

Dominion Kartentrenner

Inhaltsverzeichnis

A	Anleitung und Grundausrüstung	2
B	Edition I - Das Basisspiel	4
C	Anleitung und Grundausrüstung	9
D	Edition II - Das Basisspiel	11
E	Edition II - Die Intrige	16
F	Erweiterung I - Seaside	17
G	Erweiterung II - Die Alchemisten	18
H	Erweiterung III - Blütezeit	19
I	Erweiterung IV - Reiche Ernte	20
J	Erweiterung V - Hinterland	21
K	Erweiterung VI - Dark Ages	22
L	Erweiterung VII - Die Gilden	23
M	Erweiterung VIII - Abenteuer	24
N	Erweiterung IX - Empires	25
O	Erweiterung X - Nocturne	26
P	Promokarte	27
Q	Template - Template	29

A Anleitung und Grundausrüstung

ANLEITUNG (1)

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

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

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

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

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

Eigener Ablagestapel: - Darf weder durchgezählt noch durchgesehen werden.

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

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

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

Müllstapel: - Darf jederzeit durchgezählt und durchgesehen werden.

ANLEITUNG (2)

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

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

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

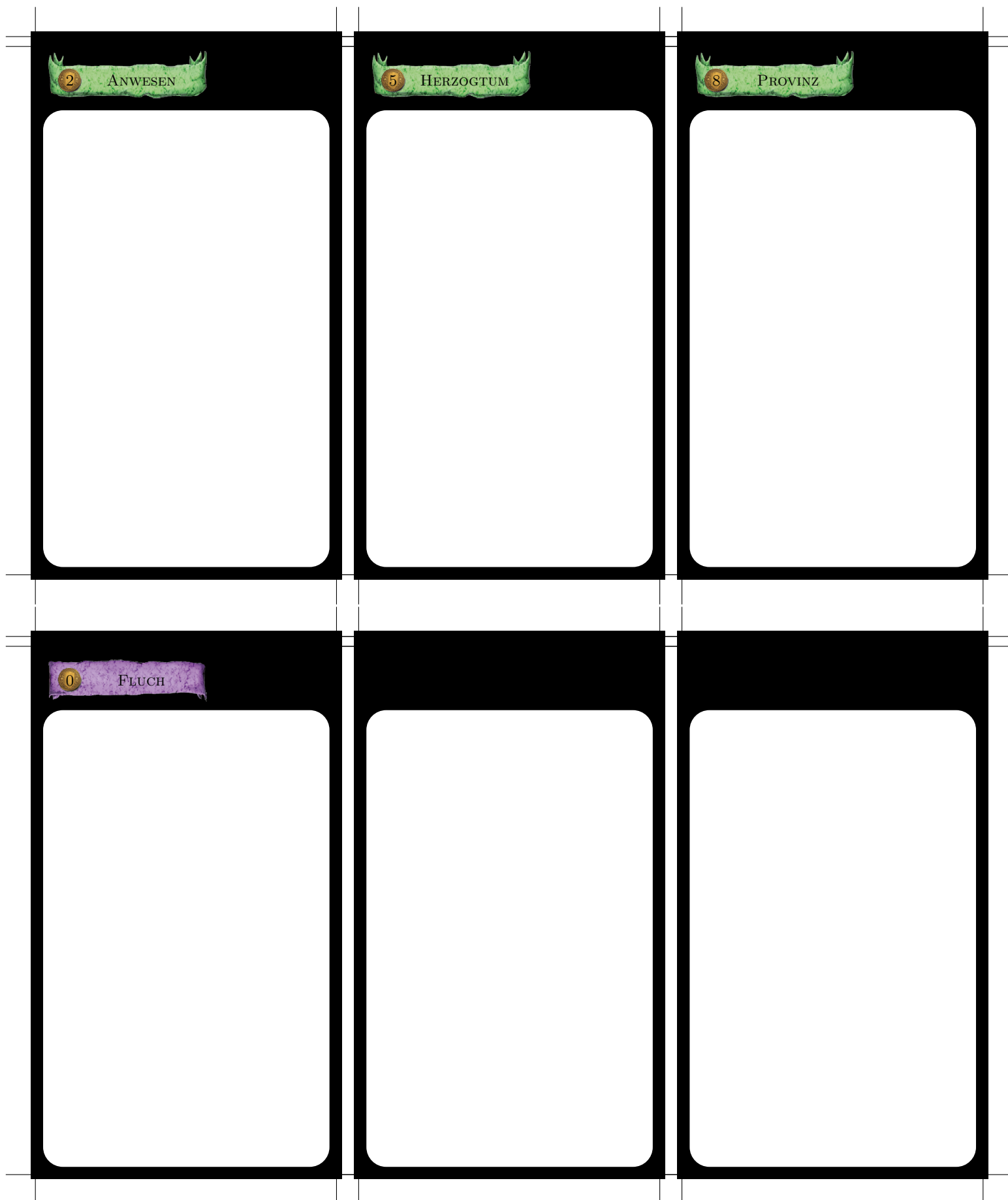
Spielende: Provinzstapel, Koloniestapel (Dominion – Blütezeit) oder 3 Stapel (1 - 4 Spieler) bzw. 4 Stapel (5 - 6 Spieler) aus dem Vorrat leer

