückgängig machen.

5

## TAKTIKER

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Der **TAKTIKER** ist eine Dauerkarte. Sobald du diese Karte ausspiest, legst du alle Handkarten ab. Nur wenn du auf diese Weise mindestens eine Handkarte abgelegt hast, ziehst du zu Beginn deines nächsten Zuges 5 Karten. Außerdem erhältst du dann im nächsten Zug eine zusätzliche Aktion und einen zusätzlichen Kauf.

**Grundsätzlich gilt: Nur wenn du mindestens eine Handkarte ablegen kannst, erhältst du den Bonus im nächsten Zug.**

Wenn du den **TAKTIKER** auf einen **THRONSAAL** spielst, erhältst du den Bonus im nächsten Zug nur einmal, da du beim zweiten Ausspielen des **TAKTIKERS** keine Handkarte mehr auf der Hand hast und damit die Bedingung nicht erfüllst.

5

## WERFT

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

Die **WERFT** ist eine Dauerkarte. Du **musst** sofort 2 Karten nachziehen und **darfst** einen weiteren Kauf tätigen.

Zu Beginn deines nächsten Zuges (nicht vorher) **musst** du wieder 2 Karten ziehen und **darfst** einen weiteren Kauf tätigen.

## EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG I  
SEASIDE

**Auf hoher See:**  
 Ausguck, Bazar, Embargo, Entdecker, Hafen, Insel, Karawane, Piratenschiff, Schmuggler, Werft

**Vergabene Schätze:**  
 Außenposten, Beutelschneider, Botschafter, Fischerdorf, Lagerhaus, Leuchtturm, Perlenraucher, Schatzkarte, Taktiker, Werft

**Schiffswracks:**  
 Eingeborenen, Geisterschiff, Handelsschiff, Lagerhaus, Leuchtturm, Perlenraucher, Schatzkammer, Schmuggler, Seehexe

**Griff nach den Sternen (Seaside + Basisspiel)**  
 Ausguck, Beutelschneider, Geisterschiff, Schatzkarte, Seehexe, Abenteurer, Dorf, Keller, Ratsversammlung, Spion

**Wiederholungen: (Seaside + Basisspiel)**  
 Außenposten, Entdecker, Karawane, Perlenraucher, Piratenschiff, Schatzkammer, Jahrmarkt, Kanzler, Miliz, Werkstatt

**Geben und Nehmen: (Seaside + Basisspiel)**  
 Botschafter, Fischerdorf, Hafen, Insel, Miliverwerter, Schmuggler, Bibliothek, Geldverleiher, Hexe, Markt

## G Erweiterung II - Die Alchemisten



WEINBERG

ERWEITERUNG II  
DIE ALCHEMISTEN

Diese Karte ist eine Punktekarte und hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei Spielende erhält der Spieler, der diese Karte in seinem Kartensatz (Nachziehstapel, Ablagestapel und Handkarten) hat, für jeweils 3 Aktionskarten (auch kombinierte Aktionskarten) 1 Siegpunkt. Es wird immer abgerundet, d.h. wer z.B. 12, 13 oder 14 Aktionskarten besitzt, erhält 4 Siegpunkte. Wer mehrere WEINBERGE besitzt, erhält für jeden WEINBERG die entsprechende Anzahl Siegpunkte.



VERWANDLUNG

ERWEITERUNG II  
DIE ALCHEMISTEN

Wenn du diese Karte ausspiest und noch mindestens eine Karte auf der Hand hast, musst du eine Handkarte entsorgen. Wenn du keine Karte oder einen FLUCH entsorgst, erhältst du nichts. Entsorgst du eine Aktions-, Punkte- oder Geldkarte, erhältst du den jeweiligen Bonus. Entsorgst du eine kombinierte Karte, erhältst du den Bonus beider Kartentypen. Sollte keine entsprechende Karte mehr im Vorrat sein, erhältst du nichts.



2 KRÄUTERKUNDIGER

ERWEITERUNG II  
DIE ALCHEMISTEN

Wenn du den KRÄUTERKUNDIGEN in der Aufräumphase ablegst, darfst du eine Geldkarte, die vor dir ausliegt, oben auf den Nachziehstapel legen. Ist der Nachziehstapel leer, legst du die Geldkarte auf den leeren Platz; sie ist dann die einzige Karte im Nachziehstapel. Wenn du mehrere KRÄUTERKUNDIGE im Spiel hast und ablegst, darfst du für jeden eine ausliegende Geldkarte auf den Nachziehstapel legen.



2 APOTHEKER

ERWEITERUNG II  
DIE ALCHEMISTEN

Sollte der Nachziehstapel während des Aufdeckens aufgebraucht werden, mischst du deinen Ablagestapel und legst ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Hast du dann trotzdem nicht genug Karten im Nachziehstapel, um 4 Karten aufzudecken, deckst du nur so viele Karten auf, wie möglich. Alle aufgedeckten KUPFER und TRÄNKE nimmst du auf die Hand und legst die anderen aufgedeckten Karten zurück auf den Nachziehstapel.



2 UNIVERSITÄT

ERWEITERUNG II  
DIE ALCHEMISTEN

Du darfst eine Aktionskarte vom Vorrat nehmen, die bis zu 5 kostet. Du darfst allerdings keine Karte nehmen, deren Kosten einen 6 beinhalten.



2 VISION

ERWEITERUNG II  
DIE ALCHEMISTEN

Alle Spieler, auch du selbst, decken die oberste Karte ihres Nachziehstapels auf. Für jeden Spieler entscheidest du separat, ob er die Karte ablegt oder zurück auf seinen Nachziehstapel legt.  
 Danach deckst du so lange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du eine Karte, die **keine** Aktionskarte ist, aufgedeckt hast (kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten). Nimm alle gerade aufgedeckten Karten auf die Hand. Hast du nur Aktionskarten aufgedeckt und den Nachziehstapel ist aufgebraucht, mischst du deinen Ablagestapel und ziehst weiter, bis du eine Karte aufdeckst, die keine Aktionskarte ist. Findest du auch in diesem Stapel nur Aktionskarten, nimmst du alle Karten auf die Hand.

### 3 ALCHEMIST

ERWEITERUNG II  
DIE ALCHEMISTEN

Wenn du zusätzlich zu dieser Karte einen **TRANK** im Spiel hast, darfst du diese Karte in der Aufräumphase zurück auf den Nachziehstapel legen, statt sie abzulegen. Wenn du mindestens 1 **TRANK** im Spiel hast, darfst du beliebig viele ausgespielte **ALCHEMISTEN** zurück auf den Nachziehstapel legen.

