

Dominion Kartentrenner

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|---|-----------|
| A | Anleitung und Grundausrüstung | 2 |
| B | Edition I - Das Basisspiel | 4 |
| C | Edition II - Das Basisspiel | 9 |
| D | Edition I - Die Intrige | 14 |
| E | Edition II - Die Intrige | 19 |
| F | Erweiterung I - Seaside | 24 |
| G | Erweiterung II - Die Alchemisten | 25 |
| H | Erweiterung III - Blütezeit | 26 |
| I | Erweiterung IV - Reiche Ernte | 27 |
| J | Erweiterung V - Hinterland | 28 |
| K | Erweiterung VI - Dark Ages | 29 |
| L | Erweiterung VII - Die Gilden | 30 |
| M | Erweiterung VIII - Abenteuer | 31 |
| N | Erweiterung IX - Empires | 32 |
| O | Erweiterung X - Nocturne | 33 |
| P | Promokarte | 34 |
| Q | Template - Template | 36 |

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 **nicht** 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.

Unterschiedskarten (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

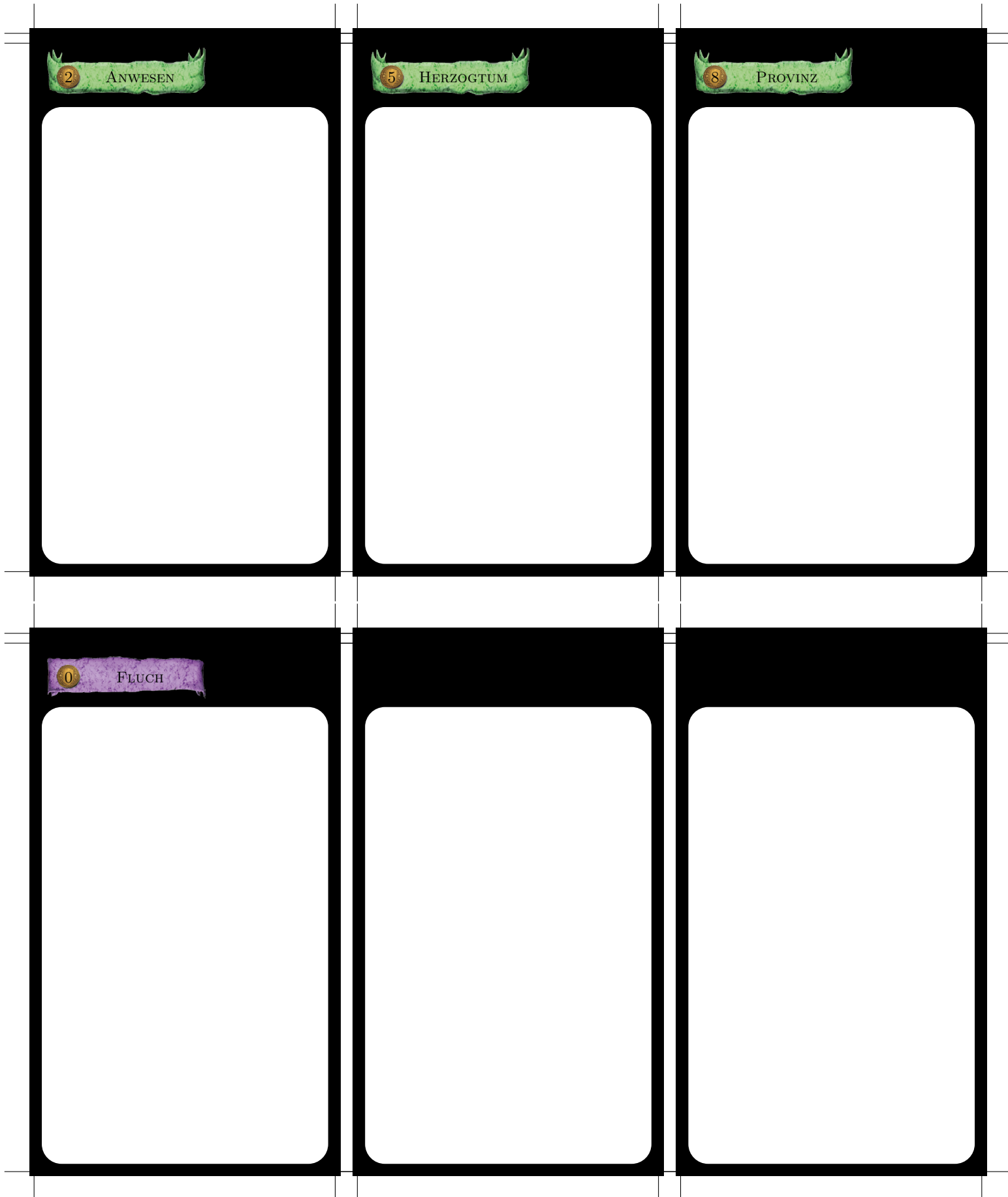
Spielende: Provinzstapel, Koloniestapel (Dominion – Blütezeit) oder 3 Stapel (1 - 4 Spieler) bzw. 4 Stapel (5 - 6 Spieler) aus dem Vorrat leer

PLATZHALTER

0 KUPFER

3 SILBER

6 GOLD



B Edition I - Das Basisspiel

BURGGRABEN

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Spielt ein anderer Spieler eine Angriffskarte (mit der Aufschrift **AKTION – ANGRIFF**), kannst du die Karte **BURGGRABEN** vorzeigen, falls du sie in diesem Moment auf der Hand hast. In diesem Fall bist du von der Auswirkung des Angriffs nicht betroffen, d.h. du musst mit 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 wurden, die weiteren Anweisungen seiner Aktionskarte ausführen. Der **BURGGRABEN** darf auch in der eigenen Aktionsphase gespielt werden – dann ziehst du 2 Karten nach.

KELLER

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Der ausgespielte **KELLER** selber 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.

DORF

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

WERKSTATT

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

HOLZFÄLLER

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

SCHMIEDE

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

4 UMBAU

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

4 MILIZ

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

5 MARKT

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

5 MINE

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte „Du **darfst** eine beliebige Geldkarte aus der Hand entsorgen. Nimm eine Geldkarte vom Vorrat auf die Hand, die bis zu 3 mehr kostet.“ heißen.
 Normalerweise entsorgst du ein Kupfer und nimmst dir dafür ein Silber, oder du entsorgst ein Silber und nimmst dir ein Gold. Du kannst dir aber auch eine gleichwertige oder billigere Karte nehmen. Die neue Karte nimmst du sofort auf die Hand und darfst sie noch während deines Zuges einsetzen. Wer keine Geldkarte zum Entsorgen hat, erhält keine neue Karte.

6 ABENTEUERER

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

5 BIBLIOTHEK

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

4 BÜROKRAT

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

4 DIEB

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

4 FESTMAHL

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Die nimmst dir eine beliebige Karte aus dem Vorrat, die höchstens 5 kostet und legst sie sofort auf deinen Ablagesapel. Du darfst den Betrag weder durch weitere Geldkarten, Münzen oder zusätzliches Geld von anderen Aktionskarten erhöhen. Spielst du das **FESTMAHL**, direkt nach dem **THRONSAAL**, erhältst du 2 Karten, obwohl du das **FESTMAHL** nur einmal entsorgen kannst.

