

Dominion Kartentrenner

Inhaltsverzeichnis

A	Anleitung und Grundausstattung	2
B	Edition I - Das Basisspiel	4
C	Special Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2013)	9
D	Second Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2017)	14
E	Edition II - Die Intrige	19
F	Erweiterung - Die Intrige (Rio Grande Games 2014)	24
G	Erweiterung I - Seaside	29
H	Erweiterung I - Seaside (Rio Grande Games 2014)	34
I	Erweiterung II - Die Alchemisten	39
J	Erweiterung II - Die Alchemisten (Rio Grande Games 2015)	42
K	Erweiterung III - Blütezeit	45
L	Erweiterung III - Blütezeit (Rio Grande Games 2016)	50
M	Erweiterung IV - Reiche Ernte	55
N	Erweiterung IV - Reiche Ernte (Rio Grande Games 2014)	58
O	Erweiterung V - Hinterland	61
P	Erweiterung VI - Dark Ages	66
Q	Erweiterung VII - Die Gilden	74
R	Erweiterung VII - Die Gilden (Rio Grande Games 2013)	77
S	Erweiterung VIII - Abenteuer	80
T	Erweiterung VIII - Abenteuer (Rio Grande Games 2015)	89
U	Erweiterung IX - Empires	97
V	Erweiterung IX - Empires (Rio Grande Games 2016)	98
W	Erweiterung X - Nocturne	99
X	Promokarte	100
Y	Template - Template	102

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 Nachziehestapel: - 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

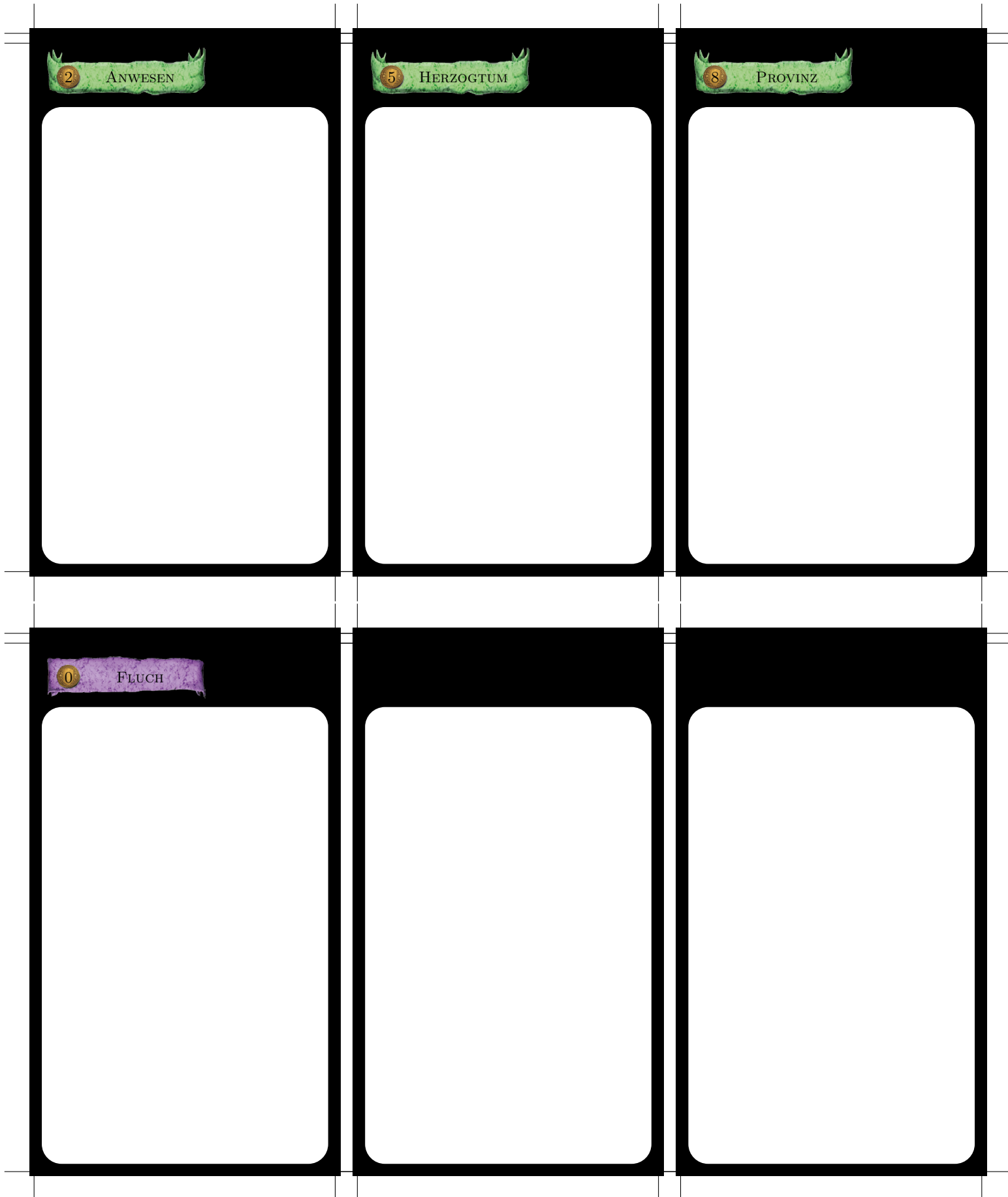
Spielende:
 Provinzstapel, Koloniestapel (Dominion – Blütezeit) oder
 3 Stapel (1 - 4 Spieler) bzw. 4 Stapel (5 - 6 Spieler) aus dem Vorrat leer

PLATZHALTER

0 KUPFER

3 SILBER

6 GOLD



B Edition I - Das Basisspiel

2 BURGRABEN

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Angriffskarten sind mit der Aufschrift „Angriff“ (normalerweise „Aktion - Angriff“) gekennzeichnet. Spielt ein anderer Spieler eine Angriffskarte aus, kannst du die Karte Burgraben vorzeigen, falls du sie auf der Hand hast. Du nimmst den Burgraben zurück auf deine Hand, bevor der Angriff abgewendet wird. Du bist vom Angriff nicht betroffen: Du musst dir keine Fluchkarte von der Hexe nehmen, musst beim Spion keine Karten aufdecken usw. Es ist so, als wärest du nicht im Spiel. Dein Burgraben hat keine Auswirkungen auf die übrigen Mitspieler, diese sind wie üblich vom Angriff betroffen. Für den „Angriffsspieler“ selbst gilt: Auch wenn einer oder mehrere Spieler einen Burgraben vorzeigen, kann er die übrigen Anweisungen der Angriffskarte durchführen. Spielt er z. B. eine Hexe aus, so zieht er trotzdem 2 Karten nach.

Spielt du den Burgraben in deinem Zug aus, musst du 2 Karten nachziehen.

2 KELLER

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Du kannst den ausgespielten Keller selbst nicht ablegen, da du die Karte nicht mehr auf der Hand hältst, wenn du die Anweisung ausführt. Du sagst zuerst an, wieviele Handkarten du ablegst, legst diese Karten auf deinen Ablagestapel und ziehst dann die gleiche Anzahl Karten vom Nachziehstapel. Geht der Nachziehstapel zu Ende, werden die gerade abgelegten Karten wieder eingemischt.

3 DORF

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Spielt du mehrere Dörfer aus, zählst du laut mit, wie viele Aktionskarten du insgesamt noch ausspielen darfst, z.B.: Ich spiele das Dorf und darf noch 2 Aktionskarten ausspielen. Ich spiele einen Markt und darf noch insgesamt 2 Aktionskarten ausspielen. Ich spiele ein Dorf und darf noch insgesamt 3 Aktionskarten ausspielen. ...

3 WERKSTATT

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Du nimmst dir eine Karte aus dem Vorrat und legst diese sofort auf deinen Ablagestapel. Du kannst keine Geldkarten oder virtuelles Geld von anderen Aktionskarten verwenden, um den Betrag zu erhöhen.

3 HOLZFÄLLER

EDITION I
DAS BASISSPIEL

In der Kaufphase darfst du +2 Geld zu deinen ausgelegten Geldkarten hinzuzählen und du darfst eine weitere Karte kaufen.

4 SCHMIEDE

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Du musst 3 Karten von deinem Nachziehstapel nachziehen.

4 UMBAU

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Du kannst den ausgespielten Umbau selbst nicht entsorgen, da du die Karte nicht mehr auf der Hand hältst, wenn du die Anweisung ausführt. Hast du einen weiteren Umbau auf der Hand, kannst du diesen entsorgen. Hast du keine Karte auf der Hand, die du entsorgen kannst, nimmst du dir auch keine neue Karte. Die Karte, die du nimmst, kann bis zu 2 Gold mehr kosten als die entsorgte Karte. Du kannst keine Geldkarten oder virtuelles Geld von anderen Aktionskarten verwenden, um den Betrag zu erhöhen. Du kannst auch eine Karte entsorgen und dir eine identische Karte aus dem Vorrat nehmen.

4 MILIZ

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Deine Mitspieler müssen Handkarten ablegen, bis sie nur noch 3 Karten auf der Hand haben. Spieler, die bereits 3 oder weniger Karten auf der Hand haben, wenn die Miliz ausgespielt wird, müssen keine Karten ablegen.

5 MARKT

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Du musst zuerst eine Karte nachziehen. Dann kannst du eine weitere Aktionskarte ausspielen. In der Kaufphase hast du einen weiteren Kauf und +1 Geld zur Verfügung.

5 MINE

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Normalerweise entsorgst du eine Kupferkarte und nimmst dir dafür eine Silberkarte aus dem Vorrat auf die Hand oder du entsorgst eine Silberkarte und nimmst dir dafür eine Goldkarte auf die Hand. Du kannst jedoch auch eine identische oder eine kleinere Geldkarte nehmen. Die aufgenommene Karte kannst du noch in diesem Zug einsetzen. Hast du keine Geldkarte, die du entsorgen kannst, erhältst du nichts.

Du darfst mit der Mine (neben Kupfer, Silber und Gold) auch Königreich-Geldkarten (z. B. Füllhorn) entsorgen und nehmen. **Achtung:** Du darfst das Diadem (Dominion – Reiche Ernte) nicht nehmen, da dies eine Preiskarte ist und nicht zum Vorrat gehört.

6 ABENTEURER

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Die aufgedeckten Karten legst du zunächst o en vor dir aus. Sollte dein Nachziehstapel beim Aufdecken zu Ende gehen, mischt du deinen Abgestapel. Die bereits aufgedeckten Karten mischst du jedoch nicht mit ein, da diese Karten erst am Ende der Aktion auf den Abgestapel gelegt werden. Hast du keine Karten mehr zum Aufdecken und noch immer nur eine Geldkarte, bekommst du nur diese eine.

5 BIBLIOTHEK

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Du kannst Aktionskarten zur Seite legen, musst dies jedoch nicht. Hast du bereits 7 oder mehr Karten auf der Hand, wenn du die Bibliothek ausspielt, ziehst du keine Karten nach. Solltest du den Abgestapel mischen müssen, mischst du die zur Seite gelegten Karten jedoch nicht mit ein. Diese Karten legst du erst auf den Abgestapel, sobald du 7 Karten auf der Hand hast. Sollten die Karten nicht ausreichen, ziehst du nur so viele Karten nach wie möglich.

4 BÜROKRAT

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Ist dein Nachziehstapel aufgebraucht, wenn du diese Karte ausspiest, legst du die Silberkarte verdeckt ab. Dein eigener Nachziehstapel besteht dann nur aus dieser Karte. Das Gleiche gilt für die übrigen Spieler, die eine Karte auf ihren eigenen Nachziehstapel legen müssen.

4 DIEB

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Die beiden aufgedeckten Karten legen deine Mitspieler zunächst o en vor sich aus. Hat ein Spieler nur noch eine Karte im eigenen Nachziehstapel, deckt er diese auf, mischt seinen Ablagestapel (ohne die gerade aufgedeckte Karte) und deckt dann die zweite Karte auf. Hat ein Spieler keine Karten mehr im eigenen Nachziehstapel, mischt er sofort und deckt dann 2 Karten auf. Hat ein Spieler nach dem Mischen immer noch nicht genug Karten, deckt er nur so viele auf wie möglich. Jeder Spieler entsorgt höchstens eine Geldkarte, nach deiner Wahl. Dann nimmst du beliebig viele der gerade (nicht in früheren Zügen) entsorgten Karten und legst sie auf deinen Ablagestapel. Die übrigen aufgedeckten Karten legen die Spieler auf ihren Ablagestapel.

4 FESTMAHL

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Du nimmst dir 1 Karte, die bis zu 5 Geld kostet, aus dem Vorrat und legst diese sofort auf deinen Ablagestapel. Du kannst keine Geldkarten oder virtuelles Geld von anderen Aktionskarten verwenden, um den Betrag zu erhöhen. Spielst du das Festmahl nach dem Thronsaal, erhältst du 2 Karten, obwohl du das Festmahl nur einmal entsorgen kannst.

4 GÄRTEN

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Diese Königreichkarte ist eine Punktekarte, keine Aktionskarte. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung zählt sie 1 Punkt pro volle 10 Karten im gesamten Kartensatz des Spielers. Du zählst alle deine Karten bei Spielende (auch die Gärten), teilst die Anzahl durch 10 und rundest ab. Für 39 Karten erhältst du beispielsweise 3 Punkte.

4 GELDVERLEIHER

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Hast du kein Kupfer auf der Hand, das du entsorgen könntest, so erhältst du auch kein virtuelles Geld für die Kaufphase.

5 HEXE

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Sind nicht mehr genügend Fluchkarten im Vorrat, wenn du die Hexe ausspiest, werden die restlichen Fluchkarten, beginnend beim Spieler links von dir, in Spielreihenfolge verteilt. Du ziehst immer 2 Karten nach, auch wenn keine Fluchkarten mehr im allgemeinen Vorrat sind. Die Fluchkarten legen die Spieler sofort auf ihren Ablagestapel.

5 JAHRMARKT

EDITION I
DAS BASISPIEL

Spielt du mehrere Jahrmärkte aus, zählst du laut mit, wie viele Aktionskarten du noch ausspielen darfst.

3 KANZLER

EDITION I
DAS BASISPIEL

Wenn du deinen Nachziehstapel auf den Abgestapel legst, musst du das tun, bevor du weitere Aktionskarten ausspielt oder die Aktionsphase beendest. Du darfst deinen Nachziehstapel nicht durchsehen, bevor du ihn ablegst.
Anmerkung: Durch das direkte Ablegen wird die Karte Tunnel (Dominion – Hinterland) nicht ausgelöst.

2 KAPELLE

EDITION I
DAS BASISPIEL

Du kannst die ausgespielte Kapelle selbst nicht entsorgen, da du die Karte nicht mehr auf der Hand hältst, wenn du die Anweisung ausführt. Hast du eine weitere Kapelle auf der Hand, kannst du diese entsorgen.

5 LABORATORIUM

EDITION I
DAS BASISPIEL

Du musst zuerst 2 Karten nachziehen und kannst dann eine weitere Aktionskarte ausspielen.

5 RATSVERSAMMLUNG

EDITION I
DAS BASISPIEL

Die Mitspieler müssen eine Karte nachziehen, auch wenn sie nicht wollen.

5 SPION

EDITION I
DAS BASISPIEL

Du musst zuerst 1 Karte nachziehen. Erst danach decken alle Spieler (auch du selbst) die oberste Karte von ihrem Nachziehstapel auf. Du entscheidest dann bei jedem Spieler (auch bei dir selbst), ob er die aufgedeckte Karte auf seinen Abgestapel oder zurück auf seinen Nachziehstapel legt.
 Hat ein Spieler keine Karte mehr im Nachziehstapel, so mischt er seinen Abgestapel und deckt dann die oberste Karte auf. Spieler, die dann immer noch keine Karten haben, decken keine Karte auf. Wenn den Spielern die Reihenfolge wichtig ist, deckst du zuerst eine Karte auf, danach folgen die Mitspieler in Spielreihenfolge.

4 THRONSAAL

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Wenn du den Thronsaal ausspielt, wählst du 1 weitere Aktionskarte aus deiner Hand, legst diese oben aus und führst die angegebene(n) Anweisung(en) aus. Dann nimmst du diese Karte zurück auf die Hand, legst sie ein weiteres Mal aus und führst die angegebene(n) Anweisung(en) nochmals aus. Dieses Auslegen der Aktionskarte kostet keine Aktionen. Du musst die Anweisung(en) der Karte soweit möglich vollständig ausführen, bevor du sie zurück auf die Hand nimmst und ein weiteres Mal auslegst. Legst du einen weiteren Thronsaal nach einem Thronsaal aus, legst du eine Aktionskarte zweimal aus und danach eine weitere ebenfalls zweimal. Du kannst nicht ein und dieselbe Karte 4 mal auslegen. Wenn die nach dem Thronsaal ausgelegte Karte „+1 Aktion“ erlaubt (wie z. B. der Markt), darfst du anschließend noch 2 weitere Aktionen ausführen. Würdest du 2 Märkte regulär ausspielen, dürftest du nur noch eine zusätzliche Aktion ausführen, da das Ausspielen des zweiten Markts eine Aktion aufbraucht. Hier ist es besonders wichtig, die verbleibenden Aktionen laut mitzuzählen. Du kannst keine andere Aktionskarte ausspielen, bevor der Thronsaal vollständig abgehandelt ist.

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, Markt, Mine, Thronsaal

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

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

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

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

<div> <div>2</div> <div>BURGGRABEN</div> <div>SPECIAL EDITION DAS BASISSPIEL</div> </div> <div> <p> 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. </p> </div>	<div> <div>2</div> <div>KELLER</div> <div>SPECIAL EDITION DAS BASISSPIEL</div> </div> <div> <p> 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. </p> </div>	<div> <div>3</div> <div>DORF</div> <div>SPECIAL EDITION DAS BASISSPIEL</div> </div> <div> <p> Spielt du mehrere DÖHNER hintereinander, zählst du am besten laut mit, wie viele Aktionen du noch ausspielen darfst, damit du den Überblick behältst. </p> </div>
<div> <div>3</div> <div>WERKSTATT</div> <div>SPECIAL EDITION DAS BASISSPIEL</div> </div> <div> <p> 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. </p> </div>	<div> <div>3</div> <div>HOLZFÄLLER</div> <div>SPECIAL EDITION DAS BASISSPIEL</div> </div> <div> <p> 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. </p> </div>	<div> <div>4</div> <div>SCHMIEDE</div> <div>SPECIAL EDITION DAS BASISSPIEL</div> </div> <div> <p> Du musst 3 Karten von deinem Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen. </p> </div>

4 UMBAU

SPECIAL EDITION
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

SPECIAL EDITION
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

SPECIAL EDITION
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

SPECIAL EDITION
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 ABENTEURER

SPECIAL EDITION
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

SPECIAL EDITION
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

SPECIAL EDITION
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 DIEB

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Jeder Mitspieler legt die beiden aufgedeckten Karten zunächst offen vor sich ab. Wer nur noch 1 Karte im Nachziehstapel hat, legt diese vor sich ab und mischt erst dann seinen Ablagestapel. 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 Ablagestapel. 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

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Du nimmst dir eine beliebige Karte aus dem Vorrat, die höchstens 4 kostet und legst sie sofort auf deinen Ablagestapel. 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

SPECIAL EDITION
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 jeden **GARTEN** die entsprechende Anzahl an Siegpunkten.

4 GELDVERLEIHER

SPECIAL EDITION
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

SPECIAL EDITION
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

SPECIAL EDITION
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

SPECIAL EDITION
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

SPECIAL EDITION
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

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

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

5 RATSVERSAMMLUNG

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

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

5 SPION

SPECIAL EDITION
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.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Erstes Spiel:

Burggraben, Dorf, Holzfäller, Keller, Markt, Miliz, Mine, Schmiede, Umbau, Werkstatt

Großes Geld:

Abenteurer, Bürokrat, Festmahl, Geldverleiher, Kanzler, Kapelle, Laboratorium, Markt, Mine, Thronsaal

Interaktion:

Bibliothek, Burggraben, Bürokrat, Dieb, Dorf, Jahrmarkt, Kanzler, Miliz, Ratsversammlung, Spion

Im Wandel:

Dieb, Dorf, Festmahl, Gärten, Hexe, Holzfäller, Kapelle, Keller, Laboratorium, Werkstatt

Dorfplatz:

Bibliothek, Bürokrat, Dorf, Holzfäller, Jahrmarkt, Keller, Markt, Schmiede, Thronsaal, Umbau

Haht 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 könnt auch darauf, welche Königreichkarten ihr im **SCHWARZMARKT**-Stapel haben wollt. Das können auch mehr als 15 Karten sein, ja sogar alle (nicht verwendeten) Königreichkarten 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.

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

4 THRONSAAL

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.

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

2 BURGGRABEN

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

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

4 THRONSAAL

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte „Du darfst eine beliebige Aktionskarte aus der Hand **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

SECOND EDITION
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 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 WILDDIEBIN

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Du ziehst 1 Karte, erhältst +1 Aktion und +2. 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

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

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

5 MARKT

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

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

5 TORWÄCHTERIN

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
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

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

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

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 Adelligen 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 spielst, 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 Punktete. 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 Herzogtum 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 Nachziehistapels 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 Nachziehistapel.

3 TRICKSER

EDITION II
DIE INTRIGE

Jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler links vom Angreifer, muss die oberste Karte von seinem Nachziehistapel 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 Nachziehistapel 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, Armenviertel, Baron, Burghof, Diplomatin, Geheimgang, Herzog, Kerkermeister, Verschwörer, Wunschbrunnen

F Erweiterung - Die Intrige (Rio Grande Games 2014)

<div data-bbox="86 344 331 421">  BURGHOF </div> <div data-bbox="379 376 507 421"> ERWEITERUNG DIE INTRIGE </div> <div data-bbox="268 465 338 1093"> <p>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.</p> </div>	<div data-bbox="584 344 829 421">  GEHEIMKAMMER </div> <div data-bbox="874 376 1002 421"> ERWEITERUNG DIE INTRIGE </div> <div data-bbox="651 465 944 1102"> <p>Wenn du diese Karte in deiner eigenen Aktionsphase ausspielst, legst du eine beliebige Anzahl Karten (auch 0 Karten) aus deiner Hand ab. Danach erhältst du +1 pro abgelegte Karte.</p> <p>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 BURGRABEN vorzeigen, um den Angriff abzuwehren. Die GEHEIMKAMMER selbst wehrt einen Angriff nicht ab.</p> </div>	<div data-bbox="1082 344 1327 421">  HANDLANGER </div> <div data-bbox="1372 376 1500 421"> ERWEITERUNG DIE INTRIGE </div> <div data-bbox="1232 465 1359 1102"> <p>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 Kühle 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.</p> </div>
<div data-bbox="86 1263 331 1339">  ARMENVIERTEL </div> <div data-bbox="379 1294 507 1339"> ERWEITERUNG DIE INTRIGE </div> <div data-bbox="258 1384 347 2011"> <p>Du darfst in deiner Aktionsphase zwei zusätzliche Aktionen ausführen. Zeige deine Kartenhand vor. Wenn du keine Aktionskarte (oder Aktions-/Punktekarte) auf der Hand hast, ziehst du zwei Karten nach. Sollten sich darunter Aktionskarten befinden, darfst du diese auch gleich nutzen.</p> </div>	<div data-bbox="584 1263 829 1339">  GROSSE HALLE </div> <div data-bbox="874 1294 1002 1339"> ERWEITERUNG DIE INTRIGE </div> <div data-bbox="753 1384 842 2011"> <p>Diese Karte ist eine kombinierte Aktions- und Punktekarte. Sie kann in der Aktionsphase eingesetzt werden und bringt zusätzlich bei Spielende 1 Siegpunkt. Wenn du diese Karte ausspielst, ziehst du eine Karte und darfst eine zusätzliche Aktion ausspielen.</p> </div>	<div data-bbox="1082 1263 1327 1339">  MASKERADE </div> <div data-bbox="1372 1294 1500 1339"> ERWEITERUNG DIE INTRIGE </div> <div data-bbox="1232 1384 1359 2011"> <p>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.</p> </div>

3 TRICKSER

ERWEITERUNG
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

ERWEITERUNG
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

ERWEITERUNG
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

ERWEITERUNG
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

ERWEITERUNG
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

ERWEITERUNG
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

ERWEITERUNG
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

ERWEITERUNG
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

ERWEITERUNG
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

ERWEITERUNG
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

ERWEITERUNG
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

ERWEITERUNG
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.



HERZOG

ERWEITERUNG
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.



KERKERMEISTER

ERWEITERUNG
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.



LAKAI

ERWEITERUNG
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.



SABOTEUR

ERWEITERUNG
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.



TRIBUT

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

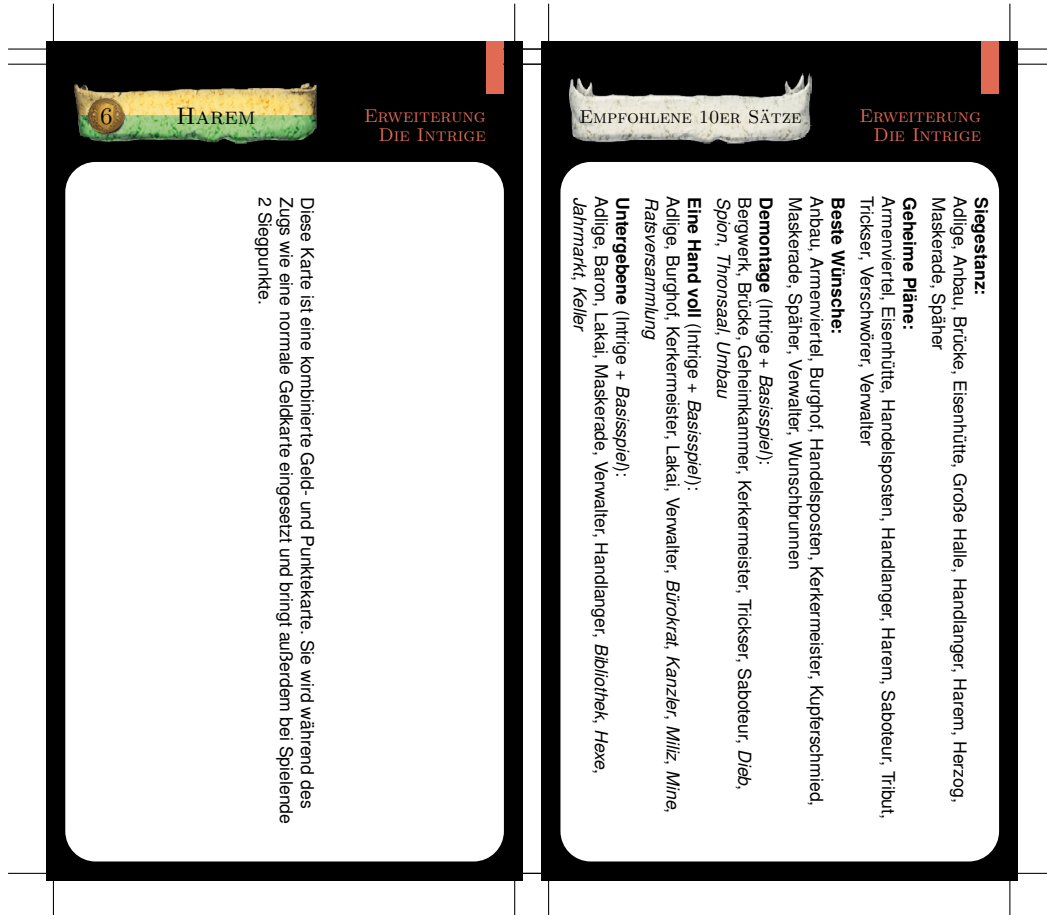
Dein linker Mitspieler muss die obersten beiden Karten seines Nachziehstapels aufdecken und ablegen. Da der **TRIBUT** keine Angriffskarte ist, kann sich der Mitspieler nicht gegen diese Anweisung wehren. Der Spieler, der ein **TRIBUT** ausgespielt hat, erhält für die erste Karte den genannten Bonus. 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.



ADELIGE

ERWEITERUNG
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.



G Erweiterung I - Seaside

2 EINGEBORENENDORF

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Sobald du dein erstes Eingeborenendorf nimmst oder kaufst, nimmst du auch ein Tableau Eingeborenendorf zu dir. Wenn du das Eingeborenendorf ausspielt, musst du eine der beiden folgenden Möglichkeiten wählen: Entweder du siehst die oberste Karte von deinem Nachziehstapel an und legst sie dann verdeckt zur Seite auf das Tableau Eingeborenendorf. Oder du nimmst alle zur Seite gelegten Karten vom Tableau Eingeborenendorf auf die Hand. Du kannst jede der beiden Möglichkeiten wählen, auch wenn du sie nicht ausführen kannst. Du darfst die zur Seite gelegten Karten jederzeit ansehen. Das ausgespielte Eingeborenendorf selbst legst du nicht zur Seite, sondern legst es in der Aufräumphase ab. Bei Spielende nimmst du alle Karten, die noch auf dem Tableau Eingeborenendorf liegen, zu deinen übrigen Karten.

2 EMBARGO

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du kannst jeden Stapel des Vorrats wählen. Wenn mehrere Embargo-Marker auf einen Stapel liegen, musst du dir für jeden Marker eine Fluchkarte nehmen, wenn du eine Karte von diesem Stapel kaufst. Du nimmst dir nur Fluche, wenn du dir eine Karte von diesem Stapel kaufst. Wenn du dir auf eine andere Weise eine Karte von diesem Stapel nimmst (z. B. durch die Schmuggler), nimmst du dir keinen Fluch. Wenn du das Embargo auf einen Thronsaal spielst, legst du 2 Embargo-Marker. Die beiden Embargo-Marker darfst du auch zu unterschiedlichen Stapeln legen. Sollten keine Embargo-Marker mehr vorhanden sein, benutze bitte einen adäquaten Ersatz. Wenn keine Fluchkarten mehr im Vorrat sind, haben die Embargo-Marker keinen Effekt.

2 HAFEN

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du ziehst zuerst eine Karte nach, dann wählst du eine Karte aus deiner Hand und legst diese verdeckt zur Seite auf den ausgespielten Hafen. Du musst deinen Mitspielern die zur Seite gelegte Karte nicht zeigen. Du musst eine Karte aus deiner Hand zur Seite legen, wenn du den Hafen ausspielt. Der Hafen und die zur Seite gelegte Karte bleiben bis zum Beginn deines nächsten Zuges liegen. Bei Beginn deines nächsten Zuges nimmst du die zur Seite gelegte Karte auf die Hand. Den Hafen legst du in der Aufräumphase dieses nächsten Zuges ab.

2 LEUCHTTURM

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du erhältst +1 Aktion und +1 Geld in diesem Zug. Bei Beginn deines nächsten Zuges erhältst du nochmals +1 Geld. Solange der Leuchtturm oben vor dir ausliegt, bist du von Angriffskarten deiner Mitspieler nicht betroffen, selbst wenn du das möchtest. Du kannst trotz ausliegendem Leuchtturm auch mit der Geheimkammer oder anderen Reaktionskarten auf Angriffe reagieren, um deren Vorteil zu erhalten. Angriffskarten, die du selbst ausspielt, werden durch den Leuchtturm nicht abgewehrt. Der Leuchtturm bleibt bis zur Aufräumphase deines nächsten Zuges im Spiel.

2 PERLENTAUCHER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Zu ziehst zuerst eine Karte nach, bevor du dir die unterste Karte deines Nachziehstapels ansiehst. Nimm die unterste Karte so vom Stapel, dass du nicht auch die nächste Karte sehen kannst.

3 AUSGUCK

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Sieh dir alle 3 Karten an, bevor du entscheidest, welche Karte du entsorgst, welche du ablegst und welche du zurück auf den Nachziehstapel legst. Wenn du weniger als 3 Karten im Nachziehstapel hast (auch nach dem eventuell nötigen Mischen deines Ablagestapels), führst du die Anweisungen in der Reihenfolge auf der Karte aus, d. h. zuerst entsorgst du eine Karte, dann legst du eine Karte ab.

3 BOTSCHAFTER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du wählst 1 Karte aus deiner Hand, zeigst sie deinen Mitspielern und nimmst sie auf die Hand zurück. Dann darfst du bis zu 2 dieser Karten aus deiner Hand zurück in den Vorrat legen. Du darfst jedoch auch entscheiden, keine Karte zurück in den Vorrat zu legen. Danach muss sich jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler zu deiner Linken, eine solche Karte aus dem Vorrat nehmen. Wenn der Stapel leer ist, werden keine Karten mehr genommen. Wenn du nach dem Ausspielen des Botschafters keine Karte mehr auf der Hand hast, legst du nichts zurück in den Vorrat und die Mitspieler nehmen auch keine Karten. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt während des Zuges entweder der dritte Stapel oder der Provinzstapel leer wird, endet das Spiel nach diesem Zug, auch wenn der Stapel später wieder aufgefüllt wird.

Der Botschafter darf keine Unterschupf-Karten (Dominion – Dark Ages) zurücklegen.

3 FISCHERDORF

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du erhältst +2 Aktionen und +1 Geld in diesem Zug. Bei Beginn deines nächsten Zuges erhältst du nochmals +1 Aktion und +1 Geld. Das Fischerdorf bleibt bis zur Aufräumphase deines nächsten Zuges im Spiel.

3 LAGERHAUS

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Wenn du (auch nach dem eventuell nötigen Mischen deines Abgestapelten) nicht mehr genügend Karten nachziehen kannst, ziehst du so viele Karten wie möglich. Du musst dann 3 Karten ablegen, auch wenn du weniger Karten nachgezogen hast. Wenn du weniger als 3 Karten auf der Hand hast, legst du alle Handkarten ab.

3 SCHMUGGLER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Es ist egal, auf welche Weise der Spieler rechts von dir die Karte genommen oder gekauft hat (z. B. ebenfalls durch die Schmuggler). Wenn der Spieler rechts von dir mehrere Karten genommen bzw. gekauft hat, darfst du wählen, welche Karte du dir nimmst. Gibt es keine entsprechende Karte mehr im Vorrat, erhältst du nichts. Die Schmuggler sind kein Angriff, sie können nicht durch den Leuchtturm oder den Burggraben gestoppt werden. Diese Karte bezieht sich nie auf deinen eigenen vorherigen Zug. Wenn der Spieler rechts von dir im vorherigen Zug keine Karte genommen oder gekauft hat, die 6 Geld oder weniger gekostet hat, haben die Schmuggler keine Wirkung.

4 BEUTELSCHNEIDER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Deine Mitspieler müssen 1 Kupferkarte aus ihrer Hand ablegen. Hat ein Mitspieler kein Kupfer auf der Hand, muss er seine Kartenhand vorzeigen.

4 INSEL

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Die Insel ist zugleich eine Aktions- und eine Punktekarte. Sobald du deine erste Insel nimmst oder kaufst, nimmst du auch ein Tableau Insel zu dir. Wenn du die Karte Insel ausspielt, legst du die ausgespielte Insel und eine weitere Karte aus deiner Hand o en zur Seite auf das Tableau Insel, wo sie bis zum Spielende verbleiben. Wenn du keine weitere Karte auf der Hand hast, nachdem du die Insel ausgespielt hast, legst du nur die Insel zur Seite. Wenn du die Insel auf einen Thronsaal ausspielt, legst du zunächst die Insel und eine weitere Karte zur Seite, dann legst du noch eine Karte aus deiner Hand zur Seite auf das Tableau Insel. Du und auch deine Mitspieler dürfen die zur Seite gelegten Karten auf dem Tableau Insel jederzeit ansehen. Bei Spielende nimmst du alle Karten, die auf dem Tableau Insel liegen, zu deinen Karten. Bei Spielende ist die Insel 2 Punkte wert. Im Spiel mit 3 oder 4 Spielern werden 12 Inseln verwendet, im Spiel mit 2 Spielern nur 8.



ERWEITERUNG I
SEASIDE

Ziehe eine Karte bei Beginn deines nächsten Zuges. Die Karawane bleibt bis zur Aufräumphase dieses nächsten Zuges im Spiel.



ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du musst eine Karte entsorgen, wenn du noch eine auf der Hand hast. Wenn du keine Karte auf der Hand hast, erhältst du nur den +1 Kauf, jedoch kein virtuelles Geld.



ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du legst entweder alle 5 Karten ab oder keine davon. Wenn du die Karten nicht ablegst, darfst du sie in beliebiger Reihenfolge zurück auf deinen Nachziehs Stapel legen. Wenn du (auch nach dem eventuell nötigen Mischen deines Ablagestapels) nicht mehr genügend Karten ansehen kannst, siehst du so viele Karten wie möglich an und entscheidest dann, ob du sie ablegst oder zurück auf deinen Nachziehs Stapel legst.



ERWEITERUNG I
SEASIDE

Sobald du dein erstes Piratenschiff nimmst oder kaufst, nimmst du auch ein Tableau Piratenschiff zu dir. Wenn du das Piratenschiff ausspielt, entscheidest du dich zunächst für eine der beiden Anweisungen. Entweder wählst du die Möglichkeit, Geldkarten deiner Mitspieler zu entsorgen oder +X Geld. Wählst du die erste Möglichkeit, muss jeder Mitspieler höchstens eine Geldkarte entsorgen. Hat ein Mitspieler mehrere Geldkarten aufgedeckt, wählst du aus, welche davon er entsorgen muss. Hat mindestens ein Mitspieler eine Geldkarte entsorgt, erhältst du einen Geld-Marker, den du auf dein Tableau Piratenschiff legst. Du erhältst höchstens einen Geld-Marker, auch wenn mehrere Mitspieler Geldkarten entsorgen mussten. Wählst du die zweite Möglichkeit, erhältst du +1 Geld für jeden Geld-Marker auf deinem Tableau Piratenschiff. Die Geld-Marker bleiben bis zum Spielende auf dem Tableau. Wenn du das Piratenschiff z. B. 3mal (erfolgreich) verwendet hast, um Geldkarten deiner Mitspieler zu entsorgen, hast du 3 Geld-Marker auf deinem Tableau Piratenschiff. Damit kannst du jedesmal, wenn du das Piratenschiff ausspielt, +3 Geld erhalten. Das Piratenschiff ist eine Angriffskarte, deine Mitspieler können also z. B. mit der Geheimkammer reagieren, auch wenn du +X Geld wählst.



ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du kannst diese Karte ausspielen, auch wenn du keine weitere Schatzkarte auf der Hand hast. In diesem Fall entsorgst du die ausgespielte Schatzkarte, erhältst jedoch nichts dafür. Du musst wirklich 2 Schatzkarten entsorgen, um dir die 4 Gold zu nehmen. Wenn du z. B. eine Schatzkarte auf einen Thronsaal ausspielt und noch 2 weitere Schatzkarten auf der Hand hast, entsorgst du zuerst die ausgespielte Schatzkarte und eine weitere Schatzkarte aus deiner Hand. Beim zweiten Ausspielen entsorgst du die andere Schatzkarte aus deiner Hand. Die erhältst jedoch nichts, da du nur eine Schatzkarte entsorgt hast. Die ausgespielte Schatzkarte hast du bereits beim ersten Ausspielen entsorgt. Wenn weniger als 4 Gold im Vorrat sind, nimmst du dir die übrigen Gold. Die Karten legst du verdeckt auf deinen Nachziehs Stapel.