### 3 STEIN DER WEISEN

ERWEITERUNG II  
DIE ALCHEMISTEN

Diese Karte ist eine Geldkarte mit einem variablen Wert und gehört nicht zu den Basiskarten (wie **KUPFER** oder **TRANK**), sondern zu den Königreichskarten. Ausgespielt wird sie aber – wie andere Geldkarten auch – in der Kaufphase.

**Wichtig:** Geldkarten dürfen in der Kaufphase nur ausgespielt werden, bevor du die erste Karte kaufst (neue Regeln, S. 4).

Zähle die Karten, die du in diesem Moment im Nachzieh- und Abgestapelst hast (Summe). Pro volle 5 Karten erhöht sich der Geldwert des **STEIN DER WEISEN** für die Kaufphase in diesem Zug um 1. Spielst du mehrere **STEIN DER WEISEN** aus, hat jede Karte den entsprechenden Geldwert. Du darfst beim Durchzählen der Karten deines Nachzieh- und Abgestapels diese weder anschauen, noch ihre Reihentolge verändern.

### 3 VERTRAUTER

ERWEITERUNG II  
DIE ALCHEMISTEN

Jeder Mitspieler, beginnend bei deinem linken Nachbarn, muss einen **FLUCH** vom Vorrat nehmen und ihn ablegen. Wird der Vorrat an **FLÜCHEN** dabei aufgebraucht, erhalten die Spieler, für die kein **FLUCH** mehr vorhanden ist, nichts.



### 4 GOLEM

ERWEITERUNG II  
DIE ALCHEMISTEN

Decke solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du 2 Aktionskarten aufgedeckt hast, die keine **GOLEMS** sind. Alle aufgedeckten **GOLEMS** und Karten, die keine Aktionskarten sind, legst du ab. Hast du, auch nach dem Mischen des Abgestapels, nur 1 oder gar keine Aktionskarte aufgedeckt, spielt du entsprechend weniger Aktionskarten aus. Du musst die aufgedeckten Aktionskarten ausspielen, darfst allerdings die Reihentolge selbst bestimmen. Du darfst die Aktionskarten nicht auf die Hand nehmen. Anweisungen, die sich auf Handkarten beziehen, haben keine Auswirkungen auf die aufgedeckten Aktionskarten. Ist eine der aufgedeckten Karten z.B. ein **THRONSAAL**, darfst du eine Karte aus der Hand auswählen und diese zwei Mal ausspielen, du darfst aber nicht die anderen aufgedeckten Karten dafür auswählen, da sie sich nicht auf deiner Hand befinden.

### 5 LEHRLING

ERWEITERUNG II  
DIE ALCHEMISTEN

Entsorge eine Handkarte. Wenn du mindestens eine Handkarte hast, musst du eine Karte entsorgen. Pro , das die entsorgte Karte kostet, ziehst du eine Karte nach. Wenn die entsorgte Karte außerdem  kostet, ziehst du weitere 2 Karten nach.

### 6 BESESSENHEIT

ERWEITERUNG II  
DIE ALCHEMISTEN

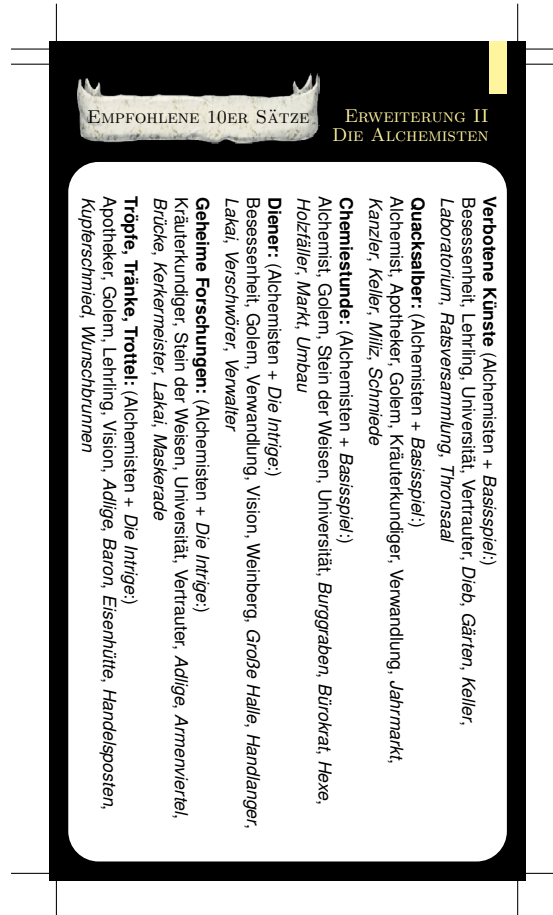
Zuerst spielst du deinen aktuellen Zug regulär zu Ende, bevor dein linker Nachbar einen Extra-Zug ausführen muss. Da die **BESSESSENHEIT** keine Angriffskarte ist, kann sich der Mitspieler nicht gegen den Extra-Zug „wehren“.

Zu Beginn des Extra-Zuges zeigt dein linker Nachbar dir seine Handkarten. Du entscheidest in diesem Zug alles für den Mitspieler – welche Aktionskarten und Geldkarten er spielt und welche Karten er kauft, nimmt, entsorgt etc. Du darfst alle Karten sehen, die auch der Mitspieler sieht – d.h. Handkarten, nachgezogene und angeschene Karten sowie die Karten, die der Mitspieler in der Aufräumphase des Extra-Zuges nachzieht.