4 GÄRTEN

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

4 GELDVERLEIHER

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

5 HEXE

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

5 JAHRMARKT

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

3 KANZLER

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

2 KAPELLE

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

5 LABORATORIUM

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

5 RATSVERSAMMLUNG

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

5 SPION

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

4 THRONSAAL

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

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

Erlaubt die doppelte 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, bleib 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 verbleibenden Anzahlen an Aktionen mitzuzählen. Du darfst keine weitere Aktion ausspielen, bevor der **THRONSAAL** komplett abgearbeitet 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, Mark, 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 Edition II - Das Basisspiel

2 BURGGRABen

EDITION II
DAS BASISSPIEL

Spielt ein anderer Spieler eine Angriffs-karte (mit der Aufschrift AKTION – ANGRIF-F), kannst du die Karte **BURGGRABen** vorzeigen, falls du sie in diesem Moment auf der Hand hast. In diesem Fall bist du von der Auswirkung des Angriffs nicht betroffen, d.h. du musst mit der **HEXE** keine Fluchkarte nehmen usw. Haben mehrer 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 wurden, die weiteren Anweisungen seiner Aktionskarte ausführen. Der **BURGGRABen** darf auch in der eigenen Aktionsphase gespielt werden – dann ziehst du 2 Karten nach.

2 KAPELLE

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

2 KELLER

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

3 DORF

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

3 HÄNDLERIN

EDITION II
DAS BASISSPIEL

Die ziehst 1 Karte und erhältst + 1 Aktion. Wenn du in diesen 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 mehrer **HÄNDLERINNEN** ausgespielt, erhältst du pro **HÄNDLERIN** + 1.

3 VASALL

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

3 VORBOTIN

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

3 WERKSTATT

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

4 BÜROKRAT

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

4 GELDVERLEIHER

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

4 MILIZ

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

4 SCHMIEDE

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

4 THRONSAAL

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

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 zusätzliche Aktion (+1 Aktion) zur Verfügung haben – sie ist sozusagen „kostenlos“. Legst du zwei THRONSAAL-Karten aus, darfst du zuerst eine Aktion doppelte ausführen und dann eine andere Aktion ebenfalls doppelte ausführen. Du darfst aber nicht ein und dieselbe Aktion vier mal ausführen.

Erlaubt die doppelte 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, bliebt 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 verbleibenden Anzahlen an Aktionen mitzuzählen. Du darfst keine weitere Aktion ausspielen, bevor der THRONSAAL komplett abgearbeitet ist.

4 UMBAU

EDITION II
DAS BASISSPIEL

Der ausgespielte UMBAU selber darf nicht entsorgt werden, da er sich nicht mehr in der 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 WILDDIEBIN

EDITION II
DAS BASISSPIEL

Du ziehst 1 Karte, erhältst +1 Aktion und +4. Dann schaust du, wie viele Vorratsstapel (Fluch-, Geld-, Punkte- und Aktionskarten) bereits leer sind. Ist kein Stapel leer, musst du keine Handkarten ablegen. Ist ein Stapel leer, legst du 1 Handkarte ab usw. Wenn du nicht so viele Karten auf der Hand hast, wie Vorratsstapel leer sind, legst du so viele Karten ab, wie du kannst.

5 BANDITIN

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

5 BIBLIOTHEK

EDITION II
DAS BASISSPIEL

Aktionskarten darfst du zur Seite legen, sobald du sie ziehst, musst dies aber nicht tun. Hast du bereits 7 oder mehr Karten auf der Hand, wenn du die BIBLIOTHEK ausspielt, ziehst du keine Karte nach. Wenn dein Nachziehsstapel 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.

5 HEXE

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

5 JAHRMARKT

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

5 LABORATORIUM

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

5 MARKT

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

5 MINE

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

5 RATSVERSAMMLUNG

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

5 TORWÄCHTERIN

EDITION II
DAS BASISSPIEL

Du ziehst 1 Karte und erhältst + 1 Aktion. Dann ziehst 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 anderen zurück auf den Nachziehstapel legen, oder eine ablegen und die anderen zurücklegen.

6 TÖPFEREI

EDITION II
DAS BASISSPIEL

Nimm eine Karte vom Vorrat, die zu diesem Zeitpunkt maximal 6 kostet. Du darfst kein zusätzliches 6 einsetzen, um dir eine teurere Karte zu nehmen. Außer 6 darf die Karte keine zusätzlichen Kosten enthalten.

Du darfst dir zum Beispiel keine Karte mit 6 (aus Alchemie) oder 6 (aus Empires) in den Kosten nehmen. Die genommene Karte nimmst du direkt auf die Hand. Anschließend legst du eine beliebige Handkarte (das kann die gerade genommene oder eine andere sein) oben auf den Nachziehstapel.

4 GÄRTEN

EDITION II
DAS BASISSPIEL

Diese Karte ist die einzige Punktekarte unter den Königreichskarten. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung des Spiels erhält der Spieler, der die Karte in seinem Kartensatz (Nachziehstapel, Handkarten und Abgestapelte) 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.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

EDITION II
DAS BASISSPIEL

Erstes Spiel:
Burggraben, Dorf, Händlerin, Keller, Markt, Milz, Mine, Schmiede, Umbau, Werkstatt

Verzerrte Größen:
Bandit, Bürokrat, Gärtner, Hexe, Jahrmart, Kapelle, Thronsaal, Töpferei, Torwächterin, Werkstatt

Schleichweg:
Bürokrat, Dorf, Geldverleiher, Laboratorium, Jahrmart, Ratsversammlung, Töpferei, Torwächterin, Vasall, Vorboin

Kunststück:
Bibliothek, Gärten, Jahrmart, Keller, Milz, Ratsversammlung, Schmiede, Thronsaal, Vorboin, Wilddiebin

Verbesserungen:
Burggraben, Geldverleiher, Händlerin, Hexe, Keller, Markt, Mine, Töpferei, Umbau, Wilddiebin

Silber & Gold:
Bandit, Bürokrat, Geldverleiher, Händlerin, Kapelle, Laboratorium, Mine, Thronsaal, Vasall, Vorboin

D Edition I - Die Intrige



ADELIGE

EDITION I
DIE INTRIGE

Diese Karte ist **zugleich** eine Aktions- und eine Punktekarte. Wenn du sie ausspielst, 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.



ANBAU

EDITION I
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.



ARMENVIERTEL

EDITION I
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.



BARON

EDITION I
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.



BERGWERK

EDITION I
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 ausspielst oder in die anderen Phasen übergehst. Wenn du das Bergwerk auf einen Thronsaal spielt, kannst du die Karte für einmal entsorgen (d. h., du erhältst insgesamt +2 Karten, +4 Aktionen aber nur +2 Geld).



BRÜCKE

EDITION I
DIE INTRIGE

Die Kosten sind für alle Belange um 1 Geld reduziert. Wenn du z. B. ein Bergwerk ausspielst, 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 Ablagesstapel) 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 ausspielst, 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 I
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 EISENHÜTTE

EDITION I
DIE INTRIGE

Du nimmst dir eine Karte vom Vorrat und legst sie auf deinen Abgestapel. 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).

2 GEHEIMKAMMER

EDITION I
DIE INTRIGE

Wenn du die Geheimkammer in deinem Zug ausspielt, legst du zuerst eine beliebige Anzahl Handkarten ab. Du erhältst dann +1 virtuelles Geld für jede abgelegte Karte. Du darfst auch 0 Karten ablegen. Die andere Anweisung auf der Karte tritt nur in Kraft, wenn du sie als Reaktion auf einen Angriff aus deiner Hand aufdeckst. Wenn du das machst, ziehst du zuerst 2 Karten nach und legst dann 2 Karten aus deiner Hand auf den Nachziehstapel. Du kannst 2 beliebige deiner Handkarten auf den Nachziehstapel legen, nicht notwendigerweise die gerade gezogenen. Du kannst auch die Geheimkammer selbst auf den Nachziehstapel legen. Du kannst die Geheimkammer immer aufdecken, wenn ein anderer Spieler einen Angriff ausspielt, auch wenn dich der Angriff nicht betrifft. Du kannst auch mehrere Reaktionskarten bei einem Angriff aufdecken. Du kannst z. B. zuerst die Geheimkammer aufdecken und abdecken und danach den Angriff mit dem Burggraben abwehren. Die Geheimkammer selbst wehrt einen Angriff nicht ab.