ERWEITERUNG I
SEASIDE

Ein Spieler, dessen Nachziehs Stapel leer ist, mischt zuerst seinen Ablagestapel und legt dann die oberste Karte von seinem neuen Nachziehs Stapel ab. Danach müssen alle Mitspieler, beginnend bei dem Spieler links vom Angreifer, einen Fluch aus dem Vorrat nehmen und diesen verdeckt auf ihren Nachziehs Stapel legen. Gibt es nicht mehr genügend Fluchkarten im Vorrat, werden die übrigen in Spielreihenfolge verteilt.

5 AUSSENPOSTEN

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Der Extrazug ist wie ein normaler Zug, mit dem Unterschied, dass du diesen Zug nur mit 3 Karten ausführt. Du ziehst also in der Aufräumphase des Zuges, in dem du den Aussenposten ausspielt nur 3, statt den üblichen 5 Karten. Lass den Aussenposten offen vor dir liegen, bis zum Ende des Extrazuges. Wenn du den Aussenposten zusammen mit einer „zu Beginn deines nächsten Zuges“-Karte ausspielt, wie z. B. das Handelsschiff, ist der Extrazug vom Handelsschiff dieser nächste Zug, in dem du +2 Geld bekommst. Wenn du den Aussenposten mehr als einmal ausspielt, bekommst du trotzdem nur einen Extrazug. Wenn du während des Extrazuges einen Aussenposten ausspielt, bekommst du keinen weiteren Extrazug. Am Ende deines Extrazuges ziehst du wieder 5 Karten nach.

5 BAZAR

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du ziehst eine Karte nach, darfst 2 weitere Aktionen ausführen und erhältst für die Kaufphase +1 Geld.

5 ENTDECKER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Wenn du eine Provinz aus deiner Hand aufdeckst, nimmst du eine Goldkarte direkt auf die Hand. Wenn du keine Provinz auf der Hand hast oder die Provinz nicht aufdecken möchtest, nimmst du dir ein Silber direkt auf die Hand.

5 GEISTERSCHIFF

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Deine Mitspieler entscheiden, welche Karten sie aus ihrer Hand zurück auf den Nachziehstapel legen und in welcher Reihenfolge sie die Karten zurücklegen. Spieler, die nur 3 oder weniger Karten auf der Hand halten, sind nicht betroffen.

5 HANDELSCHIFF

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du erhältst +2 Geld für die Kaufphase in diesem Zug und nochmals +2 Geld für die Kaufphase in deinem nächsten Zug. Das Handelsschiff bleibt bis zur Aufräumphase dieses nächsten Zuges im Spiel.

5 SCHATZKAMMER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Wenn du eine oder mehrere Karten kaufst und mindestens eine davon eine Punktekarte ist, darfst du die Schatzkammer nicht zurück auf den Nachziehstapel legen. Hast du mehrere Schatzkammern ausgespielt und in diesem Zug keine Punktekarte gekauft, darfst du in der Aufräumphase beliebig viele deiner ausgespielten Schatzkammern zurück auf deinen Nachziehstapel legen. Wenn du vergisst, die Schatzkammer auf deinen Nachziehstapel zu legen, hast du dich dafür entschieden, die Karte abzulegen. Du darfst die Schatzkammer nicht nachträglich aus dem Ablagestapel herausuchen, um sie noch zurück auf den Nachziehstapel zu legen. Wenn du eine Punktekarte nimmst, sie aber nicht gekauft hast (z. B. durch die Schmutzigen), darfst du die Schatzkammer zurück auf deinen Nachziehstapel legen.

5 TAKTIKER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du ziehst die 5 Karten erst bei Beginn deines nächsten Zuges. Du ziehst die Karten nicht in der Aufräumphase des Zuges, in dem du den Taktiker ausgespielt hast. Der Taktiker bleibt bis zur Aufräumphase deines nächsten Zuges o en vor dir ausliegen. Wenn du den Taktiker nach einem Thronsaal ausspielt, erhältst du den Bonus nur einmal, da du auch beim 2. Mal mindestens eine Karte ablegen müsstest. Du kannst jedoch nach dem 1. Ausspielen keine Karten mehr auf der Hand haben.

5 WERFT

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du ziehst zuerst 2 Karten nach und erhältst einen weiteren Kauf für diesen Zug. Bei Beginn deines nächsten Zuges ziehst du 2 weitere Karten und erhältst nochmals einen zusätzlichen Kauf. Du ziehst die beiden Karten nicht, bevor dein nächster Zug begonnen hat. Die Werft bleibt bis zur Aufräumphase deines nächsten Zuges im Spiel.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Blütezeit
Auf hoher See:
 Embargo, Häfen, Ausguck, Schmugler, Insel, Karawane, Piratenschiff, Bazar, Entdecker, Werft
Geheime Pläne:
 Leuchtturm, Perlenraucher, Botschafter, Fischerdorf, Lagenhaut, Beutelschneider, Außenposten, Schatzkarte, Taktiker, Werft
Schiffswracks:
 Eingeborenendorf, Perlenraucher, Lagenhaut, Schmugler, Müllverwerter, Navigator, Seehexe, Geisterschiff, Handelsschiff, Schatzkammer

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Blütezeit und Basisispiel:
Griff nach den Sternen:
 Keller, Ausguck, Dorf, Beutelschneider, Seehexe, Spion, Geisterschiff, Ratsversammlung, Schatzkarte, Abenteurer **Wiederholungen:**
 Perlenraucher, Kanzler, Werkstatt, Karawane, Millz, Piratenschiff, Außenposten, Entdecker, Jahrmarkt, Schatzkammer **Geben und Nehmen:**
 Häfen, Botschafter, Fischerdorf, Schmugler, Geldverleiher, Insel, Müllverwerter, Bibliothek, Hexe, Markt

H Erweiterung I - Seaside (Rio Grande Games 2014)

2 EINGEBORENENDORF

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.

2 EMBARGO

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 +2 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.

2 HAFEN

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.

2 LEUCHTTURM

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.

2 PERLENTAUCHER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

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

3 AUSGUCK

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Sieh dir erst alle 3 Karten an, bevor du die Anweisungen ausführst. Solltest du weniger als 3 Karten im Nachziehstapel haben, auch nachdem du ggf. den Ablagestapel gemischt hast, führst du die Anweisungen der Reihentöpfe 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.



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.



MÜLLVERWERTER

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.



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.



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.



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.



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

I Erweiterung II - Die Alchemisten



WEINBERG

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Diese Königreichkarte ist eine Punktekarte, keine Aktionskarte. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung zählt sie 1 Punkt pro volle 3 Aktionskarten im gesamten Kartensatz (Nachziehstapel, Ablagestapel und Handkarten) des Spielers. Du zählst alle deine Aktionskarten bei Spielende, teilst die Anzahl durch 3 und rundest ab. Kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten. Für 11 Aktionskarten erhältst du beispielsweise für jeden deiner Weinberge 3 Punkte. Im Spiel zu 3. und 4. werden 12 Karten verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten verwendet.



VERWANDLUNG

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Hast du keine Karte mehr auf der Hand, die du entsorgen könntest, erhältst du nichts. Wenn du einen Fluch entsorgst erhältst du nichts. Der Fluch ist keine Punkte-, keine Aktions- und keine Geldkarte. Entsorgst du eine Karte mit kombiniertem Kartentyp, erhältst du den Bonus für beide Kartentypen. Für die Adelligen (Dominion – Die Intrige) nimmst du dir z. B. ein Herzogtum und ein Gold. Die Karten nimmst du dir vom Vorrat. Ist keine entsprechende Karte mehr im Vorrat, erhältst du nichts.



2 KRÄUTERKUNDIGER

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Wenn du diese Karte ausspiest erhältst du +1 Geld für die Kaufphase und du darfst eine weitere Karte kaufen. Wenn du den Kräuterkundigen ablegst (normalerweise in der Aufräumphase), darfst du eine Geldkarte, die vor dir ausliegt, zurück auf deinen Nachziehstapel legen, statt sie abzuliegen. Wenn dein Nachziehstapel leer ist, legst du nur die Geldkarte als neuen Nachziehstapel bereit. Du entscheidest, in welcher Reihenfolge du die vor dir ausliegenden Karten ablegst. Hast du z. B. einen Kräuterkundigen, einen Alchemisten und einen Trank auslegen, darfst du zuerst den Alchemisten zurück auf deinen Nachziehstapel legen, dann den Kräuterkundigen ablegen und dafür den Trank zurück auf deinen Nachziehstapel legen. Wenn du mehrere Kräuterkundige im Spiel hast, darfst du für jeden davon eine Geldkarte zurück auf deinen Nachziehstapel legen.



2 APOTHEKER

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Wenn du diese Karte ausspiest, musst du sofort eine Karte nachziehen. Dann deckst du die obersten 4 Karten von deinem Nachziehstapel auf. Sollte dein Nachziehstapel beim Aufdecken zu Ende gehen, mischt du deinen Ablagestapel. Hast du nach dem Mischen immernoch weniger als 4 Karten zum Aufdecken, deckst du nur so viele Karten auf wie möglich. Danach musst du alle aufgedeckten Kupfer- und Trankkarten auf die Hand nehmen. Die übrigen aufgedeckten Karten legst du in beliebiger Reihenfolge zurück auf deinen Nachziehstapel. Wenn dein Nachziehstapel nach dem aufdecken der Karten leer ist, werden die zurück gelegten Karten dein neuer Nachziehstapel.



2 UNIVERSITÄT

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Du darfst die eine Aktionskarte, die bis zu 5 Geld kostet, vom Vorrat nehmen. Du musst jedoch keine Karte nehmen. Kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten. Du darfst keine Karte mit Trank in den Kosten nehmen.



2 VISION

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Zuerst decken alle Spieler die oberste Karte ihres Nachziehstapels auf. Du entscheidest dann Spieler für Spieler extra (auch bei dir selbst), ob er die aufgedeckte Karte auf seinen Ablagestapel oder zurück auf seinen Nachziehstapel legt. Danach deckst du solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du eine Karte aufgedeckt hast, die keine Aktionskarte ist. Nun nimmst du alle gerade aufgedeckten Karten auf die Hand (auch die Nicht-Aktionskarte). Ist bereits die erste Karte, die du dabei aufgedeckt hast, keine Aktionskarte, so nimmst du nur diese eine Karte auf die Hand. Wenn du nach dem Mischen deines Ablagestapels alle Karten aufgedeckt hast und nur Aktionskarten o en liegen, so nimmst du alle aufgedeckten Karten auf die Hand. Kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten. Die durch die erste Anweisung aufgedeckten Karten aller Spieler werden hierbei nicht mehr beachtet. Du darfst auch keine dieser Karten auf die Hand nehmen.

3 ALCHEMIST

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Wenn du diese Karte ausspiest, musst du sofort 2 Karten nachziehen und darfst dann eine weitere Aktionskarte ausspielen. Wenn mindestens ein Trank im Spiel ist, darfst du in der Aufräumphase alle vor dir ausliegenden Alchemisten zurück auf deinen Nachziehstapel legen, statt sie abzulegen. Hast du mehrere Alchemisten im Spiel, darfst du für jeden einzeln entscheiden, ob du ihn normal ablegst oder zurück auf deinen Nachziehstapel legst. Ist dein Nachziehstapel leer, legst du den Alchemisten alleine als Nachziehstapel bereit. Du legst den oder die Alchemisten ab oder zurück auf deinen Nachziehstapel, bevor du die Karten am Ende deines Zuges nachziehst. Du darfst in der Kaufphase einen Trank ausspielen, auch wenn du keine Karte damit kauft.

3 STEIN DER WEISEN

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Diese Karte ist eine Geldkarte und eine Königreichskarte. Sie ist nur im Spiel, wenn sie als eine der 10 ausliegenden Königreichskarten für dieses Spiel ausgewählt wurde. Der Stein der Weisen darf, wie andere Geldkarten, in der Kaufphase ausgespielt werden. Wenn du den Stein der Weisen ausspiest, zählst du zunächst die momentane Anzahl der Karten in deinen Nachziehstapel und in deinem Abgestapel. Dann zählst du die Anzahl beider Stapel zusammen, teilst die Summe durch 5 und rundest ab. Das Ergebnis gibt den Wert der Karte für diese Kaufphase an. Der Wert gilt für diese gesamte Kaufphase, auch wenn sich die Anzahl der Karten noch verändert. Spiel ein Spieler mehrere dieser Karten, so hat jede den ermittelten Wert. Wird die Karte in einem späteren Zug erneut ausgespielt, wird auch der Wert neu ermittelt. Du darfst beim Durchzählen deines Nachziehstapels weder die Karten ansehen, noch deren Reihenfolge verändern. Beim Durchzählen deines Abgestapels darfst du die Karten ansehen und deren Reihenfolge verändern. Du zählst nur die Karten der beiden Stapel, ausgespielte, beiseite gelegte und Handkarten zählst du nicht mit. Du darfst keine Geldkarten mehr ausspielen, nachdem du eine Karte gekauft hast. Du darfst also weder den Stein der Weisen noch andere Geldkarten ausspielen, wenn du in dieser Kaufphase bereits eine Karte gekauft hast.

3 VERTRAUTER

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Sind nicht mehr genügend Fluchkarten im Vorrat, wenn du den Vertrauten ausspiest, werden die restlichen Fluchkarten, beginnend beim Spieler links von dir, in Spielerreihenfolge verteilt. Du ziehst immer eine Karte nach und darfst eine weitere Aktionskarte ausspielen, auch wenn keine Fluchkarten mehr im allgemeinen Vorrat sind. Die Fluchkarten legen die Spieler sofort auf ihren Abgestapel.

4 GOLEM

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Du deckst solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis 2 Aktionskarten offen liegen, die keine Golemkarten sind. Dann legst du alle aufgedeckten Golemkarten und alle Karten, die keine Aktionskarten sind, ab. Wenn du auch nach dem Mischen deines Abgestapels keine oder nur 1 Aktionskarte (außer dem Golem) aufdecken kannst, so führst du die Anweisung mit weniger als 2 Karten aus. Hast du auf diese Weise 1 oder 2 Aktionskarten mitgedeckt, musst du diese in beliebiger Reihenfolge ausspielen. Du darfst auf diese Weise aufgedeckte Aktionskarten nicht auf die Hand nehmen. Alle Anweisungen, die sich auf deine Handkarten beziehen, haben keinen Effekt auf die beiden aufgedeckten Karten. Ist z. B. eine der aufgedeckten Karten ein Thronsaal, so kannst du die andere der beiden Karten nicht für diesen Thronsaal auswählen.

5 LEHRLING

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Wenn du eine Karte auf deiner Hand hast, musst du eine Karte entsorgen. Wenn du eine Karte, die 0 Geld kostet (z. B. Kupfer oder Fluch) entsorgst oder wenn du eine Karte mehr auf der Hand hast, ziehst du keine Karte nach. Ansonsten ziehst du für eine Karte, die x Geld kostet, x Karten nach. Zusätzlich dazu ziehst du 2 Karten nach, wenn die entsorgte Karte kostet. Wenn du z. B. die Karte Golem (4 Geld, Trank) entsorgst, ziehst du 6 Karten nach.

6 BESESSENHEIT

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

(Teil 1)
Der Spieler links von dir ist der aktive Spieler bei dem Extra-Zug durch die Besessenheit. Kartenanweisungen, die sich auf den aktiven Spieler beziehen, betreffen also den Spieler links von dir und seinen Kartensatz. In den Kartenanweisungen wird der aktive Spieler meist mit „du“ angesprochen. Du darfst alle Karten sehen, in den Spieler links von dir in seinem Extra-Zug sieht. Das betrifft auch die Karten, die er in der Aufräumphase für seinen nächsten Zug nachzieht. Du darfst auch alle Karten ansehen, die er ansehen darf, z. B. zur Seite gelegte Karten auf dem Eingeborenendort (Dominion – Seaside). Und du darfst alle Kartensätze durchzählen, die er durchzählen darf. Du füllst alle Entscheidungen für den Spieler links von dir, welche Karten er ausspielt und in welcher Reihenfolge, alle Entscheidungen, die durch Kartenanweisungen erlaubt werden und welche Karten er kauft. Alle Karten, die der Spieler links von dir in seinem Extra-Zug nimmt oder kauft, legst du auf deinen Abgestapel. Dies gilt auch, wenn er die Karte aufgrund einer bestimmten Anweisung auf die Hand oder nehmen oder anderswo ablegen müsste. Du erhältst nur Karten, die er nimmt oder kauft, keine Marker, z. B. Priestenschrift (Dominion – Seaside). Wenn der Spieler links von dir in seinem Extra-Zug Karten entsorgt, werden diese zunächst zur Seite gelegt und am Ende des Zuges (nach der Aufräumphase) auf seinen Abgestapel gelegt. Für die Kartenanweisung, die das Entsorgen der Karte fordert, gilt diese als entsorgt, z. B. könntest du das Bergwerk (Dominion – Die Intrige) entsorgen und + erhalten. Das Bergwerk wird dabei nicht auf den Müllstapel gelegt, der Spieler verliert die Karte also nicht. Karten anderer Spieler, die während dieses Zuges entsorgt werden (z. B. durch Angriffskarten, wie Trickser oder Saboteur, Dominion – Die Intrige), werden dauerhaft entsorgt. Karten, die weitergegeben werden (z. B. durch die Maskerade, Dominion – Die Intrige), erhält der Spieler am Ende des Zuges nicht zurück.

6 BESESSENHEIT

ERWEITERUNG II DIE ALCHEMISTEN

(Teil 2)

Karten, die in den Vorrat zurückgelegt werden (z. B. Botenbote, Dominion – Seaside), erhält der Spieler auch nicht zurück. Spiel der Spieler links von dir (auf deinen Wunsch hin) eine Angriffskarte, so bist du, wie alle übrigen Spieler, normal betroffen. Du kannst, wie üblich, im Reaktionskarten aus deiner eigenen Hand auf den Angriff reagieren. Du kannst keine Reaktionskarten des Spielers links von dir verwenden um auf den Angriff zu reagieren. Besessenheit bewirkt einen Extra-Zug, wie z. B. der Außenposten (Dominion – Seaside). Dieser Extra-Zug findet erst nach deinem Zug statt. Du hast also alle Karten abgelegt und die Handkarten für deinen nächsten Zug nachgezogen. Der Außenposten vermindert nur einen weiteren Extra-Zug durch einen weiteren Außenposten. Du kannst weitere Extrazüge durch andere Karten, wie z. B. die Besessenheit erhalten. Wenn du in deinem Zug den Außenposten (Dominion – Seaside) und die Besessenheit spielt, fährst du zuerst den Extra-Zug für den Außenposten aus, danach den Extra-Zug für die Besessenheit. Wenn der Spieler links von dir (auf deinen Wunsch hin) einen Außenposten spielt, erhält er dadurch einen Extra-Zug. In diesem Extra-Zug tritt er selbst seine Entscheidungen und erhält auch Karten, die er nimmt oder kauft selbst. Wenn der Spieler links von dir (auf deinen Wunsch hin) eine weitere Besessenheit ausspielt, so wird ein weiterer Extra-Zug gespielt, in dem der Spieler links von dir (nicht du) die Entscheidungen für den Spieler links von ihm trifft. Extra-Züge (z. B. durch Besessenheit oder Außenposten) werden für die Stegbedingung nicht beachtet. Im Gegensatz zum Außenposten ist die Besessenheit keine Dauer-Karte und wird in der Aufräumphase abgelegt. Die Wirkung der Karte Besessenheit ist kumulativ, spielt du z. B. die Karte in deinem Zug zweimal, so werden auch 2 Extra-Züge durchgeführt. Wichtig: Der Extrazug durch die Besessenheit ist nicht dein Extrazug, sondern der Extrazug des Spielers links von dir. Nach dem Extrazug (oder den Extrazügen) führt der Spieler seinen normalen Zug aus.

4 TRANK

ERWEITERUNG II DIE ALCHEMISTEN

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG II DIE ALCHEMISTEN

Verbotene Künste (Alchemisten + Basisspiel)
Besessenheit, Lehrling, Universität, Vertrauter, Dieb, Gärten, Keller, Laboratorium, Falschversammlung, Thronsaal
Quacksalber: (Alchemisten + Basisspiel):
Alchemist, Apotheker, Golem, Kräuterkundiger, Verwandlung, Jahrmarkt, Kanzler, Keller, Miltz, Schmiede
Chemiestunde: (Alchemisten + Basisspiel):
Alchemist, Golem, Stein der Weisen, Universität, Burggraben, Bürokrat, Hexe, Holzäller, Markt, Umbau
Dienster: (Alchemisten + Die Intrige):
Besessenheit, Golem, Verwandlung, Vision, Weinberg, Große Halle, Handlanger, Lakai, Verschwörer, Verwelter
Geheime Forschungen: (Alchemisten + Die Intrige):
Kräuterkundiger, Stein der Weisen, Universität, Vertrauter, Adlige, Armenverlei, Brücke, Kerkermeister, Lakai, Maskerade
Tröpfe, Tränke, Trottel: (Alchemisten + Die Intrige):
Apotheker, Golem, Lehrling, Vision, Adlige, Baron, Eisenhütte, Handelsposten, Kupferschmied, Wunschrunden

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



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 2 kostet. Du darfst allerdings keine Karte nehmen, deren Kosten einen 2 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 dein 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

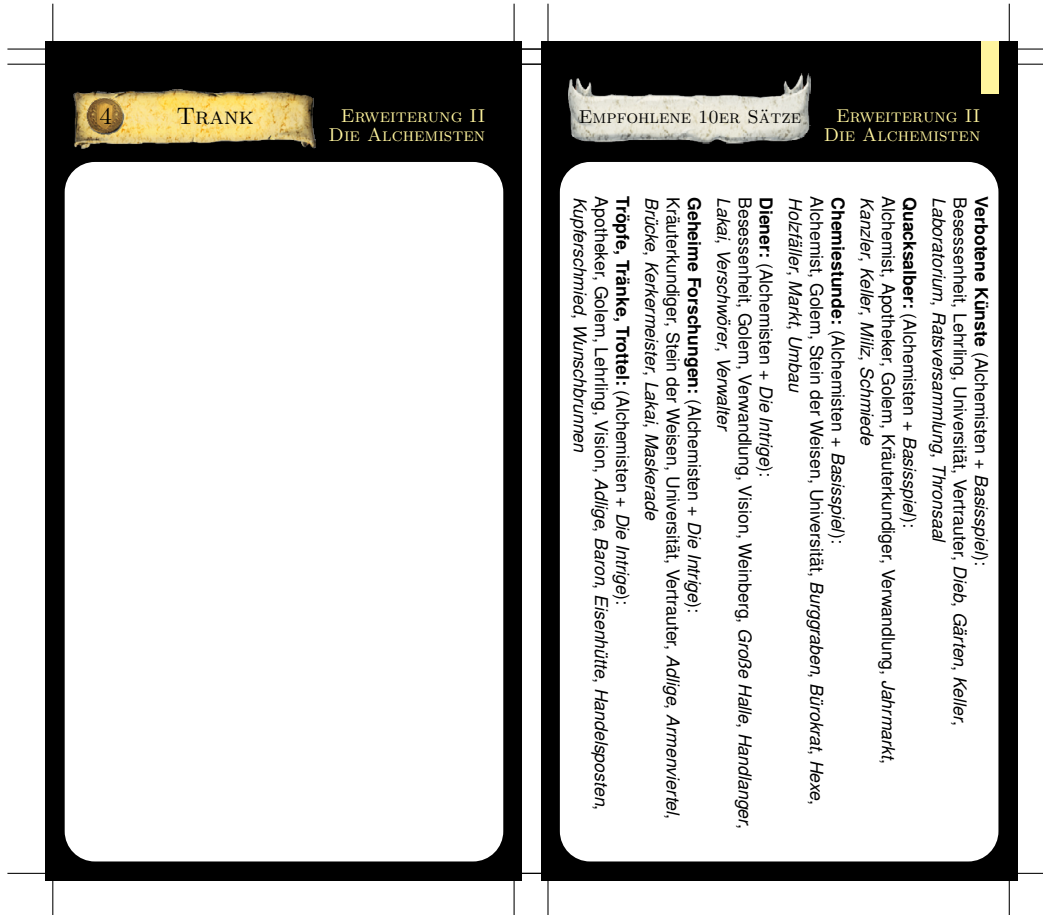
Zuerst spielst du deinen aktuellen Zug regulär zu Ende, bevor dein linker Nachbar einen Extra-Zug ausführen muss. Da die **BESSESSENHEIT** keine Angriffskarte ist, kann sich der Mitspieler nicht gegen den Extra-Zug „wehren“.

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.



K Erweiterung III - Blütezeit

5 ABENTEUER

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Errata: Die Reihenfolge der beiden letzten Anweisungen sollte lauten: „Lege die übrigen aufgedeckten Karten ab. Lege diese Geldkarte aus.“

Diese Geldkarte hat den Wert **5**, wie ein Kupfer. Wenn du diese Karte auslegst, deckst du solange Karten von deinem Nachziehlstapel auf, bis du eine Geldkarte aufgedeckt hast. Die auf diese Weise aufgedeckte Geldkarte legst du sofort aus. Die übrigen gerade aufgedeckten Karten legst du auf deinen Ablagestapel. Wenn du auch nach dem Mischen keine Geldkarte aufdecken kannst, legst du alle aufgedeckten Karten ab. Enthält die gerade ausgelegte Geldkarte zusätzliche Anweisungen, so führst du diese Anweisungen nun aus. Wenn du z. B. durch das Abenteuer ein weiteres Abenteuer aufdeckst, deckst du erneut Karten auf, bis du eine weitere Geldkarte „findest“. Danke daran, dass du die Geldkarten aus deiner Hand in beliebiger Reihenfolge auslegen kannst. Hast du z. B. das Abenteuer und den Lohn auf der Hand, darfst du wählen, welche der Karten du zuerst auslegst.

4 ARBEITERDORF

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du ziehst zuerst eine Karte nach, dann darfst du 2 weitere Aktionskarten auslegen und in der Kaufphase eine weitere Karte kaufen.

7 AUSBAU

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du kannst den ausgelegten Ausbau selbst nicht entsorgen, da du die Karte nicht mehr auf der Hand hast, wenn du die Anweisung ausführt. Hast du einen weiteren Ausbau auf der Hand, kannst du diesen jedoch entsorgen. Hast du keine Karte auf der Hand, die du entsorgen könntest, darfst du dir auch keine neue Karte nehmen. Die neue Karte darf bis zu **7** mehr kosten, als die entsorgte Karte. Du darfst keine Geldkarten oder virtuelles Geld verwenden, um den Betrag zu erhöhen. Du darfst auch eine Karte nehmen, die weniger kostet oder eine der entsorgten identische Karte nehmen. Die Karte, die du nimmst, legst du auf deinen Ablagestapel.

7 BANK

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Geldkarte hat einen variablen Wert. Die Bank hat einen Wert von **7** für jede Geldkarte, die zu diesem Zeitpunkt im Spiel ist. Die Bank selbst wird dabei mitgezählt. Hierfür ist es wichtig, dass du Geldkarten in beliebiger Reihenfolge auslegen kannst. Wenn du die Bank alleine auslegen hast, hat sie einen Wert von **7**. Wenn du 2 Banken hintereinander auslegst, hat die erste einen Wert von **7**, die zweite Bank einen Wert von **7**. Der Wert jeder Bank wird sofort nach dem Auslegen bestimmt und ändert sich nicht mehr z. B. durch das Auslegen weiterer Geldkarten.

4 BISCHOF

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Für diese Karte werden die Punkte-Marker benötigt (siehe neue Regeln). Zuerst erhältst du **4** und 1 Punkte-Marker auf dein Tableau. Dann musst du eine Karte entsorgen, wenn du noch eine Karte auf der Hand hast. Du darfst dir eine Anzahl Punkte-Marker nehmen, die der Hälfte der Geld-Kosten der entsorgten Karte entspricht. Es werden dabei nur die Geld-Kosten beachtet. Trank-Kosten werden ignoriert. Wenn du z. B. den Golem (**4**, **1**) (Dominion – Die Alchemisten) entsorgst, nimmst du dir 2 zusätzliche Punkte-Marker und legst diese auf dein Tableau. Danach dürfen deine Mitspieler reihum jeweils eine Karte entsorgen. Sie erhalten jedoch keine Punkte-Marker.

4 DENKMAL

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Für diese Karte werden die Punkte-Marker benötigt (siehe neue Regeln).

5 GESINDEL

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du ziehst zunächst 3 Karten nach. Dann muss, beginnend mit dem Spieler links von dir, jeder Mitspieler 3 Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken. Wenn er (auch nach dem eventuellen nötigen Mischen seines Ablegestapels) nur weniger als 3 Karten aufdecken kann, deckt er nur so viele auf, wie möglich. Dann legt er alle auf diese Weise aufgedeckten Aktions- und Geldkarten auf seinen Ablegestapel. Karten mit kombinierten Kartentypen (z. B. Harem, Dominion – Die Intrige) sind davon auch betroffen. Die übrigen der gerade aufgedeckten Karten legt er in beliebiger Reihenfolge zurück auf seinen Nachziehstapel.

5 GEWÖLBE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Zuerst ziehst du 2 Karten nach. Dann legst du „eine beliebige Anzahl“ Handkarten ab. Du kannst auch 0 Karten ablegen. Du kannst auch Karten ablegen, die du gerade nachgezogen hast. Beginnend mit dem Spieler links von dir, entscheidet sich dann jeder Mitspieler, ob er Handkarten ablegen möchte oder nicht. Wenn er sich dafür entscheidet Karten abzugeben, muss er genau 2 Karten ablegen und zieht dann eine Karte nach. Der Spieler kann sich auch für das Ablegen entscheiden, wenn er nur 1 Karte auf der Hand hat. In diesem Fall legt er diese ab, zieht dann allerdings keine Karte nach. Der Spieler darf sich nicht dafür entscheiden, nur 1 Karte abzugeben, wenn er 2 oder mehr Karten auf der Hand hat.

6 GROSSER MARKT

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du musst nicht alle Geldkarten aus deiner Hand auslegen. Kupfer, die du auf der Hand hast, verbieten nicht, den Großen Markt zu kaufen. Kupfer, die in diesem Zug im Spiel waren, es nun aber nicht mehr sind, verbieten dir auch nicht, den Großen Markt zu kaufen. Hast du z. B. 2 Kühle und 11 Kupfer auslegen und kaufst zuerst den Münzer, so entscheidest du nach diesem Kauf alle Geldkarten im Spiel: **Nun hast du keine Kupfer mehr im Spiel und kannst den Großen Markt kaufen** (siehe auch: Münzer). Wenn du den Großen Markt auf eine andere Art nimmst, z. B. durch den Ausbau, so verhindern Kupfer, die im Spiel sind, dies auch nicht. Andere Geldkarten als Kupfer verbieten dir nicht, den Großen Markt zu kaufen, selbst wenn diese auch 1 wert sind, wie z. B. Lohn.

6 HALSABSCHNEIDER

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Für diese Karte werden die Punkte-Marker benötigt (siehe neue Regeln). Zunächst erhältst du +1 Kauf und +2. Dann müssen deine Mitspieler reihum ihre Handkarten auf 3 reduzieren. Für jede Karte, die du in dieser Runde kaufst, nimmst du dir einen Punkte-Marker und legst diesen auf dein Tableau. Hast du mehrere Handlanger im Spiel, erhältst du für jeden Handlanger einen Punkte-Marker pro gekaufter Karte. Hast du jedoch den Handlanger auf den Königshof gespielt, erhältst du dafür nur einen Punkte-Marker, weil die Karte nur einmal im Spiel ist.

3 HANDELSROUTE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du erhältst einen zusätzlichen Kauf in deiner Kaufphase und 1 für jeden Geld-Marker, der auf dem Tableau Handelsroute liegt, wenn du die Karte auslegst. Dann musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen (wenn du noch eine Karte auf der Hand hast).

Spielvorbereitung: Wenn die Handelsroute im Spiel verwendet wird (entweder als eine der 10 Königreichskarten oder im Schwarzmärktspiel), wird bei der Spielvorbereitung das Tableau Handelsroute bereit gelegt. Zusätzlich wird auf jeden Punktekartenspieler im gesamten Vorrat ein Geld-Marker gelegt. Punktekarten sind: die Basiskarten: Anwesen, Herzogtum, Provinz und Kolonie, die Königreichskarten: z. B. Gärten (Dominion – Basisspiel) und Herzog (Dominion – Die Intrige), kombinierte Karten: z. B. Harem und Adelige (Dominion – Die Intrige), Punktekarten, die nicht im Vorrat sind, werden nicht beachtet, z. B. aus dem Schwarzmärktspiel (Promoteur Schwarzmärkt). Auf den Ritter-Stapel (Dominion – Darg Ages) wird kein Marker gelegt, auch wenn die oberste Karte eine Punktekarte ist.

Tableau Handelsroute: Wird im Spielverlauf jeweils die erste Karte eines Punktekartenspiels genommen oder gekauft, legt der Spieler den Geld-Marker von diesem Stapel auf das Tableau Handelsroute, legt ein Spiel die Handelsroute aus, so erhält er +1 virtuelles Geld für jeden Geld-Marker, der zu diesem Zeitpunkt auf dem Tableau liegt. Dabei ist egal, welcher Spieler den Geld-Marker auf das Tableau gelegt hat. Es wird nur beim Kaufen oder Nehmen der ersten Karte jedes Punktekartenspiels ein Geld-Marker auf das Tableau Handelsroute gelegt, also nur wenn der Geld-Marker, der bei Spielverlauf auf den Stapel gelegt wurde, noch dort liegt. Die Geld-Marker bleiben für den Rest des Spiels auf dem Tableau. Geld-Marker werden nicht vom Tableau entfernt und während des Spiels werden keine neuen Geld-Marker auf die Punktekartenspieler gelegt. Z. B. wenn ein Punktekartenspieler im Vorrat wieder durch den Botschafter (Dominion – Seaside) aufgelegt wird.

8* HAUSIERER

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Normalerweise kostet diese Karte 8. In der Kaufphase kostet der Hausierer pro Aktionskarte, die du selbst im Spiel hast, 2 weniger. Das betrifft auch Hausierer auf der Hand oder in den Stapeln aller Spieler. Die Kosten sinken niemals unter 1. Wenn du z. B. das Arbeiterdorf auf den Königshof spielt, hast du 2 Aktionskarten im Spiel, obwohl du das Arbeiterdorf dreimal ausgespielt hast. Wenn du den Hausierer ausserhalb der üblichen Kaufphase (z. B. durch den Schwarzmärkt) kaufst oder nimmst, kostet der Hausierer 8.

7 KÖNIGSHOF

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Errata: Der Text auf der Karte sollte heißen: „Du darfst eine Aktionskarte aus deiner Hand wählen. Spiele diese Aktionskarte dreimal aus.“

Diese Karte funktioniert ähnlich wie der Thronaal (Dominion – Basispiel), mit dem Unterschied, dass du die gewählte Karte 3mal spielst. Du wählst also eine Aktionskarte aus deiner Hand, legst sie aus, führst sie komplett aus, nimmst sie zurück auf die Hand, legst sie erneut aus, führst die Anweisungen nochmals aus, nimmst sie wieder zurück auf die Hand und legst sie dann ein drittes Mal aus. Dieses dreimalige Auslegen verbraucht keine Aktionen. (Das Auslegen des Königshofs verbraucht eine Aktion.) Du darfst keine anderen Aktionskarten auslegen, bis du die gewählte Karte 3mal ausgelegt und ausgeführt hast, ausser die Anweisung auf der gewählte Karte erlaubt es explizit, wie es z. B. der Königshof selbst tut. Wenn du eine Karte wählst, die +1 Aktion gibt, hast du am Ende +3 Aktionen. Legst du einen Königshof auf einen anderen Königshof aus, so wählst du nacheinander 3 Karten aus und legst jede gewählte Karte 3mal aus. Du legst also nicht eine Karte 9mal aus.

5 KÖNIGLICHES SIEGEL

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Geldkarte hat den Wert 2, wie ein Silber. Wenn du mehrere Karten nimmst oder kaufst, kannst du für jede Karte getrennt entscheiden, ob du sie auf den Ablagestapel oder auf den Nachziehstapel legst. Ist dein Nachziehstapel leer und du entscheidest dich, eine Karte auf den Nachziehstapel zu legen, so wird dies die einzige Karte deines Nachziehstapels. Karten, die du durch die Besessenheit (Dominion – Die Alchemisten) im Zug eines anderen Spielers erhältst, darfst du nicht auf den Nachziehstapel legen, da das königliche Siegel nur für den besessenen Spieler gilt.

6 HORT

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Geldkarte hat einen Wert von 2, wie ein Silber. Wenn diese Karte im Spiel ist, und du eine Punktekarte kaufst, nimmst du dir zusätzlich ein Gold und legst es auf deinen Ablagestapel. Wenn kein Gold mehr im Vorrat ist, nimmst du nichts. Wenn du mehrere Karten Hort im Spiel hast, erhältst du mehrere Gold für den Kauf einer Punktekarte. Wenn du z. B. +1 Kauf hast und 2 Karten Hort auslegst, kannst du 2 Anwesen kaufen und dazu 4 Gold bekommen. Auch kombinierte Karten, wie z. B. Adlige und Harem (Dominion – Die Intrige) sind Punktekarten. Du nimmst dir ein Gold, auch wenn du z. B. den Wachturm vorzeigst und die gekaufte Punktekarte sofort entsorgt. Du nimmst nur ein Gold, wenn du eine Punktekarte tatsächlich kaufst, wenn du sie auf eine andere Weise nimmst, bekommst du kein Gold.

3 LOHN

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

(Wir haben bei der Übersetzung von „Loan“ aus dem englischen Original bewusst „Lohn“ gewählt, da uns dieser Name als passender erscheint, als eine sprachlich korrekte Übersetzung.) Diese Geldkarte hat einen Wert von 1, wie Kupfer. Wenn du sie auslegst, deckst du solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du eine Geldkarte aufgedeckt hast. Dann entscheidest du dich, ob du die aufgedeckte Geldkarte entsorgst oder ablegst. Danach legst du alle übrigen aufgedeckten Karten ab. Wenn du (auch nach dem Mischen deines Ablagestapels) keine Karten mehr aufdecken kannst, legst du alle aufgedeckten Karten ab. Beachte, dass du deine Geldkarten in beliebiger Reihenfolge auslegen kannst und nicht alle Geldkarten aus deiner Hand auslegen musst.