PLATZHALTER

0 KUPFER

3 SILBER

6 GOLD



B Edition I - Das Basisspiel

2 BURGGRABen

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Spielt ein anderer Spieler eine Angriffs-karte (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.

2 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.

3 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.

3 WERKSTATT

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

3 HOLZFÄLLER

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

4 SCHMIEDE

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Du musst 3 Karten 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 2 mehr kostet.“ heißen.
 Normalerweise entsorgst du ein Kupfer und nimmst dir dafür ein Silber, oder du entsorgst ein Silber und nimmst dir ein Gold. Du kannst dir aber auch eine gleichwertige oder billigere Karte nehmen. Die neue Karte nimmst du sofort auf die Hand und darfst sie noch während deines Zuges einsetzen. Wer keine Geldkarte zum Entsorgen hat, erhält keine neue Karte.

6 ABENTEUERER

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Sollte dein Nachziehstapel während des Aufdeckens aufgebraucht werden, mische deinen Ablagestapel. Die bereits 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, bleibst du 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, 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 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 Fluch-, 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

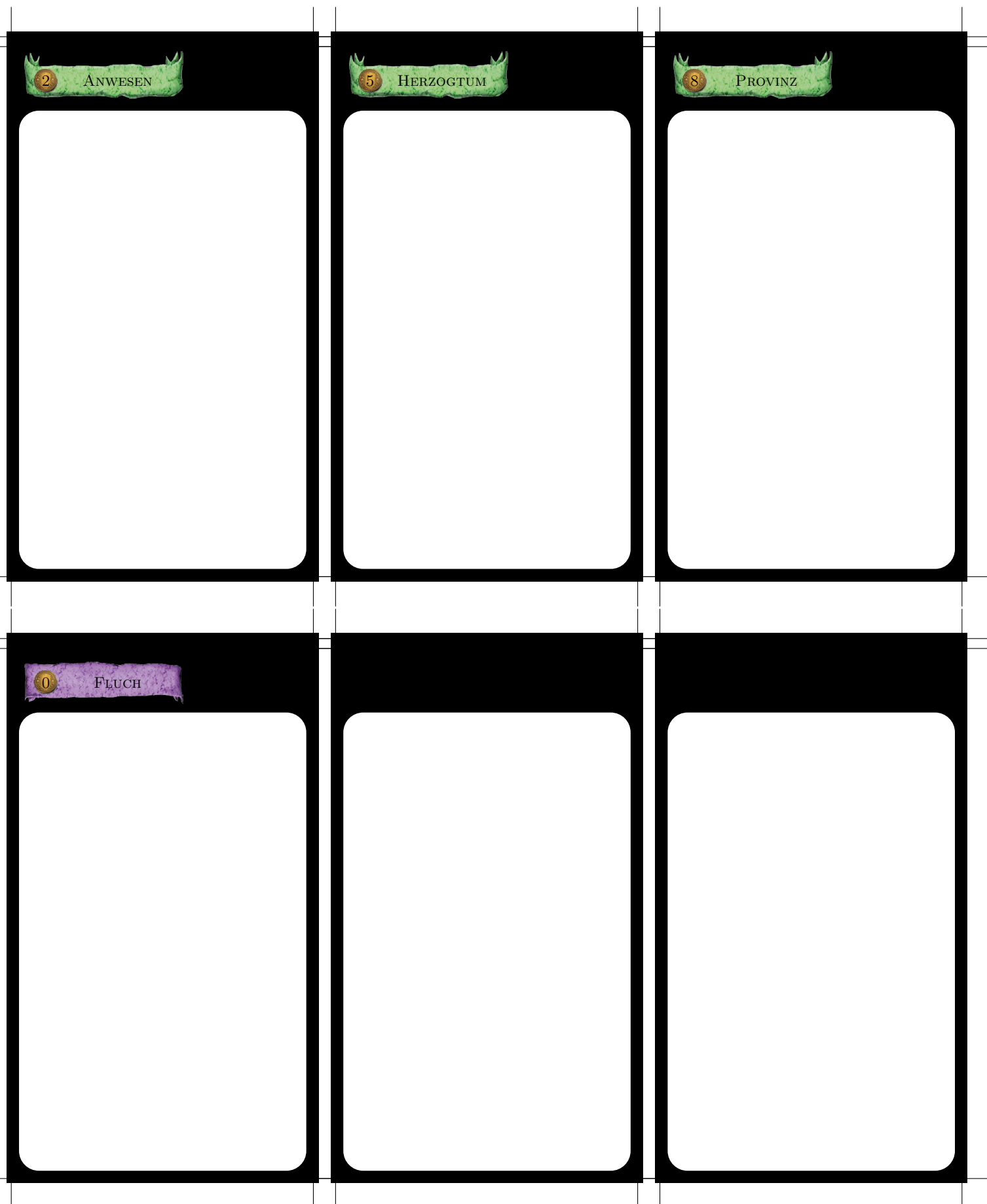
Spielende: Provinzstapel, Koloniestapel (Dominion – Blütezeit) oder 3 Stapel (1 - 4 Spieler) bzw. 4 Stapel (5 - 6 Spieler) aus dem Vorrat leer