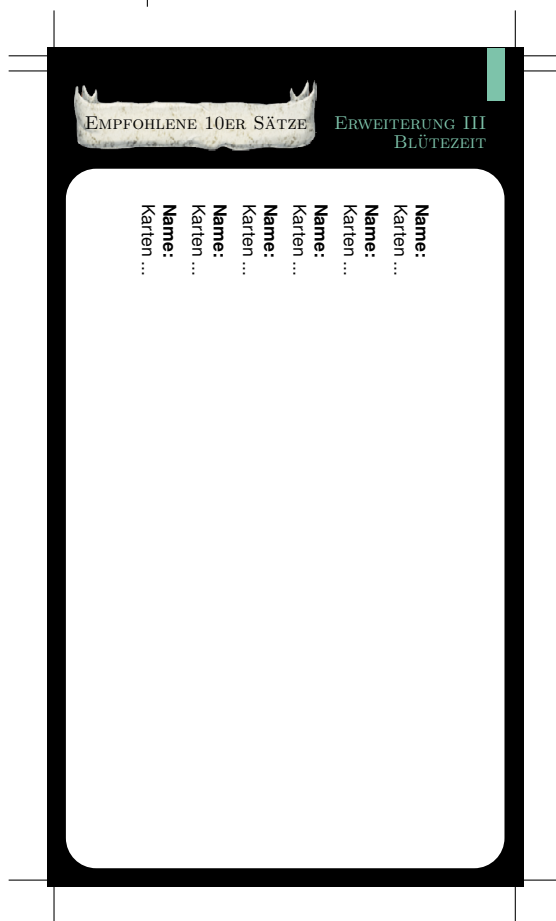
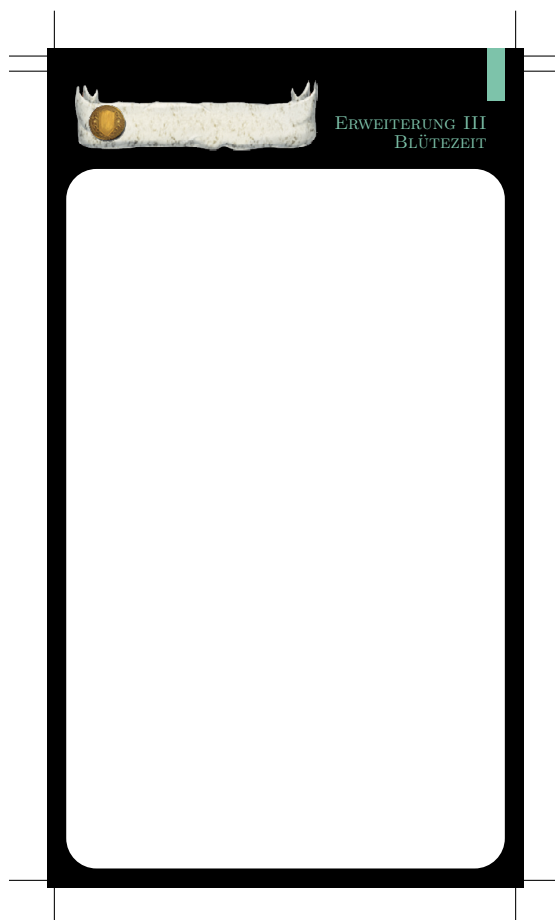
Alle Karten, die er nehmen, kaufen oder auf andere Art erhalten würde, erhältst stattdessen du und legst sie auf deinen Abgestapel. Das betrifft auch Karten, die er auf die Hand nehmen oder anderweitig ablegen müsste. Alle Münzen (z.B. aus **Die Gilden**) und Geldmarker (z.B. aus **Saaside**), die der Spieler im **BESSESSENHEITS**-Zug erhält, bekommst du nicht.

Alle Karten, die der Spieler entsorgen müsste, werden separat neben den Mitspielern gelegt. Für weitere Anweisungen, die sich auf entsorgte Karten beziehen, gilt die Karte während des Extra-Zuges als entsorgt. Am Ende des Extra-Zuges legt der Mitspieler diese auf seinen eigenen Abgestapel.

Alle Karten, die der Mitspieler während des Extra-Zuges in den Vorrat zurücklegen muss, werden tatsächlich in den Vorrat zurückgelegt.

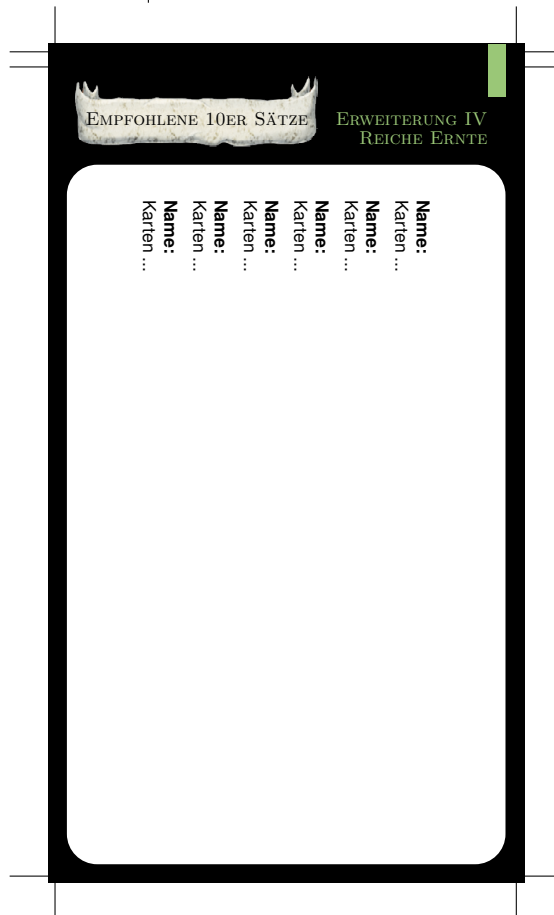
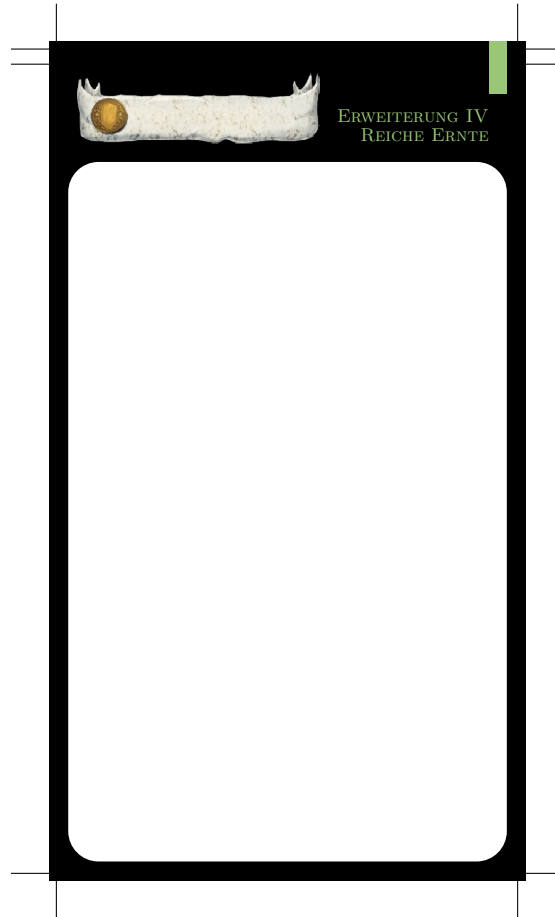