5 LEIHAUS

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Karte erlaubt dir, deinen Ablagestapel durchzusehen (was normalerweise nicht erlaubt ist). Du darfst deinen Ablagestapel nur durchsehen, wenn du das Leihhaus gerade ausgelegt hast. Du musst deinen Mitspielern nicht die gesamten Karten deines Ablagestapels zeigen, nur die Kupfer, die du auf die Hand nimmst. Nachdem du die Kupfer auf die Hand genommen hast, legst du die übrigen Karten in beliebiger Reihenfolge auf den Ablagestapel zurück.

7 KUNSTSCHMIEDE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du darfst eine beliebige Anzahl Karten aus deiner Hand entsorgen. Das bedeutet, du darfst auch 0 Karten entsorgen. Dafür musst du dir eine Karte nehmen, die 0 Geld kostet. Dies Anweisung unterscheidet sich von Karten wie z. B. Ausbau, weil hier die Summe der Kosten aller entsorgten Karten betrachtet wird, nicht die Anzahl oder der Wert der einzelnen Karten. Ist im Vorrat keine Karte, die exakt soviel kostet, wie die entsorgten Karten, darfst du dir keine Karte nehmen. Es werden dabei nur die Geld-Kosten beachtet. Trank-Kosten (Dominion – Die Alchemisten) werden ignoriert. Du zählst weder Trank zur Summe, noch darfst du eine Karte mit Trank-Kosten nehmen.

5 MÜNZER

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Wenn du diese Karte kaufst, entsorgst du alle Geldkarten, die zu diesem Zeitpunkt im Spiel sind und nur diese (nicht aus deiner Hand oder sonst woher). Bedenke, dass du nicht alle Geldkarten auslegen musst. Wenn du in dieser Runde mehrere Karten kaufst, entsorgst du die Geldkarten im Spiel, direkt nachdem du den Münzer gekauft hast. Geldkarten, die du in dieser Runde ausgelegt hast, haben aber bereits Geld „produziert“, auch wenn du sie entsorgst. Du kannst also für den gesamten Wert der ausgelegten Geldkarten neue Karten kaufen. Du kannst allerdings keine weiteren Geldkarten mehr auslegen, sobald du eine Karte gekauft hast. Wenn du den Münzer auslegst, darfst du eine Geldkarte aus deiner Hand aufdecken. Dann nimmst du dir sofort eine identische Karte aus dem Vorrat und legst diese auf deinen Ablagestapel. Die aufgedeckte Geldkarte nimmst du zurück zur Hand. Die aufgedeckte Geldkarte kann auch eine kombinierte Karte sein, z. B. Harem (Dominion – Die Intrige). Wenn du den Münzer kaufst und den Wachturm aus deiner Hand aufdeckst, darfst du den Münzer sofort auf deinen Nachziehlstapel legen. Die ausgelegten Geldkarten müssen jedoch entsorgt werden. Wenn du den Münzer kaufst, während das Königliche Siegel im Spiel ist, wird das Königliche Siegel entsorgt, bevor du den Münzer zurück auf deinen Nachziehlstapel legen darfst.

5 QUACKSALBER

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Beginnend mit dem Spieler links von dir muss jeder Mitspieler entscheiden, ob er 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 Möglichkeit entscheiden, wenn einer oder beide Stapel leer sind. In diesem Fall nimmt er sich nur eine der noch vorhandenen Karten oder, wenn beide Stapel leer sind, keine Karte. Deckt ein Spieler einen Burggraben (Dominion – Basisspiel) aus seiner Hand auf, darf er weder eine Karte nehmen noch eine Karte ablegen. Er kann nicht nur einen Teil des Angriffs abwehren. Entscheidet sich ein Spieler für die zweite Möglichkeit und deckt einen Wachturm aus seiner Hand auf, darf er sofort eine oder beide Karten entsorgen.

5 SCHMUGGELWARE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Geldkarte hat einen Wert von 5, wie ein Gold. Wenn du sie ausspiest, erhältst du zunächst +1 Kauf. Dann benennst der Spieler links von dir eine Karte, die du in dieser Runde nicht kaufen darfst. Er kann auch eine Karte benennen, die nicht im Vorrat ist, aber z. B. im Schwarzmarkt-Stapel. Wenn du mehrere Karten Schmuggelware auslegst, benennst der Spieler links von dir jedesmal eine Karte. Du darfst in diesem Zug keine der benannten Karten kaufen. Hierfür ist es wichtig, dass du Geldkarten in beliebiger Reihenfolge auslegen kannst. Du kannst also z. B. zuerst eine Schmuggelware auslegen, dann benennst der Spieler eine Karte, danach kannst du weitere Geldkarten auslegen. Die Anzahl der Karten, die ein Spieler noch auf der Hand hat, ist für die übrigen Spieler sichtbar. Du darfst die benannte Karte nicht kaufen, du darfst sie aber nehmen, wenn dir dies eine Anweisung einer anderen Karte erlaubt, z. B. Hort. Beachte, dass du in dieser Runde keine weiteren Geldkarten mehr auslegen darfst, sobald du eine Karte gekauft hast.

5 STADT

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Errata: Auf der Karte Stadt hat sich ein Tippfehler eingeschlichen. Statt „+1 Kauf“ sollte es heißen „+1 Kauf“.
 Du ziehst zuerst eine Karte nach und erhältst +2 Aktionen. Wenn mindestens ein Stapel im Vorrat leer ist, ziehst du eine weitere Karte nach. Wenn genau 1 Stapel im Vorrat leer ist, erhältst du nur +1 Karte. Oder wenn 2 oder mehr Stapel im Vorrat leer sind, erhältst du +1 Karte, +1 und +1 Kauf. Es gibt keine weiteren Boni, wenn 3 oder mehr Stapel im Vorrat leer sind. Die jeweiligen Bedingungen müssen beim Ausspielen der Karte erfüllt sein.
 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. durch den Botschafter, Dominion-Seaside).
 Der Mühlstapel ist nicht Teil des Vorrats und wird somit nicht beachtet. Sind beim Ausspielen der Karte also z. B. 2 Stapel leer, so erhältst du insgesamt +2 Karten, +2 Aktionen, +1 und +1 Kauf.

4 STEINBRUCH

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Geldkarte hat den Wert 1 Geld, wie ein Kupfer. Wenn diese Karte im Spiel ist, kosten Aktionskarten 2 Geld weniger. Dieser Effekt ist kumulativ. Wenn du z. B. in der Kaufphase 2 Steinbrüche ausspiest, kosten Aktionskarten um 4 Geld weniger. Der Effekt kann auch durch andere Karten ergänzt werden. Spielt du z. B. in der Aktionsphase ein Arbeiterdorf und in der Kaufphase 2 Steinbrüche, kostet der Hausierer nur noch 2 Geld. Handkarten, Karten im Nachziehlstapel und im Ablagestapel sind auch durch diesen Effekt betroffen. Kombinierte Karten, wie z. B. Adelige (Dominion – Die Intrige) sind auch Aktionskarten.

4 TALISMAN

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Geldkarte hat den Wert 1 Geld, wie ein Kupfer. Wenn diese Karte im Spiel ist und du eine Karte kaufst, die 4 Geld oder weniger kostet und die keine Punktekarte ist, nimmst du dir zusätzlich eine weitere identische Karte. Du nimmst diese Karte vom Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Gibt es keine weitere Karte mit diesem Namen im Vorrat, nimmst du dir nichts. Hast du mehrere Talismane im Spiel, nimmst du dir für jeden Talisman eine zusätzliche Karte. Wenn du mehrere Karten kaufst, auf diese Bedingungen zutreffen 4 Geld oder weniger, keine Punktekarte, nimmst du dir von jeder eine weitere Karte. Wenn du z. B. 2 Talismane, 4 Kupfer und 2 Kälfe hast und dir ein Silber und eine Handelsroute kaufst, nimmst du dir zusätzlich 2 weitere Silber und 2 weitere Handelsrouten. Der Talisman wirkt nur für Karten, die du kaufst. Nimmst du dir eine Karte auf eine andere Weise, z. B. durch den Ausbau, erhältst du keine weitere. Kombinierte Karten, wie z. B. die Große Halle (Dominion – Die Intrige) sind auch Punktekarten. Bei den Kosten von 4 Geld oder weniger werden die aktuell geltenden Kosten betrachtet. Das sind nicht unbedingt die aufgedruckten Kosten. Wenn du z. B. in deiner Aktionsphase 2 Aktionskarten ausgelegt hast, kostet der Hausierer nur noch 4 Geld und du darfst dir somit einen weiteren Hausierer nehmen.

3 WACHTUM

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Wenn du diese Karte in deinem Zug auslegst, ziehst du solange Karten von deinem Nachziehstapel, bis du 6 Karten auf der Hand hast. Hast du nach dem Ausspielen des Wachturns bereits 6 oder mehr Karten auf der Hand, ziehst du keine Karte nach. Immer wenn du eine Karte nimmst oder kaufst, egal ob in deinem eigenen Zug oder im Zug eines Mitspielers, darfst du den Wachturn aus deiner Hand aufdecken und dann entscheiden, ob du die neue Karte entsorgst oder oben auf den Wachturn aufdeckst. Du darfst den Wachturn jedoch nicht aufdecken, wenn du eine Karte nimmst oder kaufst aus deiner Hand aufdecken. Wie üblich bei Reaktionskarten deckst du den Wachturn nur auf und nimmst ihn dann zurück auf deine Hand. Spielt ein Mitspieler z. B. den Quacksalber, kannst du den Wachturn nur bei einer oder bei beiden Karten (Kupfer und Fuch) aufdecken und für jede Karte getrennt entscheiden. Du kannst mit dem Wachturn auch nachträglich auf mehrere Angriffe unterschiedlicher Mitspieler reagieren und ihn dann in deinem eigenen Zug nochmals einsetzen. Auch wenn du dich dafür entscheidest eine Karte, die du gerade genommen hast oder nehmen musstest, zu entsorgen, musst du diese Karte zuerst nehmen. Die Karte ist also nicht mehr im Vorrat, und andere Karten, die auf genommene Karten Bezug nehmen, wie z. B. die Schmuggler (Dominion – Seaside), können auch darauf angewandt werden. Wenn während des Extrazuges durch die Bessenseinheit (Dominion – Die Aichmisten) Karten genommen oder gekauft werden, kannst du den Wachturn nicht aus deiner Hand aufdecken, da der bessere Spieler die Karte nimmt. Du kannst den Wachturn auch aus deiner Hand aufdecken, wenn du eine Karte nimmst, die du nicht wie üblich auf deinen Abgestapel legst, wie z. B. die Mine (Dominion – Basisspiel).

9 PLATIN

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

11 KOLONIEN

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Blütezeit und Basisspiel:
Hautenweise Geld:
 Abenteuerer, Bank, Großer Markt, Königliches Siegel, Münzer, Abenteuerer, Geldverleiher, Laboratorium, Mine, Spion
Die Armee des Königs:
 Ausbau, Gesindel, Gewölbe, Handlanger, Königshof, Bürokrat, Burggraben, Dorf, Ratsversammlung, Spion
Ein gutes Leben:
 Denkmal, Hof, Leihhaus, Quacksalber, Schmuggelware, Bürokrat, Dorf, Gärten, Kanzler, Keller

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Blütezeit und Die Intrige:
Platz zum Sieg:
 Bischof, Denkmal, Halsabschneider, Hausierer, Leihhaus, Anbau, Armenviertel, Baron, Handlanger, Harem
All along the watchtower:
 Gewölbe, Handelsroute, Hof, Talisman, Wachturn, Bergwerk, Brücke, Große Halle, Handlanger, Kerkermeister
Glücksritter:
 Ausbau, Bank, Gewölbe, Königshof, Kunstmiede, Brücke, Kupferschmied, Tribut, Trickser, Wunschbrunnen

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Blütezeit:
Anfänger:
 Abenteuerer, Arbeiterdorf, Ausbau, Bank, Denkmal, Gesindel, Halsabschneider, Königliches Siegel, Leihhaus, Wachturn **Freundliche Interaktion:**
 Arbeiterdorf, Bischof, Gewölbe, Handelsroute, Hausierer, Hof, Königliches Siegel, Kunstmiede, Schmuggelware, Stadt **Große Aktionen:**
 Ausbau, Gesindel, Gewölbe, Großer Markt, Königshof, Lohn, Münzer, Stadt, Steinbruch, Talisman

L Erweiterung III - Blütezeit (Rio Grande Games 2016)

3 HANDELSROUTE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du erhältst +1 Kauf und + pro Geldmarker, der sich zum Zeitpunkt des Ausspiels auf dem Handelsrouten-Tableau befindet. Du musst eine Handkarte entsorgen, wenn du mindestens 1 Karte auf der Hand hast.

In allen Spielen mit der **HANDELSROUTE** (auch als Teil des **SCHWARZMARKTES**) wird zu Beginn des Spiels das Handelsrouten-Tableau neben dem Vorrat bereit gelegt. Außerdem wird auf jeden Punkte-Vorratsstapel (ANWESEN, HERZOGTUM, PROVINZ, ggf. KOLONIE sowie alle kombinierten oder reinen Punktekarten unter den Königreichskarten (z.B. GÄRTEN aus Basispiel oder INSEL aus Seaside)) ein Geldmarker gelegt. Sobald die erste Karte eines Stapels genommen wird (egal von welchem Spieler und egal auf welche Weise), legt ihr den entsprechenden Geldmarker auf das Handelsrouten-Tableau. Es wird kein neuer Marker auf den Vorratsstapel gelegt. Auch wird unter keinen Umständen ein Marker vom Handelsrouten-Tableau entfernt.

3 LOHN

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert .

Decke solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du die erste Geld- oder kombinierte Geldkarte aufdeckst. Entsorge die aufgedeckte Geldkarte oder lege sie ab. Alle anderen aufgedeckten Karten legst du ab.

3 WACHTUM

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Karte ist eine kombinierte Aktions- und Reaktionskarte. Sie kann in der Aktionsphase ausgespielt werden (Anweisung über der Trennlinie) oder als Reaktion auf die unter der Trennlinie angegebene Situation.

Spielt du den **WACHTUM** in deiner Aktionsphase aus, ziehst du solange Karten nach, bis du 6 Karten auf der Hand hast. Hast du bereits 6 oder mehr Handkarten, ziehst du keine Karten nach.

Wenn du den **WACHTUM** auf der Hand hast und du eine Karte nimmst (in deinem eigenen Zug oder während des Zuges eines Mitspielers), darfst du ihn als Reaktion aufdecken und die genommene Karte entweder entsorgen oder auf deinen Nachziehstapel legen. Anschließend nimmst du den **WACHTUM** wieder auf die Hand. Nimmst du anschließend eine oder mehrere weitere Karten (durch die gleiche oder eine andere Anweisung bzw. durch einen Kauf), kannst du den **WACHTUM** erneut aufdecken – solange du ihn auf der Hand hast. Hast du den **WACHTUM** in deiner nächsten Aktionsphase noch immer auf der Hand, darfst du ihn ausspielen.

Wenn ein Mitspieler gegen dich die **BESSESSENHEIT** (aus **Alchemie**) gespielt hat und du den Extrazug ausübst, darfst du den **WACHTUM** nicht aufdecken, da der Mitspieler die Karten nimmt und nicht du.

4 ARBEITERDORF

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du **musst** eine Karte ziehen, **darfst** 2 weitere Aktionen ausführen und in der Kaufphase einen zusätzlichen Kauf durchführen.

4 BISCHOF

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du erhältst + und legst einen -Marker auf dein Spieler-Tableau. Dann musst du eine Handkarte entsorgen, wenn du mindestens 1 Karte auf der Hand hast. Lege halb so viele -Marker auf dein Spieler-Tableau, wie die entsorgte Karte gekostet hat. Ungerade Kosten werden abgerundet. Die -Kosten (z.B. aus **Alchemie**) spielen keine Rolle. So erhältst du je 2 -Marker für ein entsorgtes **ARBEITERDORF** (Kosten:), ebenso wie für ein **GESINDEL** (Kosten:) oder einen **GOLEM** (Kosten: und .

Jeder Mitspieler darf eine Handkarte entsorgen, erhält dafür aber keine Siegpunktmaker.

4 DENKMAL

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du erhältst + und legst einen -Marker aus dem Vorrat auf dein Spieler-Tableau.

4 STEINBRUCH

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

1. Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 4.
 Solange diese Karte im Spiel ist, kosten alle Aktionskarten (auch kombinierte) weniger. Dies betrifft alle Aktionskarten, d.h. auch Handkarten, Karten in den Ablage- und Nachziehstapeln etc. Der Effekt ist kumulativ, d.h. mit einem zweiten **STEINBRUCH** oder anderen Aktionskarten, die die Kosten von Karten reduzieren, können die Kosten weiter gesenkt werden.

4 TALISMAN

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

1. Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 4.
 Solange diese Karte im Spiel ist und du eine Nicht-Punktekarte kaufst (nicht wenn du sie auf andere Weise nimmst), die zu diesem Zeitpunkt maximal 4 kostet, nimmst du dir eine weitere gleiche Karte vom Vorrat. Ist keine gleiche Karte im Vorrat, nimmst du dir keine weitere Karte. Kaufst du in einem Zug mehrere Karten, die maximal 4 kosten, wendest du den Effekt des **TALISMANS** auf alle diese Karten an.

5 ABENTEUER

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

1. Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 5.
 Sobald du diese Karte ausspiest (normalerweise in der Kaufphase), deckst du solange Karten vom Nachziehstapel auf, bis du die erste Geldkarte (auch kombinierte) aufdeckst. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, ohne eine Geldkarte zu finden, mischst du deinen Ablagestapel. Findest du auch dort keine Geldkarte, legst du alle aufgedeckten Karten ab. Spiele die erste aufgedeckte Geldkarte sofort aus und führe ggf. zusätzliche Anweisungen auf dieser Karte aus. Lege alle anderen aufgedeckten Karten ab.

5 GESINDEL

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Zieh drei Karten nach. Anschließend muss jeder Mitspieler (beginnend bei deinem linken Nachbarn) die obersten drei Karten seines Nachziehstapels aufdecken und alle aufgedeckten Geldkarten sowie Aktionskarten (auch kombinierte) ablegen. Alle anderen aufgedeckten Karten legt er in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Nachziehstapel.

5 GEWÖLBE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Zieh 2 Karten nach. Lege anschließend beliebig viele Handkarten (auch 0) ab. Du darfst auch Karten ablegen, die du gerade erst nachgezogen hast. Für jede abgelegte Karte erhältst du +1.
 Jeder Mitspieler darf 2 Handkarten ablegen und eine Karte nachziehen. Falls ein Mitspieler nur 1 Handkarte hat, darf er diese zwar ablegen, jedoch keine Karte nachziehen.

6 HORT

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

1. Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 6.
 Solange diese Karte im Spiel ist und du eine Punktekarte (auch kombinierte) kaufst, nimmst du ein **GOLD** vom Vorrat. Wenn kein **GOLD** mehr im Vorrat ist, erhältst du nichts. Nimmst du eine Punktekarte auf andere Weise (d.h. nicht durch einen Kauf), nimmst du dir kein **GOLD**. Hast du zwei **HORTE** im Spiel, nimmst du dir pro gekaufter Punktekarte zwei **GOLD** usw. Kaufst du in einem Spielzug zwei oder mehr Punktekarten, nimmst du dir für jede Punktekarte entsprechend viele **GOLD** vom Vorrat. Du erhältst auch **GOLD**, wenn du die gekaufte Punktekarte im gleichen Spielzug wieder entsorgst.

5 KÖNIGLICHES SIEGEL

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

2. Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 5.
 Solange diese Karte im Spiel ist, entscheidest du für jede Karte, die du kauft oder auf andere Weise nimmst, ob du sie ablegen oder oben auf deinen Nachziehstapel legen möchtest.

5 LEIHAUS

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Stieh dir deinen kompletten Ablagestapel an und nimm beliebig viele **KUPFER** auf die Hand. Zeige diese vorher deinen Mitspielern. Die restlichen Karten legst du in beliebiger Reihenfolge wieder auf den Ablagestapel.

5 MÜNZER

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du darfst eine Geldkarte aus deiner Hand aufdecken. Wenn du das tust, nimm dir eine Karte mit gleichem Namen vom Vorrat. Ist keine entsprechende Karte im Vorrat vorhanden, erhältst du nichts. Nimm die aufgedeckte Geldkarte zurück auf die Hand.
 Wenn du den **MÜNZER** kauft, musst du alle Geldkarten, die du im Spiel hast, sofort entsorgen. Sofern du nach dem Kauf des **MÜNZERS** noch 1 und einen weiteren Kauf übrig hast, darfst du die Geldwerte der entsorgten Karten in diesem Zug noch verwenden. Wenn du den **MÜNZER** kauft und eine Geldkarte im Spiel ist, deren zusätzliche Anweisung in Kraft tritt, sobald du eine Karte kauft (z.B. **KÖNIGLICHES SIEGEL**), wird diese Geldkarte entsorgt, bevor deren Effekt eintreten kann.
 Beachte, dass du alle Geldkarten, die du in deiner Kaufphase verwenden möchtest, vor deinem ersten Kauf ausspielen musst. Du kannst nicht 1 **GOLD** und 1 **SILBER** ausspielen, den **MÜNZER** kaufen, diese Geldkarten entsorgen und dann weiteres Geld auslegen. Sobald eine Karte gekauft wurde, dürfen keinen weiteren Geldkarten mehr ausgespielt werden.

5 QUACKSALBER

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du erhältst +2.
 Jeder Mitspieler (beginnend bei deinem linken Nachbarn) legt entweder einen **FLUCH** aus seiner Hand ab oder er nimmt einen **FLUCH** und ein **KUPFER** vom Vorrat und legt diese ab. Dies dürfen die Spieler auch wählen, wenn der **KUPFER**- oder **FLUCH**-Stapel leer sind. Nimmt ein Spieler den **FLUCH** und das **KUPFER** und hat einen **WACHTUM** auf der Hand, darf er diesen nach jeder genommenen Karte aufdecken (oder wahlweise nur nach einer) und z.B. den **FLUCH** entsorgen und das **KUPFER** auf den Nachziehstapel legen (oder ebenfalls entsorgen).

5 SCHMUGGELWARE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

9. Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 5.
 Du erhältst +1 Kauf.
 Dein linker Mitspieler nennt den Namen einer beliebigen Karte (z.B. „Provinz“). Diese muss nicht Teil des Vorrats sein. Du darfst diese Karte in diesem Zug nicht kaufen. Wenn du die Karte auf andere Weise nehmen kannst, darfst du das tun. Spielst du mehrere **SCHMUGGELWAREN** aus, nennt dein linker Mitspieler entsprechend viele Karten.

5 STADT

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du erhältst +1 Karte sowie +2 Aktionen. Wenn noch kein Vorratsstapel leer ist, passiert nichts weiter. Wenn genau 1 Vorratsstapel leer ist, erhältst du nochmal +1 Karte. Wenn 2 oder mehr Vorratsstapel leer sind, erhältst du stattdessen +1 Karte, +1 und +1 Kauf.

6 GROSSER MARKT

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du erhältst + 1 Karte, + 1 Aktion, + 1 Kauf sowie +2.
Wenn du diese Karte kaufen möchtest, darfst du zu diesem Zeitpunkt kein **KUPFER** im Spiel haben. Wenn du zu einem früheren Zeitpunkt in deinem Zug **KUPFER** im Spiel hattest, dieses aber entsorgt hast, darfst du den **GROSSEN MARKT** kaufen. Kannst du den **GROSSEN MARKT** auf andere Art nehmen, darfst du das jederzeit tun, auch wenn du **KUPFER** im Spiel hast.

7 AUSBAU

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Entsorge eine beliebige Handkarte und nimm eine Karte vom Vorrat, die bis zu 3 mehr kostet als die entsorgte Karte. Du darfst den Betrag nicht mit zusätzlichem 1 erhöhen. Hast du keine Karte auf der Hand, die du entsorgen kannst, darfst du dir keine Karte vom Vorrat nehmen. Den ausgespielten **AUSBAU** selbst darfst du nicht entsorgen, da er sich nicht mehr auf deiner Hand befindet.

6 HALSABSCHNEIDER

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du erhältst + 1 Kauf sowie +2. Alle Mitspieler müssen Handkarten ablegen, bis sie nur noch 3 Karten auf der Hand haben. Hat ein Mitspieler bereits 3 oder weniger Karten auf der Hand, muss er keine Karten ablegen.
Solange diese Karte im Spiel ist, legst du immer, wenn du eine Karte kaufst (nicht wenn du sie auf andere Weise nimmst), einen 1-Marker auf dein Spieler-Tableau. Hast du zwei **HALSABSCHNEIDER** im Spiel, legst du zwei 1-Marker pro gekaufter Karte auf dein Tableau usw.

7 BANK

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Karte ist eine Geldkarte mit einem variablen Wert: Pro Geldkarte (inklusive dieser / auch kombinierte Geldkarten), die du im Spiel hast, ist sie 1 wert. Spielst du die **BANK** als erste Geldkarte in deinem Zug aus, ist sie genau 1 wert. Spielst du dagegen zuerst ein **GOLD**, ein **SILBER** und zwei **KUPFER** und dann die **BANK**, ist die **BANK** 3 wert. Spielst du im Anschluss noch eine **BANK** aus, bleibt die erste **BANK** 5 wert, die zweite 6.

7 KÖNIGSHOF

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Karte ist ähnlich dem **THRONSAL** aus dem Basisspiel – mit dem Unterschied, dass du die Aktionskarte, die du aus deiner Hand wählst, dreimal (statt zweimal) ausspielst. Lege die gewählte Aktionskarte aus, führe die Anweisungen darauf komplett aus, nimm sie zurück auf die Hand, spiele sie erneut aus, führe die Anweisungen darauf komplett aus, nimm sie zurück auf die Hand und spiele sie ein drittes Mal aus und führe die Anweisungen darauf komplett aus. Für das dreimalige Ausspielen der Aktionskarte benötigst du keine Aktionen. Du darfst zwischen dem dreimaligen Ausspielen der Aktionskarte keine andere Aktion ausspielen, außer die Aktionskarte selbst gibt dazu die Anweisung.

7 KUNSTSCHMIEDE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Egal ob du keine Karte entsorgst (1 insgesamt) oder z.B. drei Karten, die jeweils 2 kosten (6 insgesamt) – du **muss** eine Karte vom Vorrat nehmen, die genau so viel kostet wie die entsorgten Karten zusammen gekostet haben, außer es ist keine entsprechende Karte im Vorrat vorhanden. Entsorgst du keine Karten und ist beispielsweise der **KUPFER**-Stapel leer, musst du dir u.U. (wenn keine anderen Karten mit -kosten vorhanden sind) einen **FLUCH** vom Vorrat nehmen, der ebenfalls 1 kostet. 1-Kosten für Karten aus Alchemie haben für die **KUNSTSCHMIEDE** keine Auswirkung. Es darf auch keine Karte, die 1-Kosten enthält, genommen werden.

8* HAUSIERER

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Karte ist eine Karte mit variablen Kosten (vgl. NEUE REGELN, S. 6). Du erhältst + 1 Karte, + 1 Aktion sowie + 1.

Wenn du diese Karte in deiner Kaufphase kaufst, kostet sie für jede Aktionskarte, die du im Spiel hast, 1 weniger, niemals allerdings weniger als 1. Kaufst du eine Karte außerhalb der Kaufphase (z.B. durch den SCHWARZMARKT), kostet der HAUSIERER 1, egal ob du weitere Aktionskarten im Spiel hast oder nicht.

Aktionskarten, die durch den THRONSAAL (aus Basisspiel) oder den KÖNIGSHOF mehrfach ausgespielt wurden, sind trotzdem jeweils nur einmal im Spiel und reduzieren die Kosten eines HAUSIERERS um 1.

9 PLATIN

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Karte ist eine Basiskarte und keine Königreichkarte. Spielt ihr ausschließlich mit Königreichkarten aus Blütezeit, wird diese Karte zusätzlich zu den Basis-Geldkarten KUPFER, SILBER und GOLD in der Spielvorbereitung in den Vorrat gelegt. Bei Spielen mit Königreichkarten aus verschiedenen Editionen oder Erweiterungen entscheidet vor Spielbeginn, ob ihr PLATIN in den Vorrat legen wollt oder nicht (vgl. SPIELVORBEREITUNG, S. 4).

11 KOLONIEN

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Karte ist eine Basiskarte und keine Königreichkarte. Spielt ihr ausschließlich mit Königreichkarten aus Blütezeit, wird diese Karte zusätzlich zu den Basis-Punktearten ANWESEN, HERZOGTUM und PROVINZ in der Spielvorbereitung in den Vorrat gelegt. Bei Spielen mit Königreichkarten aus verschiedenen Editionen oder Erweiterungen entscheidet vor Spielbeginn, ob ihr die KOLONIE in den Vorrat legen wollt oder nicht. Achtet darauf, dass in diesem Fall das Spiel auch endet, wenn der Vorratsstapel KOLONIE leer ist (vgl. SPIELVORBEREITUNG, S. 4 sowie ALTERNATIVES SPIELEND, S. 6).

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Anfänger:
 Abenteuer, Arbeiterdorf, Ausbau, Bank, Denkmal, Gesinde, Halsabschneider, Königliches Siegel, Leihhaus, Wachstum

Freundliche Interaktion:
 Arbeiterdorf, Bischof, Gewölbe, Handelsroute, Hausierer, Hort, Königliches Siegel, Kunstschmiede, Schmuggelware, Stadt

Große Aktionen:
 Ausbau, Gesinde, Gewölbe, Großer Markt, Königshof, Lohn, Münzer, Stadt, Steinbruch, Talisman

Hautenweise Geld (Blütezeit + Basisspiel):
 Abenteuer, Bank, Großer Markt, Königliches Siegel, Münzer, Abenteuer, Geldverleiher, Laboratorium, Mine, Spion

Die Armee des Königs (Blütezeit + Basisspiel):
 Ausbau, Gesinde, Gewölbe, Handlanger, Königshof, Bürokrat, Burggraben, Dorf, Ratsversammlung, Spion

Ein gutes Leben (Blütezeit + Basisspiel):
 Denkmal, Hort, Leihhaus, Quacksalber, Schmuggelware, Bürokrat, Dorf, Gärten, Kanzler, Keller

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Platz zum Sieg (Blütezeit + Die Intrige):
 Bischof, Denkmal, Halsabschneider, Hausierer, Leihhaus, Ausbau, Armenverteil, Baron, Handlanger, Harem

All along the watchtower (Blütezeit + Die Intrige):
 Gewölbe, Handelsroute, Hort, Talisman, Wachstum, Bergwerk, Brücke, Große Halle, Handlanger, Kerkermeister

Glücksritter (Blütezeit + Die Intrige):
 Ausbau, Bank, Gewölbe, Königshof, Kunstschmiede, Brücke, Kupferschmied, Tribut, Trickser, Wunschbrunnen

M Erweiterung IV - Reiche Ernte



4 BAUERNDORF

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Du erhältst zunächst +2 Aktionen. Dann deckst du solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis entweder eine Geldkarte oder eine Aktionskarte offen liegt. Nimm diese Geld- oder Aktionskarte auf die Hand. Lege die übrigen aufgedeckten Karten auf deinen Ablagestapel. Du darfst nicht wählen, ob du eine Geldkarte oder eine Aktionskarte auf die Hand nehmen möchtest. Du musst die erste aufgedeckte Geld- oder Aktionskarte auf die Hand nehmen. Kombinierte Kartentypen sind gleichzeitig alle angegebenen Kartentypen. Du darfst die aufgenommene Karte auch in diesem Zug (nach den üblichen Regeln) ausspielen. Wenn du auch nach den Mischen deines Ablagestapels keine Geld- oder Aktionskarte aufdecken kannst, nimmst du keine Karte auf die Hand.

5 ERNTE

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Decke die obersten 4 Karten von deinem Nachziehstapel auf. Du erhältst + für jede aufgedeckte Karte mit unterschiedlichem Namen. Deckst du z. B. 2 Kupfer, 1 Silber und 1 Anwesen auf, erhältst du +. Kannst du (auch nach dem Mischen des Ablagestapels) nur weniger als 4 Karten aufdecken, deckst du nur so viele auf, wie möglich.



6 FESTPLATZ

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Diese Königreichkarte ist eine Punktekarte, keine Aktionskarte. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung zählt sie 2 Siegpunkte für je volle 5 Karten mit unterschiedlichem Namen im gesamten Kartensatz (Nachziehstapel, Ablagestapel und Handkarten) des Spielers. Bei Spielende suchst du aus deinem gesamten Kartensatz je eine Karte jedes Namens heraus. Diese Karten zählst du und teilst die Anzahl durch 5. Das Ergebnis (abgerundet) multipliziert mit 2 ergibt die Punkte. Hast du 0-4 Karten mit unterschiedlichem Namen erhältst du keine Punkte, für 5-9 Karten 2 Punkte, für 10-14 Karten 4 Punkte usw.
 Im Spiel mit 2 Spielern werden 8 Karten Festplatz verwendet, bei 3 oder mehr Spielern 12 Karten.

5 FÜLLHORN

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Du spielst diese Karte, wie jede andere Geldkarte, in der Kaufphase aus. Das Füllhorn hat den Wert . Es bringt also kein Geld für den Kauf. Du darfst dir jedoch sofort, wenn du die Karte ausspielt, eine Karte aus dem Vorrat nehmen. Diese Karte darf bis zu  pro Karte mit unterschiedlichem Namen, die du im Spiel hast, kosten. Karten, die du im Spiel hast sind: in diesem Zug ausgespielte Aktions- und Geldkarten (das Füllhorn selbst eingeschlossen) und bei dir ausliegende Dauerkarten (Dominion – Seaside). Nicht im Spiel sind Karten, die du nach dem ausspielen entsorgt hast (z. B. Festmahl, Dominion – Basisspiel). Nimmst du dir mit dem Füllhorn eine Punktekarte (auch eine kombinierte), entsorgst du das Füllhorn. Du entsorgst das Füllhorn nicht, wenn du dir eine Punktekarte auf eine andere Art nimmst oder kaufst.



5 HARLEKIN

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Du erhältst zunächst +2. Dann muss, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Mitspieler die oberste Karte von seinem Nachziehstapel ablegen. Ist es eine Punktekarte (auch eine kombinierte), so muss er sich einen Fluch nehmen. Ist kein Fluch mehr im Vorrat, nimmt der Spieler keinen. Ist es keine Punktekarte, kannst du wählen: Entweder der Spieler muss sich eine Karte mit gleichem Namen aus dem Vorrat nehmen und auf seinen Ablagestapel legen oder du nimmst dir eine Karte mit gleichem Namen und legst sie auf deinen Ablagestapel. Ist keine Karte mit diesem Namen mehr im Vorrat nimmt keiner von beiden eine solche Karte.

4 JUNGE HEXE

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Spielvorbereitung: Wird die Junge Hexe im Spiel verwendet, so wird zusätzlich ein Barnstapel benötigt. (Dies gilt auch, wenn sich die Junge Hexe im Schwarzmarktsstapel befindet – Fromdarte, Schwarzmarkt). Für den Barnstapel wählen die Spieler eine nicht verwendete Königreichkarte, die  oder  kostet, aus ihrer beidseitigen Edition oder Erweiterung aus. Der komplette Stapel dieser Karte wird als zusätzlicher Stapel in den Vorrat gelegt. Die Harzleierkarte Junge Hexe wird quer unter den Stapel gestoben, um diesen Stapel als Barnstapel zu kennzeichnen. In diesem Spiel werden also 11 unterschiedliche Königreichskarten verwendet. Zusätzlich zu üblichen (ausgedruckten) Punkten sind also diese Karten Barnkarten. Der Barnstapel wird behandelt wie die anderen Königreichskarten. Er ist Teil des Vorrats, die Karten können wie üblich gekauft oder genommen werden und der Stapel wird für die Spielbedingung berücksichtigt.
 Wenn du die Junge Hexe ausspielt, ziehst du zuerst 2 Karten nach, dann musst du 2 Karten aus deiner Hand ablegen. Beginnend mit dem Spieler links von dir darf nun reihum jeder Mitspieler eine Barnkarte aus seiner Hand aufdecken. Wenn er das nicht macht, muss er sich einen Fluch vom Vorrat nehmen. Ist kein Fluch mehr im Vorrat, muss der Spieler keinen nehmen. Die Spieler dürfen wie üblich auch Reaktionsskarten (z. B. Pierdänder) aus ihrer Hand aufdecken. Dies tun die Spieler, bevor sie eine Barnkarte aufdecken. Die Anweisungen auf der Reaktionsskate werden also ausgeführt, bevor der Angriff durch die Barnkarte abgewehrt wird. Ist die Barnkarte eine Reaktionsskate, kann sie zuerst aufgedeckt werden und die übliche Reaktion ausführen und dann (wenn der Spieler sie dann noch auf der Hand hat) nochmals in ihrer Funktion als Barnkarte.

3 MENAGERIE

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Zuerst erhältst du +1 Aktion. Dann deckst du deine Handkarten auf. Hast du nur Karten mit unterschiedlichem Namen auf der Hand, ziehst du 3 Karten nach. Hast du wenigstens eine Karte mit gleichem Namen auf der Hand (eine Karte doppelt), ziehst du 1 Karte nach. Hast du z. B. nur ein Kupfer und ein Silber auf der Hand, hast du nur Karten mit unterschiedlichem Namen (obwohl beide Geldkarten sind). Du darfst also 3 Karten nachziehen.

4 NACHBAU

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Zuerst entscheidest du eine Karte aus deiner Hand und nimmst dir dafür eine Karte, die genau 1 mehr kostet. Dann entscheidest du eine andere Karte aus deiner Hand und nimmst dir wieder eine Karte, die genau 1 mehr kostet. Du nimmst die Karten vom Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Ist im Vorrat keine Karte, die genau 1 Geld mehr kostet als die entsorgte, nimmst du dir keine Karte.

4 PFERDEHÄNDLER

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Wenn du diese Karte in deinem Zug ausspiest, erhältst du zuerst +1 Kauf und +9. Dann musst du 2 Karten aus deiner Hand ablegen. Hast du weniger als 2 Karten auf der Hand, legst du nur so viele wie möglich ab. Spielst ein Mitspieler eine Angriffskarte, darfst du diese Karte aus deiner Hand vorzeigen und dann zur Seite legen. Dann wird der Angriff normal ausgeführt. Du kannst jeden Pferdehändler nur gegen einen Angriff verwenden, da du ihn danach nicht mehr auf der Hand hast. Du darfst mehrere Pferdehändler gegen den selben Angriff zur Seite legen. Zu Beginn deines nächsten Zuges nimmst du alle zur Seite gelegten Pferdehändler wieder auf die Hand und ziehst zusätzlich für jeden dieser Pferdehändler 1 Karte nach.

5 TREIBJAGD

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Zuerst ziehst du eine Karte nach und erhältst +1 Aktion. Dann deckst du deine gesamten Handkarten auf und legst diese offen aus. Danach deckst du solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du eine Karte aufdeckst, die du nicht auf der (momentan offen ausliegenden) Hand hast. Nimm diese gerade aufgedeckte Karte und deine offen ausliegenden Handkarten zurück auf die Hand. Lege die übrigen aufgedeckten Karten auf deinen Ablagestapel. Kannst du (auch nach dem Mischen deines Ablagestapels) keine Karte aufdecken, von der du nicht bereits eine auf der Hand hast, legst du die aufgedeckten Karten ab und nimmst nur deine Handkarten zurück auf die Hand.