PLATZHALTER


0 KUPFER

3 SILBER

6 GOLD



D Edition II - Das Basisspiel



2


BURGGRABEN

EDITION II

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 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 keine freie oder zusätzliche Aktion, die du durch das Ausspielen anderer Karten bereits gesammelt hast.

3 VORBOTIN

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

3 WERKSTATT

EDITION II
DAS BASISSPIEL

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

4 BÜROKRAT

EDITION II
DAS BASISSPIEL

Ist dein Nachziehstapel aufgebraucht, wenn du diese Karte spielst, legst du die Silberkarte verdeckt ab. Sie bildet dann deinen Nachziehstapel. Das Gleiche gilt für alle Mitspieler, die eine Punktekarte verdeckt auf den 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, Jahrmarkt, Kapelle, Thronsaal, Töpferei, Torwächterin, Werkstatt

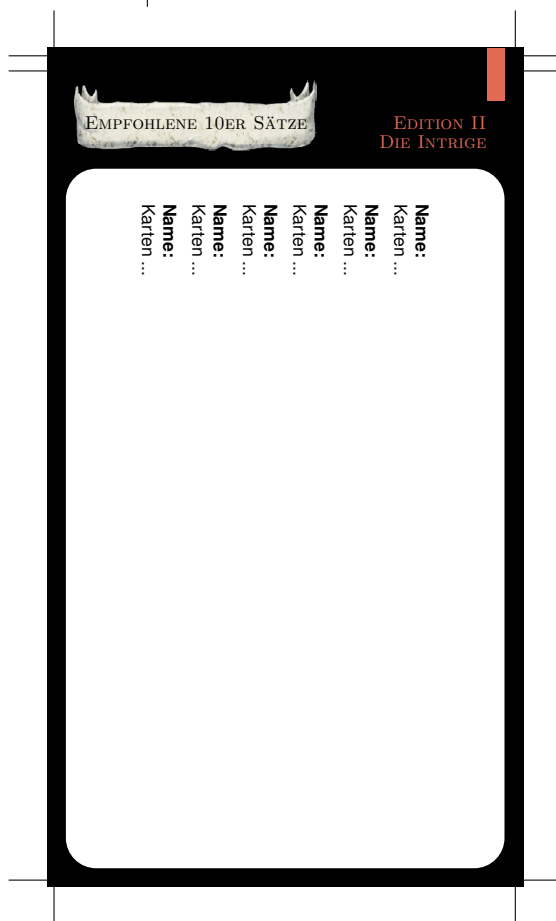
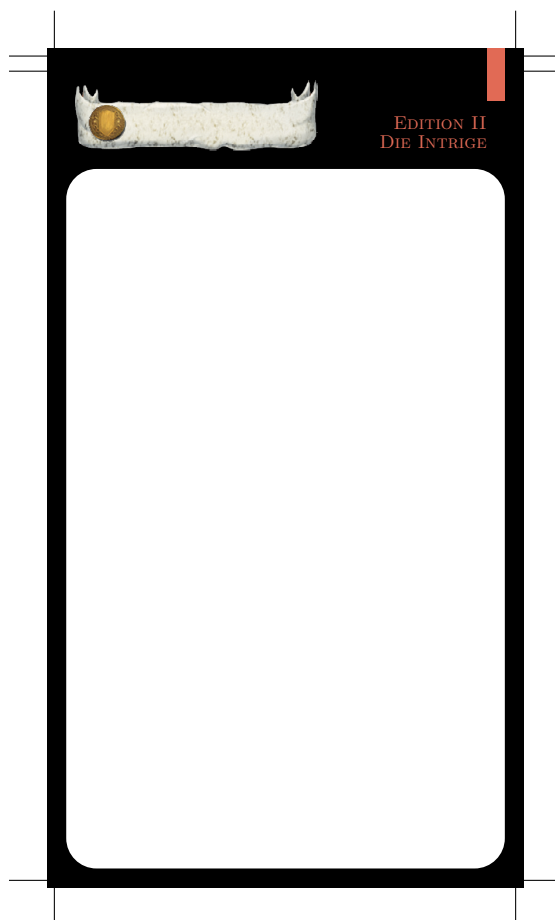
Schleichweg:
Bürokrat, Dorf, Geldverleiher, Laboratorium, Jahrmarkt, Ratsversammlung, Töpferei, Torwächterin, Vasall, Vorboin