3 GROSSE HALLE

EDITION I
DIE INTRIGE

Diese Karte ist **zugleich** eine Aktions- und eine Punktekarte. Wenn du sie ausspielt, ziehst du sofort eine Karte nach und darfst dann eine weitere Aktionskarte ausspielen. Bei Spielende ist die Karte 1 Punkt wert, wie ein Anwesen. Im Spiel zu 3. und zu 4. werden 12 Karten verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten verwendet.

5 HANDELSPOSTEN

EDITION I
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 I
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 I
DIE INTRIGE

Diese Karte ist zugleich eine Geld- und eine Punktekarte. 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.

5 HERZOG

EDITION I
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 KERKERMEISTER

EDITION I
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 abzulegen, 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.

4 KUPFERSCHMIED

EDITION I
DIE INTRIGE

Diese Karte verändert, wieviel Geld ein Kupfer einbringt. Der Effekt ins kumulativ, wenn du den Kupferschmied auf einen Thronsaal spielst, bringt jedes Kupfer 3 Geld.

5 LAKAI

EDITION I
DIE INTRIGE

Zunächst entscheidest du dich für eine der beiden Anweisungen. Entweder erfüllst 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. Wehrt 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 Geheinkammer 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 I
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.

5 SABOTEUR

EDITION I
DIE INTRIGE

Jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler links vom Angreifer, muss solange Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken, bis er eine Karte aufdeckt, die 3 Geld oder mehr kostet. Wenn der Nachziehstapel leer ist, mischt er die bereits aufgedeckten Karten nicht mit ein. Wenn er eine Karte aufdeckt, die 3 Geld oder mehr kostet, muss er diese entsorgen und darf sich dann eine Karte aus dem Vorrat nehmen, die 2 Geld weniger kostet oder billiger ist. Die übrigen aufgedeckten Karten legt er ab. Findet er keine Karte, die 3 Geld oder mehr kostet, legt er seine aufgedeckten Karten ab und nichts weiter passiert.

4 SPÄHER

EDITION I
DIE INTRIGE

Wenn der Nachziehstapel leer ist und du deinen Nachziehstapel mischt, werden die bereits aufgedeckten Karten nicht mit eingemischt. Du musst alle Punktearten auf die Hand nehmen. Kombinierte Aktions-/Punktearten sind auch Punktearten. Fluchkarten sind keine Punktearten. Du musst die Reihenfolge, in der du die Karten auf den Nachziehstapel legst nicht zeigen.

5 TRIBUT

EDITION I
DIE INTRIGE

Wenn sein Nachziehstapel leer ist, mischt der Spieler links von dir die bereits aufgedeckte Karte nicht mit ein. Dann legt er die Karten ab. Hat er weniger als 2 Karten in Nachzieh- und Ablagestapel, deckt er nur so viele auf, wie er hat. Du erhältst Boni für die Kartentypen und nur für unterschiedliche Karten. Wenn der Spieler z. B. ein Kupfer und einen Harem aufdeckt, bekommst du +4 Geld und +2 Karten. Wenn er 2 Silber aufdeckt bekommst du +2 Geld.

3 TRICKSER

EDITION I
DIE INTRIGE

Jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler links vom Angreifer, muss die oberste Karte von seinem Nachziehstapel 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 Nachziehstapel aufdecken und entsorgen und erhält auch keine Karte.

4 VERSCHWÖRER

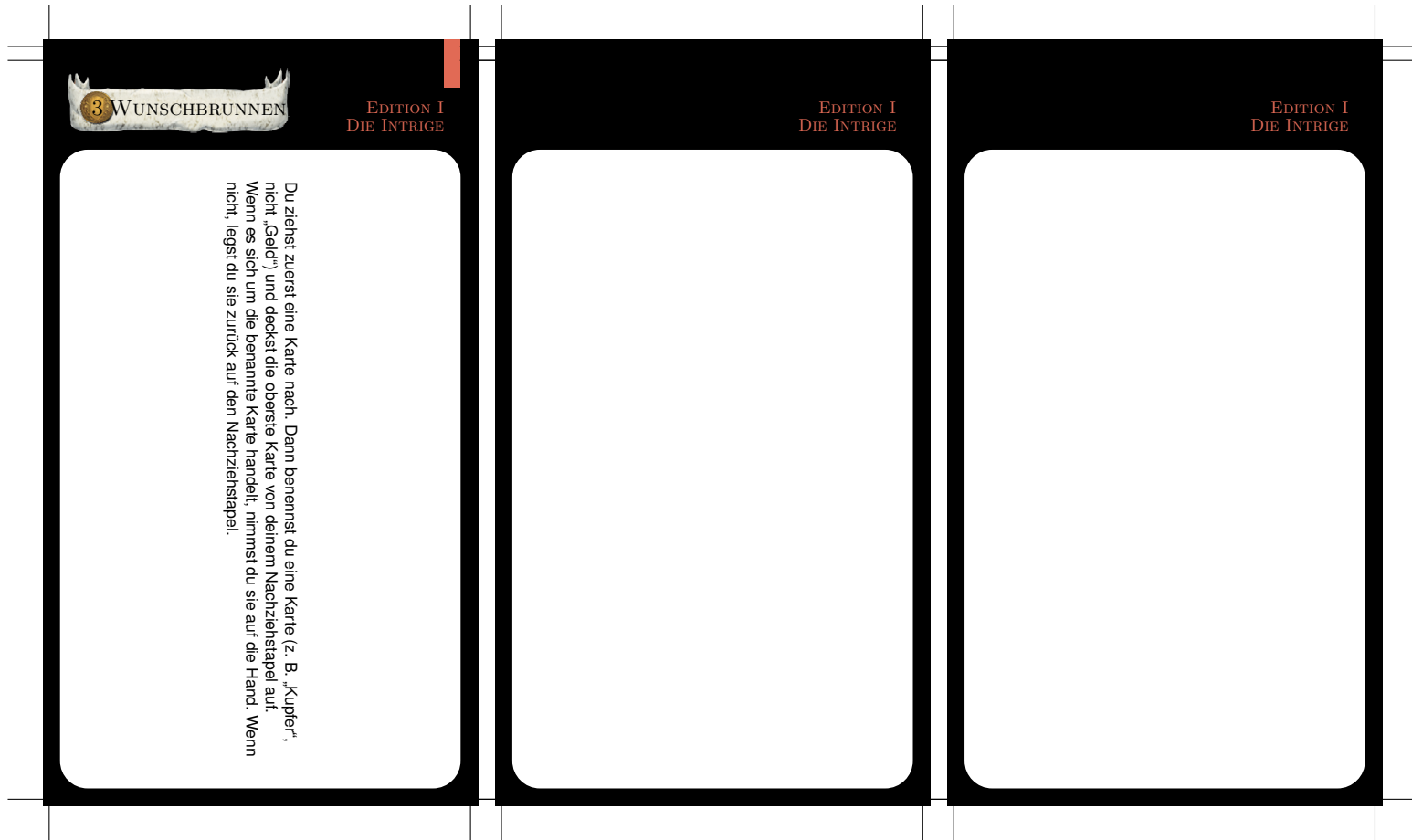
EDITION I
DIE INTRIGE

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 I
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.