## H Erweiterung III - Blütezeit

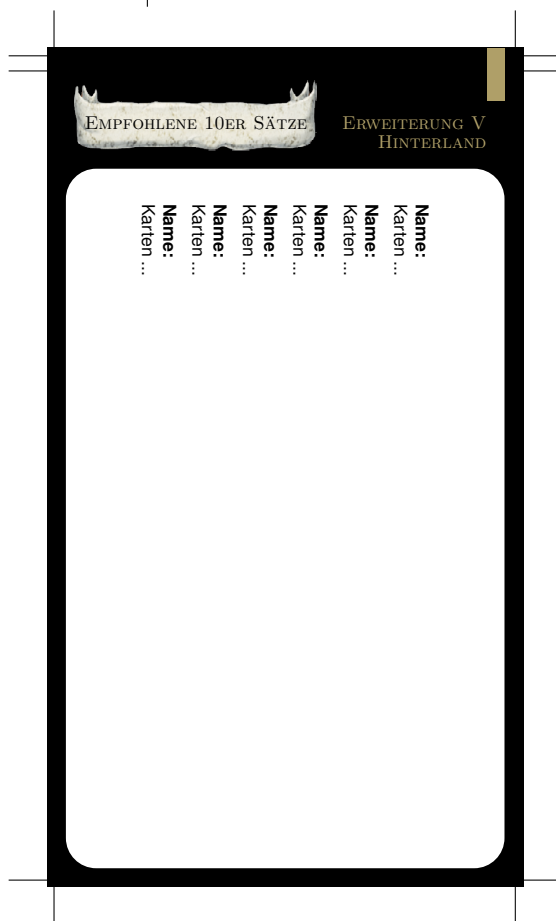
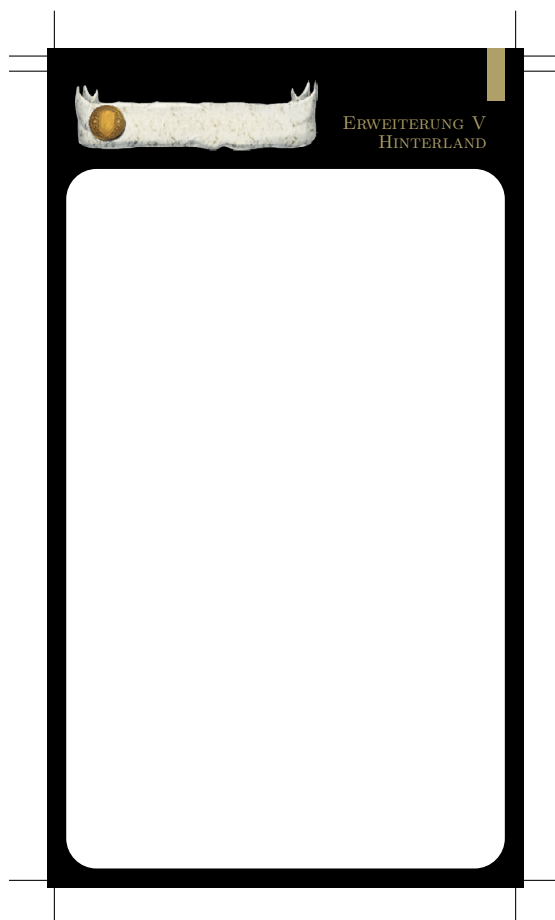




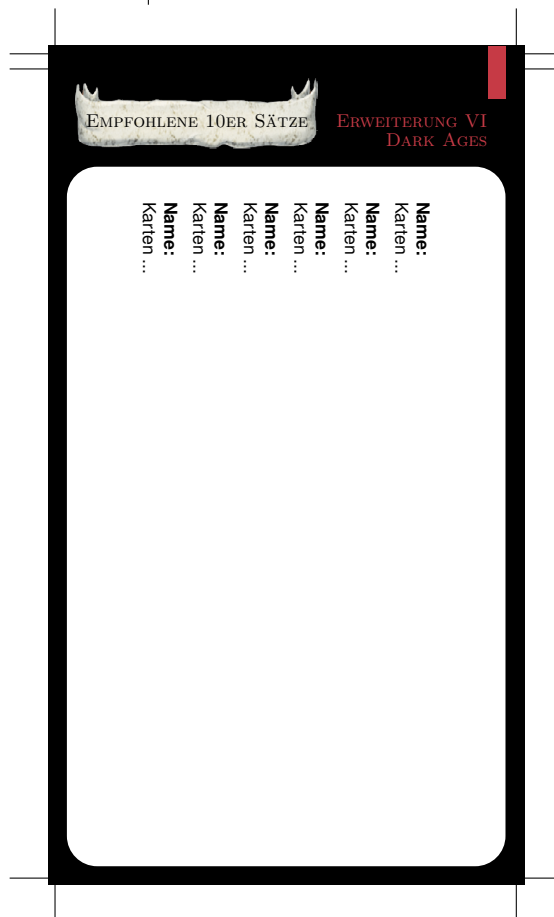
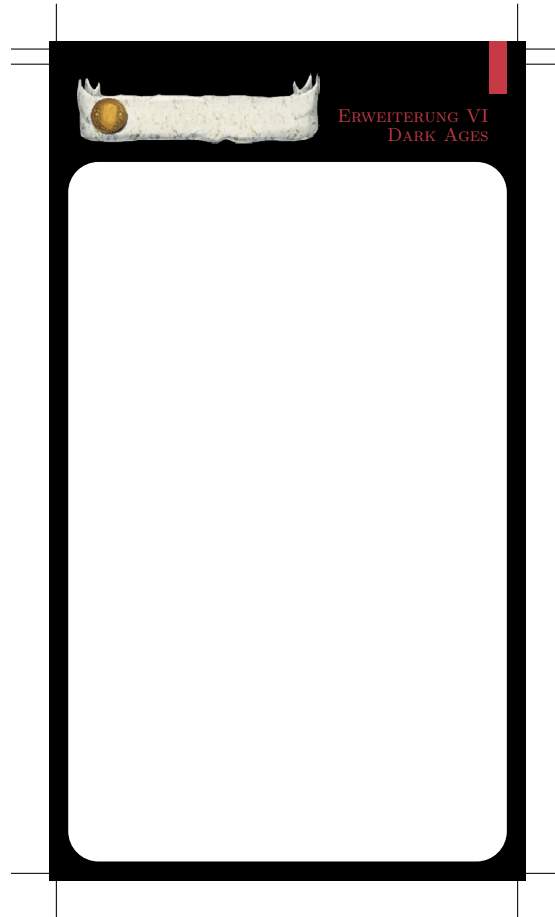
## I Erweiterung IV - Reiche Ernte