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

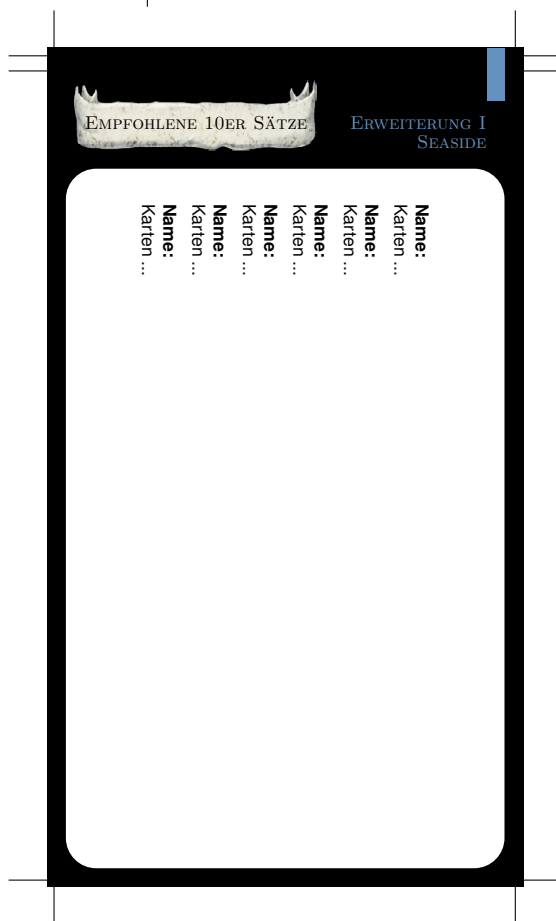
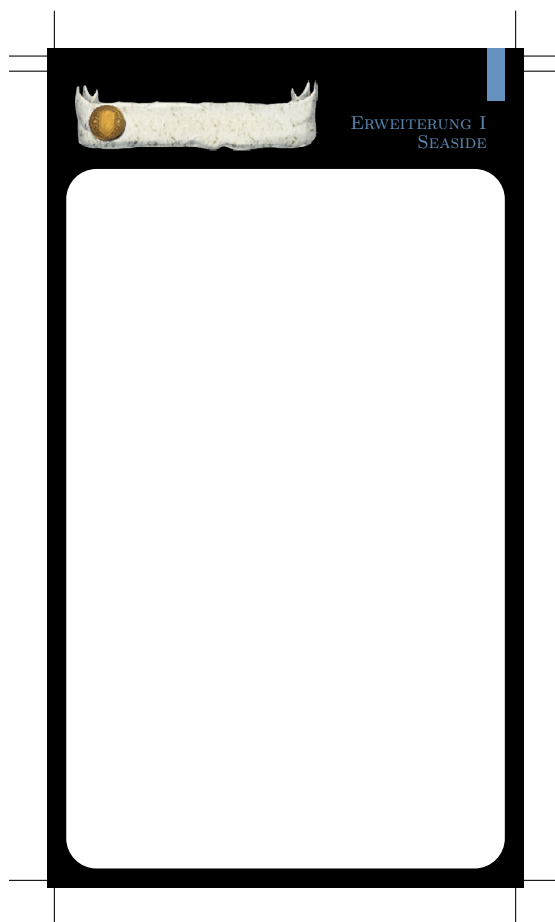
Verbesserungen:
Burggraben, Geldverleiher, Händlerin, Hexe, Keller, Markt, Mine, Töpferei, Umbau, Wilddiebin