E Edition II - Die Intrige



EDITION II
DIE INTRIGE

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



EDITION II
DIE INTRIGE

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



EDITION II
DIE INTRIGE

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



EDITION II
DIE INTRIGE

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



EDITION II
DIE INTRIGE

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



EDITION II
DIE INTRIGE

Du ziehst immer eine Karte nach und erhältst 2 zusätzliche Aktionen. Dann **musst** du entscheiden, ob du das Bergwerk entsorgst, bevor du weitere Aktionen ausspiest oder in die anderen Phasen übergehst. Wenn du das Bergwerk auf einen Thronsaal 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 Punkt Karte. Du kannst sie in der Kaufphase spielen, genau wie ein Silber. Bei Spielende ist der Harem 2 Punkte wert. Im Spiel zu 3, und zu 4, werden 12 Karten verwendet, im Spiel zu 2, werden 8 Karten verwendet.

2 HERUMTREIBERIN

EDITION II
DIE INTRIGE

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

5 HERZOG

EDITION II
DIE INTRIGE

Diese Karte hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei Spielende ist der Herzog 1 Punkt pro 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 Nachziehlstapels 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 Nachziehlstapel.

3 TRICKSER

EDITION II
DIE INTRIGE

Jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler links vom Angreifer, muss die oberste Karte von seinem Nachziehlstapel 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 Nachziehlstapel 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

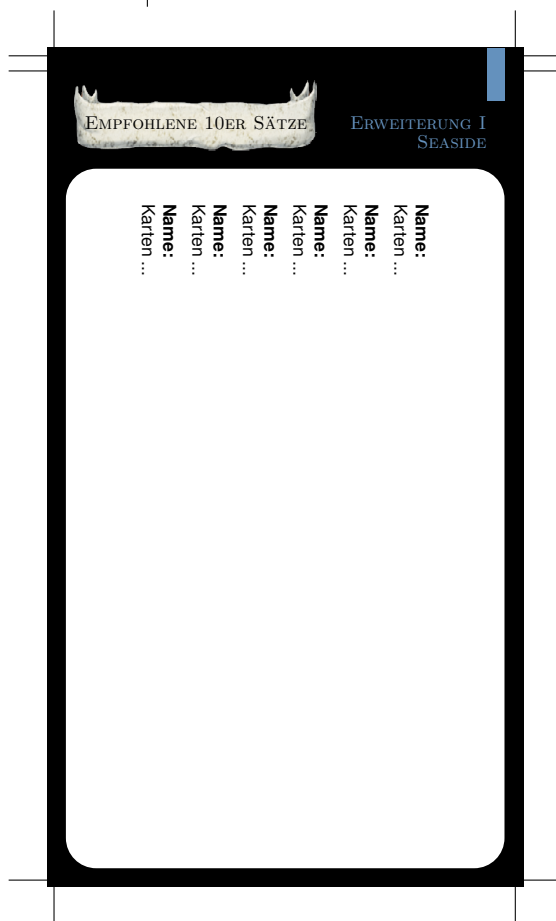
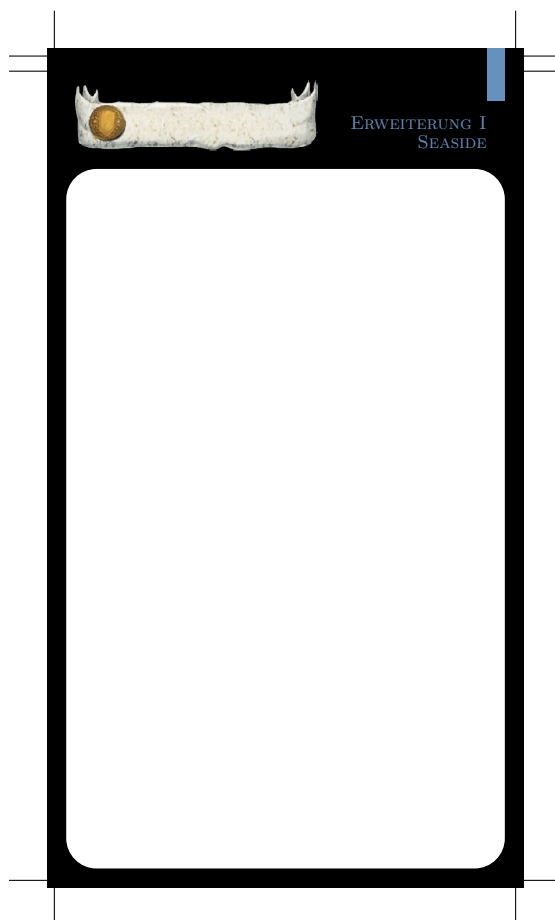
Du ziehst zuerst eine Karte nach. Dann benennst du eine Karte (z. B. „Kupfer“, nicht „Geld“) und deckst die oberste Karte von deinem Nachziehstapel auf. Wenn es sich um die benannte Karte handelt, nimmst du sie auf die Hand. Wenn nicht, legst du sie zurück auf den Nachziehstapel.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