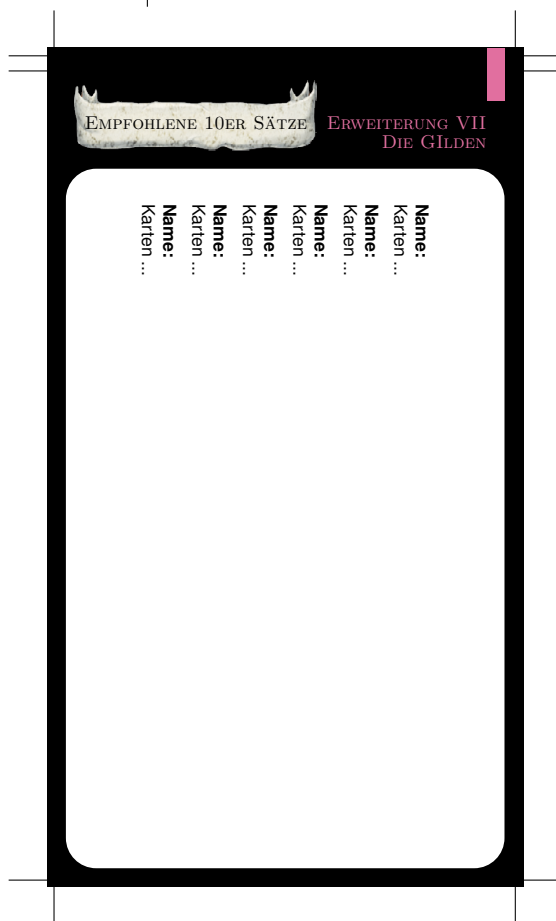
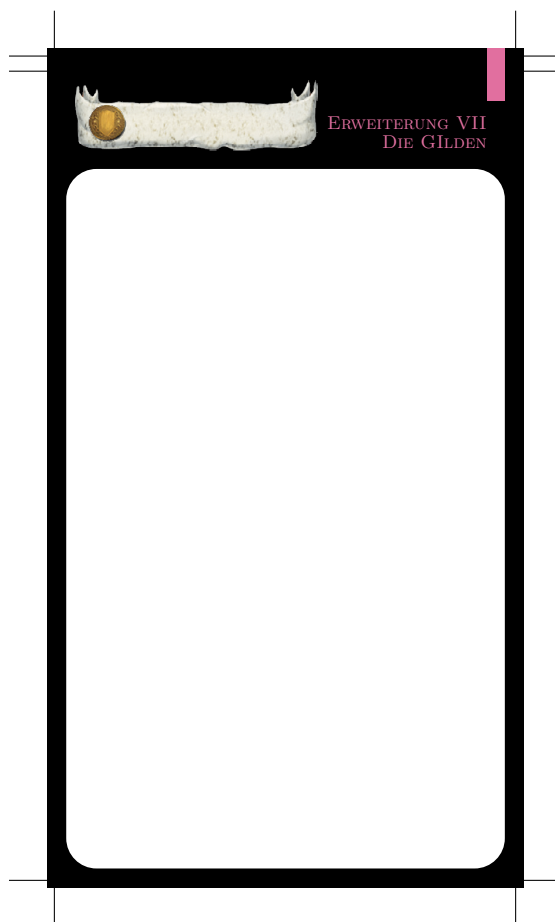
## J Erweiterung V - Hinterland



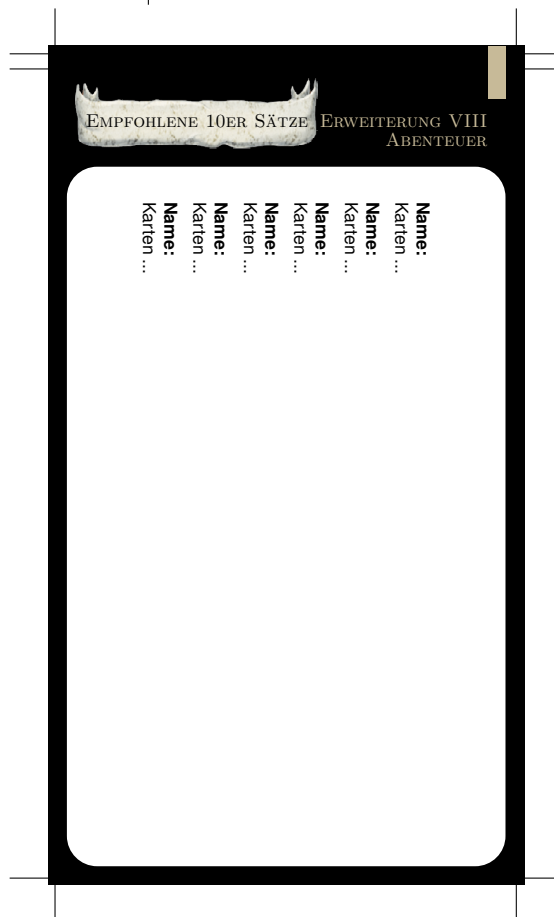
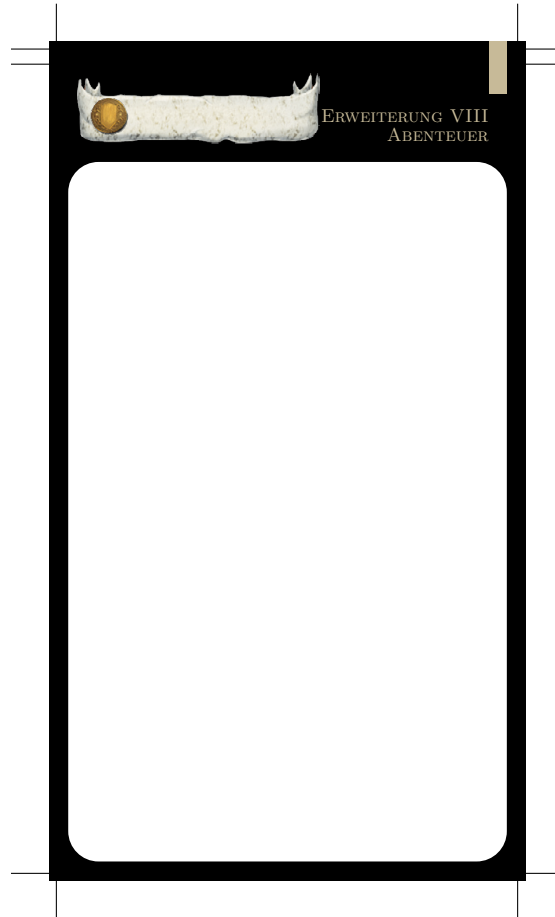
## K Erweiterung VI - Dark Ages