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

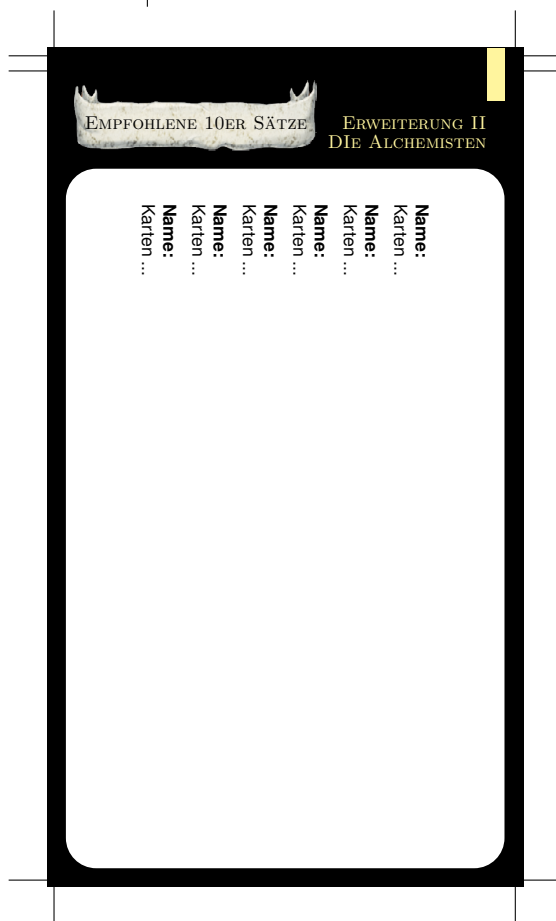
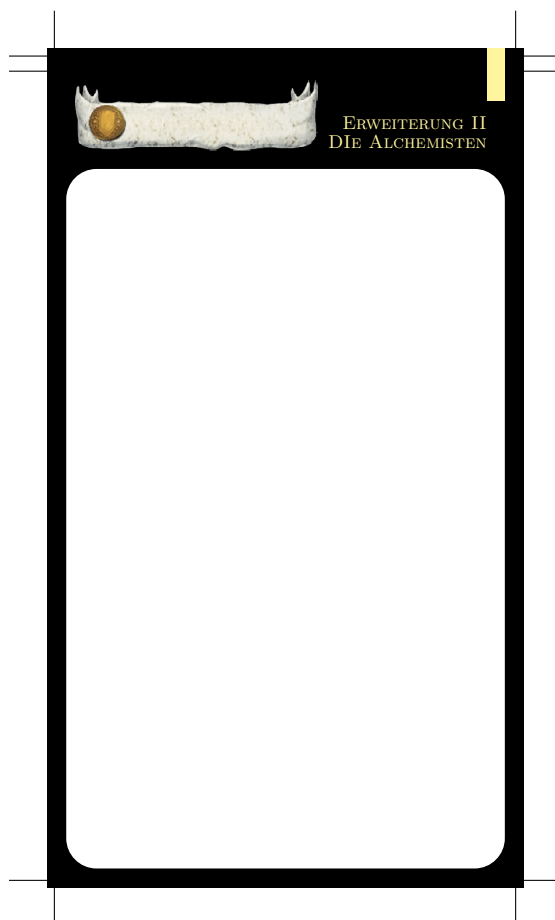
E Edition II - Die Intrige