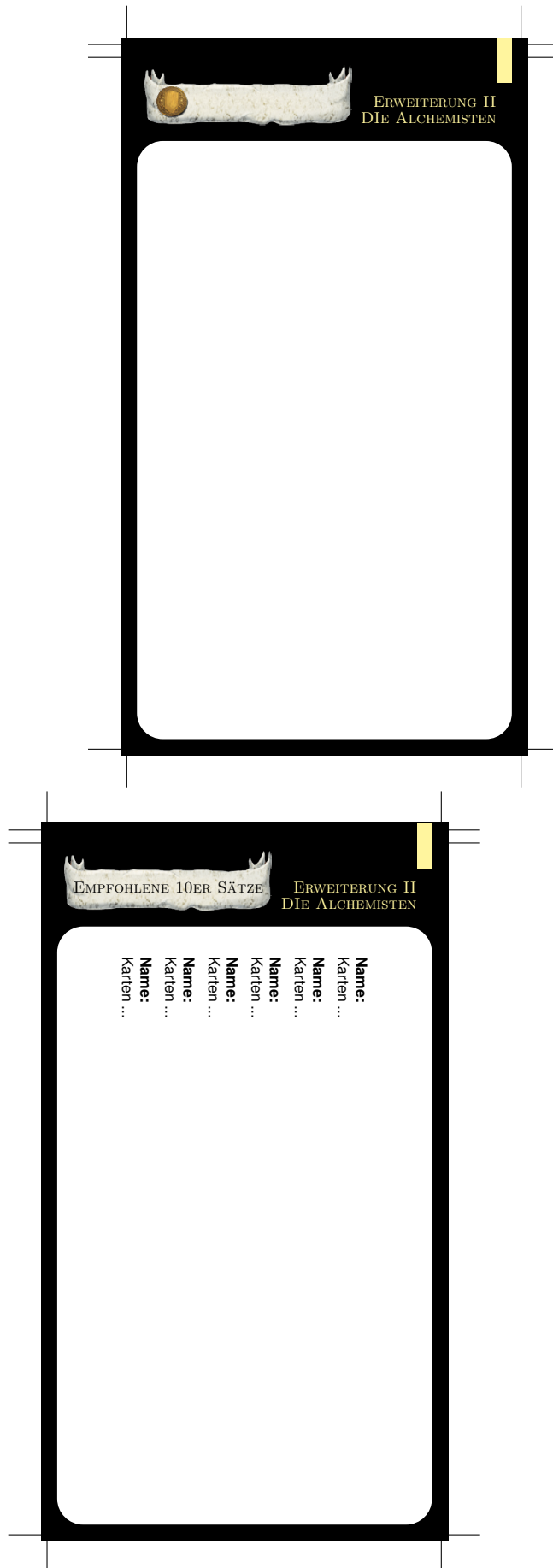
EDITION II
DIE INTRIGE

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

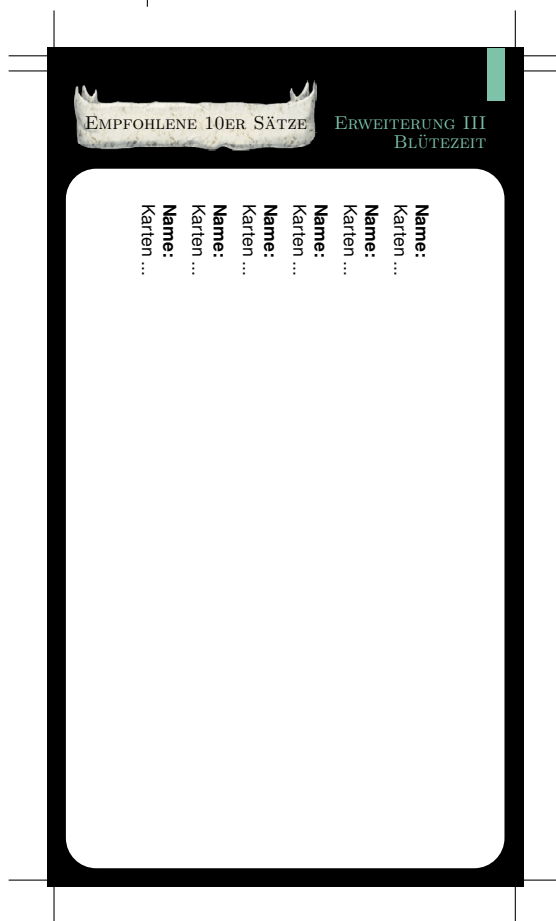
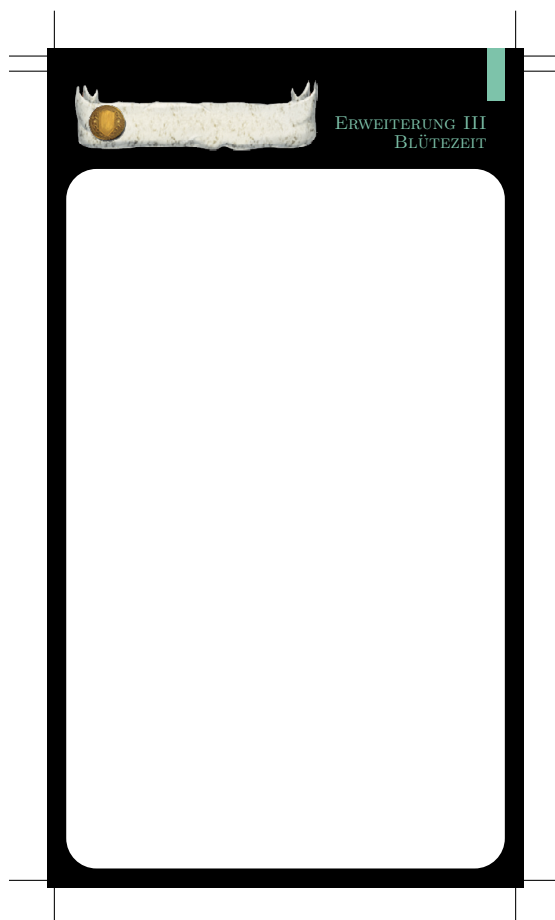
F Erweiterung I - Seaside



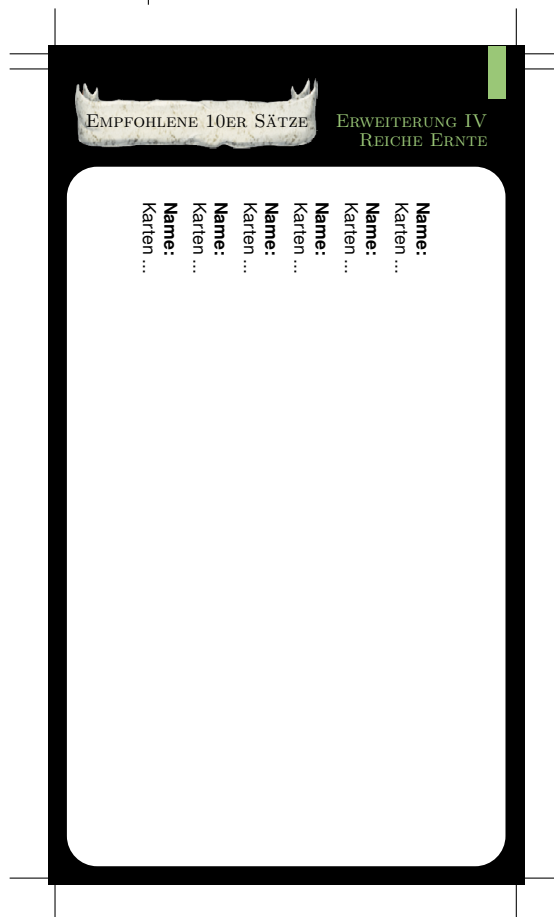
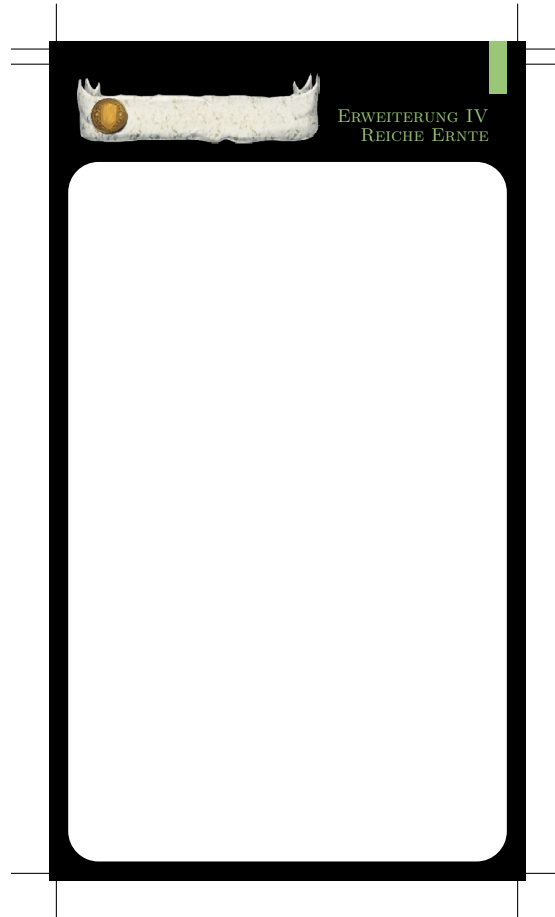
G Erweiterung II - Die Alchemisten