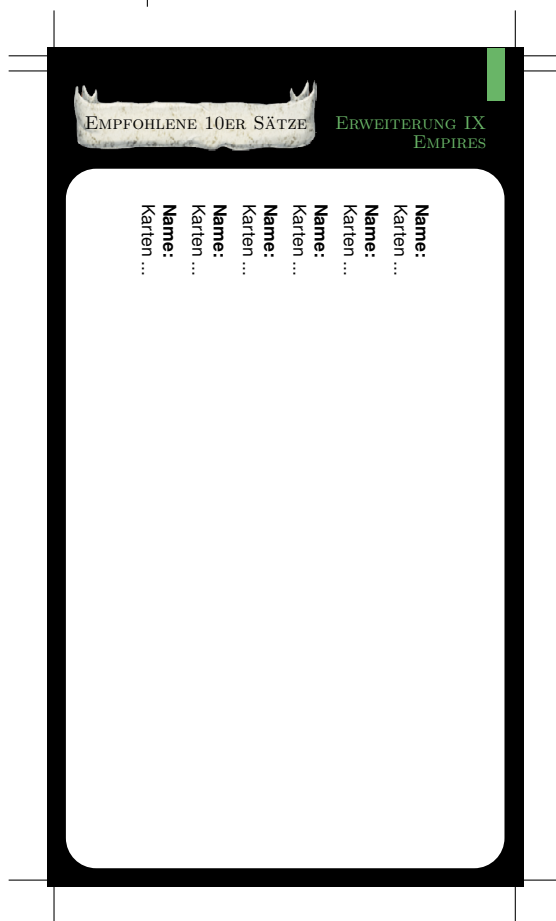
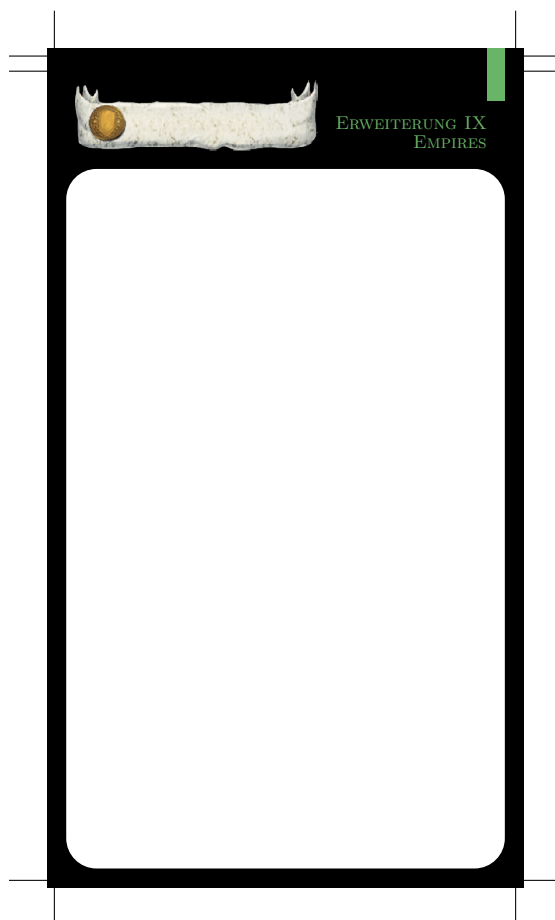
## L Erweiterung VII - Die Gilden



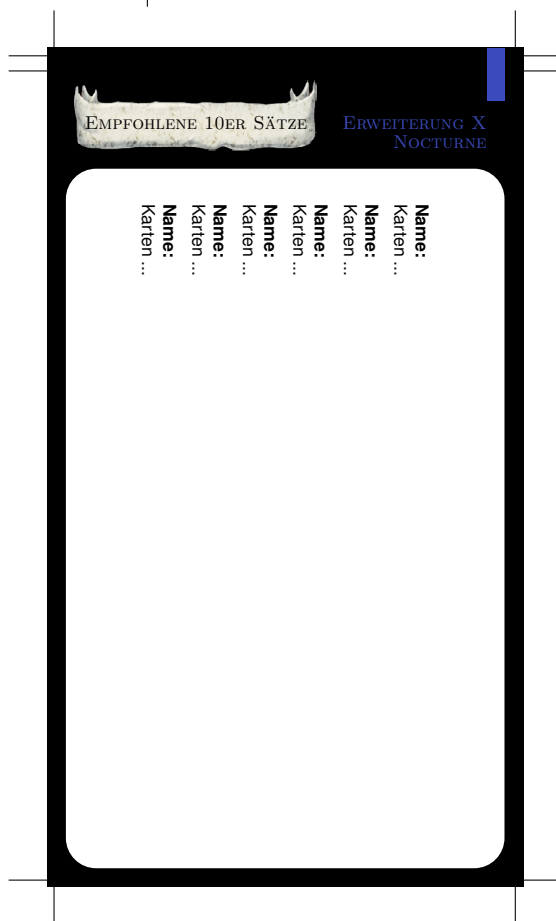
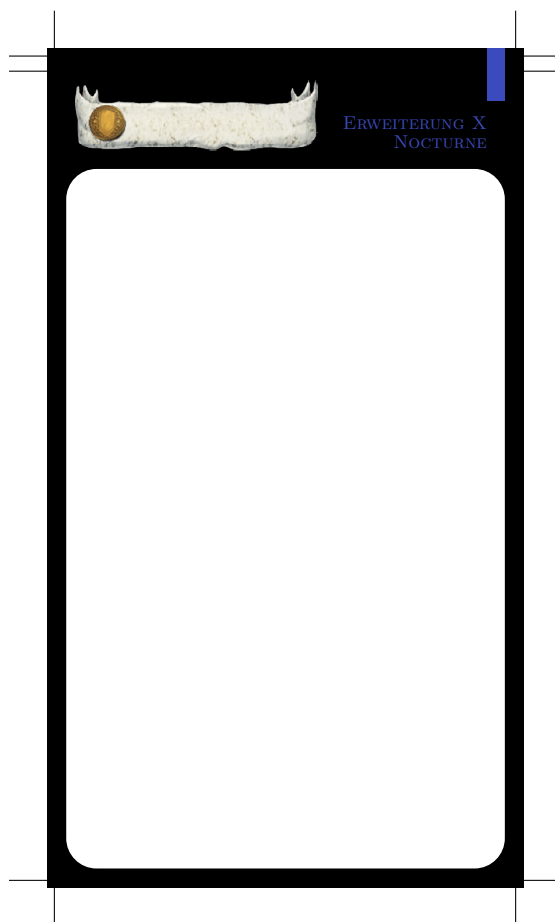
## M Erweiterung VIII - Abenteuer