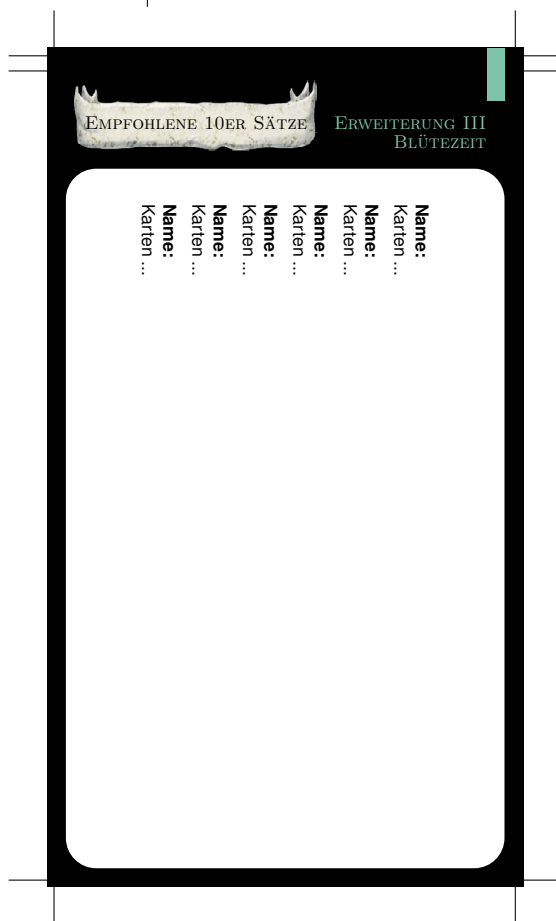
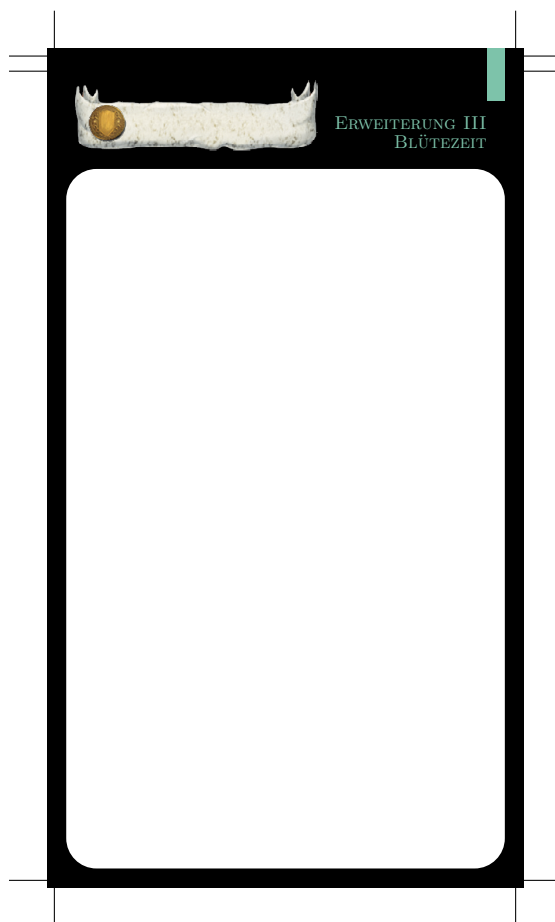
F Erweiterung I - Seaside