4 TURNIER

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Spielvorbereitung: Wird das Turnier für das Spiel verwendet, so wird zusätzlich der Preisstapel benötigt. (Dies gilt auch, wenn sich das Turnier im Schwarzmarktstapel befindet. – Promokarte: Schwarzmarkt.) Für den Preisstapel werden die 5 einmaligen Preiskarten benötigt. Alle Preiskarten werden als ein Stapel offen bereit gelegt. Der Preisstapel besteht nur aus diesen 5 Karten und ist nicht Teil des Vorrats.

Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte „Jeder Spieler darf eine Provinz aus seiner Hand aufdecken. Wenn du das machst, lege die Provinz ab und nimm dir einen Preis (vom Preisstapel) oder ein Herzogtum und lege die neue Karte auf deinen Nachziehstapel. Wenn es kein Mitspieler macht: +1 Karte, +1 „ statt „Du darfst eine Provinz aus deiner Hand ablegen. Wenn du das machst [...] jeder Mitspieler darf...“ heißen.

Zuerst erhältst du +1 Aktion. Dann darf jeder Spieler eine Provinz aus seiner Hand aufdecken. Wenn du das machst, lege die Provinz ab und nimm dir eine frei wählbare Preiskarte vom Preisstapel oder ein Herzogtum vom Vorrat und lege die neue Karte auf deinen Nachziehstapel. Du kannst dich auch für einen der beiden Stapel entscheiden, wenn dieser leer ist. Ist der Stapel für den du dich entscheidest leer, nimmst du dir keine Karte. Wenn keiner deiner Mitspieler eine Provinz aufgedeckt hat, erhältst du +1 Karte und +1. Es gibt also 4 mögliche Ergebnisse:

- Du legst keine Provinz ab und keiner deiner Mitspieler deckt eine Provinz auf: Du erhältst +1 Karte, +1 Aktion und +1.
- Du legst keine Provinz ab und mindestens einer deiner Mitspieler deckt eine Provinz auf: Du erhältst +1 Aktion.
- Du legst eine Provinz ab aber keiner deiner Mitspieler deckt eine Provinz auf: Du nimmst dir eine Preiskarte oder ein Herzogtum und erhältst +1 Karte, +1 Aktion und +1.
- Du legst eine Provinz ab und mindestens einer deiner Mitspieler deckt eine Provinz auf: Du nimmst dir eine Preiskarte oder ein Herzogtum und erhältst +1 Aktion.

Du darfst den Preisstapel jederzeit durchsehen.

3 WAHRSAGERIN

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Du erhältst zunächst +2. Dann muss, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Mitspieler solange Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken, bis entweder eine Punktekarte oder eine Fluch offen liegt. Er legt diese Punkte- oder Fluchkarte verdeckt auf seinen Nachziehstapel. Der Spieler darf nicht wählen, ob er eine Punktekarte oder einen Fluch auf den Nachziehstapel legt, er muss die erste aufgedeckte Punkte- oder Fluchkarte zurücklegen. Die übrigen aufgedeckten Karten legt er auf seinen Ablagestapel. Wenn der Spieler auch nach dem Mischen seines Ablagestapels keine Punkte- oder Fluchkarte aufdecken kann, legt er alle aufgedeckten Karten ab. Karten mit kombinierten Kartentypen sind gleichzeitig alle angegebenen Kartentypen.



ERWEITERUNG IV REICHE ERNTE

Zuerst ziehst du immer eine Karte nach und erhältst +1 Aktion. Nun darfst du eine Karte aus deiner Hand ablegen um entweder zusätzlich +1 Aktion oder +1 Kauf zu erhalten. Oder du legst 2 Karten aus deiner Hand ab und erhältst zusätzlich +1 Aktion und +1 Kauf. Du kannst jedoch nicht +2 Aktionen oder +2 Käufe zusätzlich erhalten. Du kannst auch darauf verzichten, Karten abzuliegen und erhältst dann nichts weiter.



ERWEITERUNG IV REICHE ERNTE

Diadem: Diese Geldkarte hat den Wert 2, wie ein Silber. Wenn du sie in deiner Kaufphase auslegst, erhältst du zusätzlich +1 virtuelles Geld für jede unverbrauchte Aktion. Hast du z. B. in deiner Aktionsphase keine Aktionskarte ausgespielt, so erhältst du für deine freie Aktion +1 Geld. Hast du in deiner Aktionsphase das Bauernhof ausgespielt, so ist dadurch deine freie Aktion verbraucht. Das Bauernhof gibt dir jedoch +2 Aktionen. Spielst du keine weitere Aktionskarte mehr aus, bringst du das Diadem in der Kaufphase +2 Geld.

Ein Sack voll Gold: Zuerst erhältst du +1 Aktion. Dann nimmst du dir ein Gold aus dem Vorrat und legst es sofort auf deinen Nachziehstapel. Falls der Nachziehstapel leer ist, legst du dieses Gold an die Stelle deines Nachziehstapels. Ist kein Gold mehr im Vorrat, nimmst du keines.

Geldgier: Du ziehst zunächst 2 Karten von deinem Nachziehstapel. Dann nimmst du ein Anwesen vom Vorrat und legst es auf deinen Abgestapel. Ist kein Anwesen mehr im Vorrat, nimmst du dir keines. Nun muss sich, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Mitspieler einen Fluch vom Vorrat nehmen und auf seinen Abgestapel legen und danach zusätzlich solange Karten aus seiner Hand ablegen, bis er nur noch 3 Karten auf der Hand hat. Hat ein Mitspieler 3 oder weniger Karten auf der Hand, muss er keine Karten ablegen (er muss sich jedoch trotzdem einen Fluch nehmen). Ist kein Fluch mehr im Vorrat, nimmt der Spieler sich keinen.

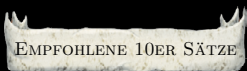


ERWEITERUNG IV REICHE ERNTE

Prinzessin: Zuerst erhältst du +1 Kauf. Wenn diese Karte im Spiel ist, kosten alle Karten um 2 Geld weniger, niemals jedoch weniger als 0 Geld. Dies betrifft alle Karten im Vorrat, in den Nachzieh- und den Abgestapeln aller Spieler und auch die Handkarten der Spieler. Wenn du mit dem Nachbau ein Kupfer (kostet weiterhin 0 Geld) aus deiner Hand entsorgst, kannst du dir dafür z. B. ein Silber nehmen, das nur noch 1 Geld kostet. Spielt du die Prinzessin auf einen Thronsaal, sind die Karten trotzdem nur um 2 Geld billiger, da die Prinzessin nur einmal im Spiel ist.

Errata: Der Kartentext des Streitross ist falsch, es sollte „1.“ und lege sofort deinen kompletten Nachziehstapel auf deinen Abgestapel.“ statt „1.“ und lege sofort deinen kompletten Nachziehstapel ab.“ heißen. Durch das direkte Ablegen wird die Karte turniert (Dominion – Hinterland) nicht ausgelöst.

Streitross: Zuerst wählst du 2 unterschiedliche der 4 Anweisungen auf der Karte. Dann führst du die beiden gewählten Anweisungen in der Reihenfolge auf der Karte aus. Wenn du z. B. +2 Karten und die +1 Silber wählst, ziehst du die 2 Karten nach, bevor du die +1 Silber nimmst und deinen Nachziehstapel auf den Abgestapel legst. Sind im Vorrat weniger als 4 Silber nimmst du dir nur die übrigen Silber im Vorrat. Du darfst deinen Nachziehstapel nicht durchsehen, bevor du ihn auf den Abgestapel legst.

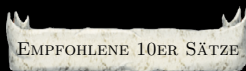


ERWEITERUNG IV REICHE ERNTE

Reiche Ernte und Basispiel:
 Ernte, Füllhorn, Menagerie, Treibjagd, Turnier (+ Preiskarten) / Geldverleiher, Jahrmarkt, Keller, Miltz, Schmiede

Böses Omen:
 Füllhorn, Harlekin, Nachbau, Wahrsagerin, Weiler / Abenteuerer, Bürokrat, Laboratorium, Spion, Thronsaal

Wanderzirkus:
 Bauernhof, Festplatz, Harlekin, Junge Hexe (+ Kanzler als Bannstapel), Pferdehändler / Festmahl, Laboratorium, Markt, Umbau, Werkstatt



ERWEITERUNG IV REICHE ERNTE

Reiche Ernte und Die Intrige

Wer zuletzt lacht:
 Bauernhof, Ernte, Harlekin, Pferdehändler, Treibjagd / Adlige, Handlanger, Lakai, Trickser, Verwalter

Wurze des Lebens:
 Festplatz, Füllhorn, Junge Hexe (+ Wunschbrunnen als Bannstapel), Nachbau, Turnier (+ Preiskarten) / Bergwerk, Burghof, Große Halle, Kupferschmied, Tribut

Kleine Siege:
 Nachbau, Treibjagd, Turnier (+ Preiskarten), Wahrsagerin, Weiler / Große Halle, Handlanger, Harlem, Herzog, Verschwörer

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

2 WEILER

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Du darfst 1 oder 2 Karten ablegen. Wenn du 1 Karte ablegst, erhältst du +1 Aktion. Wenn du 2 Karten ablegst, erhältst du +1 Aktion und +1 Kauf. Wenn du keine Karte ablegst, erhältst du nichts.

3 MENAGERIE

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Zeige deine Handkarten vor. Hast du nur Karten mit unterschiedlichen Namen (z. B. eine **MENAGERIE**, ein **SILBER** und ein **KUPFER**), ziehst du 3 Karten. Hast du mindestens eine Karte doppelt auf der Hand (z. B. 2 **KUPFER**), ziehst du eine Karte.

3 WAHRSAGERIN

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Jeder Mitspieler, beginnend bei deinem linken Nachbarn, deckt solange Karten von seinem Nachziehstapel auf, bis er entweder eine Punkte- oder eine Fluchkarte aufgedeckt hat. Diese Karte muss er oben auf seinen Nachziehstapel legen. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, ohne dass eine entsprechende Karte aufgedeckt wurde, muss der Abgestapelte gemischt und weitere Karten aufgedeckt werden. Wird trotzdem keine Punkte- oder Fluchkarte aufgedeckt, legt der Spieler keine Karte auf den Nachziehstapel. Alle anderen aufgedeckten Karten werden abgelegt.

4 BAUERNDORF

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Decke solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du entweder eine Geldkarte oder eine Aktionskarte aufgedeckt hast. Nimm diese Karte auf die Hand und lege die anderen aufgedeckten Karten ab. Hast du in deinem Nachziehstapel (auch nach dem Mischen des Abgestapels) keine Geld- oder Aktionskarte (oder entsprechende kombinierte Karte), nimmst du keine Karte auf die Hand.

4 JUNGE HEXE

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Wenn die **JUNGE HEXE** als Königreichkarte für das Spiel ausgewählt wurde, benötigt ihr als 11. Stapel im Vorrat einen Barnstapel (Spielvorbereitung, S. 3). Wenn du die **JUNGE HEXE** ausspielt, ziehst du zuerst 2 Karten und legst dann 2 Handkarten ab. Jeder Mitspieler, der keine Barnkarte von seiner Hand aufdeckt, muss sich, beginnend bei deinem linken Nachbarn, einen **FLUCH** vom Vorrat nehmen. Wird der Vorrat an **FLUCHEN** dabei aufgebraucht, müssen die Spieler, für die kein **FLUCH** mehr vorhanden ist, keinen **FLUCH** nehmen. Die Spieler dürfen auch Reaktionskarten ausspielen, bevor sie eine Barnkarte ausspielen. Sind die Barnkarten gleichzeitig Reaktionskarten, dürfen sie zuerst als Reaktionskarten und dann als Barnkarten aufgedeckt werden.

4 NACHBAU

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Entsorge eine Handkarte. Nimm dafür eine Karte vom Vorrat, die genau 1 mehr kostet als die entsorgte Karte. Lege die neue Karte ab. Entsorge dann eine weitere Handkarte und nimm eine Karte, die genau 1 mehr kostet. Lege auch diese Karte ab. Ist im Vorrat keine Karte, die genau 1 mehr kostet, musst du die Handkarte trotzdem entsorgen, erhältst dafür aber nichts. Du kannst keine Karte vom Vorrat nehmen und diese gleich wieder entsorgen, da du sie ablegen musst.

4 PFERDEHÄNDLER

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Wenn du diese Karte ausspiest, erhältst du + 1 Kauf und +9. Dann legst du 2 Handkarten ab. Wenn du weniger als 2 Handkarten hast, legst du so viele Karten ab wie möglich.

Wenn ein Mitspieler eine Angriffskarte ausspiet, darfst du diese Karte aus deiner Hand aufdecken. Dann legst du den **PFERDEHÄNDLER** zur Seite und der Angriff wird ausgeführt. Zu Beginn deines nächsten Zuges ziehst du eine Karte nach und nimmst den (oder die) zur Seite gelegten **PFERDEHÄNDLER** wieder auf die Hand.

4 TURNIER

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Wenn du eine **PROVINZ** aus deiner Hand ablegst, nimmst du dir entweder ein **HERZOGTUM** vom Vorrat oder eine beliebige Karte vom Prestapfel. Ist der Stapel, für den du dich entscheidest, leer, nimmst du keine Karte. Lege die Karte, die du nimmst, oben auf deinen Nachziehstapel.

Dann dürfen alle Mitspieler eine **PROVINZ** aus ihrer Hand aufdecken. Wenn keiner eine **PROVINZ** aufdeckt, erhältst du + 1 Karte und +1.

5 ERNTE

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Decke die obersten 4 Karten von deinem Nachziehstapel auf. Für jede aufgedeckte Karte mit unterschiedlichem Namen, erhältst du +9. Kannst du (auch nach dem Mischen des Ablagesapfels) weniger als 4 Karten aufdecken, deckst du nur so viele Karten auf, wie möglich.

5 FÜLLHORN

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Diese Karte ist eine Geldkarte mit dem Basiswert 0. Wenn du das **FÜLLHORN** ausspiest, zählst du zunächst, wie viele Karten mit **unterschiedlichen Namen** im Spiel sind. Im Spiel sind: Geld- und Aktionskarten, die du in diesem Zug ausgespielt hast sowie evtl. bei dir ausliegende Dauerkarten (aus **Seaside**). Nicht im Spiel dagegen sind Karten, die du in diesem Zug entsorgt hast. Nimm dir eine Karte aus dem Vorrat, die maximal soviel kostet, wie du Karten mit unterschiedlichen Namen im Spiel hast.

Nimmst du eine Punktekarte, entsorgst du das **FÜLLHORN**. Nimmst oder erhältst du eine Punktekarte auf andere Weise, entsorgst du das **FÜLLHORN** nicht.

5 HARLEKIN

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Jeder Mitspieler, beginnend mit deinem linken Nachbarn, deckt die oberste Karte seines Nachziehstapels auf und legt sie ab.

Ist es eine Punktekarte (auch eine kombinierte), muss sich der Spieler einen **FLUCH** nehmen. Wird der Vorrat an **FLUCHEN** dabei aufgebraucht, erhalten die Spieler, für die kein **FLUCH** mehr vorhanden ist, keinen **FLUCH**.

Ist es keine Punktekarte, darfst du wählen. Entweder muss sich der Spieler eine Karte mit gleichem Namen (sofern vorhanden) aus dem Vorrat nehmen und ablegen oder du nimmst eine Karte mit gleichem Namen (sofern vorhanden) aus dem Vorrat und legst sie ab.

5 TREIBJAGD

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Decke alle deine Handkarten auf. Decke dann so lange Karten vom Nachziehstapel auf, bis du die erste Karte aufdeckst, die einen Namen hat, der nicht bei deinen Handkarten dabei ist. Nimm diese Karte und die aufgedeckten Handkarten auf die Hand und lege die anderen aufgedeckten Karten ab. Kannst du (auch nach dem Mischen des Ablagesapfels) eine solche Karte nicht aufdecken, nimmst du nur deine aufgedeckten Handkarten wieder auf die Hand.

6 FESTPLATZ

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Diese Karte ist eine Punktekarte und hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung des Spiels erhältst du pro 5 Karten mit unterschiedlichen Namen in deinem Kartensatz (Handkarten, Nachzieh- und Ablagestapel) 2 Siegpunkte. Ein Kartensatz mit bis zu 4 unterschiedlichen Kartennamen bringt dir zum Beispiel keine Punkte. Kartensätze mit 10 bis 14 unterschiedlichen Namen dagegen 4 Siegpunkte.

0* PREISKARTEN

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Diadem: Das **DIADEM** ist eine Goldkarte. Für jede in deinem Zug nicht verbrauchte Aktion erhältst du +1 für die Kaufphase. Hast du zum Beispiel in der Aktionsphase gar keine Aktionskarte ausgespielt, erhältst du +1 für deine freie Aktion. Hast du zum Beispiel nur das **BAUERNDORF** ausgespielt, erhältst du +2 für die beiden Aktionen des **BAUERNDORFS**, da du deine freie Aktion verbrauchst hast.

Ein Sack voll Gold: Ist der Nachziehstapel leer, wenn du dir ein **GOLD** nimmst, legst du das **GOLD** auf die leere Stelle. Es ist dann die einzige Karte in deinem Nachziehstapel.

Geologie: Ist kein **ANWESSEN** mehr im Vorrat, erhältst du keine. Beginnend mit deinem linken Nachbarn nimmt sich jeder Mitspieler einen **FLUCH**. Mitspieler, die mehr als 3 Karten auf der Hand haben, legen außerdem Karten ab, bis sie nur noch 3 Karten auf der Hand haben. Ist für einen Spieler kein **FLUCH** mehr im Vorrat, erhält der Spieler keinen. Handkarten muss er dennoch ablegen, wenn er mehr als 3 Karten hat.

Prinzessin: Die Anweisung, dass jede Karte weniger kostet, wenn die **PRINZESSIN** im Spiel ist, betrifft die Karten auf der Hand und in den Ablage- und Nachziehstapeln aller Spieler sowie alle Karten im Vorrat. Wird die **PRINZESSIN** auf einen **THRONSAAL** folgend ausgespielt, kosten alle Karten trotzdem nur weniger, da die **PRINZESSIN** nur einmal im Spiel ist.

Streitross: Diese Karte beinhaltet 4 Anweisungen, von denen du 2 unterschiedliche wählst. Dann führst du die Anweisungen der Reihenfolge auf der Karte nach aus. Du darfst auch einen Anweisung wählen, die du nicht (oder nur teilweise) erfüllen kannst, z. B. wenn nur noch 3 **SILBER** im Vorrat sind. Du darfst deinen Nachziehstapel nicht durchsehen, bevor du ihn ablegst.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Kopfgeld (Reiche Ernte + Basissspiel):
Ernte, Füllhorn, Menagerie, Treibjagd, Turnier (+ Preiskarten), Geldverleiher, Jahrmarkt, Keller, Miltz, Schmiede

Böses Omen (Reiche Ernte + Basissspiel):
Füllhorn, Harlekin, Nachbau, Wahrsagerin, Weiler, Abenteuerer, Bürkrat, Laboratorium, Spion, Thronsaal

Wanderzirkus (Reiche Ernte + Basissspiel):
Bauerndorf, Festplatz, Harlekin, Junge Hexe (+ Kanzler als Bannstapel), Pferdehändler, Festmahl, Laboratorium, Markt, Umbau, Werkstatt

Wer zuletzt lacht (Reiche Ernte + Die Intrige):
Bauerndorf, Ernte, Harlekin, Pferdehändler, Treibjagd, Adlige, Handlanger, Lakai, Tröcker, Verwalter

Wütze des Lebens (Reiche Ernte + Die Intrige):
Festplatz, Füllhorn, Junge Hexe (+ Wunschbrunnen als Bannstapel), Nachbau, Turnier (+ Preiskarten), Bergwerk, Burghof, Große Halle, Kupferschmied, Tribut

Kleine Siege (Reiche Ernte + Die Intrige):
Nachbau, Treibjagd, Turnier (+ Preiskarten), Wahrsagerin, Weiler, Große Halle, Handlanger, Harem, Herzog, Verschwörer

O Erweiterung V - Hinterland

3

AUFBAU

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Zuerst musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Den gerade ausgespielten Aufbau kannst du nicht entsorgen, da du ihn nicht mehr auf der Hand hast. Hast du keine Karte mehr auf der Hand, kannst du keine Karte entsorgen und darfst dir auch keine Karten nehmen. Wenn du eine Karte entsorgst, hast du dir 2 Karten, eine Karte, die genau 1 mehr kostet, als die entsorgte Karte und eine Karte, die genau 1 weniger kostet, als die entsorgte Karte. Du nimmst beide Karten aus dem Vorrat. Kannst du eine der beiden Karten nicht nehmen, weil keine Karte mit genau den geforderten Kosten im Vorrat ist, nimmst du dir trotzdem die andere Karte (wenn eine im Vorrat ist). Du legst die beiden Karten sofort auf deinen Nachziehstapel, anstatt auf deinen Ablagestapel. Du darfst die Karten in beliebiger Reihenfolge nehmen. Entsorgst du z. B. eine Herzogin (5), so nimmst du dir eine Karte, die genau 5 kostet (z. B. die Oase) und eine Karte, die genau 1 kostet. Da es (üblicherweise) keine Karte gibt, die 1 kostet, nimmst du dir keine weitere Karte. Entsorgst du z. B. ein Kupfer, so müsstest du dir eine Karte mit den Kosten 1 und eine Karte mit den Kosten 2 nehmen, da es (üblicherweise) beide Karten nicht gibt, nimmst du dir keine Karte.

5

BLUTZOLL

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Diese Karte ist eine Geldkarte mit dem Wert 1, wie ein Kupfer. Wenn du den Blutzoll ausspielt, darfst du dir ein Kupfer direkt auf die Hand nehmen. Du kannst dieses Kupfer also noch in diesem Zug ausspielen. Ist kein Kupfer mehr im Vorrat, so nimmst du dir kein Kupfer. Wenn du den Blutzoll nimmst oder kaufst, muss sich, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Mitspieler einen Fluch nehmen. Sind nicht mehr genügend Flüche im Vorrat, werden nur so viele verteilt wie möglich. Blutzoll ist keine Angriffs Karte und kann z. B. nicht mit dem Burggraben abgewehrt werden.

5

BOTSCHAFT

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du die Botschaft ausspielt, ziehst du zunächst 5 Karten auf deine Hand nach. Wenn du, auch nach dem Mischen deines Ablagestapels, nur weniger als 5 Karten nachziehen kannst, ziehst du nur so viele Karten nach wie möglich. Dann legst du 3 Karten aus deiner Hand ab. Du kannst also auch Karten ablegen, die du gerade nachgezogen hast. Wenn du die Botschaft nimmst oder kaufst, muss sich, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Spieler ein Silber nehmen. Ist kein Silber mehr im Vorrat, nimmt der Spieler kein Silber.

4

EDLER RÄUBER

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du diese Karte ausspielt, erhältst du +1. Wenn du diese Karte ausspielt und auch wenn du diese Karte kaufst, muss beginnend bei dem Spieler links von dir, reihum jeder Mitspieler die obersten beiden Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken. Hat der Spieler 1 Silber oder 1 Gold aufgedeckt, so muss er dieses entsorgen. Hat der Spieler ein Silber und ein Gold (oder auch 2 Silber bzw. 2 Gold) aufgedeckt, entscheidest du welches davon er entsorgen muss. Die andere aufgedeckte Karte legt er jeweils auf seinen Ablagestapel. Hat der Spieler weder Silber noch Gold aufgedeckt, so legt er beide Karten ab. Hat der Spieler überhaupt keine Geldkarte aufgedeckt, so legt er beide Karten ab und nimmt sich ein Kupfer. Du musst alle entsorgten Silber und Gold nehmen. Reaktionskarten, wie z. B. Burggraben (Dominion – Basisspiel), auf den Angriff reagieren. Wenn du den Edlen Räuber jedoch kaufst, dürfen deine Mitspieler keine Reaktionskarten aufdecken, da du den Edlen Räuber nicht ausgespielt hast.

4

FAHRENDER HÄNDLER

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

U. I. C. H. W. Wenn du diese Karte ausspielt, musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Wenn du das machst, nimmst du dir so viele Silber vom Vorrat, wie die Geldkosten der entsorgten Karte. Entsorgst du z. B. eine Karte, die 3 Geld kostet, so nimmst du dir 3 Silber, entsorgst du z. B. ein Kupfer (0 Geld), nimmst du dir kein Silber. Sind im Vorrat nicht mehr genügend Silber, nimmst du dir nur so viele wie möglich. Kannst du keine Karte aus der Hand entsorgen, nimmst du dir auch kein Silber. Sind die Kosten der Karten verändert (z. B. durch die Fernstraße), nimmst du dir nur so viele Silber, wie die entsorgte Karte in diesem Moment kostet. Entsorgst du z. B. ein Anwesen, während die Fernstraße im Spiel ist, nimmst du dir nur 1 Silber. Andere Kosten außer Geld, z. B. Tärke aus Dominion – Die Alchemisten, haben keine Auswirkungen darauf, wieviele Silber du dir nimmst. Der Fahrende Händler ist auch eine Reaktionskarte. Immer wenn du eine Karte nimmst, kannst du die Karte aus deiner Hand aufdecken. Du kannst den Fahrenden Händler aufdecken, wenn du von einem Angriff betroffen bist oder auch, wenn du in deinem eigenen Zug freiwillig oder unfreiwillig eine Karte nimmst oder kaufst. Wenn du das machst, nimmst du dir anstatt der Karte, die du dir eigentlich nehmen müsstest, ein Silber. Die andere Karte nimmst du nicht. Spiel z. B. ein Mitspieler die Hexe (Dominion – Basisspiel) aus, so kannst du den Fahrenden Händler aus deiner Hand aufdecken. Wenn du das machst, nimmst du dir keinen Fluch, sondern stattdessen ein Silber. Wenn du z. B. auf diese Art ein Silber nimmst, legst du es immer auf deinen Ablagestapel, auch wenn du die andere Karte z. B. auf die Hand genommen oder auf deinen Nachziehstapel gelegt hättest. Wenn du eine Karte kaufst, dir jedoch stattdessen ein Silber nimmst, musst du die ursprünglich gekaufte Karte trotzdem bezahlen. Wenn du dir eine Karte, die du ursprünglich nehmen müsstest, beim Nehmen eine Anweisung ausstößt (Wenn du diese Karte nimmst...), wird diese nicht ausgelöst, weil du die Karte nicht nimmst. Wenn du z. B. einen Blutzoll kaufst, kannst du den Fahrenden Händler aus deiner Hand aufdecken und statt den Blutzoll ein Silber nehmen. Kein Mitspieler muss sich einen Fluch nehmen, weil du den Blutzoll nicht genommen hast. Wenn die Karte, die du ursprünglich nehmen müsstest, beim Kaufen eine Anweisung ausstößt (Wenn du diese Karte kaufst...), wird diese ausgelöst, weil der Kauf durchgeführt ist, obwohl du die Karte nicht nimmst. Wenn du z. B. ein Fruchtbares Land kaufst, kannst du den Fahrenden Händler aus deiner Hand aufdecken und statt dem Fruchtbares Land ein Silber nehmen. Die zusätzliche Anweisung auf dem Fruchtbaren Land wird ausgelöst, weil du die Karte gekauft hast (selbst wenn du sie nicht wie üblich genommen hast). Du entsorgst also eine Karte aus deiner Hand und nimmst dir eine andere Karte, die 2 Geld kostet, genauso als hättest du das Fruchtbare Land nicht gekauft. Kauf auch wirklich genommen.

5

FEILSCHER

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du diese Karte ausspielt erhältst du +2. Wenn diese Karte im Spiel ist und du eine Karte kaufst, musst du dir immer keine zusätzliche Karte nehmen, die billiger ist als die gerade gekaufte und die keine Punktekarte ist. Die zusätzliche Karte nimmst du aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Hast du einen Feilscher im Spiel und kaufst eine Provinz, so kannst du dir z. B. ein Gold nehmen. Du nimmst dir nur eine zusätzliche Karte, wenn du eine Karte kaufst. Wenn du eine Karte auf eine andere Art nimmst, nimmst du dir keine weitere Karte. Ist im Vorrat keine billigere Karte, als die gerade gekaufte, so nimmst du dir keine zusätzliche Karte. Diese Anweisung gilt nur solange der Feilscher im Spiel ist. Spielt du den Feilscher z. B. auf einem Thronsaal, spielst du die Karte zwei weinmal aus, die Karte ist jedoch nur einmal im Spiel. Du darfst dir in diesem Fall also nicht 2 zusätzliche Karten nehmen. Hast du 2 Feilscher im Spiel, so darfst du auch 2 zusätzliche Karten nehmen. Kombinierte Punktekarten sind auch Punktekarten und dürfen nicht mit dem Feilscher genommen werden.

5 FERNSTRASSE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du diese Karte ausspielt, ziehst du zuerst eine Karte nach und erhältst +1 Aktion. Solange diese Karte im Spiel ist, kosten alle Karten **1** weniger (niemals jedoch weniger als **0**). Das gilt für alle Karten im Vorrat, auf den Händen der Spieler und in deren Kartenstapeln. Spielt du z. B. die Fernstraße, danach den Aufbau und entsorgst ein Kupfer aus deiner Hand, so kannst du dir z. B. ein Anwesen nehmen. Das Anwesen kostet nur noch 1 Geld, während das Kupfer immer noch 0 Geld kostet. Diese Anweisung gilt nur, solange die Fernstraße im Spiel ist. Spielt du die Fernstraße z. B. auf einen Thronsaal, spielt du die Karte zweimal aus, die Karte ist jedoch nur einmal im Spiel. In diesem Fall kosten also alle Karten immer noch nur **1** weniger. Hast du 2 Fernstraßen im Spiel, so kosten alle Karten **2** weniger (immer noch bis zu einem Minimum von **0**).

6 FRUCHTBARES LAND

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Diese Königreichkarte ist eine Punktekarte, keine Aktionskarte. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung zählt sie 2 Siegpunkte. Wenn du das Fruchtbare Land kaufst (nicht, wenn du die Karte auf eine andere Art nimmst), musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen und dir eine Karte nehmen, die genau **2** mehr kostet als die entsorgte Karte. Wenn im Vorrat keine Karte ist, die genau **2** mehr kostet als die entsorgte Karte, oder du keine Karte entsorgen kannst, nimmst du dir keine Karte (außer dem gerade gekauften Fruchtbaren Land).
 Im Spiel zu 3. und 4. werden 12 Karten Fruchtbares Land verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten Fruchtbares Land verwendet.

5 GASTHAUS

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du diese Karte ausspielt, ziehst du zuerst 2 Karten nach und erhältst +2 Aktionen. Dann legst du 2 Karten aus deiner Hand ab. Du kannst auch Karten ablegen, die du gerade nachgezogen hast.
 Wenn du diese Karte nimmst oder kaufst, darfst du dir sofort deinen Nachziehsapel durchsehen (was üblicherweise nicht erlaubt ist) und beliebig viele Aktionskarten daraus in deinen Nachziehsapel einmischen. Du darfst auch das gerade genommene Gasthaus selbst einmischen, da es, wenn die Anweisung ausgeführt wird, bereits auf dem Ablagesapel liegt. Kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten. Du musst die Aktionskarten, die du in deinen Nachziehsapel einmischst, deinen Mitspielern vorzeigen.

4 GEWÜRZHÄNDLER

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Du darfst eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Wenn du das machst, wählst du eine der beiden angegebenen Kombinationen. **Entweder** ziehst du 2 Karten nach und erhältst +1 Aktion oder du erhältst +**2** und +1 Kauf. Wenn du keine Karte aus deiner Hand entsorgen kannst oder willst, darfst du auch keine der angegebenen Anweisungen ausführen.

6 GRENZDORF

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du das Grenzdorf ausspielt ziehst du 1 Karte von deinem Nachziehsapel und erhältst +2 Aktionen.
 Wenn du das Grenzdorf nimmst oder kaufst, musst du dir zusätzlich eine weitere Karte nehmen, die weniger kostet als das Grenzdorf. Üblicherweise nimmst du dir eine Karte, die bis zu **5** kostet. Sollte das Grenzdorf jedoch weniger als **5** gekostet haben, z. B. weil die Karte Fernstraße im Spiel ist, darfst du dir nur eine Karte nehmen, die weniger kostet als das Grenzdorf momentan. Du nimmst dir die zusätzliche Karte nur, wenn du das Grenzdorf nimmst oder kaufst, nicht jedesmal, wenn du es ausspielt.

2 HERZOGIN

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du die Herzogin ausspielt, erhältst du zunächst +**2**. Dann sieht sich, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Spieler (auch du selbst) die oberste Karte von seinem Nachziehsapel an und entscheidet selbst, ob er sie ablegt oder zurück auf seinen Nachziehsapel legt. Kann ein Spieler, auch nach dem Mischen seines Ablagesapels, keine Karte ansehen, so sieht er keine Karte an.
 Wenn die Herzogin als eine der 10 Königreichkarten verwendet wird, darf sich jeder Spieler, immer wenn er ein Herzogtum nimmt oder kauft, zusätzlich eine Karte Herzogin nehmen.

5 KARTOGRAPH

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Du ziehst zunächst 1 Karte von deinem Nachziehstapel und erhältst +1 Aktion. Dann siehst du dir die obersten 4 Karten von deinem Nachziehstapel an. Wenn du auch nach dem Mischen deines Ablagestapels nur weniger als 4 Karten ansehen kannst, siehst du nur so viele Karten an wie möglich. Lege beliebig viele (also 0-4) dieser Karten ab. Lege die übrigen dieser angesehenen Karten in beliebiger Reihenfolge zurück auf deinen Nachziehstapel. Du musst die Karten, die du zurück legst, deinen Mitspielern nicht zeigen.

2 KATZENGOLD

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Diese Karte ist gleichzeitig eine Geld- und eine Reaktionskarte. Katzensgold kann, wie jede andere Geldkarte, in der Kaufphase ausgespielt werden. Wenn du in diesem Zug zum ersten Mal ein Katzensgold ausspiest, ist es **1** wert, wie ein Kupfer. Jedes weitere Katzensgold, das du in diesem Zug ausspiest, ist **2** wert. Spielt du z. B. 3 Karten Katzensgold in deiner Kaufphase aus, so hast du **6** (**1** + **2** + **2**) für deinen Kauf bzw. deine Käte zur Verfügung. Katzensgold ist auch eine Reaktionskarte. Immer wenn ein anderer Spieler eine Provinz nimmt oder kauft, darfst du Katzensgold aus deiner Hand entsorgen. Wenn du das machst, nimmst du dir ein Gold und legst es sofort auf deinen Nachziehstapel. Ist kein Gold mehr im Vorrat, erhältst du kein Gold, du kannst das Katzensgold jedoch trotzdem entsorgen.

3 KOMPLOTT

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte „Zu Beginn deiner Aufräumphase darfst du eine Aktionskarte wählen, die du im Spiel hast. Wenn du die gewählte Karte in diesem Zug ablegst, lege sie auf deinen Nachziehstapel.“ statt „Zu Beginn deiner Aufräumphase darfst du eine deiner ausgespielten Aktionskarten wählen. Wenn du die gewählte Karte in dieser Aufräumphase ablegen würdest, darfst du sie stattdessen auf deinen Nachziehstapel legen.“ heißen.
 Wenn du diese Karte ausspiest, ziehst du zuerst 1 Karte nach und erhältst +1 Aktion. Zu Beginn deiner Aufräumphase darfst du eine Aktionskarte wählen, die du im Spiel hast. Du kannst das auch gerade ausgespielte Komplott selbst wählen. Statt die gewählte Aktionskarte in dieser Aufräumphase auf deinen Ablagestapel zu legen, darfst du sie auf deinen Nachziehstapel legen. Das machst du, bevor du Karten für die nächste Runde nachziehst. Wenn du die gewählte Aktionskarte nicht in dieser Aufräumphase ablegst (z. B. eine Dauerkarte aus Dominion – Seaside), kannst du sie auch nicht auf deinen Nachziehstapel legen.
Anmerkung: Das „Ablegen“ wird dennoch ausgelöst, bevor die Karte auf den Nachziehstapel gelegt wird.

4 LEBENSKÜNSTLER

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Diese Karte hat 4 verschiedene Anweisungen, die du nacheinander ausführen musst (nur die letzte ist optional). Zuerst nimmst du dir ein Silber vom Vorrat und legst es auf deinen Ablagestapel. Ist kein Silber mehr im Vorrat, nimmst du dir kein Silber. Danach siehst du dir die oberste Karte deines Nachziehstapels an und entscheidest, ob du sie zurück auf deinen Nachziehstapel legst oder ablegst. Wenn dein Nachzieh- und dein Ablagestapel leer sind, siehst du dir keine Karte an. Dann ziehst du solange Karten nach, bis du 5 Karten auf der Hand hast. Hast du bereits 5 oder mehr Karten auf der Hand, ziehst du keine Karten nach. Kannst du, auch nach dem Mischen deines Ablagestapels, nicht genügend Karten nachziehen, so ziehst du nur so viele Karten nach wie möglich. Zuletzt darfst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen, die keine Geldkarte ist. Kombinierte Geldkarten sind auch Geldkarten.

5 MANDARIN

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du diese Karte ausspiest, erhältst du zuerst +**3**. Dann musst du eine Karte aus deiner Hand auf deinen Nachziehstapel legen. Wenn du keine Karte mehr auf der Hand hast, legst du keine Karte auf deinen Nachziehstapel.
 Wenn du diese Karte nimmst oder kaufst, musst du alle Geldkarten, die du im Spiel hast, in beliebiger Reihenfolge zurück auf deinen Nachziehstapel legen. Du musst deinen Mitspielern nicht zeigen, in welcher Reihenfolge du die Karten zurück legst. Du musst alle Geldkarten, die du im Spiel hast, zurück legen. Geldkarten auf deiner Hand sind nicht im Spiel. Du legst sie also nicht auf den Nachziehstapel. Du hast jedoch alle Münzen, der ausgespielten Geldkarten in dieser Kaufphase zur Verfügung. Hast du z. B. +1 Kauf und 4 Gold ausgespielt und kaufst den Mandarin, so legst du die 4 Gold zurück auf deinen Nachziehstapel und hast trotzdem noch **2** für den zweiten Kauf zur Verfügung. Du legst deine ausgespielten Geldkarten auch auf den Nachziehstapel zurück, wenn du den Mandarin nimmst, wobei du üblicherweise nur in der Kaufphase Geldkarten im Spiel hast.

5 MARKGRAF

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Zuerst ziehst du 3 Karten nach und erhältst +1 Kauf. Dann muss, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Mitspieler eine Karte nachziehen und dann solange Karten aus seiner Hand abgeben, bis er nur noch 3 Karten auf der Hand hat. Hat ein Spieler, auch nachdem er eine Karte nachgezogen hat, nur 3 oder weniger Karten auf der Hand, so legt er keine Karte ab.