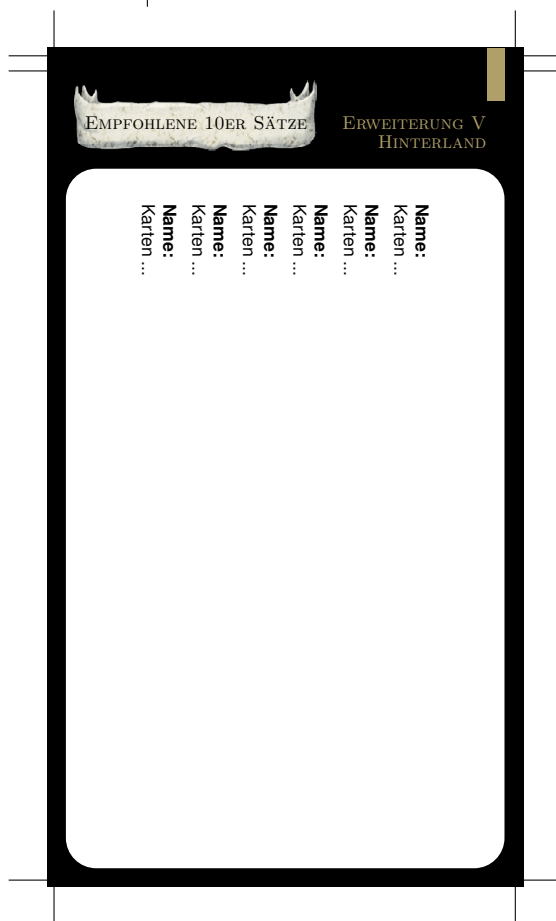
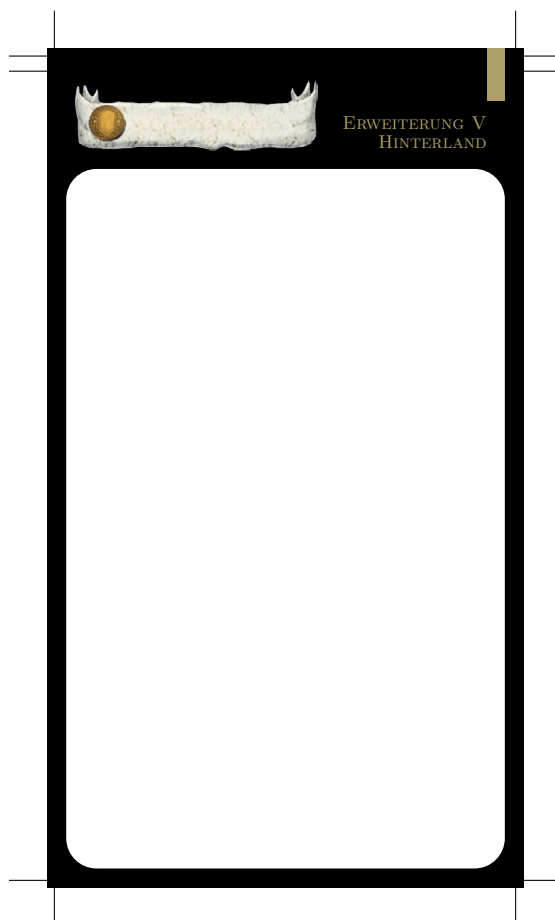
H Erweiterung III - Blütezeit



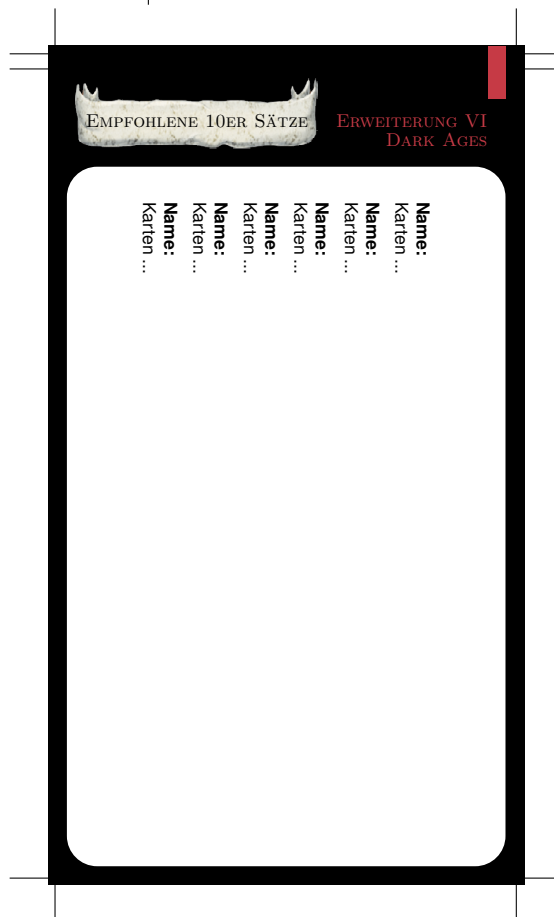
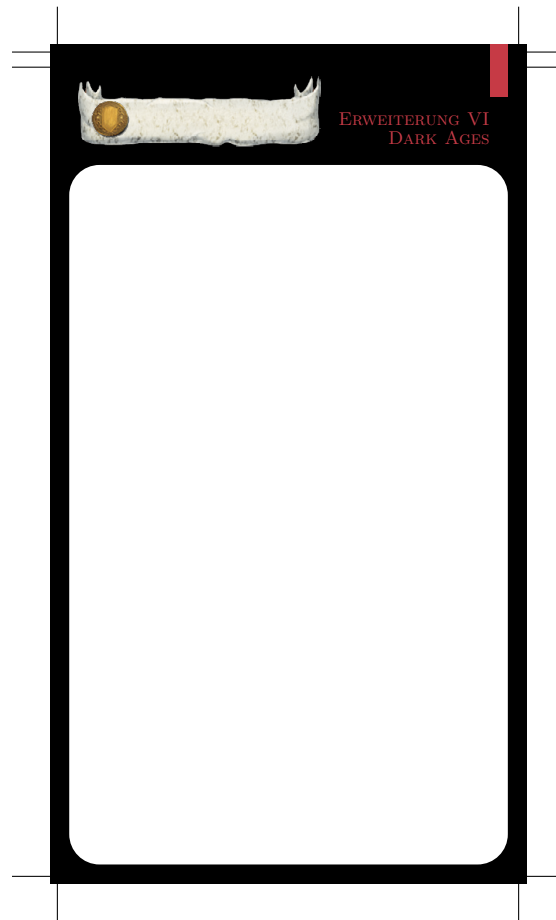
I Erweiterung IV - Reiche Ernte



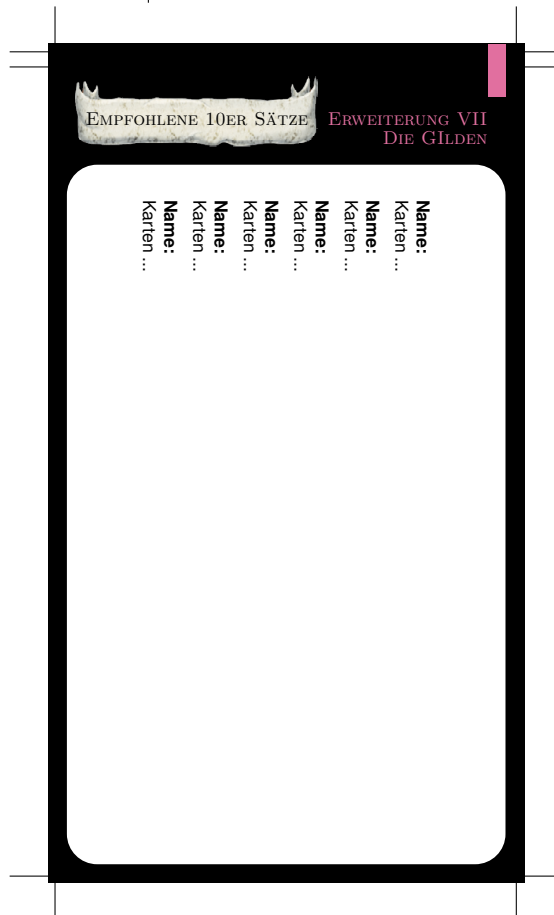
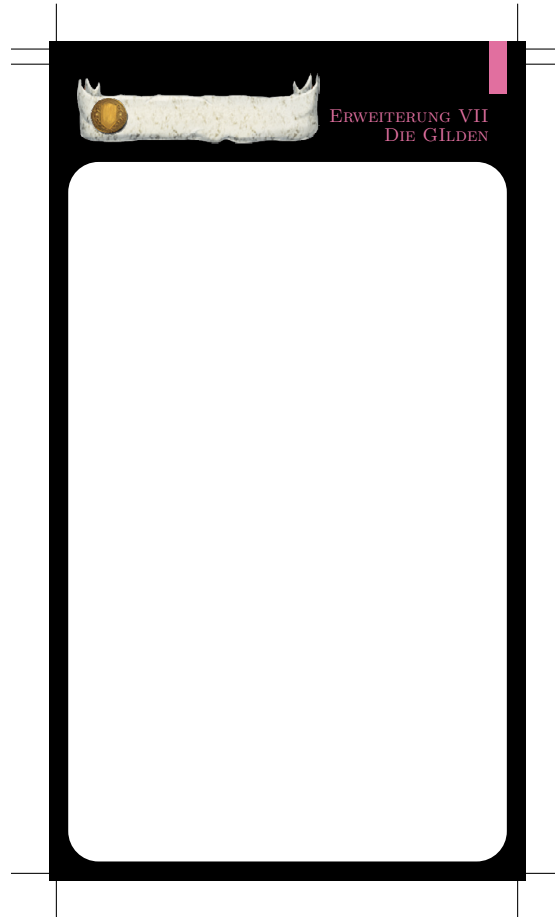
J Erweiterung V - Hinterland