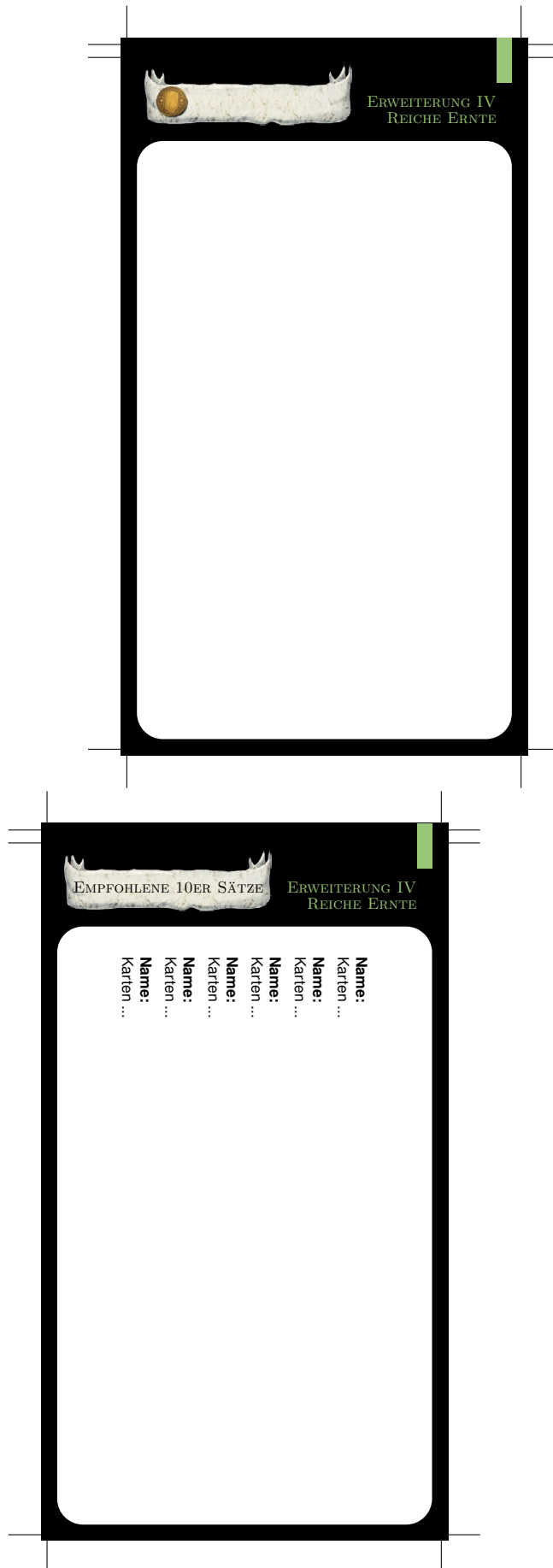
G Erweiterung II - Die Alchemisten



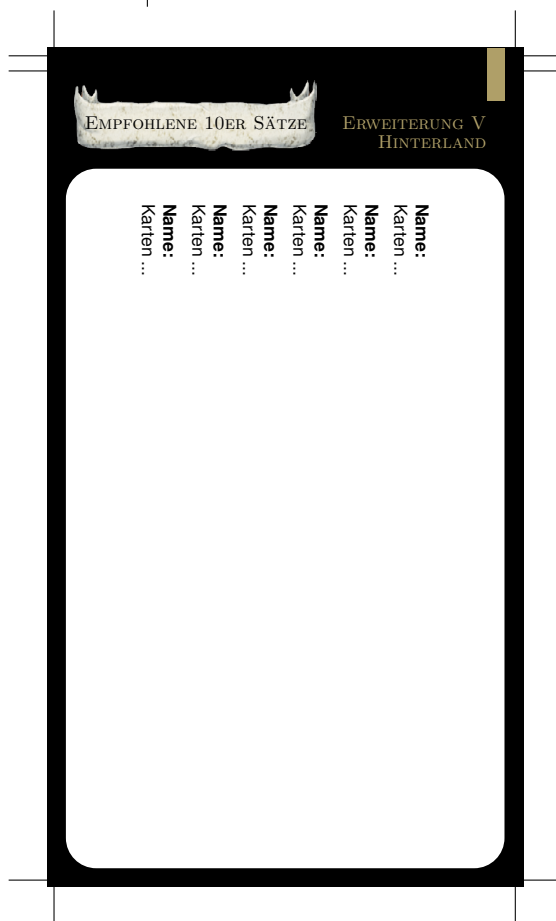
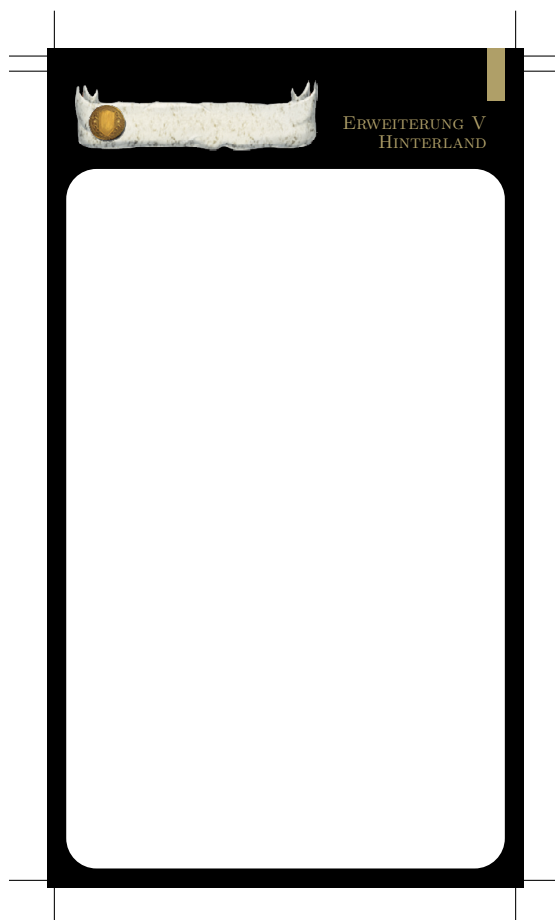
H Erweiterung III - Blütezeit