4 NOMADENCAMP

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du diese Karte ausspielt, erhältst du +1 Kauf und +2. Wenn du das Nomadencamp nimmst, musst du es sofort auf deinen Nachziehstapel legen, statt wie üblich auf den Abgestapel.

3 OASE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Du ziehst zuerst 1 Karte nach und erhältst +1 Aktion und +2. Dann legst du eine Karte aus deiner Hand ab. Du darfst auch die gerade nachgezogene Karte ablegen. Wenn du keine Karte nachziehen kannst, weil dein Nachzieh- und Abgestapel leer sind, musst du trotzdem eine Karte aus deiner Hand ablegen.

3 ORAKEL

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Reihum, beginnend mit dem Spieler links von dir, muss jeder Spieler (auch du selbst) die obersten beiden Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken. Du entscheidest, ob er beide Karten ablegen oder zurück auf seinen Nachziehstapel legen muss. Der Spieler entscheidet selbst, in welcher Reihenfolge er die Karten auf seinen Nachziehstapel legt. Dann erst ziehst du 2 Karten nach. Hast du also deine eigenen Karten zurück auf deinen Nachziehstapel gelegt, so ziehst du diese Karten nach.

5 SCHATZTRUHE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Diese Geldkarte ist 3 wert, wie ein Gold.
 Wenn du die Schatztruhe nimmst oder kaufst, musst du dir zusätzlich 2 Kupfer nehmen. Sind nur weniger als 2 Kupfer im Vorrat, so nimmst du dir nur so viele wie möglich. Du nimmst dir die 2 Kupfer nur, wenn du die Schatztruhe nimmst oder kaufst, nicht jedesmal, wenn du sie ausspielt.

4 SEIDENSTRASSE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Diese Königreichkarte ist eine Punktekarte, keine Aktionskarte. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung zählt sie 1 Siegpunkt für je volle 4 Punktekarten in deinem gesamten Kartensatz (Nachziehstapel, Abgestapel und Handkarten). Bei Spielende suchst du aus deinem gesamten Kartensatz alle Punktekarten heraus und zählst sie. (Die Seidenstraße selbst ist auch eine Punktekarte und zählt zur Gesamtzahl der Punktekarten.) Die Ergebnis durch 4 geteilt und abgerundet ergibt die Punkte.
 Im Spiel zu 3. und 4. werden 12 Karten Seidenstraße verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten Seidenstraße verwendet.

5 STALLUNGEN

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Du darfst eine Karte aus deiner Hand ablegen. Wenn du das machst, ziehst du 3 Karten nach und erhältst +1 Aktion. Wenn du keine Karte aus deiner Hand ablegen kannst oder willst, darfst du auch keine der angegebenen Anweisungen ausführen.



TUNNEL

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Diese Karte ist gleichzeitig eine Punktkarte und eine Reaktionskarte. Bei der Wertung zählt sie 2 Siegpunkte. Die Reaktion kann eingesetzt werden, wenn du den Tunnel außerhalb einer Aufräumpphase ablegen musst. Du darfst dann den Tunnel aufdecken bevor du ihn ablegst und nimmst dir ein Gold. Du darfst den Tunnel nicht freiwillig ablegen, eine Kartenanweisung muss dich dazu zwingen. Dies kann in deinem eigenen Zug (z. B. durch die Oase) geschehen, oder im Zug eines Mitspielers (z. B. durch den Markgrafen). Die Reaktion setzt auch ein, wenn du den Tunnel nicht wie üblich aus deiner Hand ablegst, sondern von deinem Nachzettelstapel oder von aufgedeckten Karten ablegst (z. B. durch das Orakel). Wenn der Tunnel normalerweise nicht aufgedeckt würde (z. B. durch den Kartographen), musst du ihn aufdecken, um dir ein Gold zu nehmen. Du musst den Tunnel nicht aufdecken, wenn du sie gerade genommen oder gekauft hast. Du kannst den Tunnel auch nicht aufdecken, wenn du die Karte auf deinen Abgestapel legst, ohne sie aufzudecken. Die Reaktion wird nicht ausgelöst, wenn du die Karte auf deinen Abgestapel legst, ohne sie aufzudecken. Du kannst die Karte nicht aufdecken, wenn du sie gerade genommen oder gekauft hast. Du kannst den Tunnel auch nicht aufdecken, wenn du z. B. durch den Kanzler (Dominion – Basisspiel) deinen Nachzettelstapel ablegst oder wenn durch die Besserenheit (Dominion – Die Alchemisten) entsorgte Karten auf deinen Abgestapel gelegt werden. Die Reaktion setzt auch nicht ein, wenn du den Tunnel regulär in der Aufräumpphase ablegst. Es muss eine Anweisung geben, die dich zwingt, eine Karte abzulegen.

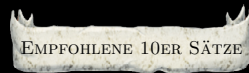
Das Gold nimmst du dir aus dem Vorrat. Ist dort kein Gold mehr, nimmst du dir keines.



WEGKREUZUNG

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

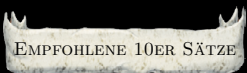
Decke deine gesamte Kartenhand auf. Dann ziehe so viele Karten nach, wie du Punktekarten auf deiner Hand hast. Kombinierte Punktekarten sind auch Punktekarten. Hast du keine Punktekarten auf der Hand, ziehst du auch keine Karten nach. Wenn du in diesem Zug zum ersten Mal eine Wegkreuzung ausspielt, erhältst du +3 Aktionen. Für alle Wegkreuzungen, die du danach in diesem Zug ausspielt, erhältst du noch +1 Aktion. Spielst du die Karte z. B. durch den Thronsaal (Dominion – Basisspiel) zweimal aus (und hast in diesem Zug noch keine Wegkreuzung ausgespielt), so erhältst du beim ersten Mal +3 Aktionen, beim zweiten Ausspielen nochmals +1 Aktion, also insgesamt +4 Aktionen.



EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

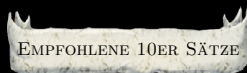
Hinterland:
Einführung:
Aufbau, Feilscher, Gewürzhändler, Lebenskünstler, Markgraf, Nomadencamp, Oase, Schatztruhe, Stallungen, Wegkreuzung
Lauter Wettbewerb:
Aufbau, Blutzoll, Edler Räuber, Fahrender Händler, Fruchtbares Land, Grenzdorf, Herzogin, Kartograph, Seidenstraße, Stallungen
Gegeheiten:
Fahrender Händler, Feilscher, Fernstraße, Gewürzhändler, Grenzdorf, Herzogin, Katzensgold, Komplott, Nomadencamp, Schatztruhe
Eröffnungen:
Botschaft, Gasthaus, Kartograph, Lebenskünstler, Mandarin, Nomadencamp, Oase, Orakel, Tunnel, Wegkreuzung



EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

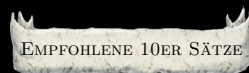
Hinterland und Basisspiel:
Strasßenräuber:
Bibliothek, Geldverleiher, Keller, Thronsaal, Werkstatt, Edler Räuber, Fernstraße, Gasthaus, Markgraf, Oase
Abenteuerfahrt:
Abenteuerer, Jahrmarkt, Kanzler, Laboratorium, Umbau/ Fruchtbares Land, Gewürzhändler, Katzensgold, Orakel, Wegkreuzung **Hinterland und die Inttige:**
Geld aus Nichts:
Armenverleiher, Große Halle, Handlanger, Kerkermeister, Kupferschmied / Kartograph, Lebenskünstler, Schatztruhe, Seidenstraße, Tunnel
Am Hof des Herzogs:
Anbau, Harem, Herzog, Maskerade, Verschwörer / Edler Räuber, Feilscher, Gasthaus, Herzogin, Komplott



EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Hinterland und Seaside:
Reisende:
Aussguck, Beutelschneider, Handelsschiff, Insel, Lagerhaus / Fruchtbares Land, Kartograph, Seidenstraße, Stallungen, Wegkreuzung
Diplomatie:
Bazar, Botschafter, Embargo, Karawane, Schmuggler / Blutzoll, Botschaft, Edler Räuber, Fahrender Händler, Fruchtbares Land
Hinterland und die Alchemisten:
Träume sind Schäume:
Apotheker, Kräuterkundiger, Lehrling, Stein der Weisen, Verwandlung / Blutzoll, Herzogin, Katzensgold, Komplott, Lebenskünstler
Weinvierteil:
Golem, Lehrling, Universität, Vertrauter, Weinberg / Feilscher, Fernstraße, Fruchtbares Land, Nomadencamp, Wegkreuzung



EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Hinterland und Blütezeit:
Kartenerleiter:
Ausbau, Bischof, Hort, Münzer, Wachturm / Blutzoll, Edler Räuber, Fahrender Händler, Feilscher, Fruchtbares Land
Schatzfund:
Abenteuerer, Bank, Denkmal, Handelsroute, Königliches Siegel/ Aufbau, Blutzoll, Katzensgold, Mandarin, Schatztruhe
Hinterland und Reiche Ernte:
Schnalhans:
Füllhorn, Harlekin, Pferdehändler, Turnier, Weiler / Edler Räuber, Fahrender Händler, Katzensgold, Mandarin, Tunnel
Wanderzirkus:
Baumendorf, Festplatz, Harlekin, Menagerie, Treibjagd / Botschaft, Grenzdorf, Katzensgold, Nomadencamp, Oase

P Erweiterung VI - Dark Ages



ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Du musst eine Karte aus deiner Hand entsorgen, falls möglich. Dann nimmst du dir eine Karte, die bis zu 6 kostet, aus dem Vorrat (auch wenn du keine Karte entsorgen konntest). Die neue Karte legst du auf deinen Ablagestapel.



ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, erhältst du zunächst +3 für die folgende Kaufphase. Dann musst du alle deine Handkarten aufdecken. Für jede Geldkarte auf deiner Hand reduzieren sich die +4 um +1 (niemals jedoch unter 0). Kombinierte Geldkarten sind auch Geldkarten. Hast du z. B. 2 Kupfer auf der Hand, so bleiben dir noch +2.



ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Du ziehst zuerst eine Karte nach, dann nimmst du dir eine Beute-Karte vom Beute-Stapel neben dem Vorrat und legst die Karte auf deinen Ablagestapel. Ist der Beute-Stapel leer, nimmst du dir keine Beute-Karte. Danach darfst du bis zu 2 weitere Aktionen ausführen.



ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Du ziehst zuerst eine Karte nach. Dann deckst du die obersten 3 Karten von deinem Nachziehlstapel auf. Kannst du (auch nach dem Mischen des Ablagestapels) keine 3 Karten aufdecken, deckst du nur so viele Karten auf, wie möglich. Lege alle aufgedeckten Aktionskarten in beliebiger Reihenfolge zurück auf deinen Nachziehlstapel und lege die übrigen aufgedeckten Karten ab. Kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten. Hast du keine Aktionskarten aufgedeckt, legst du auch keine Karten zurück auf deinen Nachziehlstapel. Danach darfst du bis zu 2 weitere Aktionen ausführen.



ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du den Bettler in deiner Aktionsphase ausspielt, nimmst du dir 3 Kupfer aus dem Vorrat direkt auf deine Hand. Sind nicht mehr genügend Kupfer im Vorrat, nimmst du dir so viele, wie möglich. Wenn ein Mitspieler eine Angriffskarte ausspielt, darfst du den Bettler aus deiner Hand abgeben. (Achtung: Der Bettler wird nicht wie üblich nur vorgezeigt und kommt dann zurück auf die Hand, sondern er wird abgelegt.) Wenn du das machst, nimmst du dir 2 Silber aus dem Vorrat. Eines davon legst du auf deinen Nachziehlstapel, das andere legst du auf deinen Ablagestapel. Ist nur noch ein Silber im Vorrat so nimmst du nur dieses und legst es auf deinen Nachziehlstapel. Ist kein Silber mehr im Vorrat, nimmst du dir keines.



ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wird im Spiel mindestens eine der Königreichskarten **Banditenlager**, **Marodeur** oder **Raubzug** verwendet, so wird auch der Beute-Stapel benötigt. Der Beute-Stapel ist niemals im Vorrat und wird **neben** diesen bereit gelegt. Die Karten vom Beute-Stapel können nur durch die Anweisungen auf den 3 oben genannten Karten genommen werden. Auf andere Weise können keine Karten vom Beute-Stapel gekauft oder genommen werden. Der Botschafter (Dominion – Seaside) darf keine Karten auf den Beute-Stapel zurück legen. Der Beute-Stapel wird für die Spielende-Bedingung **nicht** beachtet.
 Die Beute ist eine Geldkarte mit Wert 0, wie Gold. Wenn du die Beute ausspielt, musst du sie sofort zurück auf den Beute-Stapel legen. Du musst Geldkarten, die du auf der Hand hast, nicht ausspielen.

4 EISENHÄNDLER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Errata: Die Reihenfolge der Anweisungen ist falsch, es sollte „[...] Decke die oberste Karte von deinem Nachziehstapel auf. Du darfst sie ablegen. Unabhängig davon: ist es eine...“ heißen.

Du ziehst zuerst eine Karte nach, dann deckst du die oberste Karte von deinem Nachziehstapel auf. Dann entscheidest du dich, ob du die aufgedeckte Karte zurück auf den Nachziehstapel oder auf deinen Ablagestapel legst. Du erhältst einen Bonus entsprechend dem Kartentyp der aufgedeckten Karte. Ist die aufgedeckte Karte eine Karte mit kombinierten Kartentypen, erhältst du für jeden Kartentyp den angegebenen Bonus. Deckst du z. B. den Harem (Dominion – Die Intrige) auf, erhältst du +1 und +1 Karte. Danach darfst du eine weitere Aktion ausführen.

3 EREMIT

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du den Eremiten ausspielt, siehst du dir zunächst deinen Ablagestapel durch. Dann darfst du eine Karte, die keine Geldkarte ist, aus dem Ablagestapel oder aus deiner Hand entsorgen. Du musst keine Karte entsorgen und du darfst keine Geldkarte entsorgen. Kombinierte Geldkarten, wie z. B. der Harem (Dominion – Die Intrige) sind Geldkarten. Egal ob du eine Karte entsorgt hast oder nicht, musst du dir eine Karte nehmen, die bis zu 5 kostet. Du nimmst diese Karte aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Du musst eine Karte nehmen, wenn möglich. Du darfst nicht darauf verzichten.

Wenn du den Eremiten aus dem Spiel ablegst (normalerweise in der Aufräumphase am Ende der Runde, in der du die Karte ausgespielt hast) und du in diesem Zug keine Karte gekauft hast, entsorge den Eremiten und nimm dir einen Verrücken. Du nimmst den Verrücken vom Stapel neben dem Vorrat und legst ihn auf deinen Ablagestapel. Karten, die du auf andere Weise genommen hast, als sie zu kaufen, haben keinen Einfluss darauf, ob du den Eremiten entsorgst. Ist der Verrücken-Stapel leer, so nimmst du dir keinen. Wird der Eremit in der Aufräumphase nicht regulär abgelegt, sondern z. B. durch das Komplott (Dominion – Hinterland) zurück auf den Nachziehstapel gelegt, entsorgst du den Eremiten nicht und nimmst dir auch keinen Verrücken.

5 FALSCHGELD

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Diese Geldkarte hat den Wert 1. Du legst das Falschgeld wie üblich in der Kaufphase aus. Du erhältst +1 Kauf, dann darfst du eine Geldkarte aus deiner Hand wählen und diese zweimal ausspielen. Du erhältst also zweimal den Wert der gewählten Geldkarte (zusätzlich zu den 1 Geld vom Falschgeld selbst) und führst auch zusätzliche Anweisungen auf der Karte zweimal aus. Danach musst du die gewählte Karte entsorgen. Wenn du das Falschgeld nutzt, um die Beute zweimal auszuspüren, erhältst du also 2 (zusätzlich zu den 1 vom Falschgeld selbst) und legst die Beute zurück auf den Beute-Stapel. Du kannst die Beute nicht entsorgen, da sie durch die Anweisung bereits anderweitig entfernt wurde. Kombinierte Geldkarten sind auch Geldkarten und können mit Falschgeld gewählt werden.

4 FESTUNG

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, ziehst du zunächst eine Karte nach. Dann darfst du bis zu 2 weitere Aktionen ausführen.

Wenn du die Festung entsorgst, nimmst du die Karte zurück auf die Hand. Es spielt dabei keine Rolle, ob du die Festung in deinem eigenen Zug oder im Zug eines Mitspielers entsorgst. Die Festung gilt als entsorgt, obwohl du sie sofort zurück auf die Hand nimmst. Spielt du z. B. den Leichenkarren aus und entscheidest dich dafür, die Festung zu entsorgen, gilt die Bedingung als erfüllt und du musst den Leichenkarren nicht entsorgen.

3 GASSENJUNGE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du den Gassenjungen ausspielt, ziehst du zunächst eine Karte nach, dann muss jeder deiner Mitspieler seine Kartenhand auf 4 reduzieren. Mitspieler, die bereits 4 oder weniger Karten auf der Hand haben, legen keine Karten ab.

Wenn der Gassenjunge im Spiel ist und du eine weitere Angriffskarte ausspielt, darfst du bevor du die neue Karte ausführst den Gassenjungen entsorgen und dir einen Söldner nehmen. Du nimmst den Söldner vom Stapel neben dem Vorrat und legst ihn auf deinen Ablagestapel. Ist der Söldner-Stapel leer, so nimmst du dir keinen. Wenn du den selben Gassenjungen zweimal ausspielt, z. B. durch die Prozession, darfst du ihn nicht entsorgen um dir einen Söldner zu nehmen. Wenn du zwei einzelne Gassenjungen spielt, darfst du den ersten entsorgen und dir einen Söldner nehmen.

5 GRABRÄUBER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Du musst eine der beiden Optionen wählen und diese ausführen, soweit möglich. Du darfst auch eine Option wählen, die du nicht ausführen kannst. Du darfst den Müll-Stapel jederzeit durchsehen. Wenn du dir eine Karte vom Müll-Stapel nimmst, zeigt du diese deinen Mitspielern und legst sie dann sofort auf deinen Nachziehstapel. Wenn keine Karte im Müll-Stapel ist, die 2 - 3 kostet, nimmst du dir keine Karte. Du darfst keine Karten mit Trank in den Kosten (Dominion – Die Alchemisten) nehmen.

Wenn du dich dafür entscheidest, eine Aktionskarte zu entsorgen, nimmst du dir eine Karte aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel.

5 GRAF

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Diese Karte gibt dir 2 voneinander unabhängige Wahlmöglichkeiten. Du entscheidest dich zuerst, ob du 2 Handkarten ablegst oder eine Handkarte auf deinen Nachziehstapel legst oder dir ein Kupfer vom Vorrat nimmst und auf deinen Ablagestapel legst. Danach entscheidest du dich, ob du +3 möchtest oder alle deine verbliebenen Handkarten entsorgst oder dir ein Herzogtum vom Vorrat nimmst und auf deinen Ablagestapel legst. Du musst beide Wahlmöglichkeiten in dieser Reihenfolge ausführen. Du kannst z. B. zuerst 2 Handkarten ablegen und dir danach ein Herzogtum nehmen. Du darfst auch eine Option wählen, die du nicht ausführen kannst. Wenn du mehrere Karten entsorgst, die eine „Wenn du diese Karte entsorgst ...“-Anweisung haben, entsorgst du zuerst die Karten und führst die „Wenn du diese Karte entsorgst ...“-Anweisungen dann in beliebiger Reihenfolge aus.

6 JAGDGRÜNDE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, ziehst du 4 Karten nach. Wenn du die Jagdgründe entsorgst, musst du wählen und entweder 1 Herzogtum oder 3 Anwesen vom Vorrat nehmen und auf deinen Ablagestapel legen. Du darfst auch eine Option wählen, die du nicht oder nur teilweise ausführen kannst, z. B. weil nur noch 2 Anwesen im Vorrat sind.

5 KATAKOMBEN

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, siehst du dir zuerst die obersten 3 Karten von deinem Nachziehstapel an. Dann musst du dich entscheiden, ob du entweder alle 3 Karten auf die Hand nimmst oder alle 3 Karten auf deinen Ablagestapel legst. Wenn du die 3 Karten ablegst (und nur dann), ziehst du die nächsten 3 Karten von deinem Nachziehstapel. Wenn du die Katakomben entsorgst, nimmst du dir eine Karte, die weniger kostet als die Katakomben selbst, vom Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Dabei ist egal, ob du die Katakomben in deinem eigenen Zug oder im Zug eines Mitspielers entsorgst.

2 KNAPPE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt erhältst du zuerst +1. Dann wählst du eine der 3 Optionen: +2 Aktionen, +2 Kauf oder du nimmst dir ein Silber vom Vorrat und legst es auf deinen Ablagestapel. Wenn du den Knappen entsorgst, nimmst du dir eine beliebige Angriffskarte aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Du darfst nur sichtbare Karten aus dem Vorrat nehmen, also z. B. nur den offen liegenden Ritter.

5 KULTIST

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, ziehst du zuerst 2 Karten nach. Dann musst du dich, beginnend mit dem Spieler zu deiner Linken, reihum jeder Mitspieler die oberste Ruinen-Karte vom Ruinen-Stapel nehmen. Ist oder wird der Ruinen-Stapel während desnehmens leer, können keine weiteren Ruinen mehr genommen werden. Danach darfst du einen weiteren Kultisten aus deiner Hand ausspielen. Das Ausspielen des ursprünglichen Kultisten kostet wie üblich eine Aktion. Das Ausspielen weiterer Kultisten durch die Kartenanweisung benötigt und verbraucht keine Aktion(en).

Wenn du einen Kultisten entsorgst, ziehst du 3 Karten nach. Dabei ist egal, ob du den Kultisten in deinem eigenen Zug oder im Zug eines Mitspielers entsorgst. Wenn du den Kultisten entsorgst, während du Karten aufdeckst, wie z. B. bei einem Ritter-Angriff, handelst du zuerst diese Aktion ab und legst die übrigen aufgedeckten Karten ab. Du ziehst also nicht die aufgedeckten Karten nach, sondern die nachfolgenden.

3 LAGERRAUM

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, darfst du zuerst eine beliebige Anzahl Karten (auch 0) aus deiner Hand auf den Ablagestapel legen und ebenso viele Karten nachziehen. Unabhängig davon, ob und wie viele Karten du abgelegt hast, darfst du nochmals beliebig viele deiner verbliebenen Handkarten (auch 0) ablegen und erhältst für jede dabei abgelegten Karte +1. Weiterhin erhältst du +1 Kauf für die folgende Kaufphase.

2 LANDSTREICHER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspiest, ziehst du zuerst eine Karte nach. Danach deckst du die oberste Karte von deinem Nachziehstapel auf. Ist es ein Fluch, eine Ruinen-Karte, eine Unterschlipf-Karte oder eine Punktekarte, nimm diese Karte auf die Hand. Dies gilt jeweils auch für kombinierte Kartentypen, die mindestens einen der genannten Typen enthalten. Ansonsten lege die Karte zurück auf den Nachziehstapel.

4 LEHEN

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Diese Königreichkarte ist eine Punktekarte, keine Aktionskarte. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung zählt sie 1 Siegpunkt für je volle 3 Silber in deinem gesamten Kartensatz (Nachziehstapel, Ablagestapel und Handkarten). Bei Spielende suchst du aus deinem gesamten Kartensatz alle Silber heraus und zählst sie. Das Ergebnis durch 3 geteilt und abgerundet ergibt die Punkte. Im Spiel zu 3. und 4. werden 12 Karten Lehen verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten Lehen verwendet. Wenn du das Lehen entsorgst (egal ob in deinem eigenen Zug oder im Zug eines Mitspielers), nimmst du dir 3 Silber vom Vorrat und legst diese auf deinen Ablagestapel. Sind nicht mehr genug Silber im Vorrat, nimmst du dir nur so viele wie möglich.

4 LEICHENKARREN

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du den Leichenkarren ausspiest, musst du dich entscheiden, entweder genau eine Aktionskarte aus deiner Hand zu entsorgen oder diesen ausgespielten Leichenkarren zu entsorgen. Kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten.
 Wenn du den Leichenkarren nimmst (durch Kauf oder durch eine andere Aktion), nimmst du dir zusätzlich die beiden obersten Ruinen-Karten vom Ruinen-Stapel und legst diese auf deinen Ablagestapel. Sind weniger als 2 Ruinen-Karten übrig, nimmst du die restlichen. Der Spieler, der den Leichenkarren nimmst, nimmt auch die Ruinen-Karten. Spielt ein Spieler die Besessenheit (Dominion – Die Alchemisten) aus und lässt sein „Opfer“ einen Leichenkarren kaufen, so nimmt der Spieler, der die Besessenheit gespielt hat, am Ende den Leichenkarren und damit auch die beiden Ruinen. Verwendet ein Spieler den Fahrenden Händler (Dominion – Hinterland) und nimmt ein Silber anstatt dem Leichenkarren, so nimmt er sich keine Ruinen. Spielt du einen Botschafter (Dominion – Seaside) um Leichenkarren an deine Mitspieler zu verteilen, so nimmst sich jeder Spieler, der einen Leichenkarren nimmt, auch 2 Ruinen (wenn möglich). Wird ein Leichenkarren durch die Maskerade (Dominion – Die Intrige) weitergegeben, nimmst sich der Spieler keine Ruinen, da dies nicht als „nehmen“ gilt. Weiterhin erhältst du +5 für die folgende Kaufphase.

4 LUMPENSAMMLER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte „[...] Du darfst sofort deinen kompletten Nachziehstapel auf den Ablagestapel legen.“ statt „[...] Du darfst sofort deinen kompletten Nachziehstapel ablegen.“ heißen.
 Du darfst deinen kompletten Nachziehstapel auf den Ablagestapel ablegen, musst dies jedoch nicht. Du musst jedoch eine Karte aus deinem Ablagestapel wählen und auf deinen Nachziehstapel legen, ausser der Ablagestapel ist leer. Ist dein Nachziehstapel leer, z. B. weil du ihn gerade komplett abgelegt hast, legst du die Karte an die Stelle des Nachziehstapels. Weiterhin erhältst du +2 für die folgende Kaufphase.
Anmerkung: Durch das direkte Ablegen wird die Karte Tunnel (Dominion – Hinterland) nicht ausgelöst.

3 MARKTPLATZ

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspiest, ziehst du eine Karte nach. Dann darfst du eine weitere Aktion ausführen und erhältst +1 Kauf für die folgende Kaufphase.
 Wenn du eine Karte entsorgst, darfst du den Marktplatz aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel legen. Wenn du das machst, nimmst du 1 Gold vom Vorrat und legst es auf deinen Ablagestapel. Ist kein Gold mehr im Vorrat, nimmst du dir keines. Du darfst mehrere Karten Marktplatz aus deiner Hand ablegen, auch wenn du nur eine Karte entsorgst.

4 MARODEUR

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte spielst, nimmst du dir zuerst eine Karte vom Beute-Stapel und legst sie auf deinen Ablagestapel. Ist der Beute-Stapel aufgebraucht, nimmst du dir keine Beute. Dann muss sich, beginnend mit dem Spieler zu deiner Linken, reihum jeder Mitspieler die oberste Karte vom Ruinen-Stapel nehmen. Ist oder wird der Ruinen-Stapel während des Nimmens leer, können keine weiteren Ruinen mehr genommen werden.

5 MEDIUM

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte spielst, 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. Die benannte Karte muss eindeutig erkennbar sein. Sir Destry ist z. B. **nicht** identisch mit Sir Martin. Du darfst auch eine Karte benennen, die nicht im Spiel ist.

Danach darfst du eine weitere Aktion ausführen und erhältst +2 für die folgende Kaufphase.

3 MUNDRAUB

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt erhältst du +1 Aktion und +1 Kauf für die folgende Kaufphase. Dann musst du eine beliebige Karte aus deiner Hand entsorgen. Wenn du keine Handkarten hast, musst du nichts entsorgen. Danach siehst du dir den Müll-Stapel durch und zählst wie viele Geldkarten mit unterschiedlichem Namen sich darin befinden. Für jede davon erhältst du +1 für die folgende Kaufphase. Befinden sich im Müll-Stapel z. B. 4 Kupfer, 1 Falschgeld und 6 Anwesen, so erhältst du +7. Kombinierte Geldkarten (z. B. Haern, Dominion – Die Intrige) sind auch Geldkarten.

5 NEUBAU

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Du benennst zuerst eine beliebige Karte. Es muss keine Punktekarte sein. Du darfst sogar eine Karte benennen, die in diesem Spiel nicht verwendet wird. Dann deckst du solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis eine Punktekarte offen liegt, die nicht die zuvor benannte Karte ist. (Das Benennen einer Karte dient dazu, diese Karte zu schützen.) Wenn du auch nach dem Mischen des Ablagespells keine solche Karte aufdecken kannst, passiert nichts weiter. Wenn du eine Punktekarte aufdeckst, die nicht die zuvor benannte Karte ist, entsorgst du diese Karte und nimmst dir eine Punktekarte, die bis zu mehr kostet, als die entsorgte Karte aus dem Vorrat und legst diese auf deinen Ablagesapel.

4 PROZESSION

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Errata: Auf der Karte steht, dass man sich eine Karte nehmen muss, die genau 1 mehr kostet. Richtig wäre: ...nimm dir eine Aktionskarte, die genau 1 mehr kostet.

Du darfst eine Aktionskarte, die du noch auf der Hand hast, zweimal ausspielen. Du spielst die Karte zuerst aus und führst die Anweisungen komplett aus. Dann nimmst du die Karte zurück auf die Hand, spielst sie ein zweites Mal aus und führst die Anweisungen nochmal komplett aus. Das zweimalige Ausspielen der Aktionskarte kostet keine weiteren Aktionen. Das ursprüngliche Ausspielen der Prozession kostet wie üblich eine Aktion. Nachdem du die Karte zum zweiten Mal ausgeführt hast, musst du sie entsorgen und dir dafür eine Aktionskarte, die genau 1 mehr kostet als die entsorgte Karte, aus dem Vorrat nehmen (wenn möglich) und auf deinen Ablagesapel legen. Du musst dies auch machen, wenn du im Verlauf der Aktion den „Anschluss verloren“ hast (siehe: Neue Regeln). Du darfst andere Karten erst ausspielen, wenn die Prozession vollständig abgehandelt ist. Spielst du z. B. eine Festung auf eine Prozession, so führst du die zusätzlichen insgesamt 4 Aktionen erst aus, nachdem du die Festung entsorgst und dir eine neue Karte vom Vorrat genommen hast. Wenn du eine Prozession auf eine andere Prozession spielst, spielst du 2 weitere Aktionskarten aus deiner Hand je zmtl aus, entsorgst diese beiden Aktionskarten und nimmst dir 2 Karten vom Vorrat. Dann entsorgst du die zweite Prozession und nimmst dir auch dafür eine Karte vom Vorrat. Wenn du eine Dauer-Karte auf eine Prozession spielst, bleibt die Prozession bis zum nächsten Zug liegen, dann führst du den Effekt der Dauerkarte zweimal aus (obwohl die Dauerkarte bereits entsorgt ist).

4 RATTEN

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, ziehst du zuerst eine Karte nach. Dann nimmst du dir eine weitere Karte Ratten aus dem Vorrat und legst diese auf deinen Ablagesapel. Sind keine Ratten mehr im Vorrat, nimmst du dir keine. Danach musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen, jedoch keine Ratten. Hast du nur Ratten oder keine Karten auf der Hand, entsorgst du keine Karte. Hast du nur Ratten auf der Hand, musst du deine Kartenhand den anderen Spielern vorzeigen.

Wenn du die Ratten entsorgst, ziehst du sofort eine Karte nach. Dabei ist egal, ob du die Ratten in deinem eigenen Zug oder im Zug eines Mitspielers entsorgst.

5 RAUBZUG

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Du entsorgst diese Karte direkt nachdem du sie ausgespielt hast. Dann muss jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler zu deiner Linken, seine komplette Kartenhand aufdecken. Du wählst bei jedem Mitspieler eine seiner Handkarten, die dieser abgeben muss. Danach nimmst du dir 2 Karten vom Beute-Stapel neben dem Vorrat und legst diese auf deinen Ablagesapel. Sind nicht mehr genügend Karten im Beute-Stapel, nimmst du nur so viele wie möglich.

5 RITTER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Im Ritter-Stapel befinden sich bei Spielbeginn 10 Karten mit jeweils individuellem Namen. Alle Ritter haben die selbe Basisfähigkeit, zusätzlich jedoch noch eine individuelle Anweisung. Wenn die Ritter als Königlichkarte für ein Spiel gewählt werden, werden die Karten mit dem Tg. "Ritter" gemischt, als verdeckter Stapel in den Vorrat gelegt und die oberste Karte davon aufgedeckt. Siehe hierzu auch unter Spielvorbereitung, gemischte Stapel. Auf den Ritter-Stapel wird kein Marker für die Handelsroute (Dominion – Blütezeit) gelegt, auch wenn die oberste Karte eine Punktekarte ist. Bis auf diese Ausnahmen wird der Ritter-Stapel behandelt, wie jeder andere der 10 Kartentypen. Er ist Teil des Vorrats und wird bei der Spielvorbereitung beachtet. Die Anweisungen auf den Ritterkarten werden wie üblich von oben nach unten ausgeführt. Sir Michael z. B. lässt die Mitspieler Karten ablegen, bevor seine Basisfähigkeit ausgeführt wird. Die Basisfähigkeit, die alle Ritter gemeinsam haben, wird wie folgt ausgeführt: Beginnend mit dem Spieler links von dir, muss jeder Mitspieler die obersten beiden Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken. Hat der Mitspieler keine Karte aufgedeckt, die 3 - 6 Geld kostet, muss er keine Karte entsorgen. Er legt beide aufgedeckten Karten ab, kostet genau eine der beiden aufgedeckten Karten 3 - 6 Geld, so darf der Mitspieler entscheiden, welche der beiden Karten er entsorgen muss. Die andere aufgedeckte Karte legt er ab. Entsorgt ein Mitspieler auf diese Weise eine andere Ritter-Karte, so muss auch du den Ritter entsorgen, der den Angriff ausgelöst hat. Die Mitspieler dürfen keine Karten mit Trank in den Kosten (Dominion – Die Alchemisten) entsorgen. Sollen die Ritter im Schwarzmarktstapel verwendet werden, so wird einer der 10 Ritter zufällig gezogen und in den Schwarzmarktstapel eingelegt.

Die individuellen Fähigkeiten der einzelnen Ritter sind selbstklärend. Darum hier nur kurze Anmerkungen zu einzelnen Ritten: **Sir Martin:** Es ist beabsichtigt, dass Sir Martin nur 4 kostet. Sir Martin ist der einzige Ritter, den ein Spieler z. B. durch die Waffenkammer nehmen kann! (natürlich nur, wenn er offen liegt). **Sir Vander:** Das Geld nimmst du aus dem Vorrat und legst es auf deinen Ablagestapel. Es ist egal, ob du Sir Vander in deinem eigenen Zug oder im Zug eines Mitspielers entsorgst. **Dame Natalie:** Die Karte darfst (empfehlend) in der Karte ist die Anweisung fälschlicherweise nicht optional! du aus dem Vorrat nehmen und sie dann auf deinen Ablagestapel legen. **Dame Anna:** Du musst keine Karten entsorgen. **Dame Josephine** ist eine Punktekarte. Der Ritter-Stapel ist jedoch dadurch kein Punktestapel. Wird die Handelsroute (Dominion – Blütezeit) verwendet, wird kein Marker auf den Ritter-Stapel gelegt.

0 RUINEN

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Der Ruinen-Stapel besteht aus bis zu 5 unterschiedlichen Karten. Siehe hierzu auch unter Spielvorbereitung, "gemischte Stapel" und "Ruinen". Der Ruinen-Stapel ist Teil des Vorrats. Die offenliegende Karte (und nur diese) kann bzw. muss durch eine entsprechende Kartenanweisung genommen oder auch gekauft werden.

Wenn du die Überlebenden ausspielt, siehst du dir die obersten beiden Karten von deinem Nachziehstapel an und entscheidest dich dann, ob du beide Karten auf deinen Ablagestapel legst oder ob du beide Karten in beliebiger Reihenfolge zurück auf deinen Nachziehstapel legst. Du darfst nicht eine Karte ablegen und die andere zurück auf den Nachziehstapel legen.

Die übrigen 4 Ruinen-Karten sind selbsterklärend.

5 SCHROTTHÄNDLER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, ziehst du zuerst eine Karte nach. Dann musst du eine Karte entsorgen, wenn du mindestens eine Karte auf der Hand hast. Danach darfst du eine weitere Aktion ausführen und erhältst +5 für die folgende Kaufphase.

5 SCHURKE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn im Müll-Stapel mindestens eine Karte ist, die 5 - 6 kostet, musst du eine davon nehmen und auf deinen Ablagestapel legen. Du darfst nicht darauf verzichten. Du darfst den Müllstapel durchsehen, bevor du den Schurken ausspielt. Du zeigst die Karte, die du nimmst deinem Mitspieler. Du darfst keine Karten mit Trank in den Kosten (Dominion – Die Alchemisten) nehmen.

Wenn keine Karte im Müll-Stapel ist, die 5 - 6 kostet, nimmst du dir keine Karte. Stattdessen muss jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler links von dir, die obersten beiden Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken und eine Karte davon entsorgen, die 5 - 6 kostet. Hat der Mitspieler keine Karte aufgedeckt, die 3 - 6 Geld kostet, muss er keine Karte entsorgen. Er legt beide aufgedeckten Karten ab, kostet genau eine der beiden aufgedeckten Karten 5 - 6, so muss er diese Karte entsorgen, die andere Karte legt er ab. Kosten beide aufgedeckten Karten 5 - 6, so darf der Mitspieler entscheiden, welche der beiden Karten er entsorgen muss. Die andere aufgedeckte Karte legt er ab.

0* SÖLDNER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wird der Gassenjunge im Spiel verwendet, so wird auch der Söldner-Stapel benötigt. Der Söldner-Stapel wird **neben** dem Vorrat bereit gelegt. Die Karten vom Söldner-Stapel können nur durch die Anweisung auf dem Gassenjunge genommen werden. Auf andere Weise können keine Karten vom Söldner-Stapel gekauft oder genommen werden. Der Botschalter (Dominion – Seaside) darf keine Karten auf den Söldner-Stapel zurück legen. Der Söldner-Stapel wird für die Spielende-Bedingung nicht beachtet.