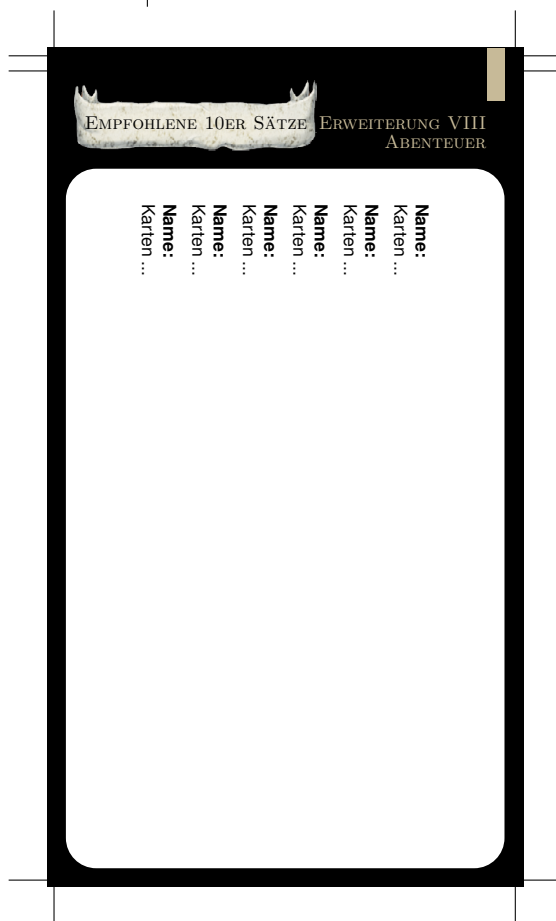
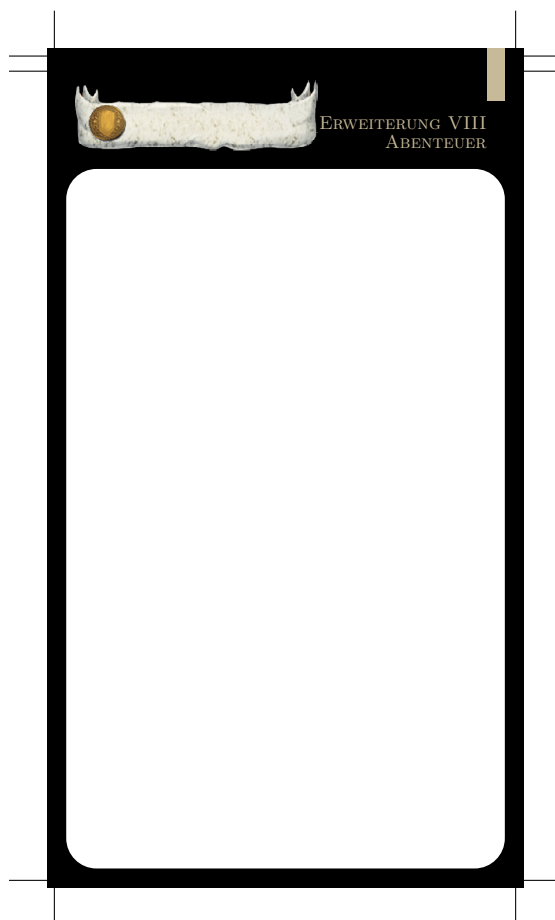
K Erweiterung VI - Dark Ages



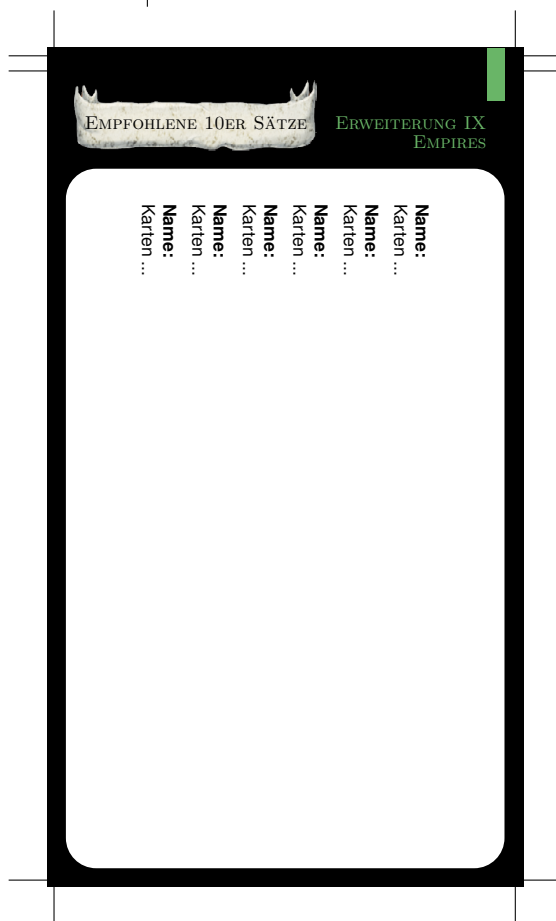
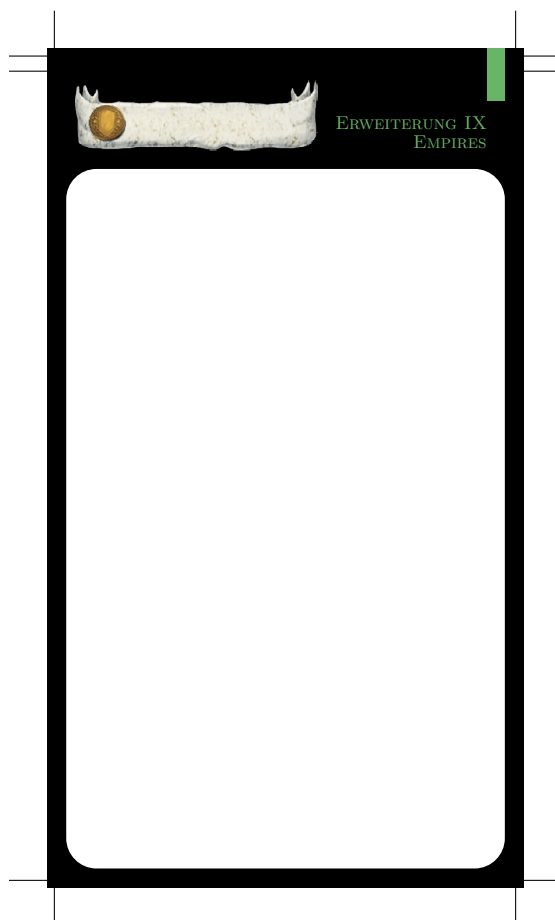
L Erweiterung VII - Die Gilden