## N Erweiterung IX - Empires



## O Erweiterung X - Nocturne



## P Promokarte

### 4 GESANDTER

PROMOKARTE

Die aufgedeckten Karten legst du zunächst offen vor dir aus. Kannst du auch nach dem Mischen deines Ablagestapels nur weniger als 5 Karten aufdecken, deckst du nur so viele auf, wie möglich. Dann wählt der Spieler links von dir eine dieser offenen Karten. Die gewählte Karte legst du auf deinen Ablagestapel, die restlichen Karten nimmst du auf die Hand.

### 3 SCHWARZMARKT

PROMOKARTE

Vor dem Spiel mit der Aktionskarte Schwarzmarkt muss der dazugehörige Schwarzmarkt-Stapel zusammengestellt werden. Die Spieler einigen sich welche Karten verwendet werden sollen.

Für die Zusammenstellung ist Folgendes zu beachten:

- Der Schwarzmarkt-Stapel muss aus mindestens 15 Karten bestehen.
- Es dürfen nur Konkrete Karten verwendet werden, die nicht im Vorrat sind.
- Jede Karte darf nur einmal verwendet werden.

Die Spieler dürfen sich die Karten vor dem Spiel ansehen. Dann werden die verwendeten Karten gemischt und verdeckt neben dem Vorrat bereit gelegt. Der Schwarzmarkt-Stapel ist nicht Teil des Vorrats. Er wird wieder für die Spielende-Bedingung beachtet, noch für andere Zwecke, die auf den Vorrat Bezug nehmen, z.B. Aktionskarten, die erlauben eine Karte zu nehmen (Werkstatt).

Spielt du den Schwarzmarkt aus, musst du zunächst die oberen 3 Karten vom Schwarzmarkt-Stapel aufdecken. Nun darfst du eine dieser Karten kaufen. Es handelt sich hierbei um einen Kauf in der Aktionsphase, d. h. du darfst sowohl Geldkarten als auch virtuelles Geld verwenden. Der Kauf läuft also in gleicher Weise ab wie in der Kaufphase. (Der einzige Unterschied ist, dass du nicht wie üblich eine Karte aus dem Vorrat kaufst, sondern eine der 3 aufgedeckten Karten vom Schwarzmarkt-Stapel.) Die nicht gekauften Karten legst du in beliebiger Reihenfolge verdeckt unter den Schwarzmarkt-Stapel zurück. Du musst deinen Mitspielern nicht zeigen in welcher Reihenfolge du die Karten zurücklegst. Die ausgespielten Geldkarten lässt du bis zur Aufräumphase vor dir liegen. Dieser Kauf verbraucht nicht deinen freien Kauf, du darfst also in der Kaufphase (mindestens) eine weitere Karte kaufen. Nicht verwendetes virtuelles Geld und auch überzählige Münzen ausgespielter Geldkarten stehen dir in der Kaufphase zur Verfügung.

Wenn du den Schwarzmarkt ausspielt, aber keine Karte kaufen willst oder kannst (z.B. weil der Schwarzmarktstapel leer ist oder du nicht genügend Geld hast), erhältst du trotzdem +♣ für die Kaufphase.

### 5 GELDERVERSTECK

PROMOKARTE

Das Geldversteck ist eine Geldkarte mit dem Wert ♠, wie ein Silber. In der Aufräumphase wird das Geldversteck wie üblich abgelegt. Immer wenn ein Spieler seinen Ablagestapel mischt, führt er folgende Schritte aus:

1. Er sucht zunächst alle Geldversteck-Karten aus seinem Ablagestapel und legt sie beiseite.
2. Dann mischt er die verbliebenen Karten des Ablagestapels.
3. Nun sortiert er die Karten Geldversteck wieder an beliebigen Stellen seiner Wahl (auch ganz oben oder unten) in den Stapel ein. Dabei darf er Karten des Stapels abzählen, aber nicht ansehen.
4. Zuletzt legt er den Stapel als neuen Nachziehstapel bereit.

### 4 CARCASSONNE

PROMOKARTE

**Errata:** Der Kartentext ist falsch, es sollte „Wenn du zu Beginn deiner Aufräumphase nicht mehr als eine weitere Aktionskarte im Spiel hast...“ statt „Wenn du zu Beginn deiner Aufräumphase nur noch eine weitere Aktionskarte im Spiel hast...“ heißen.

Zuerst ziehst du immer eine Karte nach und erhältst +2 Aktionen. Wenn du zu Beginn deiner Aufräumphase die Karte Carcassonne und nicht mehr als eine weitere Aktionskarte im Spiel hast, darfst du dich entscheiden, Carcassonne oben auf deinen Nachziehstapel zu legen oder wie üblich auf den Ablagestapel zu legen. Hast du die Karte Carcassonne genau zweimal im Spiel und ansonsten keine weitere Aktionskarte im Spiel, darfst du eine oder beide Karten Carcassonne auf deinen Nachziehstapel legen.

### 5 GOUVERNEUR

PROMOKARTE

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

1. Du ziehst 3 Karten und jeder andere Spieler zieht 1 Karte.
2. Du nimmst dir 1 Gold und jeder andere Spieler nimmt sich 1 Silber.
3. 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.