Wenn du den Söldner ausspielt, darfst du 2 Karten aus deiner Hand entsorgen. Wenn du das machst, musst du zuerst 2 Karten nachziehen und erhältst +5 für die folgende Kaufphase. Dann müssen alle deine Mitspieler, beginnend mit dem Spieler links von dir, solange Handkarten ablegen, bis sie nur noch höchstens 3 Karten auf der Hand haben. Mitspieler, die bereits 3 oder weniger Karten auf der Hand haben, legen keine Karten mehr ab. Spieler, die mit dem Botschalter auf diesen Angriff reagieren wollen, müssen diesen ablegen, bevor du dich entscheidest 2 Karten zu entsorgen oder nicht. Wenn du dich dafür entscheidest, 2 Karten zu entsorgen, jedoch nur noch 1 Karte auf der Hand hast, entsorgst du nur diese 1 Karte. Da die nachfolgenden Anweisungen jedoch an das Entsorgen von 2 Karten gebunden ist, ziehst du keine Karten nach und erhältst auch kein virtuelles Geld. Wenn die Karten, die du entsorgst, Entsorgungs-Anweisungen haben, entsorgst du zuerst beide und führt die Anweisungen dann in beliebiger Reihenfolge aus.

1 UNTERSCHLUPF

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Unterschlupfkarten haben keinen Stapel (weder im Vorrat noch ausserhalb des Vorrats), sie können niemals gekauft werden.

Hüte: Diese Karte ist ein Unterschlupf, siehe „Besondere Karten“ und eine Reaktionskarte. Die Hüte ist niemals im Vorrat. Wenn du eine Punktekarte kaufst und die Hüte auf der Hand hast, darfst du die Hüte entsorgen. Das gilt auch, wenn du eine kombinierte Punktekarte kaufst. Du erhältst keine weiteren Vorteile durch das Entsorgen der Hüte. Du wirst nur eine Karte los.

Totenstadt: Diese Karte ist ein Unterschlupf, siehe „Besondere Karten“ und eine Aktionskarte. Die Totenstadt ist niemals im Vorrat. Wenn du diese Karte ausspielt, erhältst du +2 Aktionen.

Verfallenes Amwesen: Diese Karte ist ein Unterschlupf, siehe „Besondere Karten“ und eine Punktekarte mit dem Wert 0 Siegpunkte. Das Verfallene Amwesen ist niemals im Vorrat. Wenn du diese Karte entsorgst, ziehst du sofort eine Karte nach, auch wenn du gerade eine andere Aktionskarte ausführt. Wenn du das Verfallene Amwesen z. B. durch den Axtar entsorgst, ziehst du zuerst eine Karte nach und nimmst dir danach eine Karte vom Vorrat. Du darfst das Verfallene Amwesen nicht freiwillig entsorgen, sondern benötigst wie durch eine andere Karte mit der Anweisung, die dir erlaubt, eine Karte zu entsorgen.

0* VERRÜCKTER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wird der Eremit im Spiel verwendet, so wird auch der Verrückten-Stapel benötigt. Der Verrückten-Stapel wird **neben** dem Vorrat bereit gelegt. Die Karten vom Verrückten-Stapel können nur durch die Anweisung auf dem Eremiten genommen werden. Auf andere Weise können keine Karten vom Verrückten-Stapel gekauft oder genommen werden. Der Botschafter (Dominion – Seaside) darf keine Karten auf den Verrückten-Stapel zurück legen. Der Verrückten-Stapel wird für die Spielende-Bedingung **nicht** beachtet.

Diese Karte ist nicht Teil des Vorrats. Sie kann nur durch die Anweisung auf dem Eremiten genommen werden. Auf eine andere Art kann der Verrückte nicht genommen oder gekauft werden. Wenn du den Verrückten ausspielt, erhältst du +2 Aktionen. Dann legst du den Verrückten normalerweise auf den Verrückten-Stapel zurück und ziehst pro Karte, die du noch auf der Hand hast, eine Karte nach (du verdeckst also die Anzahl deiner Handkarten). Es kann jedoch vorkommen, dass du den Verrückten nicht zurück legen kannst, weil du den „Anschluss verloren“ hast (siehe Neue Regeln), z. B. weil du den Verrückten auf eine Prozession oder einen Thronsaal (Dominion – Baasspiel) ausgespielt hast.

5 VOGELFREIE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, wählst du eine Karte aus dem Vorrat, die weniger kostet, als die Vogelfreien selbst (also normalerweise bis zu 4 Geld). Dann behandelst du die vor dir liegende Karte Vogelfrei genau so, als wäre es die gewählte Karte. Normalerweise läßt du einfach nur die Anweisungen auf der gewählten Karte aus. Wählt du z. B. die Festung, so ziehst du eine Karte nach und läßt danach bis zu 2 weitere Aktionen aus. Die Vogelfreien nehmen auch die Kosten, den Namen und den oder die Kartentypen der gewählten Karte an. Wenn du mit den Vogelfreien eine Karte wählst, die sich selbst entsorgt, so entsorgst du die Vogelfreien als Dauer-Karte (Dominion – Seaside) verwendest, bleibt die Karte Vogelfrei selbst. Wenn du die Vogelfreien als Thronsaal (Dominion – Baasspiel), Königstor (Dominion – Blütezeit) oder Prozession verwendest um eine Dauer-Karte mehrmals auszuspielen, bleiben die Vogelfreien ebenso im Spiel. Wenn du die Vogelfreien mehrmals ausspielt (z. B. durch den Thronsaal), wählst du nur beim ersten Ausspielen eine Karte. Die Vogelfreien bleiben diese Karte auch beim nachfolgenden Ausspielen. Nutzt du z. B. die Prozession, um die Vogelfreien zweimal auszuspielen und kopierst die Festung, so ziehst du insgesamt 2 Karten nach und erhältst +4 Aktionen. Danach entsorgst du die ausliegende Karte, nimmst sie aber sofort wieder auf die Hand zurück, da es noch immer eine Festung ist. Zurück auf deiner Hand ist die Karte aus dem Spiel und wird wieder zu den Vogelfreien. Nun nimmst du dir noch eine Karte aus dem Vorrat, die genau 1 Geld mehr kostet, als die entsorgte Karte. Die Karte, die du entsorgt hast, ist inzwischen wieder die Karte Vogelfrei 5 Geld. Du nimmst dir also eine Karte die 6 Geld kostet. Wenn du die Vogelfreien als eine Karte nutzt, die etwas in der Anfangsphase macht (z. B. der Eremit), so läßt du diese Anweisung aus. Wenn du das Füllhorn (Dominion – Reiche Ernte) ausspielt, werden die Vogelfreien als die Karte, die sie kopieren angesehen. Wenn du z. B. mit einer Karte Vogelfrei die Festung wählst und mit einer weiteren Karte Vogelfrei den Lumpensammler, nimmst du dir eine Karte, die bis zu 3 Geld kostet. Du darfst mit den Vogelfreien nur eine Karte wählen, die sichtbar im Vorrat liegt. Du darfst keine Karte wählen, deren Stapel leer ist. Du darfst keine Karte wählen, die nicht im Vorrat ist, wie z. B. den Schächer. In gemischten Stapeln, wie z. B. Ruinen oder Ritter, darfst du nur die oben liegende wählen.

4 WAFFENKAMMER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, nimmst du dir eine Karte, die bis zu 4 kostet vom Vorrat. Du legst diese sofort verdeckt auf deinen Nachziehstapel, anstatt auf den Ablagestapel wie üblich.

3 WEISER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, erhältst du immer +1 Aktion, dann deckst du solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du eine Karte aufdeckst, die mindestens 3 kostet und nimmst diese Karte auf die Hand. Lege die übrigen durch diese Aktion aufgedeckten Karten ab. Wenn du auch nach dem Mischen deines Ablagestapels keine Karte, die mindestens 3 kostet, aufdecken kannst, legst du alle aufgedeckten Karten ab und nimmst keine Karte auf die Hand. Deckst du z. B. ein Kupfer, dann einen Fluch und dann eine Provinz auf, nimmst du die Provinz auf die Hand und legst Kupfer und Fluch ab.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Dark Ages:
Leichenzug:
Festung, Jagdgründe, Katakomben, Kullist, Marktplatz, Mundraub, Prozession, Ritter, Vogelfrei, Waffenkammer

Spiel mit dem Teufel
Bardenlänger, Grabräuber, Lagerraum, Landstreicher, Lumpensammler, Medium, Ratten, Raubzug, Schrotthändler, Weiser

Dark Ages und Baasspiel:
Auf und Ab:
Armenhaus, Barde, Eremit, Jagdgründe, Medium / Geldverleiher, Hexe, Keller, Thronsaal, Werkstatt

Ritterspiele:
Aller, Knappe, Lumpensammler, Ratten, Ritter / Bibliothek, Gärten, Jahmarkt, Laboratorium, Umbau

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Dark Ages und Die Intrige:
Prophetzeitung:
Eisenhändler, Landstreicher, Medium, Neubau, Waffenkammer / Adelige, Baron, Große Halle, Verschwörer, Wunschdrummen

Invasion:
Beitler, Gassenjunge, Knappe, Marodeur, Schurke / Anbau, Bergwerksdorf, Harrem, Kerkermeister, Trickser

Dark Ages und Seaside:
Masses Grab:
Eremit, Gassenjunge, Grabräuber, Graf, Lumpensammler / Eingeborenenort, Müllverwerter, Piratenschiff, Schatzkarte, Schatzkammer

Einfaches Volk:
Armenhaus, Gassenjunge, Landstreicher, Lehen, Leichenkarren / Fischerdorf, Hafen, Insel, Ausguck, Lagerhaus

Q Erweiterung VII - Die Gilden

3+ ARZT

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Wenn du diese Karte kaufst, darfst du mehr dafür zahlen. Pro 3, das du zusätzlich zahlst (d. h. „überzahlst“), darfst du dir die oberste Karte deines Nachziehstapels ansehen und sie entsorgen, ablegen oder auf den Nachziehstapel zurücklegen. Wenn dein Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischst du deinen Ablagestapel und machst ihn zum neuen Nachziehstapel. Wenn dann noch immer nicht genügend Karten im Nachziehstapel sind, stiehst du dir keine Karten an. Auch wenn du mehr als 3 überzahlst, wird jede oberste Karte vom Nachziehstapel einzeln komplett abgehandelt, bevor du die nächste Karte ziehst.

Wenn du diese Karte in der Aktionsphase spielst, nimmst du den Namen einer beliebigen Karte, deckst die obersten drei Karten deines Nachziehstapels auf und entsorgst jede Karte mit dem von dir genannten Namen. Die übrigen Karten legst du in beliebiger Reihenfolge wieder oben auf deinen Nachziehstapel. Du musst keine Karte nennen, die in diesem Spiel verwendet wird. Wenn dein Nachziehstapel keine drei Karten mehr umfasst, deckst du die darin noch enthaltenen Karten auf, mischst dann deinen Ablagestapel (der die bereits aufgedeckten Karten nicht umfasst) und machst ihn zum neuen Nachziehstapel, von dem du die noch fehlenden Karten aufdeckst. Sind dann noch immer nicht genügend Karten aufgedeckt, belässt du es bei den bereits aufgedeckten Karten.

5 BÄCKER

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Wenn du diese Karte spielst, ziehst du eine Karte, darfst eine weitere Aktionskarte ausspielen und nimmst dir eine Münze.

Wird ein Spiel mit dieser Karte gespielt, erhält jeder Spieler zu Beginn des Spiels eine Münze. Das gilt auch für Partien mit dem Schwarzmarkt, bei denen der Bäcker sich im Schwarzmarkt-Stapel befindet.

4 BERATER

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Wenn dein Nachziehstapel keine drei Karten mehr umfasst, deckst du die darin noch enthaltenen Karten auf, mischst dann deinen Ablagestapel und machst ihn zum neuen Nachziehstapel, von dem du die noch fehlenden Karten aufdeckst. Sind dann noch immer nicht genügend Karten aufgedeckt, belässt du es bei den bereits aufgedeckten Karten. Unabhängig davon, wie viele Karten du aufgedeckt hast, wählst dein linker Nachbar eine davon aus, die du ablegst. Die verbleibenden Karten nimmst du auf die Hand.

4+ HEROLD

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Wenn du diese Karte kaufst, darfst du mehr dafür zahlen. Wenn du das tust, legst du pro 1 Geld, das du überzahlst, eine beliebige Karte deines Ablagestapels oben auf deinen Nachziehstapel. Du darfst dir dafür die Karten deines Ablagestapels ansehen, was normalerweise nicht möglich ist. Allerdings darfst du nicht zuerst deinen Ablagestapel durchsehen, um zu entscheiden, wie viel du überzahlen willst. Sobald du überzahlst hast, musst du die entsprechende Anzahl an Karten in beliebiger Reihenfolge oben auf deinen Nachziehstapel legen, sofern möglich. Wenn du so viel überzahlst, dass du mehr Karten auf deinen Nachziehstapel legen musstest, als sich in deinem Ablagestapel befinden, legst du einfach alle Karten deines Ablagestapels in beliebiger Reihenfolge auf deinen Nachziehstapel. Falls du den Herold kaufst, ohne zu überzahlen, darfst du deinen Ablagestapel nicht durchsehen.

Wenn du diese Karte in der Aktionsphase spielst, ziehst du zuerst eine Karte. Du erhältst dann eine weitere Aktion, die du spielen darfst, nachdem du alle Anweisungen dieser Karte (soviel möglich) erfüllt hast. Dann deckst du die oberste Karte deines Nachziehstapels auf. Wenn es sich um eine Aktionskarte handelt, musst du sie spielen. Die Karte zu spielen, verbraucht keine Aktion. Karten, die mehreren Kartentypen angehören, von denen einer Aktion ist (z. B. Große Halle aus Dominion – Die Intrige), sind Aktionskarten. Alle anderen Kartentypen werden auf den Nachziehstapel zurückgelegt, ohne sie zu spielen.

Hinweis: Wenn durch den Herold eine Dauer-Karte (aus Dominion – Seaside) ausgespielt wird, wird der Herold dennoch am Ende der Runde wie gewohnt abgelegt, da er nicht gebraucht wird, um an etwas zu erinnern.

5 KAUFMANNSGILDE

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Wenn diese Karte im Spiel ist (d. h. du hast sie in der Aktionsphase gespielt), darfst du eine weitere Karte kaufen und hast 5 zusätzlich zur Verfügung. Jedes Mal, wenn du eine Karte kaufst, nimmst du dir eine Münze (1 Münze, wenn du eine Karte kaufst; 2 Münzen, wenn du zwei Karten kaufst etc.). Denke daran, dass du Münzen nur einsetzen kannst, bevor du Karten kaufst: Du darfst also diese Münze nicht sofort aufwenden. Diese Anweisung ist kumulativ: Wenn du zwei Kaufmannsgilden ausgespielt hast, bringst dir jede Karte, die du kaufst, zwei Münzen ein. Wenn du jedoch eine Kaufmannsgilde mehrfach spielst, aber nur eine im Spiel hast – wie beim Thronsaal (Dominion – Basisspiel) oder Königshof (Dominion – Billezeit) –, bekommst du beim Kauf einer Karte nur eine Münze.

2 LEUCHTENMACHER

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Du darfst in der Aktionsphase eine weitere Aktionskarte ausspielen. Du darfst in der Kaufphase einen zusätzlichen Kauf tätigen. Nimm dir eine Münze.

3+ MEISTERSTÜCK

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Dies ist eine Geldkarte mit dem Wert 3, wie Kupfer. Wenn du sie kaufst, nimmst du dir ein Silber pro 3, das du überzahlst. Falls du zum Beispiel 6 für das Meisterstück zahlst, erhältst du drei Silber. Das Meisterstück ist eine Geldkarte und wird regeltechnisch auch so behandelt.

5 METZGER

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Zuerst nimmst du dir 2 Münzen. Dann darfst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen und eine beliebige Anzahl an Münzen einsetzen (auch 0 Münzen). Da du den Metzger nicht mehr auf der Hand hast, kannst du diese Karte nicht entsorgen. Allerdings kannst du eine andere Metzger-Karte entsorgen. Wenn du eine Karte entsorgt hast, nimmst du dir eine Karte, deren Kosten höchstens der Summe aus den Kosten der entsorgten Karte und der Anzahl der eingesetzten Münzen entsprechen darf. So könntest du beispielsweise ein Arawaken entsorgen und sechs Münzen zahlen, um dir eine Provinz zu nehmen, oder du könntest einen weiteren Metzger entsorgen und null Münzen zahlen, um dir ein Herzogtum zu nehmen. Die Münzen, die du einsetzt, werden in den Vorrat zurückgelegt und dürfen in der Kaufphase nicht mehr benutzt werden, um andere Karten zu kaufen.

4 PLATZ

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Zuerst ziehst du eine Karte. Du erhältst zwei weitere Aktionen, die du spielen darfst, nachdem du alle Anweisungen dieser Karte (soweit möglich) erfüllt hast. Dann darfst du eine Geldkarte (auch ein Meisterstück) ablegen. Du kannst die Karte ablegen, die du eben gezogen hast, falls es sich um eine Geldkarte handelt. Wenn du eine Geldkarte abgelegt hast, nimmst du dir eine Münze. Karten, die mehreren Kartentypen angehören, von denen einer Geld ist (wie der Harem aus Dominion – Die Intrige), sind Geldkarten.

2+ STEINMETZ

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Wenn du die Karte Steinmetz kaufst, darfst du mehr dafür bezahlen. Wenn du das tust, nimmst du dir zwei Aktionskarten, die beide jeweils genau so viel kosten, wie du überzahlst hast. Du kannst dir zweimal die gleiche oder zwei verschiedene Karten nehmen. Wenn du zum Beispiel den Steinmetz für 6 kaufst, könntest du dir zwei Herode nehmen. Die Aktionskarten stammen aus dem Vorrat und werden auf deinen Ablagestapel gelegt. Sollen keine Karten mit den entsprechenden Kosten im Vorrat sein, bekommst du keine. Wenn du mit einem Trink (Dominion – Die Alchemisten) überzahlst, bekommst du Karten im Wert des Trinks. Karten, die mehreren Kartentypen angehören, von denen einer Aktion ist (wie die Große Halle aus Dominion – Die Intrige), sind Aktionskarten. Wenn du beschließt, nicht mehr als die normalen Kosten zu zahlen, bekommst du keine Karten. Es ist nicht möglich, dann Aktionskarten zu nehmen, die 0 Gold kosten.

Wenn du diese Karte spielt, entsorgst du eine Karte aus deiner Hand und nimmst dir zwei Karten, die jeweils weniger kosten als die Karte, die du entsorgt hast. Wenn du keine Karte zum Entsorgen mehr auf der Hand hast, bekommst du keine Karten. Du kannst dir zweimal die gleiche oder zwei verschiedene Karten aus dem Vorrat nehmen. Diese werden auf deinen Ablagestapel gelegt. Falls es keine preiswerten Karten im Vorrat gibt (weil du beispielsweise ein Kupfer entsorgst), bekommst du keine Karten. Wenn es im Vorrat nur noch eine einzige Karte gibt, die preiswerter ist als die entsorgte Karte, nimmst du dir diese. Du nimmst dir die Karten einzeln nacheinander, das kann bei Karten eine Rolle spielen, die beim Nehmen eine Auswirkung haben (wie das Gasthaus aus Dominion – Hinterland).

4 STEUEREINTREIBER

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Du darfst eine Geldkarte aus deiner Hand entsorgen. Karten, die mehreren Kartentypen angehören, von denen einer Geld ist (wie der Harem aus Dominion – Die Intrige), sind Geldkarten. Wenn du eine Geldkarte entsorgst, muss jeder Mitspieler, der mindestens fünf Karten in der Hand hat, die gleiche Karte aus seiner Hand auf seinen Ablagestapel legen oder seine Handkarten vorzeigen, damit die anderen Spieler sehen, dass er diese Karte nicht auf der Hand hat. Nimm dir für die entsorgte Karte eine Geldkarte, die bis zu 4 mehr kostet als die entsorgte Geldkarte, und lege sie oben auf deinen Nachziehstapel. Wenn dein Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird dies die einzige Karte deines Nachziehstapels. Du musst dir keine teurere Geldkarte nehmen, sondern darfst dir auch eine gleich teure oder preiswertere Geldkarte nehmen.

5 WAHRSAGER

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, leist 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 Wachstum (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.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Die Gilden und Die Intrigen:

Nenne diese Karte:

Bäcker, Arzt, Platz, Berater, Meisterstück / Burghof, Wunschbrunnen, Harem, Tribut, Adelige

Geschäftstricks:

Steinmetz, Herold, Wahrsager, Wandergeselle, Metzger / Große Halle, Adelige, Verschwörer, Maskerade, Kupferschmied

Entscheidungen, Entscheidungen:

Kaufmannsjilde, Leuchtmacher, Meisterstück, Steuereintreiber, Metzger / Brücke, Handlanger, Bergwerk, Anbau, Herzog

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Die Gilden und Basisispiel:

Kunsthandwerk:

Steinmetz, Berater, Bäcker, Wandergeselle, Kaufmannsjilde / Laboratorium, Keller, Werkstatt, Jahmarkt, Geldverleiher

Rechtschaffen und anständig:

Metzger, Bäcker, Leuchtmacher, Arzt, Wahrsager / Miliz, Dieb, Geldverleiher, Gärten, Dorf

Des Guten zuviel:

Platz, Meisterstück, Leuchtmacher, Steuereintreiber, Herold / Bibliothek, Umbau, Abenteurer, Markt, Kanzler

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

WANDERGESELLE ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Zunächst nennst du eine Karte. Dabei muss es sich nicht um den Namen einer Karte handeln, die in diesem Spiel verwendet wird. Dann deckst du solange Karten vom Nachziehstapel auf, bis du drei Karten aufgedeckt hast, die nicht den von dir genannten Namen entsprechen. Nimm diese Karten auf die Hand und lege die anderen ab. Sollte dabei der Nachziehstapel aufgebraucht werden, bevor du auf drei entsprechende Karten gestoßen bist, mischst du deinen Ablagestapel und nutzt ihn als neuen Nachziehstapel. Wenn du beim weiteren Aufdecken noch immer nicht auf drei Karten mit einem anderen als dem genannten Namen kommst, beendest du das Aufdecken. Nimm die gefundenen Karten anderen Namens auf die Hand und lege den Rest auf deinen Ablagestapel.

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

NEUE REGELN (2/2)

Überzahlen:

Für einige Karten in Die Gilden darf man mehr zahlen, als sie eigentlich kosten. Bei diesen Karten steht hinter den Kosten ein „+“, „2 B-2“, Gold. Wenn ein Spieler vor dem Kauf einen beliebigen zusätzlichen Betrag für eine solche Karte zahlt, tritt ein auf der jeweiligen Karte genannter Effekt ein, der von der Höhe der Überzahlung abhängt. Überzahlen werden kann mit allen Geldwerten, mit denen Karten gekauft werden: Geldkarten, Münzen und Geldwerte auf Aktionskarten. Die Karten Trink (Dominion – Die Alchimisten) können ebenfalls zum Überzahlen verwendet werden (allerdings ist das nicht immer sinnvoll). Das zum Überzahlen verwendete Gold ist ausgegeben und kann dann nicht mehr eingesetzt werden. Geldkarten werden abgelegt und Münzen kommen zurück in den Vorrat. Spieler können eine Karte ausschließlich beim Kauf überzahlen, nicht wenn sie diese auf eine andere Weise erhalten. Das „+“ ist lediglich eine Erinnerung: Für eine Karte, die hinter den Kosten das Symbol „+“ aufweist, gelten noch keine vor für alle Zwecke die normalen Kosten. Grundsätzlich gibt es keine Wechselwirkungen zwischen Karten, welche die Kartenkosten reduzieren wie die Brücke (Dominion – Die Intrigen) oder die Fernstraße (Dominion – Hinterland) – und dem Überzahlen.

Zwei Dinge passieren zur gleichen Zeit:

Wenn einem Spieler zwei Dinge gleichzeitig passieren, entscheidet er selbst, in welcher Reihenfolge sie eintreten. Wenn unterschiedlichen Spielen zwei Dinge gleichzeitig passieren, werden diese nacheinander in Spielreihenfolge abgehandelt, beginnend mit dem Spieler, der gerade an der Reihe ist.

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

NEUE REGELN (1/2)

Die Münzen:

Einige Karten in Die Gilden erlauben den Spielern, sich Münzen zu nehmen. Münzen werden immer vom Vorrat genommen, nicht von anderen Spielern. Diese Münzen können – anders als die Geldkarten – über den Zug in dem ein Spieler sie erhält, hinaus aufbewahrt werden. In der Kaufphase eines Spielers kann dieser, bevor er Karten kauft, eine beliebige Anzahl an Münzen einsetzen; jede eingesetzte Münze bringt dem Spieler „+1 Gold“. Eingesetzte Münzen werden in den Vorrat zurückgelegt. Die Anzahl der Münzen im Vorrat ist nicht begrenzt. Sollten einmal nicht ausreichend Münzen vorhanden sein, verwenden die Spieler einen beliebigen Ersatz. Zwar handelt es sich um die gleichen Marker / Münzen wie in Seaside und Blüdzelt, allerdings können die durch Anweisungen auf den Karten aus Die Gilden erworbenen Münzen ausschließlich in der Kaufphase ausgegeben werden. Sie dürfen weder zum Kauf einer Karte mithilfe der Karte Schwarzmarkt benutzt werden, noch dürfen sie auf ein Plättenschrift-tafelau (Dominion – Seaside) oder die Handelsrolle (Dominion – Blüdzelt) gelegt werden.

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

2 LEUCHTENMACHER

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Du darfst in der Aktionsphase eine weitere Aktionskarte ausspielen. Du darfst in der Kaufphase einen zusätzlichen Kauf tätigen. Nimm dir eine Münze.

2+ STEINMETZ

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Wenn du die Karte **STEINMETZ** kaufst, darfst du mehr dafür bezahlen. Wenn du das tust, nimmst du dir zwei Aktionskarten, die beide jeweils genau so viel kosten, wie du überzahlt hast. Du kannst dir zweimal die gleiche oder zwei verschiedene Karten nehmen. Wenn du zum Beispiel den **STEINMETZ** für 2 kaufst, könntest du dir zwei **HEROLDE** nehmen. Die Aktionskarten stammen aus dem Vorrat und werden auf deinen Ablagestapel gelegt. Sollten keine Karten mit den entsprechenden Kosten im Vorrat sein, bekommst du keine. Wenn du mit einem **TRANK** (die **Achensteinen**) überzahlst, bekommst du Karten im Wert des **TRANKS**. Karten, die mehreren Kartentypen angehören, von denen einer **AKTION** ist (wie die **GROSSE HALLE** aus **Die Intrige**), sind Aktionskarten. Wenn du beschließt, nicht mehr als die normalen Kosten zu zahlen, bekommst du keine Karten. Es ist nicht möglich, dann Aktionskarten zu nehmen, die 1 kosten.

Wenn du diese Karte spielst, entsorgst du eine Karte aus deiner Hand und nimmst dir zwei Karten, die jeweils weniger kosten als die Karte, die du entsorgt hast. Wenn du keine Karte zum Entsorgen mehr auf der Hand hast, bekommst du keine Karten. Du kannst dir zweimal die gleiche oder zwei verschiedene Karten aus dem Vorrat nehmen. Diese werden auf deinen Ablagestapel gelegt. Falls es keine preiswertesten Karten im Vorrat gibt (weil du beispielsweise ein Kupfer entsorgst), bekommst du keine Karten. Wenn es im Vorrat nur noch eine einzige Karte gibt, die preiswerter ist als die entsorgte Karte, nimmst du dir diese. Du nimmst dir die Karten einzeln nacheinander; das kann bei Karten eine Folie spielen, die beim Nehmen eine Auswirkung haben (wie das **GASTHAUS** aus **Hinterland**).

3+ ARZT

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Wenn du diese Karte kaufst, darfst du mehr dafür zahlen. Pro 1, das du zusätzlich zahlst (d.h. "überzahlst"), darfst du dir die obere Karte deines Nachziehstapels ansehen und sie entsorgen, ablegen oder auf den Nachziehstapel zurücklegen. Wenn dein Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischst du deinen Ablagestapel und machst ihn zum neuen Nachziehstapel. Wenn dann noch immer nicht genügend Karten im Nachziehstapel sind, siehst du dir keine Karten an. Auch wenn du mehr als 1 überzahlst, wird jede obere Karte vom Nachziehstapel einzeln komplett abgetrennt, bevor du die nächste Karte ziehst.

Wenn du diese Karte in der Aktionsphase spielst, nimmst du den Namen einer beliebigen Karte, deckst die obersten drei Karten deines Nachziehstapels auf und entsorgst jede Karte mit dem von dir genannten Namen. Die übrigen Karten legst du in beliebiger Reihenfolge wieder oben auf deinen Nachziehstapel. Du musst keine Karte nennen, die in diesem Spiel verwendet wird. Wenn dein Nachziehstapel keine drei Karten mehr umfasst, deckst du die dann noch enthaltenen Karten auf, mischst dann deinen Ablagestapel (der die bereits aufgedeckten Karten nicht umfasst) und machst ihn zum neuen Nachziehstapel, von dem du die noch fehlenden Karten aufdeckst. Sind dann noch immer nicht genügend Karten aufgedeckt, belässt du es bei den bereits aufgedeckten Karten.

4 BERATER

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Wenn dein Nachziehstapel keine drei Karten mehr umfasst, deckst du die darin noch enthaltenen Karten auf, mischst dann deinen Ablagestapel und machst ihn zum neuen Nachziehstapel, von dem du die noch fehlenden Karten aufdeckst. Sind dann noch immer nicht genügend Karten aufgedeckt, belässt du es bei den bereits aufgedeckten Karten. Unabhängig davon, wie viele Karten du aufgedeckt hast, wählt dein linker Nachbar eine davon aus, die du abgibt. Die verbleibenden Karten nimmst du auf die Hand.

4 PLATZ

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Zuerst ziehst du eine Karte. Du erhältst zwei weitere Aktionen, die du spielen darfst, nachdem du alle Anweisungen dieser Karte (soweit möglich) erfüllt hast. Dann darfst du eine Geldkarte (auch ein **MEISTERSTÜCK**) ablegen. Du kannst die Karte ablegen, die du eben gezogen hast, falls es sich um eine Geldkarte handelt. Wenn du eine Geldkarte abgelegt hast, nimmst du dir eine Münze. Karten, die mehreren Kartentypen angehören, von denen einer **GELD** ist (wie der **HAREM** aus **Die Intrige**), sind Geldkarten.

4 STEUEREINTREIBER

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Du darfst eine Geldkarte aus deiner Hand entsorgen. Karten, die mehreren Kartentypen angehören, von denen einer **GELD** ist (wie der **HAREM** aus **Die Intrige**), sind Geldkarten. Wenn du eine Geldkarte entsorgst, muss jeder Mitspieler, der mindestens fünf Karten in der Hand hat, die gleiche Karte aus seiner Hand auf seinen Ablagestapel legen oder seine Handkarten vorzeigen, damit die anderen Spieler sehen, dass er diese Karte nicht auf der Hand hat. Nimm dir für die entsorgte Karte eine Geldkarte, die bis zu 2 mehr kostet als die entsorgte Geldkarte, und lege sie oben auf deinen Nachziehstapel. Wenn dein Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird dies die einzige Karte deines Nachziehstapels. Du musst dir keine teurere Geldkarte nehmen, sondern darfst dir auch eine gleich teure oder preiswertere Geldkarte nehmen.



HEROLD

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Wenn du diese Karte kaufst, darfst du mehr dafür zahlen. Wenn du das tust legst du pro 1 das du überzahlst, eine beliebige Karte deines Abgestapels oben auf deinen Nachziehstapel. Du darfst dir dafür die Karten deines Abgestapels ansehen, was normalerweise nicht möglich ist. Allerdings darfst du nicht zuerst deinen Abgestapel durchsehen, um zu entscheiden, wie viel du überzahlen willst. Sobald du überzahlst hast, musst du die entsprechende Anzahl an Karten in beliebiger Reihenfolge oben auf deinen Nachziehstapel legen, sofern möglich. Wenn du so viel überzahlst, dass du mehr Karten auf deinen Nachziehstapel legen musstest, als sich in deinem Abgestapel befinden, legst du einfach alle Karten deines Abgestapels in beliebiger Reihenfolge auf deinen Nachziehstapel. Falls du den **HEROLD** kaufst, ohne zu überzahlen, darfst du deinen Abgestapel nicht durchsehen.

Hinweis: Wenn durch den **HEROLD** eine Dauer-Karte (aus **Seaside**) ausgespielt wird, wird der **HEROLD** dennoch am Ende der Runde wie gewohnt abgelegt, da er nicht gebraucht wird, um an etwas zu erinnern.



MEISTERSTÜCK

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Dies ist eine Geldkarte mit dem Wert 1, wie Kupfer. Wenn du sie kaufst, nimmst du dir ein Silber pro 1, das du überzahlst. Falls du zum Beispiel 3 für das **MEISTERSTÜCK** zahlst, erhältst du drei Silber. Das **MEISTERSTÜCK** ist eine Geldkarte und wird regeltechnisch auch so behandelt.



BÄCKER

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Wenn du diese Karte spielst, ziehst du eine Karte, darfst eine weitere Aktionskarte ausspielen und nimmst dir eine Münze.

Wird ein Spiel mit dieser Karte gespielt, erhält jeder Spieler zu Beginn des Spiels eine Münze. Das gilt auch für Partien mit dem **SCHWARZMARKT**, bei denen der **BÄCKER** sich im **SCHWARZMARKT**-Stapel befindet.



KAUFMANNSGILDE

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Wenn diese Karte im Spiel ist (d.h. du hast sie in der Aktionsphase gespielt), darfst du eine weitere Karte kaufen und hast zusätzlich 1 zur Verfügung. Jedes Mal, wenn du eine Karte kaufst, nimmst du dir eine Münze (1 Münze, wenn du eine Karte kaufst; 2 Münzen, wenn du zwei Karten kaufst etc.). Denke daran, dass du Münzen nur einsetzen kannst, bevor du Karten kaufst. Du darfst also diese Münze nicht sofort aufwenden. Diese Anweisung ist kumulativ: Wenn du zwei **KAUFMANNSGILDEN** ausgespielt hast, bringst dir jede Karte, die du kaufst, zwei Münzen ein. Wenn du jedoch eine **KAUFMANNSGILDE** mehrfach spielst, aber nur eine im Spiel hast – wie beim **THRONSAAL (DOMINION)** oder **KÖNIGSHOF (Blütezeit)** –, bekommst du beim Kauf einer Karte nur eine Münze.



METZGER

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Zuerst nimmst du dir 2 Münzen. Dann darfst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen und eine beliebige Anzahl an Münzen einsetzen (auch 0 Münzen). Da du den **METZGER** nicht mehr auf der Hand hast, kannst du diese Karte nicht entsorgen. Allerdings kannst du eine andere **METZGER**-Karte entsorgen. Wenn du eine Karte entsorgst hast, nimmst du dir eine Karte, deren Kosten höchstens der Summe aus den Kosten der entsorgten Karte und der Anzahl der eingesetzten Münzen entsprechen darf. So könntest du beispielsweise ein **ANWESSEN** entsorgen und sechs Münzen zahlen, um dir eine **PROVINZ** zu nehmen; oder du könntest einen weiteren **METZGER** entsorgen und null Münzen zahlen, um dir ein **HERZOGTUM** zu nehmen. Die Münzen, die du einsetzt, werden in den Vorrat zurückgelegt und dürfen in der Kaufphase nicht mehr benutzt werden, um andere Karten zu kaufen.



HELLSEHERIN

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Das Gold und die Fluchkarten stammen aus dem Vorrat und werden auf den Abgestapel 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 **WACHTUM (Blütezeit)**, um den Fluch zu entsorgen, hat er dennoch eine Fluchkarte erhalten und zieht deshalb eine Karte. Nutzt ein Spieler den **FAHRENDEN HÄNDLER (Hinterland)**, um stattdessen ein Silber zu nehmen, hat er keine Fluchkarte erhalten und zieht infolgedessen auch keine Karte.

5

WANDERGESELLE

ERWEITERUNG VII DIE GILDEN

Zunächst nennst du eine Karte. Dabei muss es sich nicht um den Namen einer Karte handeln, die in diesem Spiel verwendet wird. Dann deckst du solange Karten vom Nachziehstapel auf, bis du drei Karten aufgedeckt hast, die **nicht** den von dir genannten Namen entsprechen. Nimm diese Karten auf die Hand und lege die anderen ab. Sollte dabei der Nachziehstapel aufgebraucht werden, bevor du auf drei entsprechende Karten gestoßen bist, mischst du deinen Ablagestapel und nutzt ihn als neuen Nachziehstapel. Wenn du beim weiteren Aufdecken noch immer nicht auf drei Karten mit einem anderen als dem genannten Namen kommst, beendest du das Aufdecken. Nimm die gefundenen Karten anderen Namens auf die Hand und lege den Rest auf deinen Ablagestapel.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG VII DIE GILDEN

Kunsthandwerk (Die Gilden + *Basisspiel*):
Steinmetz, Berater, Bäcker, Wandergeselle, Kaufmannsgilde, Laboratorium,
Keller, Werkstatt, Jahrmarkt, Geldverleiher
Rechtschaffen und anständig (Die Gilden + *Basisspiel*):
Metzger, Bäcker, Leuchtmacher, Arzt, Wahrsager, *Milliz*, Dieb, Geldverleiher,
Gärten, *Dorf*
Des Guten zuviel (Die Gilden + *Basisspiel*):
Platz, Meisterstück, Leuchtmacher, Steuereintreiber, Herold, *Bibliothek*,
Umbau, *Abenteurer*, *Markt*, *Kanzler*
Nenne diese Karte (Die Gilden + *Die Intrige*):
Bäcker, Arzt, Platz, Berater, Meisterstück, *Burghof*, *Wunschunnen*, *Harem*,
Tribut, *Adelige*
Geschäftstricks (Die Gilden + *Die Intrige*):
Steinmetz, Herold, Wahrsager, Wandergeselle, Metzger, *Große Halle*, *Adelige*,
Verschwörer, *Maskerade*, *Kupferschmied*
Entscheidungen, Entscheidungen (Die Gilden + *Die Intrige*):
Kaufmannsgilde, Leuchtmacher, Meisterstück, Steuereintreiber, Metzger,
Brücke, *Handlanger*, *Bergwerk*, *Arbait*, *Herzog*

NEUE REGELN

ERWEITERUNG VII DIE GILDEN

Die Münzen: Einige Karten in **Die Gilden** erlauben den Spielern, sich Münzen zu nehmen. Münzen werden immer vom Vorrat genommen, nicht von anderen Spielern. Diese Münzen können – anders als die Geldkarten – über den Zug in dem ein Spieler sie erhält, hinaus aufbewahrt werden. In der Kaufphase eines Spielers kann dieser, **bevor** er Karten kauft, eine beliebige Anzahl an Münzen einsetzen, jede eingesetzte Münze bringt dem Spieler +1. Eingesetzte Münzen werden in den Vorrat zurückgelegt. Die Anzahl der Münzen im Vorrat ist nicht begrenzt. Sollten einmal nicht ausreichend Münzen vorhanden sein, verwenden die Spieler einen beliebigen Ersatz. Zwei handelt es sich um die gleichen Werte/Münzen wie in **Sesside** und **Blutzeit**, allerdings können die durch Anweisungen auf den Karten aus **Die Gilden** erworbenen Münzen ausschließlich in der Kaufphase ausgegeben werden. Sie dürfen weder zum Kauf einer Karte mithilfe der Karte **SCHWARZMARKT** benutzt werden, noch dürfen sie auf ein Plättchen (Tableau **Sesside**) oder die **HANDELSROUTE** (blauzeit) gelegt werden.