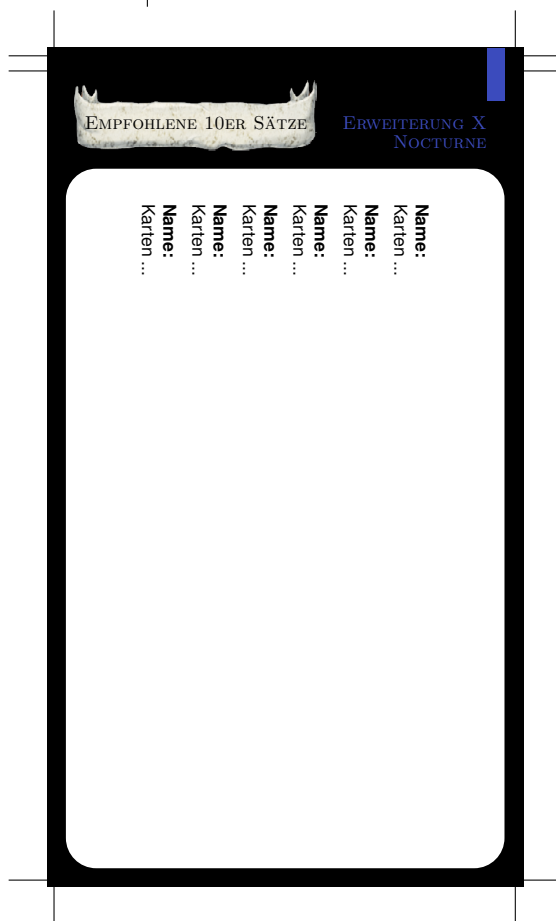
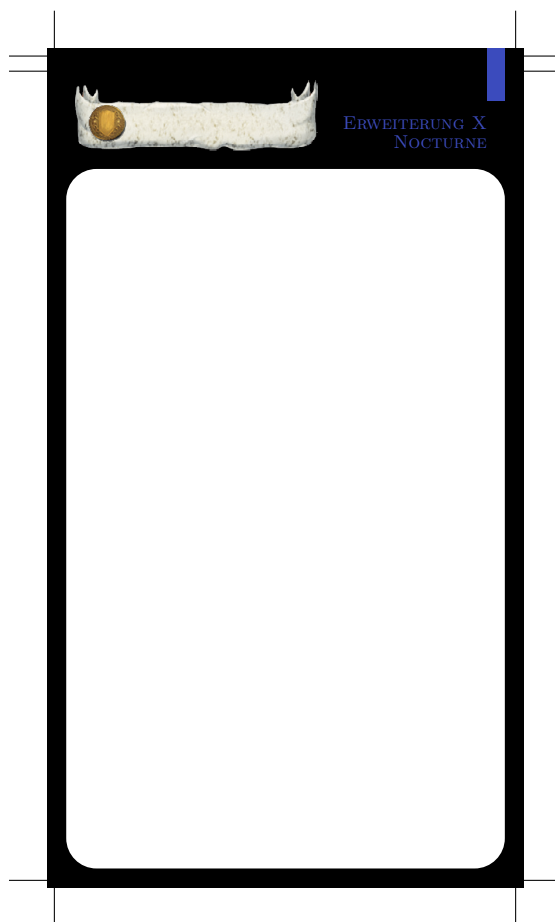
M Erweiterung VIII - Abenteuer



N Erweiterung IX - Empires



O Erweiterung X - Nocturne



P Promokarte

| | | |
|--|---|---|
| <div><div>4</div><div>GESANDTER</div><div>PROMOKARTE</div></div> <div><p>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.</p></div> | <div><div>3</div><div>SCHWARZMARKT</div><div>PROMOKARTE</div></div> <div><p>Vor dem Spiel mit der Aktionskarte Schwarzmarkt muss der dazugehörige Schwarzmarkt-Stapel zusammengestellt werden. Die Spieler einigen sich welche Karten verwendet werden sollen.</p><p>Für die Zusammenstellung ist Folgendes zu beachten:</p><ul style="list-style-type: none">• 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.<p>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).</p><p>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.</p><p>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.</p></div> | <div><div>5</div><div>GELDVERSTECK</div><div>PROMOKARTE</div></div> <div><p>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:</p><ol style="list-style-type: none">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.</div> |
| <div><div>4</div><div>CARCASSONNE</div><div>PROMOKARTE</div></div> <div><p>Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte „Wenn du zu Beginn deiner Aufräumphase nicht mehr als eine weitere Aktionskarte im Spiel hast...“ statt „Wenn du zu Beginn deiner Aufräumphase nur noch eine weitere Aktionskarte im Spiel hast...“ heißen.</p><p>Zuerst ziehst du immer eine Karte nach und erhältst +2 Aktionen. Wenn du zu Beginn deiner Aufräumphase die Karte Carcassonne und nicht mehr als eine weitere Aktionskarte im Spiel hast, darfst du dich entscheiden, Carcassonne oben auf deinen Nachziehstapel zu legen oder wie üblich auf den Ablagestapel zu legen. Hast du die Karte Carcassonne genau zweimal im Spiel und ansonsten keine weitere Aktionskarte im Spiel, darfst du eine oder beide Karten Carcassonne auf deinen Nachziehstapel legen.</p></div> | <div><div>5</div><div>GOUVERNEUR</div><div>PROMOKARTE</div></div> <div><p>Zuerst erhältst du +1 Aktion. Dann wählst du eine der folgenden Optionen:</p><ol style="list-style-type: none">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.<p>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.</p></div> | <div><div>8</div><div>PRINZ</div><div>PROMOKARTE</div></div> <div><p>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.</p><p>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.</p><p>Zu Beginn eines Zuges musst du die zur Seite gelegte Aktionskarte spielen. Sie verbraucht dabei nicht deine freie Aktion. Sobald du die Aktionskarte abgelenk hast, 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.</p><p>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.</p></div> |

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 ausspiest, ziehst du zuerst eine Karte und bekommst +1 Aktion. Du kannst dann sofort ein Eisloch aus deiner Hand ausspielen. Das verbraucht keine deiner Aktionen, einschließlich der Aktion, die die Sauna gewährt. Du darfst ein Eisloch auf diese Weise nur direkt nach dem Ausspielen der Sauna spielen, nicht, wenn du zwischendurch eine andere Aktionskarte ausgespielt hast, selbst wenn du eine Sauna im Spiel hast. Solange die Sauna im Spiel ist, darfst du jedes Mal, wenn du ein Silber ausspiest, eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Wenn du das gleiche Silber mehrmals spielst, wie z.B. mit dem Fälschspiel (Dominion - Dark Ages) oder der Krone (Dominion - Empires), darfst du jedes Mal eine Karte entsorgen, wenn du das Silber spielst. Wenn du ein Silber ausspiest, kannst du dir jedes Mal überlegen, ob du eine Karte entsorgen möchtest, du musst diese Entscheidung nicht einmal für den gesamten Zug treffen. Wenn du mehrere Saunen im Spiel hast und ein Silber ausspiest, kannst du für jede Sauna, die du im Spiel hast, eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Du kannst dich jedes Mal immer noch dazu entscheiden, keine Karte zu entsorgen. Wenn die Sauna das Spiel verlässt, weil sie zum Beispiel mit der Prozession (Dominion - Dark Ages) entsorgt wurde, kann ihr Effekt nicht mehr genutzt werden.

5

EISLOCH

PROMOKARTE

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

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

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

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

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

EREIGNISSE

PROMOKARTE

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

Wenn du die Aktionskarte bewegst, nachdem du sie genommen, aber bevor du sie zur Seite gelegt hast (z.B. indem du sie mit dem Wachstum (Dominion - Billerzeit) auf den Nachziehstapel 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 Nachziehstapel 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.“

Q Template - Template