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

### 8 PRINZ

PROMOKARTE

Wenn du dich entscheidest, einen Prinzen zu spielen, legst du ihn sofort zur Seite. Er befindet sich damit allerdings nicht im Spiel. Anschließend wählst du eine Aktionskarte von deiner Hand, die zu diesem Zeitpunkt maximal ♠ kostet und legst diese ebenfalls zur Seite.

Auch Karten mit Kosten von ♠, wie die Preiskarten aus Reiche Erne sowie Karten mit Kosten von ♠ + aus Die Gliden dürfen mit Hilfe des Prinzen zur Seite gelegt werden. Karten, deren Kosten einen Trank enthalten, dürfen dagegen nicht zur Seite gelegt werden.

Zu Beginn eines Zuges musst du die zur Seite gelegte Aktionskarte spielen. Sie verbraucht dabei nicht deine freie Aktion. Sobald du die Aktionskarte abgibst, legst du sie stattdessen wieder 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 du die Karte nicht wieder zur Seite legen. Die Wirkung des Prinzen wird sofort aufgehoben.

Wenn du zu Beginn deines Zuges mehrere Karten spielen musst (z.B. Aktionskarten durch mehrere Prinzen oder Dauerkarten aus Seaside), darfst du selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge du sie ausspielt. Die Karte **PRINZ** muss zur Seite gelegt werden, damit sie einen 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 Prinzen und Aktionskarten gehören zum Kartensatz eines Spielers.



## SAUNA/EISLOCH

PROMOKARTE

**Spielvorbereitung:** Legt auf diese Karte 5 Eisloch und oben darauf 5 Sauna.  
 Es darf immer nur die oberste Karte des Stapels genommen oder gekauft werden.

## 4 SAUNA

PROMOKARTE

**Stehet auch die Hinweise zur Karte Eisloch!**

Wenn du die Sauna ausspiest, ziehst du zuerst eine Karte und bekommst +1 Aktion. Du kannst dann sofort ein Eisloch aus deiner Hand ausspielen. Das verbraucht keine deiner Aktionen, einschließlich der Aktion, die die Sauna gewährt. Du darfst ein Eisloch auf diese Weise nur direkt nach dem Ausspielen der Sauna spielen, nicht, wenn du zwischendurch eine andere Aktionskarte ausgespielt hast, selbst wenn du eine Sauna im Spiel hast.

Solange die Sauna im Spiel ist, darfst du jedes Mal, wenn du ein Silber ausspiest, eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Wenn du das gleiche Silber mehrmals spielst, wie z.B. mit dem Fälschspiel (Dominion - Dark Ages) oder der Krone (Dominion - Empires), darfst du jedes Mal eine Karte entsorgen, wenn du das Silber spielst.

Wenn du ein Silber ausspiest, kannst du dir jedes Mal überlegen, ob du eine Karte entsorgen möchtest, du musst diese Entscheidung nicht einmal für den gesamten Zug treffen. Wenn du mehrere Saunen im Spiel hast und ein Silber ausspiest, kannst du für jede Sauna, die du im Spiel hast, eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Du kannst dich jedes Mal immer noch dazu entscheiden, keine Karte zu entsorgen.

Wenn die Sauna das Spiel verlässt, weil sie zum Beispiel mit der Prozession (Dominion - Dark Ages) entsorgt wurde, kann ihr Effekt nicht mehr genutzt werden.

## 5 EISLOCH

PROMOKARTE

Wenn du das Eisloch ausspiest, ziehst du zuerst 3 Karten. Du kannst dann sofort eine Sauna aus deiner Hand ausspielen. Das verbraucht keine deiner Aktionen, und du erhältst trotzdem die +1 Aktion der Sauna, wenn du sie auf diese Weise spielst.

Du darfst eine Sauna auf diese Weise nur direkt nach dem Ausspielen des Eislochs spielen, nicht, wenn du zwischendurch eine andere Aktionskarte ausgespielt hast, selbst wenn du ein Eisloch im Spiel hast.

**Folgendes gilt sowohl für das Eisloch als auch für die Sauna:**

Du kannst die Sauna und das Eisloch durch die Effekte der jeweils anderen Karte abwechselnd spielen, wobei du nur die Aktion für die erste ausgespielte Karte verbrauchst. Du kannst damit fortfahren, bis du nach dem Ausspielen der einen Karte die entsprechende andere Karte nicht mehr auf der Hand hast.

Wenn du eine Sauna ausspiest, kannst du nicht sofort eine weitere Sauna aus deiner Hand ausspielen, ohne eine Aktion zu verbrauchen. Das gleiche gilt für das Ausspielen eines Eislochs nach einem anderen Eisloch.

## EREIGNISSE

PROMOKARTE

**Einladung:** Wenn du das Ereignis kaufst, nimmst du dir vom Vorrat eine Aktionskarte, die bis zu 4 kostet und legst sie offen zur Seite. Wenn du sie beiseite gelegt hast, dann spielst du die Aktionskarte zu Beginn des nächsten Zuges aus. Das Ausspielen verbraucht nicht deine Standardaktion für den Zug. Um dich daran zu erinnern, dass du die Karte in deinem nächsten Zug ausspiest, kannst du sie seitwärts oder diagonal drehen, und sie dann richtig herum drehen, sobald du sie ausspiest.

Wenn du die Aktionskarte bewegst, nachdem du sie genommen, aber bevor du sie zur Seite gelegt hast (z.B. indem du sie mit dem Wachturm (Dominion - Blüezeit) auf den Nachziehsattel legst), dann wird die Einladung zu der Aktionskarte den „Anschluss verlieren“ und nicht in der Lage sein, sie zur Seite zu legen; in diesem Fall wirst du sie zu Beginn deines nächsten Zuges nicht ausspielen.

Wenn du die Einladung nutzt, um ein Nomadencamp (Dominion - Hinterland) zu nehmen, wird die Einladung wissen, dass das Nomadencamp auf deinem Nachziehsattel zu finden ist, so dass du es in diesem Fall zur Seite legst (sofern du es nicht über einen anderen Effekt an eine andere Stelle verschoben hast).

**Errata:** Der letzte Satz auf der Karte müsste heißen: „Wenn du das tust, spiele sie zu Beginn deines nächsten Zuges.“

## 5 HÖFLINGE

PROMOKARTE

## 4 ABBRUCH

PROMOKARTE

## Q Template - Template