Überzahlen: Für einige Karten in **Die Gilden** darf man mehr zahlen, als sie eigentlich kosten. Bei diesen Karten steht hinter den Kosten ein „+“, z.B. „+2“. Wenn ein Spieler vor dem Kauf einen **beliebigen zusätzlichen Betrag** für eine solche Karte zahlt, tritt ein auf der jeweiligen Karte genannter Effekt ein, der von der Höhe der Überzahlung abhängt. Überzahlungen werden kann mit allen Geldwerten, mit denen Karten gekauft werden: Geldkarten, Münzen und Geldwerte auf Aktionskarten. Die Karten **TRANK** (**Die Alchemisten**) können ebenfalls zum Überzahlen verwendet werden (allerdings ist das nicht immer sinnvoll). Das zum Überzahlen verwendete Geld ist ausgegeben und kann dann nicht mehr eingesetzt werden. Geldkarten werden abgelegt und Münzen kommen zurück in den Vorrat. Spieler können eine Karte ausschließlich beim Kauf überzahlen, nicht wenn sie diese auf eine andere Weise erhalten. Das „+“ ist lediglich eine Erinnerung. Für eine Karte, die hinter den Kosten das Symbol „+“ aufweist, gelten nach wie vor für alle Zwecke die normalen Kosten. Grundsätzlich gibt es keine Wechselwirkungen zwischen Karten, welche die Kartenkosten reduzieren – wie die **BRÜCKE** (**Die Intrige**) oder die **FERNSTRASSE** (**Hinterland**) – und dem Überzahlen.

Zwei Dinge passieren zur gleichen Zeit: Wenn einem Spieler zwei Dinge gleichzeitig passieren, entscheidet er selbst, in welcher Reihenfolge sie eintreten. Wenn unterschiedlichen Spielern zwei Dinge gleichzeitig passieren, werden diese reihum in Spielerreihenfolge abgehandelt, beginnend mit dem Spieler, der gerade an der Reihe ist.

S Erweiterung VIII - Abenteuer

2 KÖNIGLICHE MÜNZEN ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine kombinierte Geld- und Reservekarte. Sie hat den Wert 1 Geld. Spiele sie in der Kaufphase aus und lege sie anschließend auf das Wirtschaftstabelleau. Sobald du eine Aktionskarte ausspiest und die Anweisungen darauf ausgeführt hast, darfst du die königlichen Münzen von deinem Wirtschaftstabelleau aufrufen. Lege die Karte in deinen Spielbereich und du erhältst +2 Aktionen, nicht aber +1 Geld, da diese Anweisung nur beim Ausspielen der Karte ausgeführt wird. Bis zum Ende der Aufräumphase befinden sich die königlichen Münzen im Spiel und werden dann abgelegt.

2 RATTENFÄNGER ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Du erhältst +1 Karte und +1 Aktion. Lege diese Karte auf den Wirtschaftstabelleau. Du darfst diese Karte zu Beginn deines Zuges vom Tableau aufrufen. Wenn du das tust, lege die Karte in deinen Spielbereich. Dann musst du eine beliebige Karte aus deiner Hand entsorgen. Lege den Rattenfänger in der Aufräumphase ab.

2 ZERSTÖRUNG ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Du erhältst +1 Aktion. Dann musst du entweder diese Zerstörung oder eine Handkarte entsorgen. Je nach Höhe der Kosten der entsorgten Karte siehst du dir die entsprechende Anzahl Karten oben von deinem Nachziehsapel an. Nimm eine davon auf die Hand und lege den Rest ab. Liegt der -1 Karte Marker auf dem Nachziehsapel, wird dieser kurz zur Seite gelegt und nach dem Ziehen der Karten wieder oben auf den Stapel zurückgelegt.

3 AMULETT ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Wähle sowohl in diesem als auch zu Beginn deines nächsten Zuges jeweils eine der folgenden Optionen: +1 Geld oder entsorge eine Handkarte oder nimm ein Silber vom Vorrat. Du darfst beim 2. Mal etwas anderes wählen. Lege die Karte in der Aufräumphase des nächsten Zuges ab.

3 AUSTRÜSTUNG ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Du erhältst +2 Karten und legst dann bis zu 2 Karten (inkl. eventuell gerade gezogener Karten) verdeckt zur Seite. Entscheidest du dich dafür, keine Karten zur Seite zu legen, legst du die Ausrüstung am Ende des Zuges ab. Legst du 1 oder 2 Karten zur Seite, nimmst du zu Beginn deines nächsten Zuges die zur Seite gelegten Karten auf die Hand. Lege die Ausrüstung am Ende dieses Zuges ab.

3 KARAWANENWÄCHTER ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine kombinierte Dauer- und Reaktionskarte. Wenn du sie ausspiest, erhältst du +1 Karte und +1 Aktion. Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du +1 Geld. Lege die Karte am Ende dieses Zuges ab. Wenn ein Mitspieler eine Angriffskarte ausspielt, darfst du diese Karte aus deiner Hand ausspielen. Du erhältst +1 Karte und +1 Aktion. Die Anweisung +1 Aktion kann in diesem Fall – da gerade ein anderer Spieler am Zug ist – nicht ausgeführt werden. Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du +1 Geld. Die Karte wird erst in der Aufräumphase deines nächsten Zuges abgelegt.

3 KUNDSCHAFTER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspiest erhältst du +1 Karte und +1 Aktion. Dann legst du die Karte auf dein Wirtshausabteil.
 Zu Beginn deines Zuges darfst du diese Karte aufrufen. Wenn du das tust, legst du alle Karten, die du auf der Hand hast, ab und ziehst 5 Karten nach. Lege die Karte am Ende der Aufräumphase ab.

3 VERLIES

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Du erhältst +2 Karten, +1 Aktion und legst 2 Karten ab.
 Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du +2 Karten und legst 2 Karten ab. Lege das Verlies am Ende dieses Zuges ab.

4 DUPLIKAT

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspiest, legst du sie auf dein Wirtshausabteil.
 Sobald du (auch außerhalb deines eigenen Zuges) eine Karte nimmst, die bis zu 6 Geld kostet, darfst du diese Karte aufrufen. Wenn du das tust, nimmst du dir eine Karte mit gleichem Namen vom Vorrat. Lege diese Karte ab. Wenn keine solche Karte mehr im Vorrat ist, erhältst du nichts. Wenn du eine Karte von einem Stapel nimmst, der nicht zum Vorrat gehört, darfst du dir keine weitere Karte mit gleichem Namen nehmen. Das Duplikat wird in der Aufräumphase des Zuges, in dem es aufgerufen wird (auch außerhalb deines Zuges) abgelegt.

4 ELSTER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Du erhältst +1 Karte und +1 Aktion. Decke die oberste Karte deines Nachziehs auf. Ist dies ein Geldkarte (auch eine kombinierte oder Königreichskarte), nimm sie auf die Hand. Ist es eine Aktions- oder Punktkarte, nimmst du eine Elster vom Vorrat. Wenn keine Elster mehr im Vorrat ist, erhältst du nichts. Lege die aufgedeckte Karte zurück auf den Nachziehsstapel. Ist es eine kombinierte Punkte- und Geldkarte, nimmst du die Karte auf die Hand und nimmst eine Elster vom Vorrat.

4 GEIZHALS

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Du darfst entweder ein Kupfer aus deiner Hand auf dein Wirtshausabteil legen oder du erhältst pro Kupfer auf deinem Tableau +1 Geld. Kupfer auf deinem Wirtshausabteil bedeuten sich nicht im Spiel, zählen aber bei Spielende zu deinen Karten.

4 HAFENSTADT

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Wenn du diese Karte ausspiest, erhältst du +1 Karte und +2 Aktionen. Wenn du diese Karte kaufst (nicht wenn du sie auf andere Art und Weise erhältst), nimm dir eine Hafenstadt vom Vorrat.

4 KURIER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Wenn du diese Karte ausspiest, erhältst du +1 Kauf sowie +2 Geld. Außerdem darfst du deinen Nachziehlstapel sofort komplett auf deinen Abgelegestapel legen, Karten, die auf diese Weise abgelegt werden, gelten nicht als „abgelegt“.

Wenn du diese Karte kaufst und dies der erste Kauf (inklusive eventuell erworbenener Ereignisse) in deinem Zug ist, nimmst du eine Karte vom Vorrat, die bis zu 4 Geld kostet. Jeder Mitspieler nimmt sich – beginnend bei deinem linken Mitspieler – eine Karte mit gleichem Namen vom Vorrat. Karten, die nicht zum Vorrat gehören, dürfen nicht genommen werden.

4 TRANSFORMATION

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspiest, erhältst du +1 Aktion. Lege sie dann auf dein Wirtshausbleau.

Zu Beginn deines Zuges darfst du diese Karte aufrufen. Wenn du das tust, entsorgst du eine Handkarte und nimmst eine Karte vom Vorrat, die bis zu 1 Geld mehr kostet als die entsorgte Karte. Nimm die Karte auf die Hand. Du darfst nur Karten aus dem Vorrat nehmen. Lege die Transformation in der Aufräumphase ab.

4 WILDHÜTER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Du erhältst +1 Kauf. Drehe deinen Reise-Marker um (zu Beginn des Spiels liegt der Marker mit der Vorderseite nach oben). Liegt jetzt die Vorderseite oben, ziehst du 5 Karten nach. Liegt die Rückseite oben, passiert nichts. Du darfst in einem Zug mehrere Wildhüter ausspielen und drehst bei jedem Wildhüter den Marker um.

5 BRÜCKENTROLL

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Alle Mitspieler müssen ihren -1 Geld Marker vor sich ablegen. Sie erhalten beim nächsten Mal, wenn sie in irgendeiner Art und Weise mindestens 1 Geld erhalten würden, 1 Geld weniger. Danach wird der Marker wieder neben den Vorrat gelegt. Du erhältst jetzt und zu Beginn deines nächsten Zuges +1 Kauf.

So lange diese Karte im Spiel ist, kosten alle Karten in deinem Zug 1 Geld weniger, allerdings nie weniger als 0 Geld. Dies betrifft nicht nur den Kauf, sondern alle Aktionen, bei denen die Kosten einer Karte eine Rolle spielen. Der Brückentroll beeinflusst nicht die Kosten von Ereignissen. Die Wirkung des Brückentrolls ist kumulativ, d.h. wenn du zwei oder mehr Brückentrolle gleichzeitig im Spiel hast, kannst du die Kosten um 2 Geld oder mehr verringern.

5 FERNE LANDE

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine kombinierte Aktions-, Reserve- und Punktekarte. Wenn du sie ausspiest, lege sie auf dein Wirtshausbleau. Dort bleibt sie bis zum Spielende. Pro Ferne Lande, die du bei Spielende auf deinem Tableau liegst, erhältst du 4 Siegpunkte. Alle anderen Ferne Lande zählen 0 Siegpunkte.

5 GEISTERWALD

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Bis zu Beginn deines nächsten Zuges muss jeder Mitspieler, der eine Karte kauft, sofort alle restlichen Handkarten in beliebiger Reihenfolge auf den Nachziehlstapel legen. Das Erwerben eines Ereignisses ist nicht mit dem Kauf einer Karte gleichzusetzen. Spieler, die mit einer Reaktionskarte reagieren wollen, müssen dies sofort beim Ausspielen des Geisterwalds tun.

Ziehe zu Beginn deines nächsten Zuges 3 Karten nach. Lege die Karte in der Aufräumphase des nächsten Zuges ab.

5 GESCHICHTENERZÄHLER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Du erhältst +1 Aktion sowie +1 Geld. Spiele bis zu 3 Geldkarten aus deiner Hand aus und zahle alle Geld, die du bisher in diesem Zug ausgespielt hast. Das beinhaltet alle Geldwerte von ausgespielten Geldkarten sowie alle, z. B. durch ausgespielte Aktionskarten, erhaltene zusätzliche Geldwerte (+1 Geld) inkl. dem +1 Geld dieses Geschichtenerzählers. Du hast danach 0 Geld. Für jedes gezahlte 1 Geld erhältst du +1 Karte. Trink-Kosten (aus Dominion – Die Alchemisten) sind davon nicht betroffen.

5 KUNSTHANDWERKER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Du erhältst +1 Karte, +1 Aktion und +1 Geld. Lege beliebig viele Handkarten ab. Du darfst eine Karte vom Vorrat nehmen, die genau so viel kostet, wie du Karten abgelegt hast. Du kannst dich auch entscheiden, keine Karte abzulegen. Dann darfst du eine Karte nehmen, die genau 0 Geld kostet. Lege die genannte Karte verdeckt auf deinen Nachziehstapel.

5 KÖNIGLICHE KUTSCHE

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspielt, erhältst du +1 Aktion und legst sie dann auf dein Wirtshausstapel.
 Sobald du eine Aktionskarte ausspielt und die Anweisungen darauf ausgeführt hast, darfst du die Königliche Kutsche sofort danach aufrufen, falls die Aktionskarte noch im Spiel ist. Wenn du das tust, führst du die Aktion sofort noch einmal aus. Du kannst die Königliche Kutsche nicht aufrufen, wenn die Aktion bereits entsorgt wurde oder auf Reservekarten, die bereits auf das Tableau gelegt wurden. Lege die Königliche Kutsche in der Aufräumphase ab. Wird die Königliche Kutsche auf eine Dauerkarte gespielt, bleibt sie solange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird.

5 RELIKT

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 2 Geld. Jeder Mitspieler muss seinen -1 Karte Marker auf seinen Nachziehstapel legen. Sobald ein Mitspieler Karten nachziehen muss, zieht er 1 Karte weniger. Dann legt er den Marker neben den Vorrat zurück. Bei Anweisungen, durch die man seine Kartenhand auf X Karten auffüllen darf, wird zunächst der Marker zurückgelegt und dann die Kartenhand auf X Karten aufgefüllt.
 Das Relikt ist eine Angriffskarte. Entsprechend kann darauf mit Reaktionskarten reagiert werden. Reagiert ein Spieler mit dem Karawenenwächter, führt er zunächst die Anweisungen aus (inkl. +1 Karte) und legt dann den Marker auf seinen Nachziehstapel.

5 RIESE

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Drehe deinen Reise-Marker um (zu Beginn des Spiels liegt der Marker mit der Vorderseite nach oben). Liegt jetzt die Rückseite oben, erhältst du +1 Geld. Liegt die Vorderseite oben, erhältst du +5 Geld und alle Mitspieler – beginnend bei deinem linken Mitspieler – müssen die oberste Karte ihres Nachziehstapels aufdecken. Aufgedeckte Karten, die 3 bis 6 Geld kosten, müssen entsorgt werden. Karten mit Trink-Kosten müssen nicht entsorgt werden. Karten mit + Geld (z. B. aus Dominion – Die Gilten) oder * Geld müssen entsorgt werden.
 Ansonsten legt der Spieler die aufgedeckte Karte ab und nimmt sich einen Fluch vom Vorrat. Die Mitspieler können auf das Ausspielen eines Riesen mit einer Reaktionskarte reagieren, auch wenn die Rückseite des Reise-Markers oben liegt und der Angriff gar nicht ausgeführt wird.

5 SCHATZ

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 2 Geld. Nimm ein Gold und ein Kupfer (in beliebiger Reihenfolge) vom Vorrat und lege sie ab. Ist ein Stapel leer, erhältst du nur die andere Karte.

5 SUMPFFHEXE ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Bis zu Beginn deines nächsten Zuges muss jeder Mitspieler für jede Karte, die er kauft, jeweils einen Fluch vom Vorrat nehmen. Das Erwerben eines Ereignisses ist nicht mit dem Kauf einer Karte gleichzusetzen. Spieler, die mit einer Reaktionskarte reagieren wollen, müssen dies sofort beim Ausspielen der Sumpfhexe tun.
 Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du +3 Geld. Lege die Karte in der Aufräumphase des nächsten Zuges ab.

5 VERLORENE STADT ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du +2 Karten und +2 Aktionen. Wenn du diese Karte nimmst, zieht jeder Mitspieler 1 Karte.

5 WEINHÄNDLER ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspielst, erhältst du +1 Kauf sowie +4 Geld und legst die Karte dann auf dein Wirtschaftstapfel.
 Wenn du am Ende deiner Kaufphase mindestens 2 Geld nicht ausgegeben hast, darfst du diese Karte von deinem Wirtschaftstapfel ablegen. Hast du mehrere Weinhändler auf deinem Tableau liegen, kannst du alle ablegen. Du brauchst nicht für jeden Weinhändler 2 Geld übrig zu haben.

6 GEFOLGSMANN ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Wenn du sie ausspielst, lege sie neben deinen Spielbereich. Sie bleibt bis zum Spielende im Spiel und wird nicht abgelegt.
 Für den Rest des Spiels erhältst du zu Beginn deines Zuges +1 Karte. Wenn du einen Gefolgsmann zweimal ausspielen darfst (z. B. durch den Thronsaal aus der Basis), lege beide Karten zur Seite und du erhältst bis zum Spielende zu Beginn jedes Zuges +2 Karten.

EREIGNISSE (1/8) ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Ereignisse können nur in der Kaufphase erworben werden. Dies benötigt 1 Kauf sowie genügend (vorher ausgespielte) Geldwerte. Der benötigte Geldwert ist auf jedem Ereignis oben links zu finden. Sobald du ein Ereignis erwirbst, führst du die darauf beschriebene Anweisung aus. Du nimmst das Ereignis aber nicht an dich.
Almosen (0): Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Falls du keine Geldkarten zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast, nimm dir eine Karte vom Vorrat, die bis zu 4 Geld kostet. Eintausch-Karten oder Preiskarten (aus Dominion – Reiche Ernte) mit * Geld gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht genommen werden.
Leihgabe (0): Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du erhältst +1 Kauf. Wenn dein -1 Karte Marker nicht auf deinem Nachziehtapfel liegt, lege ihn dorthin und erhalte +1 Geld. Das nächste Mal, wenn du Karten nachziehen musst, ziehst du 1 Karte weniger.

EREIGNISSE (2/8) ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Quest (0): Wähle eine der Optionen, um ein Gold zu nehmen und abzulegen: Entweder legst du 1 Angriffskarte aus deiner Hand oder 2 Flüche oder 6 beliebige Karten ab. Du kannst dich entscheiden, nur 1 Fluch oder weniger als 6 Karten abzulegen, wenn du nicht genügend entsprechende Karten auf der Hand hast – dann erhältst du kein Gold.
Zuflucht (1): Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du erhältst +1 Kauf und legst eine beliebige Handkarte verdeckt zur Seite. Nachdem du in der Aufräumphase Karten nachgezogen hast, nimmst du die zur Seite gelegte Karte wieder auf die Hand.
Spätrupp (2): Du erhältst +1 Kauf. Schau dir die obersten 5 Karten deines Nachziehtapfels an. Lege 3 davon ab und den Rest in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Nachziehtapfel. Hast du nach dem Mischen des Ablagestapels weniger als 5 Karten zur Verfügung, legst du zuerst – wenn möglich – 3 Karten ab. Nur den Rest (0, 1 oder 2 Karten) legst du zurück auf den Nachziehtapfel.
 Der **Spätrupp** ist nicht betroffen vom -1 Karte Marker, der eventuell auf deinem Nachziehtapfel liegt, da du die Karten nicht nimmst sondern nur ansetzt. In diesem Fall legst du den Marker nach dem Ausführen des SPÄTRUPPS auf den Nachziehtapfel zurück.

EREIGNISSE (3/8)

ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Wanderzirkus (2): Du erhältst +2 Käufe. Wenn du in dem Zug, in dem du den Wanderzirkus erwirbst, eine Karte nimmst, darfst du diese oben auf deinen Nachziehistapel legen. Wenn du dies nicht möchtest, lege die genannte Karte ab. Der Wanderzirkus funktioniert nicht bei den Eintausch-Karten mit einem * Geld, da diese nicht genommen, sondern eingetauscht werden.

Expedition (3): In der Aufräumphase des Zuges, in dem du diese Karte erwirbst, ziehst du 2 Karten zusätzlich. Normalerweise ziehst du 5 Karten nach, mit einer Expedition 7 Karten, mit zwei Expeditionen 9 Karten usw.

Freudenteuer (3): Entsorge bis zu 2 Karten, die du gerade im Spiel hast. Du darfst keine Handkarten entsorgen. Entsorgst du eine oder zwei Geldkarten, kannst du trotzdem den durch diese Karten produzierten Geldwert nutzen.

Planung (3): Lege deinen Entsorgungs-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, darfst du, immer wenn du eine Karte von diesem Stapel kaufst, eine beliebige Handkarte entsorgen.

Wenn du eine weitere Planung erwirbst, legst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel.

EREIGNISSE (4/8)

ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Überfahrt (3): Lege deinen -2 Geld Kosten-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, kosten Karten, die von diesem Stapel stammen, für dich für alle Beträge 2 Geld weniger, niemals aber weniger als 0 Geld.

Wenn du eine weitere Überfahrt erwirbst, legst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel.

Mission (4): Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du spielst nach diesem Zug einen weiteren Zug, falls der vorangegangene Zug von einem Mitspieler gespielt wurde und nicht von dir (z. B. durch den Außenposten aus Dominion – Seaside). In diesem Zug darfst du keine Karten kaufen. Du darfst allerdings Ereignisse erwerben, Karten auf andere Weise nehmen oder Reisende eintauschen. Erwirbst du in deinem Extrazug eine weitere Mission, darfst du keinen weiteren Zug ausführen, da der vorherige Zug dein eigener war.

EREIGNISSE (5/8)

ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

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

Ball (5): Nimm deinen -1 Geld Marker und lege ihn vor dir ab. Das nächste Mal, wenn du mindestens 1 Geld erhältst, erhältst du stattdessen 1 Geld weniger. Danach legst du den Marker wieder neben den Vorrat.

Nimm 2 Karten vom Vorrat, die jede bis zu 4 Geld kosten. Das können gleiche oder verschiedene Karten sein. Lege beide Karten ab. Eintausch-Karten oder Präskarten (aus Dominion – Reiche Ernte) gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht genommen werden.

Handel (5): Entsorge bis zu 2 Handkarten. Du darfst auch 1 oder gar keine Karte entsorgen. Für jede so entsorgte Karte nimmst du ein Silber vom Vorrat und legst es ab.

EREIGNISSE (6/8)

ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Seeweg (5): Nimm eine Aktionskarte vom Vorrat, die bis zu 4 Geld kostet, und 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 eine Karte vom Vorrat nehmen, um den Marker auf den entsprechenden Stapel legen zu dürfen. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du +1 Kauf, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielst. Kostet die Aktionskarte, die du durch den Seeweg nimmst, nur in diesem Zug bis zu 4 Geld, z. B. wenn du vorher einen Brückentroll gespielt hast und dadurch alle Karte in diesem Zug 1 Geld weniger kosten, bleibt der Marker später liegen, auch wenn die entsprechende Karte nach deinem Zug wieder 5 Geld kostet. Auf Stapel, die nicht zum Vorrat gehören, darf der Marker nicht gelegt werden.

Durch den Erwerb eines weiteren Seeweges oder das Aufrufen eines Lehrers darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen.

EREIGNISSE (7/8)

ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Überfall (5): Für jedes Silber, das du gerade im Spiel hast, wenn du diese Karte erwirbst, nimm ein weiteres Silber vom Vorrat und lege es ab. Außerdem legen alle Mitspieler ihren -1 Karte Marker auf ihren Nachziehistapel. Das nächste Mal, wenn sie Karten nachziehen müssen, ziehen sie stattdessen 1 Karte weniger. Auch wenn diese Anweisung wie eine Angriff fungiert, ist der Überfall keine Angriffskarte. Entsprechend können die Mitspieler nicht mit einer Reaktionskarte darauf reagieren.

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

Durch den Erwerb eines weiteren Trainings oder das Aufrufen eines Lehrers darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen.

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

Durch den Erwerb einer weiteren Verlorenen Kunst oder das Aufrufen eines Lehrers darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen.

EREIGNISSE (8/8)

ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Erbschaft (7): Dieses Ereignis darf nur 1x pro Spiel und Spieler erworben werden. Lege eine beliebige Nicht-Punktekarte vom Vorrat, die eine Aktionskarte ist und bis zu 4 Geld kostet, zur Seite. Lege deinen Anwesen-Marker darauf. Ab jetzt fungieren alle deine Anwesen wie die markierte Karte. Du kannst Dauer- oder Reservekarten, Geldkarten, Angriffskarten usw. markieren. Wenn du ein Anwesen auf der Hand hast, darfst du es in der Phase, in der die markierte Karte ausgespielt werden würde, auch ausspielen. Führe alle Anweisungen der markierten Karte aus.

Eigenschaften, Anweisungen und Typ (z. B. Aktion, Angriff etc.) der markierten Karte werden durch die Erbschaft kopiert, nicht aber Name oder Wert bzw. von welchem Stapel die markierte Karte stammt. So kann ein Spieler, der mit Hilfe der Erbschaft einen Wildhüter markiert und gleichzeitig auf diesem Stapel seinen +1 Aktion-Marker liegen hat, durch das Ausspielen eines Anwesens zwar die Anweisungen des Wildhüters nutzen, er erhält aber nicht zusätzlich +1 Aktion.

Bei Spielende zählen deine Anwesen weiterhin jeweils 1 Siegpunkt.

Wegsuche (8): Lege deinen +1 Karte-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du +1 Karte, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielst.

2

KLEINBAUER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Der Kleinbauer ist eine Königreichkarte und kann wie jede andere Königreichkarte gekauft oder genommen werden. Der Kleinbauer ist außerdem ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen Soldaten eingetauscht werden kann. Wenn du den Kleinbauern ausspiest, erhältst du +1 Kaut sowie +1 Geld. In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den Kleinbauern ablegst oder zurück auf den Vorratstapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen Soldaten und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

3

SOLDAT

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Einen Soldaten erhältst du nur, wenn du einen Kleinbauern eintauchst. Der Soldat ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen Flüchtling eingetauscht werden kann. Wenn du den Soldaten ausspiest, erhältst du +2 Geld sowie für jede andere Angriffskarte (außer diesem Soldaten), die du zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast, +1 Geld. Außerdem muss jeder Mitspieler, der 4 oder mehr Karten auf der Hand hat, 1 Karte ablegen. In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den Soldaten ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen Flüchtling und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

4

FLÜCHTLING

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Einen Flüchtling erhältst du nur, wenn du einen Soldaten eintauchst. Der Flüchtling ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen Schüler eingetauscht werden kann. Wenn du den Flüchtling ausspiest, erhältst du +2 Karten sowie +1 Aktion und du musst eine Handkarte ablegen. In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den Soldaten ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen Schüler und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

5

SCHÜLER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Einen Schüler erhältst du nur, wenn du einen Flüchtling eintauchst. Der Schüler ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen Lehrer eingetauscht werden kann. Wenn du den Schüler ausspiest, darfst du eine beliebige Aktionskarte aus deiner Hand zweimal direkt hintereinander ausspielen. Ist die ausgespielte Aktionskarte eine Karte vom Vorrat, nimm dir eine Karte mit gleichem Namen vom Vorrat und lege sie ab. Gehört der Stapel der ausgespielten Karte **nicht** zum Vorrat (z. B. Eintauch-Karten oder Preiskarten aus Dominion – Reiche Ernte), darfst du dir keine weitere Karte nehmen. In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den Schüler ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen Lehrer und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

6

LEHRER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Einen Lehrer erhältst du nur, wenn du einen Schüler eintauchst. Er kann in keine andere Karte eingetauscht werden. Wenn du den Lehrer ausspiest, lege ihn auf dein Wirtshausbureau. Zu Beginn deines Zuges darfst du den Lehrer von deinem Tableau aufrufen und in den Spielbereich legen. Wenn du das tust, legst du entweder den +1 Karte-, +1 Aktion-, +1 Kauf- oder +1 Geld-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratstapel, auf dem du zu diesem Zeitpunkt keine weiteren eigenen Marker liegen hast. Immer wenn du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, spielst, erhältst du zuerst (bevor die Anweisungen der Karte ausgeführt werden) den entsprechenden Bonus des Markers. Lege den Lehrer in der Aufräumphase ab.

2

PAGE

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Der Page ist eine Königreichkarte und kann wie jede andere Königreichkarte gekauft oder genommen werden. Der Page ist außerdem ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen Schatzsucher eingetauscht werden kann. Wenn du den Pagen ausspiest, erhältst du +1 Karte sowie +1 Aktion. In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den Pagen ablegst oder zurück auf den Vorratstapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen Schatzsucher und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

3 SCHATZSUCHER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Einen Schatzsucher erhältst du nur, wenn du einen Pagen eintauschst. Der Schatzsucher ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen Krieger eingetauscht werden kann.

Wenn du den Schatzsucher ausspielt, erhältst du +1 Aktion sowie +1 Geld. Für jede Karte, die dein rechter Mitspieler in seinem letzten Zug gekauft oder genommen hat, nimmst du ein Silber vom Vorrat und legst es ab.

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den Schatzsucher ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen Krieger und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

4 KRIEGER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Einen Krieger erhältst du nur, wenn du einen Schatzsucher eintauschst. Der Krieger ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen Helden eingetauscht werden kann.

Wenn du den Krieger ausspielt, erhältst du +2 Karten. Für jeden Reisenden, den du (inkl. dieses Kriegers) zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast, müssen alle Mitspieler – beginnend bei deinem linken Nachbarn – die oberste Karte ihres Nachziehstapels aufdecken und ablegen. Abgelegte Karten, die genau 3 Geld oder 4 Geld kosten, müssen entsorgt werden. Karten mit Trank-Kosten müssen nicht entsorgt werden. Karten mit * Geld oder + Geld müssen entsorgt werden, wenn sie 3 Geld oder 4 Geld kosten. Alle aufgedeckten Karten, die nicht genau 3 Geld oder 4 Geld kosten, müssen abgelegt werden.

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den Krieger ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen Helden und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

5 HELD

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Einen Helden erhältst du nur, wenn du einen Krieger eintauschst. Der Held ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen Champion eingetauscht werden kann.

Wenn du den Helden ausspielt, erhältst du +2 Geld und darfst dir eine beliebige Geldkarte nehmen, die in diesem Spiel verwendet wird. Dazu gehören auch Geldkarten, die zu den Königreichskarten gehören. Lege die Geldkarte ab.

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den Helden ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen Champion und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

6 CHAMPION

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Einen Champion erhältst du nur, wenn du einen Helden eintauschst. Er kann in keine andere Karte eingetauscht werden.

Wenn du den Champion ausspielt, erhältst du +1 Aktion. Der Champion ist eine Dauerkarte. Er bleibt bis zum Spielende im Spiel.

Immer wenn ein Mitspieler ab jetzt eine Angriffskarte ausspielt, bist du davon nicht betroffen (auch wenn du das möchtest). Für den Rest des Spiels erhältst du jedes Mal, wenn du eine Aktionskarte ausspielt, +1 Aktion. Die Anweisung über der Trennlinie wird nur beim Ausspielen des Champion ausgeführt.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Sante Einführung
 Spalttrupp (Ereignis), Amulett, Duplikat, Ferne Lande, Geldgsmann, Häferrstadt, Rattenfänger, Riese, Schatz, Verlies, Wildhüter

Profit-Einführung
 Mission (Ereignis), Planung (Ereignis), Elster, Geisteswald, Karawanenwächter, Kleinbauer (+ Eintauschkarten), Königliche Münzen, Sunphaxe, Verlorene Stadt, Weinbändler, Zerstörung, Transformation

Auf höchster Ebene (mit Basispiel)
 Training (Ereignis), Ausrüstung, Geizhals, Kundschafter, Verlies, Verlorene Stadt, Markt, Milz, Spion, Thronsaal, Weiskast

Verzerrte Größen (mit Basispiel)
 Freudenfeuer (Ereignis), Überfall (Ereignis), Amulett, Duplikat, Kurier, Riese, Schatz, Brokrat, Dieb, Gärten, Gebiervieh, Hexe

Lizenz Fabrik (mit Die Intrige)
 Pilgerfahrt (Ereignis), Brückentoll, Duplikat, Königliche Kutsche, Page (+ Eintauschkarten), Zerstörung, Adelige, Geheimkammer, Harem, Tricksen, Verschwörer

Meister der Finanzen (mit Die Intrige)
 Ball (Ereignis), Leihgabe (Ereignis), Ausrüstung, Ferne Lande, Kunsthandwerker, Transformation, Weinbändler, Anbau, Armenverrel, Brücke, Handlanger, Verwalter

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Prinz von Oranien (mit Seaside)
 Mission (Ereignis), Amulett, Geisteswald, Page (+ Eintauschkarten), Sunphaxe, Verlies, Fischendorf, Handelschiff, Karawane, Schatzkarte, Taktiker

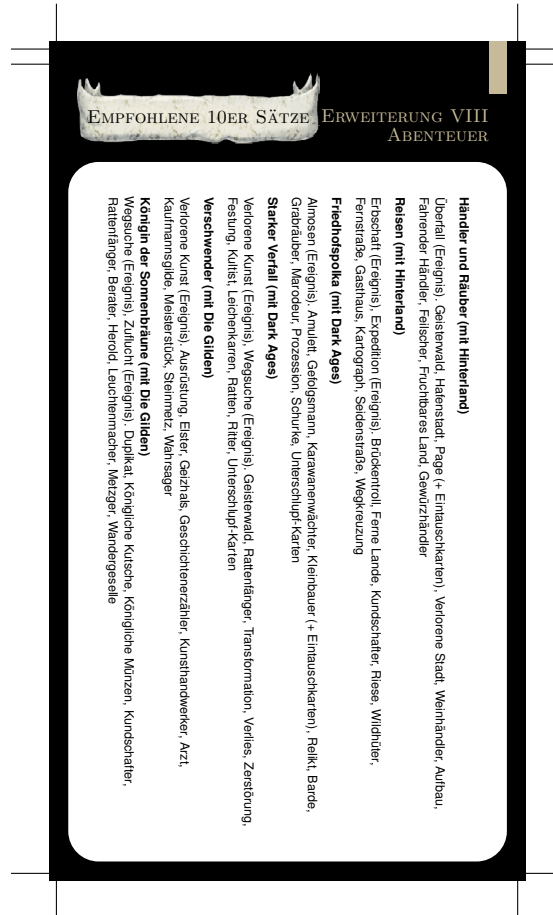
Geschichte und triviale Präsente (mit Seaside)
 Expedition (Ereignis), Quest (Ereignis), Brückentoll, Geldgsmann, Karawanenwächter, Kurier, Verlorene Stadt, Botschafter, Embargo, Harem, Möliemeyer, Schmuggler

Letzter Wille und das Denkmal (mit Blütezeit)
 Erbschaft (Ereignis), Königliche Münzen, Kurier, Relikt, Schatz, Verlies, Bischof, Denkmal, Geiseld, Gewölbe, Leihhaus, Platz- und Kolon-Karten

Gedanken im großen Stil (mit Blütezeit)
 Ball (Ereignis), Überfahrt (Ereignis), Ferne Lande, Geizhals, Geldgsmann, Geschichtenerzähler, Riese, Ausbau, Hausierer, Hort, Königstrol, Schmuggelware, Platz- und Kolon-Karten

Rückkehr des Helden (mit Reiche Ernte)
 Wanderskizze (Ereignis), Geizhals, Kunsthandwerker, Page (+ Eintauschkarten), Relikt, Wildhüter, Bauendorf, Fespilz, Heilen, Mengende, Pferdehändler

Seefahrt und Hexerei (mit Reiche Ernte)
 Seeweg (Ereignis), Überfahrt (Ereignis), Geschichtenerzähler, Kleinbauer (+ Eintauschkarten), Kundschafter (als Bankkarte für die Junge Hexe), Sunphaxe, Transformation, Weinbändler, Füllhorn, Junge Hexe, Turnier, Weiskasten, Weiler



T Erweiterung VIII - Abenteuer (Rio Grande Games 2015)

2 KÖNIGLICHE MÜNZEN ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine kombinierte Geld- und Reservekarte. Sie hat den Wert **1**. Spiele sie in der Kaufphase aus und lege sie anschließend auf das Wirtschaftstafelau.

Sobald du eine Aktionskarte ausspiest und die Anweisungen darauf ausgeführt hast, darfst du die **KÖNIGLICHEN MÜNZEN** von deinem Wirtschaftstafelau aufrufen. Lege die Karte in deinen Spielbereich und du erhältst +2 Aktionen, nicht aber +**1**, da diese Anweisung nur beim Ausspielen der Karte ausgeführt wird. Bis zum Ende der Aufräumphase be n den sich die **KÖNIGLICHEN MÜNZEN** im Spiel und werden dann abgelegt.

2 RATTENFÄNGER ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Du erhältst +1 Karte und +1 Aktion. Lege diese Karte auf dein Wirtschaftstafelau.

Du darfst diese Karte zu Beginn deines Zuges vom Tafelau aufrufen. Wenn du das tust, lege die Karte in deinen Spielbereich. Dann musst du eine beliebige Karte aus deiner Hand entsorgen. Lege den **RATTENFÄNGER** in der Aufräumphase ab.

2 ZERSTÖRUNG ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Du erhältst +1 Aktion. Dann musst du entweder diese **ZERSTÖRUNG** oder eine Handkarte entsorgen. Je nach Höhe der Kosten der entsorgten Karte siehst du dir die entsprechende Anzahl Karten oben von deinem Nachziehstapel an. Nimm eine davon auf die Hand und lege den Rest ab. Legt der **Marker** auf dem Nachziehstapel, wird dieser kurz zur Seite gelegt und nach dem Ziehen der Karten wieder oben auf den Stapel zurückgelegt.

3 AMULETT ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Wähle sowohl in diesem als auch zu Beginn deines nächsten Zuges jeweils eine der folgenden Optionen: +**1** oder entsorge eine Handkarte oder nimm ein **SILBER** vom Vorrat. Du darfst beim 2. Mal etwas anderes wählen. Lege die Karte in der Aufräumphase des nächsten Zuges ab.

3 AUSRÜSTUNG ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Du erhältst +2 Karten und legst dann bis zu 2 Karten (inkl. eventuell gerade gezogener Karten) verdeckt zur Seite. Entscheidest du dich dafür, keine Karten zur Seite zu legen, legst du die **AUSRÜSTUNG** am Ende des Zuges ab.

Legst du 1 oder 2 Karten zur Seite, nimmst du zu Beginn deines nächsten Zuges die zur Seite gelegten Karten auf die Hand. Lege die **AUSRÜSTUNG** am Ende dieses Zuges ab.

3 KARAWANENWÄCHTER ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine kombinierte Dauer- und Reaktionskarte. Wenn du sie ausspiest, erhältst du +1 Karte und +1 Aktion.

Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du +**1**. Lege die Karte am Ende dieses Zuges ab.

Wenn ein Mitspieler eine Angriffskarte ausspielt, darfst du diese Karte aus deiner Hand ausspielen. Du erhältst +1 Karte und +1 Aktion. Die Anweisung +1 Aktion kann in diesem Fall – da gerade ein anderer Spieler am Zug ist – nicht ausgeführt werden. Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du +**1**. Die Karte wird erst in der Aufräumphase deines nächsten Zuges abgelegt.

3 KUNDSCHAFTER ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspiest erhältst du + 1 Karte und +1 Aktion. Dann legst du die Karte auf dein Wirsthaustableau.
 Zu Beginn deines Zuges darfst du diese Karte aufrufen. Wenn du das tust, legst du alle Karten, die du auf der Hand hast, ab und ziehst 5 Karten nach. Lege die Karte am Ende der Aufräumphase ab.

3 VERLIES ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Du erhältst + 2 Karten, +1 Aktion und legst 2 Karten ab.
 Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du + 2 Karten und legst 2 Karten ab. Lege das **VERLIES** am Ende dieses Zuges ab.

4 DUPLIKAT ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspiest, legst du sie auf dein Wirsthaustableau.
 Sobald du (auch außerhalb deines eigenen Zuges) eine Karte nimmst, die bis zu 6 kostet, darfst du diese Karte aufrufen. Wenn du das tust, nimmst du dir eine Karte mit gleichem Namen vom **Vorrat**. Lege diese Karte ab. Wenn keine solche Karte mehr im Vorrat ist, erhältst du nichts. Wenn du eine Karte von einem Stapel nimmst, der nicht zum Vorrat gehört, darfst du dir keine weitere Karte mit gleichem Namen nehmen. Das **DUPLIKAT** wird in der Aufräumphase des Zuges, in dem es aufgerufen wird (auch außerhalb deines Zuges) abgelegt.

4 ELSTER ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Du erhältst + 1 Karte und +1 Aktion. Decke die oberste Karte deines Nachziehsapels auf. Ist dies ein Geldkarte (auch eine kombinierte oder Königsrathskarte), nimm sie auf die Hand. Ist es eine Aktions- oder Punktkarte, nimmst du eine **ELSTER** vom Vorrat. Wenn keine **ELSTER** mehr im Vorrat ist, erhältst du nichts. Lege die aufgedeckte Karte zurück auf den Nachziehsapen. Ist es eine kombinierte Punkte- und Geldkarte, nimmst du die Karte auf die Hand und nimmst eine **ELSTER** vom Vorrat.

4 GEIZHALS ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Du darfst entweder ein **KUPFER** aus deiner Hand auf dein Wirsthaustableau legen oder du erhältst pro **KUPFER** auf deinem Tableau + 1 **KUPFER** auf deinem Wirsthaustableau. Beachte: Du darfst nicht im Spiel zählen, aber bei Spielende zu deinen Karten.

4 HAFENSTADT ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Wenn du diese Karte ausspiest, erhältst du + 1 Karte und +2 Aktionen.
 Wenn du diese Karte kaufst (nicht wenn du sie auf andere Art und Weise erhältst), nimm dir eine **HAFENSTADT** vom Vorrat.

4 KURIER ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Wenn du diese Karte ausspiest, erhältst du +1 Kauf sowie +2. Außerdem darfst du deinen Nachziehstapel sofort komplett auf deinen Ablagestapel legen. Karten, die auf diese Weise abgelegt werden, gelten nicht als „abgelegt“.

Wenn du diese Karte kaufst und dies der erste Kauf (inklusive eventuell erworbener Ereignisse) in deinem Zug ist, nimmst du eine Karte vom Vorrat, die bis zu 4 kostet. Jeder Mitspieler nimmt sich – beginnend bei deinem linken Mitspieler – eine Karte mit gleichem Namen vom Vorrat. Karten, die nicht zum Vorrat gehören, dürfen nicht genommen werden.

4 TRANSFORMATION ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspiest, erhältst du +1 Aktion. Lege sie dann auf dein Wirtshausabtau.

Zu Beginn deines Zuges darfst du diese Karte aufrufen. Wenn du das tust, entsorgst du eine Handkarte und nimmst eine Karte vom Vorrat, die bis zu 4 mehr kostet als die entsorgte Karte. Nimm die Karte auf die Hand. Du darfst nur Karten aus dem Vorrat nehmen. Lege die **TRANSFORMATION** in der Aufräumphase ab.

4 WILDHÜTER ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Du erhältst +1 Kauf. Drehe deinen **Reise**-Marker um (zu Beginn des Spiels liegt der Marker mit der Vorderseite nach oben). Liegt jetzt die Vorderseite oben, ziehst du 5 Karten nach. Liegt die Rückseite oben, passiert nichts. Du darfst in einem Zug mehrere **WILDHÜTER** ausspielen und drehst bei jedem **WILDHÜTER** den Marker um.

5 BRÜCKENTROLL ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Alle Mitspieler müssen ihren 1-Marker vor sich ablegen. Sie erhalten beim nächsten Mal, wenn sie in irgendeiner Art und Weise mindestens 1 erhalten würden, 1 weniger. Danach wird der Marker wieder neben den Vorrat gelegt. Du erhältst jetzt und zu Beginn deines nächsten Zuges +1 Kauf.

So lange diese Karte im Spiel ist, kosten alle Karten in deinem Zug 1 weniger, allerdings nie weniger als 0. Dies betrifft nicht nur den Kauf, sondern alle Aktionen, bei denen die Kosten einer Karte eine Rolle spielen. Der **BRÜCKENTROLL** beeinflusst nicht die Kosten von Ereignissen. Die Wirkung des **BRÜCKENTROLLS** ist kumulativ, d.h. wenn du zwei oder mehr **BRÜCKENTROLLS** gleichzeitig im Spiel hast, kannst du die Kosten um 2 oder mehr verringern.

5 FERNE LANDE ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine kombinierte Aktions-, Reserve- und Punktekarte. Wenn du sie ausspiest, lege sie auf dein Wirtshausabtau. Dort bleibt sie bis zum Spielende.

Pro **FERNE LANDE**, die du bei Spielende auf deinem Tableau liegen hast, erhältst du 4. Alle anderen **FERNE LANDE** zählen 0.

5 GEISTERWALD ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Bis zu Beginn deines nächsten Zuges muss jeder Mitspieler, der eine Karte kauft, sofort alle restlichen Handkarten in beliebiger Reihenfolge auf den Nachziehstapel legen. Das Erwerben eines Ereignisses ist nicht mit dem Kauf einer Karte gleichzusetzen. Spieler, die mit einer Reaktionskarte reagieren wollen, müssen dies sofort beim Ausspielen des **GEISTERWALDS** tun.

Ziehe zu Beginn deines nächsten Zuges 3 Karten nach. Lege die Karte in der Aufräumphase des nächsten Zuges ab.

5 GESCHICHTENERZÄHLER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Du erhältst +1 Aktion sowie +1. Spiele bis zu 3 Geldkarten aus deiner Hand aus und zahle alle die du bisher in diesem Zug ausgespielt hast. Das beinhaltet alle Geldwerte von ausgespielten Geldkarten sowie alle, z. B. durch ausgespielte Aktionskarten, erhaltene zusätzliche Geldwerte (+1 inkl. dem +1 diese **GESCHICHTENERZÄHLERS**. Du hast danach 1. Für jedes gezahlte erhältst du +1 Karte. 1-Kosten aus **Die Alchemisten** sind davon nicht betroffen.

5 KUNSTHANDWERKER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Du erhältst +1 Karte, +1 Aktion und +1. Lege beliebig viele Handkarten ab. Du darfst eine Karte vom Vorrat nehmen, die genau so viel kostet, wie du Karten abgelegt hast. Du kannst dich auch entscheiden, keine Karte abzulegen. Dann darfst du eine Karte nehmen, die genau 1 kostet. Lege die genommene Karte verdeckt auf deinen Nachziehstapel.

5 KÖNIGLICHE KUTSCHE

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspielt, erhältst du +1 Aktion und legst sie dann auf dein Wirtshausstapleau. Sobald du eine Aktionskarte ausspielt und die Anweisungen darauf ausgeführt hast, darfst du die **KÖNIGLICHE KUTSCHE** sofort danach aufrufen, falls die Aktionskarte noch im Spiel ist. Wenn du das tust, führst du die Aktion sofort noch einmal aus. Du kannst die **KÖNIGLICHE KUTSCHE** nicht aufrufen, wenn die Aktion bereits entsorgt wurde oder auf Reservekarten, die bereits auf das Stapleau gelegt wurden. Lege die **KÖNIGLICHE KUTSCHE** in der Aufrümpphase ab. Wird die **KÖNIGLICHE KUTSCHE** auf eine Dauerkarte gespielt, bleibt sie solange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird.

5 RELIKT

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 2. Jeder Mitspieler muss seinen 1-Marker auf seinen Nachziehstapel legen. Sobald ein Mitspieler Karten nachziehen muss, zieht er 1 Karte weniger. Dann legt er den Marker neben den Vorrat zurück. Bei Anweisungen, durch die man seine Kartenhand auf X Karten auffüllen darf, wird zunächst der Marker zurückgelegt und dann die Kartenhand auf X Karten aufgefüllt. Das **RELIKT** ist eine Angriffskarte. Entsprechend kann darauf mit Reaktionskarten reagiert werden. Reagiert ein Spieler mit dem **KARAWANENWÄCHTER**, führt er zunächst die Anweisungen aus (inkl. +1 Karte) und legt dann den Marker auf seinen Nachziehstapel.

5 RIESE

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Drehe deinen **Reise-Marker** um (zu Beginn des Spiels liegt der Marker mit der Vorderseite nach oben). Liegt jetzt die Rückseite oben, erhältst du +1. Liegt die Vorderseite oben, erhältst du +2 und alle Mitspieler – beginnend bei deinem linken Mitspieler – müssen die oberste Karte ihres Nachziehstapels aufdecken. Aufgedeckte Karten, die 2 bis 3 kosten, müssen entsorgt werden. Karten mit 1-Kosten müssen nicht entsorgt werden, Karten mit 4 (z. B. aus **Die Gilden**) oder 5 müssen entsorgt werden. Ansonsten legt der Spieler die aufgedeckte Karte ab und nimmt sich einen **FLUCH** vom Vorrat. Die Mitspieler können auf das Ausspielen eines **RIESEN** mit einer Reaktionskarte reagieren, auch wenn die Rückseite des **Reise-Markers** oben liegt und der Angriff gar nicht ausgeführt wird.

5 SCHATZ

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 2. Nimm ein **GOLD** und ein **KUPFER** (in beliebiger Reihenfolge) vom Vorrat und lege sie ab. Ist ein Stapel leer, erhältst du nur die andere Karte.

5 SUMPFFHEXE ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Bis zu Beginn deines nächsten Zuges muss jeder Mitspieler für jede Karte, die er kauft, jeweils einen **FLUCH** vom Vorrat nehmen. Das Erwerben eines Ereignisses ist nicht mit dem Kauf einer Karte gleichzusetzen. Spieler, die mit einer Reaktionskarte reagieren wollen, müssen dies sofort beim Ausspielen der **SUMPFFHEXE** tun.
 Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du +5. Lege die Karte in der Aufräumphase des nächsten Zuges ab.

5 VERLORENE STADT ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du +2 Karten und +2 Aktionen. Wenn du diese Karte nimmst, zieht jeder Mitspieler 1 Karte.

5 WEINHÄNDLER ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspielst, erhältst du +1 Kauf sowie +5 und legst die Karte dann auf dein Wirtschaftstableau.
 Wenn du am Ende deiner Kaufphase mindestens 2 nicht ausgegeben hast, darfst du diese Karte von deinem Wirtschaftstableau ablegen. Hast du mehrere **WEINHÄNDLER** auf deinem Tableau liegen, kannst du alle ablegen. Du brauchst nicht für jeden **WEINHÄNDLER** 2 übrig zu haben.

6 GEFOLGSMANN ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Wenn du sie ausspielst, lege sie neben deinen Spielbereich. Sie bleibt bis zum Spielende im Spiel und wird nicht abgelegt.
 Für den Rest des Spiels erhältst du zu Beginn deines Zuges +1 Karte. Wenn du einen **GEFOLGSMANN** zweimal ausspielst darfst (z.B. durch den **THRONSAL** aus der Basis), lege beide Karten zur Seite und du erhältst bis zum Spielende zu Beginn jedes Zuges +2 Karten.

EREIGNISSE (1/8) ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Ereignisse können nur in der Kaufphase erworben werden. Dies benötigt 1 Kauf sowie genügend (vorher ausgespielte) Geldwerte. Der benötigte Geldwert ist auf jedem Ereignis oben links zu nden. Sobald du ein Ereignis erwirbst, fñhst du die darauf beschriebene Anweisung aus. Du nimmst das Ereignis aber nicht an dich.
Almosen: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Falls du keine Geldkarten zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast, nimm dir eine Karte vom Vorrat, die bis zu 5 kostet. Eintausch-Karten oder Preiskarten (aus **Reiche Ernte**) mit 5 gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht genommen werden.
Leihgabe: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du erhältst +1 Kauf. Wenn dein 1-Marker nicht auf deinem Nachziehtapel liegt, lege ihn dorthin und erhalte +5. Das nächste Mal, wenn du Karten nachziehen musst, ziehst du 1 Karte weniger.
Quest: Wähle eine der Optionen, um ein **GOLD** zu nehmen und abzulegen: Entweder legst du 1 Angriffskarte aus deiner Hand oder 2 **FLÜCHE** oder 6 beliebige Karten ab. Du kannst dich entscheiden, nur 1 oder weniger als 6 Karten abzulegen, wenn du nicht genügend entsprechende Karten auf der Hand hast – dann erhältst du kein **GOLD**.

EREIGNISSE (2/8) ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Zuflucht: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du erhältst +1 Kauf und legst eine beliebige Handkarte verdeckt zur Seite. Nachdem du in der Aufräumphase Karten nachgezogen hast, nimmst du die zur Seite gelegte Karte wieder auf die Hand.
Spähtrupp: Du erhältst +1 Kauf. Schau dir die obersten 5 Karten deines Nachziehtapels an. Lege 3 davon ab und den Rest in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Nachziehtapel. Hast du nach dem Mischen des Ablagestapels weniger als 5 Karten zur Verfügung, legst du zuerst – wenn möglich – 3 Karten ab. Nur den Rest (0, 1 oder 2 Karten) legst du zurück auf den Nachziehtapel.
Der SPÄHTRUPP ist nicht betroffen vom 1-Marker, der eventuell auf deinem Nachziehtapel liegt, da du die Karten nicht nimmst sondern nur ansiehst. In diesem Fall legst du den Marker nach dem Ausführen des **SPÄHTRUPPS** auf den Nachziehtapel zurück.
Wanderzirkus: Du erhältst +2 Käufe. Wenn du in dem Zug, in dem du den **WANDERZIRKUS** erwirbst, eine Karte nimmst, darfst du diese oben auf deinen Nachziehtapel legen. Wenn du dies nicht möchtest, lege die genommene Karte ab. Der **WANDERZIRKUS** funktioniert nicht bei den Eintausch-Karten mit einem 5, da diese nicht genommen sondern eingetauscht werden.

EREIGNISSE (3/8)

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Expedition: In der Aufräumphase des Zuges, in dem du diese Karte erwirbst, ziehst du 2 Karten zusätzlich. Normalerweise ziehst du 5 Karten nach, mit einer **EXPEDITION** 7 Karten, mit zwei **EXPEDITIONEN** 9 Karten usw.

Freudenfeuer: Entsorge bis zu 2 Karten, die du gerade im Spiel hast. Du darfst keine Handkarten entsorgen. Entsorge du eine oder zwei Geldkarten, kannst du trotzdem den durch diese Karten produzierten Geldwert nutzen.

Planung: Lege deinen **Entsorgungs**-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, darfst du, immer wenn du eine Karte von diesem Stapel kaufst, eine beliebige Handkarte entsorgen.

Wenn du eine weitere **PLANUNG** erwirbst, legst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel.

EREIGNISSE (4/8)

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Überfahrt: Lege deinen **Kosten**-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, kosten Karten, die von diesem Stapel stammen, für dich für alle Belange **2** weniger, niemals aber weniger als **1**.

Wenn du eine weitere **ÜBERFAHRT** erwirbst, legst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel.

Mission: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du spielst nach diesem Zug einen weiteren Zug, falls der vorangegangene Zug von einem Mitspieler gespielt wurde und nicht von dir (z.B. durch den **AUSSEMPOTEN** aus **Seaside**). In diesem Zug darfst du keine Karten kaufen. Du darfst allerdings Ereignisse erwerben, Karten auf andere Weise nehmen oder **Reisende** eintauschen. Erwirbst du in deinem Extrazug eine weitere **MISSION**, darfst du keinen weiteren Zug ausführen, da der vorherige Zug dein eigener war.

EREIGNISSE (5/8)

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Pilgerfahrt: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Drehe deinen **Reise**-Marker um (zu Spielbeginn liegt dieser mit der Vorderseite nach oben). Legt dann die Rückseite oben, passiert nichts. Legt die Vorderseite oben, wählst du bis zu 3 Karten mit unterschiedlichen Namen, die du gerade im Spiel hast, nimmst von jeder dieser Karten eine weitere Karte vom Vorrat und legst sie ab. Eintausch-Karten oder Preiskarten (aus **Reiche Ernte**) mit **2** gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht genommen werden.

Ball: Nimm deinen **Ball**-Marker und lege ihn vor dir ab. Das nächste Mal, wenn du mindestens **1** erhältst, erhältst du stattdessen **1** weniger. Danach legst du den Marker wieder neben den Vorrat.

Nimm 2 Karten vom Vorrat, die jede bis zu **4** kosten. Das können gleiche oder verschiedene Karten sein. Lege beide Karten ab. Eintausch-Karten oder Preiskarten (aus **Reiche Ernte**) gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht genommen werden.

Handel: Entsorge bis zu 2 Handkarten. Du darfst auch 1 oder gar keine Karte entsorgen.

Für jede so entsorgte Karte nimmst du ein **SILBER** vom Vorrat und legst es ab.

EREIGNISSE (6/8)

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Seeweg: Nimm eine Aktionskarte vom Vorrat, die bis zu **4** kostet, und 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 eine Karte vom Vorrat nehmen, um den Marker auf den entsprechenden Stapel legen zu dürfen. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du **+1 Kauf**, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielt. Kostet die Aktionskarte, die du durch den **SEEWEG** nimmst, nur in diesem Zug bis zu **4**, z.B. wenn du vorher einen **BRÜCKENTROLL** gespielt hast und dadurch alle Karten in diesem Zug **1** weniger kosten, bleibt der Marker später liegen, auch wenn die entsprechende Karte nach deinem Zug wieder **5** kostet. Auf Stapel, die nicht zum Vorrat gehören, darf der Marker nicht gelegt werden.

Durch den Erwerb eines weiteren **SEEWEGES** oder das Aufrufen eines **LEHRS** darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen.

EREIGNISSE (7/8)

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Überfall: Für jedes **SILBER**, das du gerade im Spiel hast, wenn du diese Karte erwirbst, nimm ein weiteres **SILBER** vom Vorrat und lege es ab. Außerdem legen alle Mitspieler ihren **Ball**-Marker auf ihren Nachziehstapel. Das nächste Mal, wenn sie Karten nachziehen müssen, ziehen sie stattdessen **1** Karte weniger. Auch wenn diese Anweisung wie eine Angriff fungiert, ist der keine Angriffskarte. Entsprechend können die Mitspieler nicht mit einer Reaktionskarte darauf reagieren.

Training: Lege deinen **+1** Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du **+1**, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielt. Durch den Erwerb eines weiteren **TRAININGS** oder das Aufrufen eines **LEHRS** darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen.

Verlorene Kunst: Lege deinen **+1** Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du **+1** Aktion, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielt. Durch den Erwerb eines weiteren **VERLORENEN KUNST** oder das Aufrufen eines **LEHRS** darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen.

EREIGNISSE (8/8)

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Erbschaft: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Spiel und Spieler erworben werden. Lege eine beliebige Nicht-Punktekarte vom Vorrat, die eine Aktionskarte ist und bis zu **4** kostet, zur Seite. Lege deinen **Anwesen**-Marker darauf. Ab jetzt fungieren alle deine Anwesen wie die markierte Karte. Du kannst Dauer- oder Reservekarten, Geldkarten, Angriffskarten usw. markieren. Wenn du ein Anwesen auf der Hand hast, darfst du es in der Phase, in der die markierte Karte ausgespielt werden würde, auch ausspielen. Führe alle Anweisungen der markierten Karte aus.

Eigenschaften, Anweisungen und Typ (z.B. **AKTION**, **ANGRIFF** etc.) der markierten Karte werden durch die **ERBSCHAFT** kopiert, nicht aber Name oder Wert bzw. von welchem Stapel die markierte Karte stammt. So kann ein Spieler, der mit Hilfe der **ERBSCHAFT** einen **WILDHÜTER** markiert und gleichzeitig auf diesem Stapel seinen **+1** **Aktion**-Marker liegen hat, durch das Ausspielen eines **ANWESENS** zwar die Anweisungen des **WILDHÜTERS** nutzen, er erhält aber nicht zusätzlich **+1** Aktion (siehe Beispiele auf S. 19 und 20).

Bei Spielende zählen deine Anwesen weiterhin jeweils **1**.

Wegsuche: Lege deinen **+1** Karte-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du **+1** Karte, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielt.

2 KLEINBAUER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Der **KLEINBAUER** ist eine Königreichkarte und kann wie jede andere Königreichkarte gekauft oder genommen werden. Der **KLEINBAUER** ist außerdem ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen **SOLDATEN** eingetauscht werden kann.

Wenn du den **KLEINBAUER** ausspiest, erhältst du + 1 Kauf sowie +1.

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den **KLEINBAUER** ablegst oder zurück auf den Vorratsstapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen **SOLDATEN** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

3 SOLDAT

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Einen **SOLDATEN** erhältst du nur, wenn du einen **KLEINBAUER** eintauschst. Der **SOLDAT** ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen **FLÜCHTLING** eingetauscht werden kann.

Wenn du den **SOLDATEN** ausspiest, erhältst du +2 sowie für jede andere Angriffskarte (außer diesem **SOLDATEN**), die du zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast, +1. Außerdem muss jeder Mitspieler, der 4 oder mehr Karten auf der Hand hat, 1 Karte ablegen.

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den **SOLDATEN** ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen **FLÜCHTLING** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

4 FLÜCHTLING

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Einen **FLÜCHTLING** erhältst du nur, wenn du einen **SOLDATEN** eintauschst. Der **FLÜCHTLING** ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen **SCHÜLER** eingetauscht werden kann.

Wenn du den **FLÜCHTLING** ausspiest, erhältst du + 2 Karten sowie + 1 Aktion und du musst eine Handkarte ablegen.

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den **SOLDATEN** ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen **SCHÜLER** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

5 SCHÜLER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Einen **SCHÜLER** erhältst du nur, wenn du einen **FLÜCHTLING** eintauschst. Der **SCHÜLER** ist ein #, der im Spielverlauf in einen **LEHRER** eingetauscht werden kann.

Wenn du den **SCHÜLER** ausspiest, darfst du eine beliebige Aktionskarte aus deiner Hand zweimal direkt hintereinander ausspielen. Ist die ausgespielte Aktionskarte eine Karte vom Vorrat, nimm dir eine Karte mit gleichem Namen vom Vorrat und lege sie ab. Gehört der Stapel der ausgespielten Karte **nicht** zum Vorrat (z.B. Eintausch-Karten oder Preiskarten aus **Reiche Ernte**), darfst du dir keine weitere Karte nehmen.

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den **SCHÜLER** ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen **LEHRER** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

6 LEHRER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Einen **LEHRER** erhältst du nur, wenn du einen **SCHÜLER** eintauschst. Er kann in keine andere Karte eingetauscht werden.

Wenn du den **LEHRER** ausspiest, lege ihn auf dein Wirtschaftstapleau.

Zu Beginn deines Zuges darfst du den **LEHRER** von deinem Tableau aufrufen und in den Spielbereich legen. Wenn du das tust, legst du entweder den +1 Karte-, +1 Aktion-, +1 Kauf- oder +1-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel, auf dem du zu diesem Zeitpunkt keine weiteren eigenen Marker liegen hast. Immer wenn du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, spielst, erhältst du zuerst (bevor die Anweisungen der Karte ausgeführt werden) den entsprechenden Bonus des Markers. Lege den **LEHRER** in der Aufräumphase ab.

2 PAGE

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Der **PAGE** ist eine Königreichkarte und kann wie jede andere Königreichkarte gekauft oder genommen werden. Der **PAGE** ist außerdem ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen **SCHATZSUCHER** eingetauscht werden kann.

Wenn du den **PAGEN** ausspiest, erhältst du + 1 Karte sowie + 1 Aktion.

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den **PAGEN** ablegst oder zurück auf den Vorratsstapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen **SCHATZSUCHER** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

5 HELD ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Einen **HELDEN** erhältst du nur, wenn du einen **KRIEGER** eintauschst. Der **HELD** ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen **CHAMPION** eingetauscht werden kann.

Wenn du den **HELDEN** ausspiest, erhältst du +2 und darfst dir eine beliebige Geldkarte nehmen, die in diesem Spiel verwendet wird. Dazu gehören auch Geldkarten, die zu den Königreichskarten gehören. Lege die Geldkarte ab.

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den **HELDEN** ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen **CHAMPION** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

4 KRIEGER ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Einen **KRIEGER** erhältst du nur, wenn du einen **SCHATZSUCHER** eintauschst. Der **KRIEGER** ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen **HELDEN** eingetauscht werden kann.

Wenn du den **KRIEGER** ausspiest, erhältst du +2 Karten. Für jeden **Reisenden**, den du (inkl. dieses **KRIEGER**s) zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast, müssen alle Mitspieler – beginnend bei deinem linken Nachbarn – die oberste Karte ihres Nachziehlstapels aufdecken und ablegen. Abgelegte Karten, die genau 2 oder 3 kosten, müssen entsorgt werden. Karten mit 4-Kosten müssen nicht entsorgt werden. Karten mit 2 oder 3 müssen entsorgt werden, wenn sie 2 oder 3 kosten. Alle aufgedeckten Karten, die nicht genau 2 oder 3 kosten, müssen abgelegt werden.

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den **KRIEGER** ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen **HELDEN** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

3 SCHATZSUCHER ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Einen **SCHATZSUCHER** erhältst du nur, wenn du einen **PAGEN** eintauschst. Der **SCHATZSUCHER** ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen **KRIEGER** eingetauscht werden kann.

Wenn du den **SCHATZSUCHER** ausspiest, erhältst du +1 Aktion sowie +1. Für jede Karte, die dein rechter Mitspieler in seinem letzten Zug gekauft oder genommen hat, nimmst du ein **SILBER** vom Vorrat und legst es ab.

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den **SCHATZSUCHER** ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen **KRIEGER** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Sanfte Einführung (+ Ereignisse):

Spähtrupp, Amulett, Duplikat, Ferne Lande, Gefolgsmann, Hafenstadt, Rattenfänger, Riese, Schatz, Verlies, Wildhüter

Prof-Einführung (+ Ereignisse):

Mission, Planung, Elster, Geisterwald, Karawanenwächter, Kleinbauer (+ Eintauch-Karten), Königliche Münzen, Sumpfhexe, Verlorene Stadt, Weinändler, Zerstörung, Transformation

Auf höchster Ebene (Abenteuer + Basisspiel):

Training, Ausrüstung, Geizhals, Kundschafter, Verlies, Verlorene Stadt, Markt, Miltz, Spion, Thronsaal, Werkstatt

Verzerrte Größen (Abenteuer + Basisspiel):

Freudenteuer, Überfall, Amulett, Duplikat, Kurier, Riese, Schatz, Butchkraut, Dieb, Gärten, Geldverleiher, Hexe

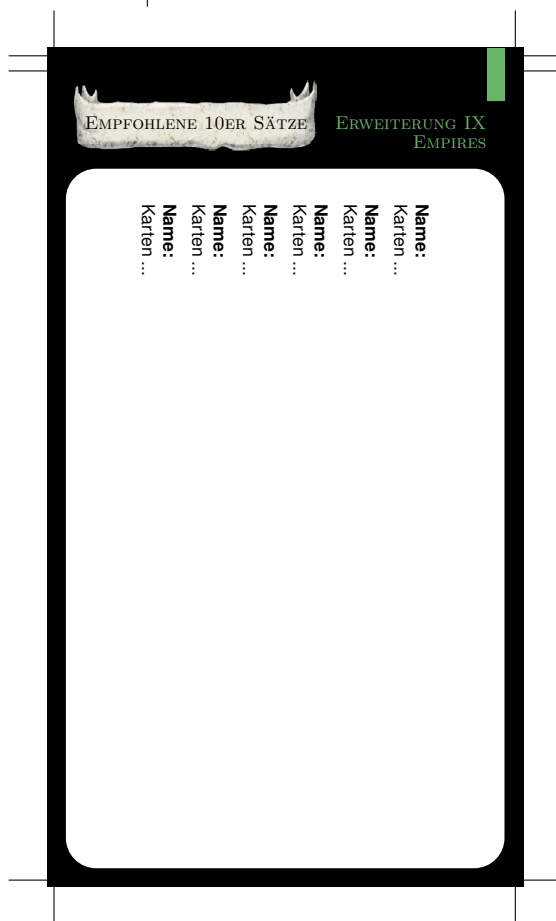
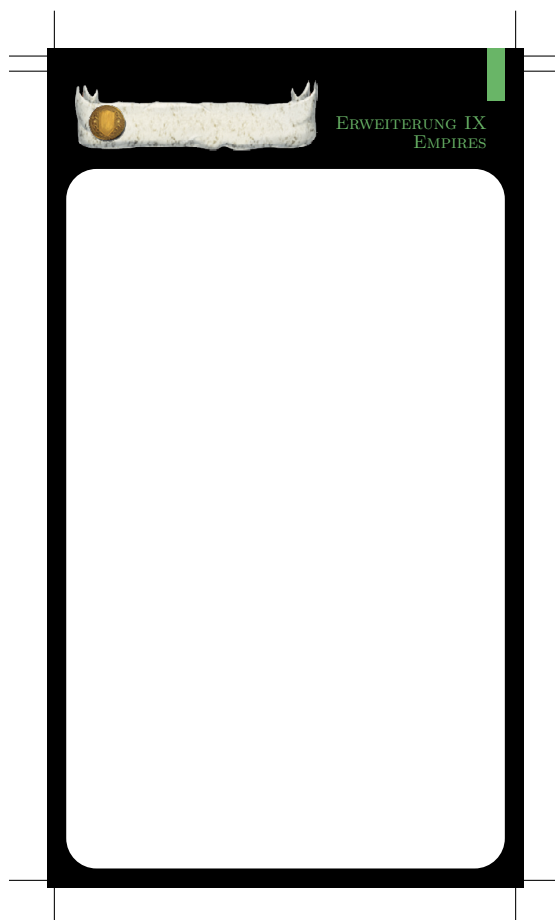
6 CHAMPION ERWEITERUNG VIII ABENTEUER

Einen **CHAMPION** erhältst du nur, wenn du einen **HELDEN** eintauschst. Er kann in keine andere Karte eingetauscht werden.

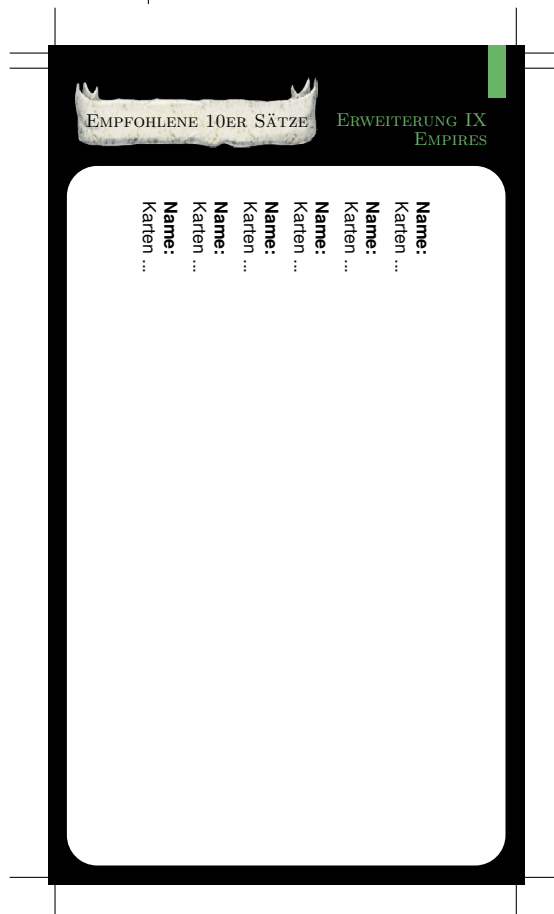
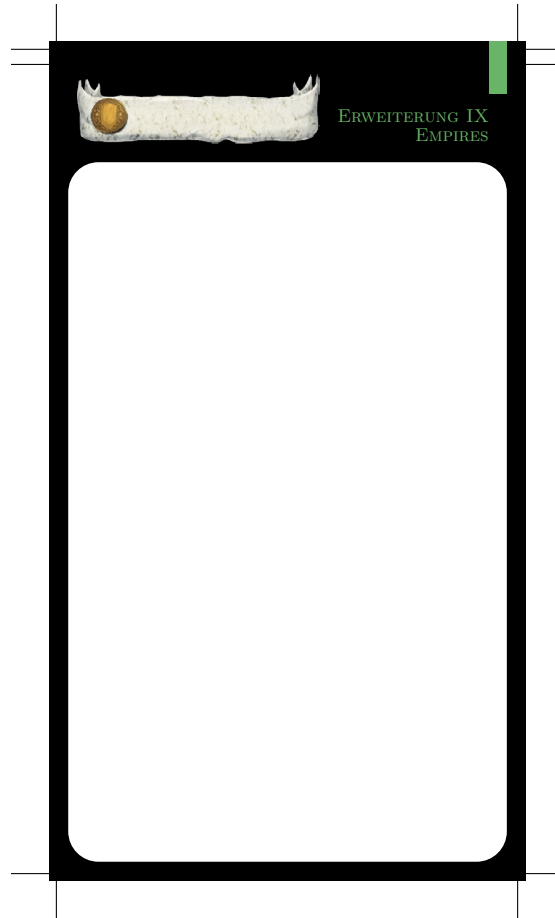
Wenn du den **CHAMPION** ausspiest, erhältst du +1 Aktion. Der **CHAMPION** ist eine Dauerkarte. Er bleibt bis zum Spielende im Spiel.

Immer wenn ein Mitspieler ab jetzt eine Angriffskarte ausspielt, bist du davon nicht betroffen (auch wenn du das möchtest). Für den Rest des Spiels erhältst du jedes Mal, wenn du eine Aktionskarte ausspiest, +1 Aktion. Die Anweisung über der Trennlinie wird nur beim Ausspielen des **CHAMPION** ausgeführt.

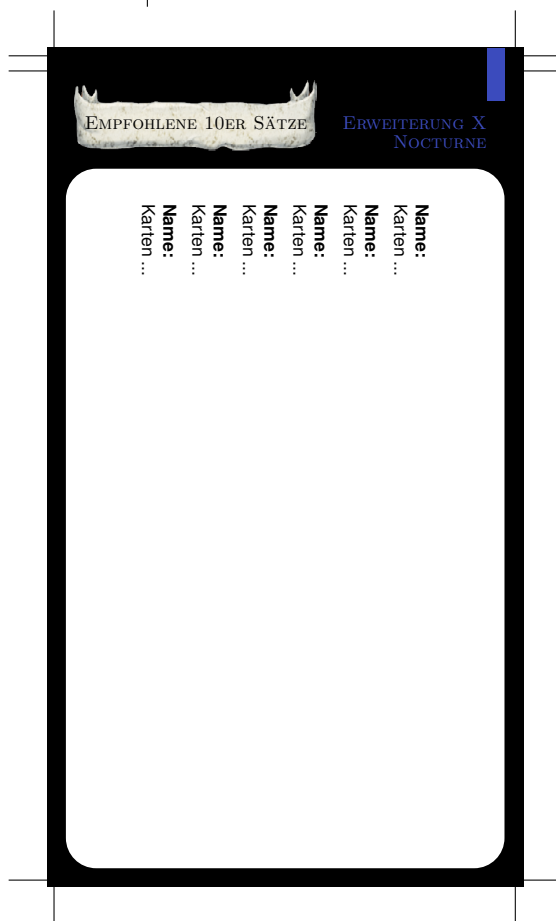
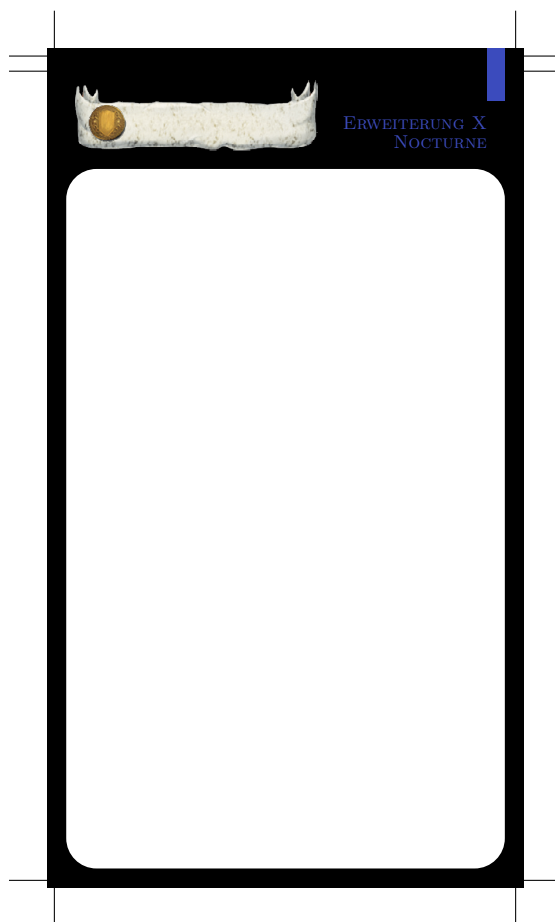
U Erweiterung IX - Empires



V Erweiterung IX - Empires (Rio Grande Games 2016)



W Erweiterung X - Nocturne



X 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 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 CARCASSONE

PROMOKARTE

Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte „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 Gilden 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

Siehe auch die Hinweise zur Karte Eisloch!

Wenn du die Sauna ausspielt, 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 ausspielt, eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Wenn du das gleiche Silber mehrmals spielt, 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 spielt.

Wenn du ein Silber ausspielt, 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 ausspielt, 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 ausspielt, 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 spielt.

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 ausspielt, 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 ausspielt, kannst du sie seitwärts oder diagonal drehen, und sie dann richtig herum drehen, sobald du sie ausspielt.

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 Nachziehsapel 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 Nachziehsapel 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

Y Template - Template