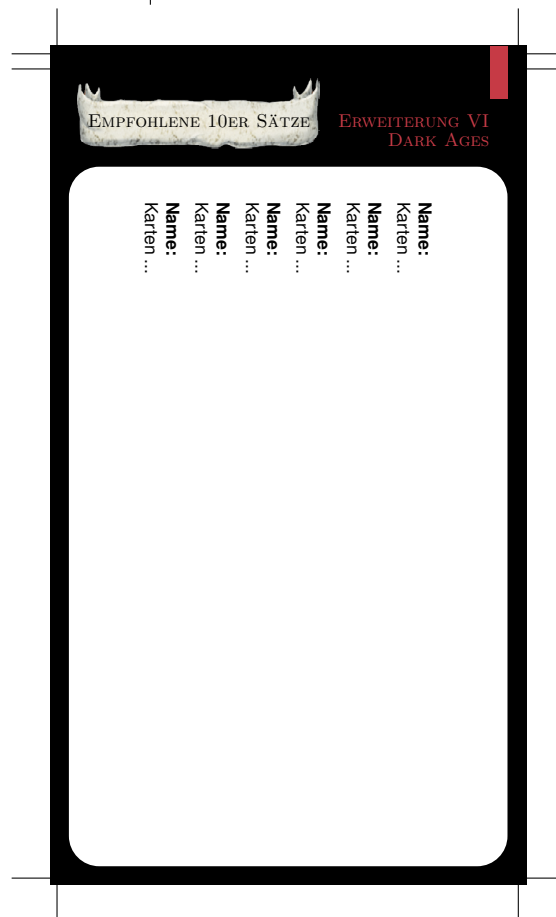
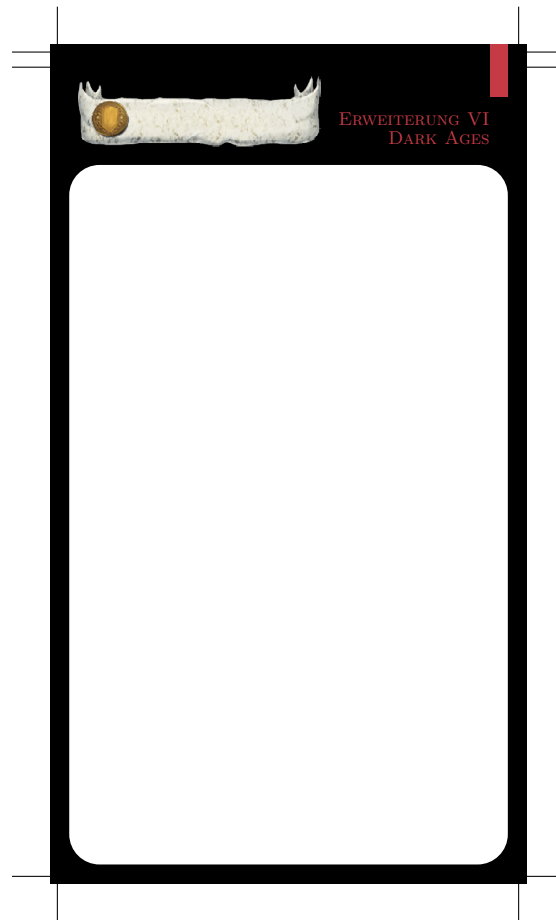
I Erweiterung IV - Reiche Ernte



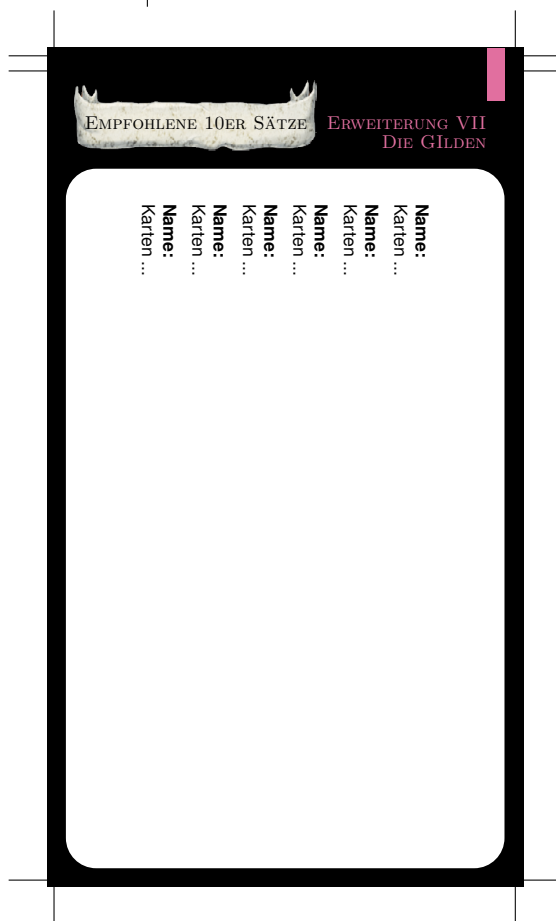
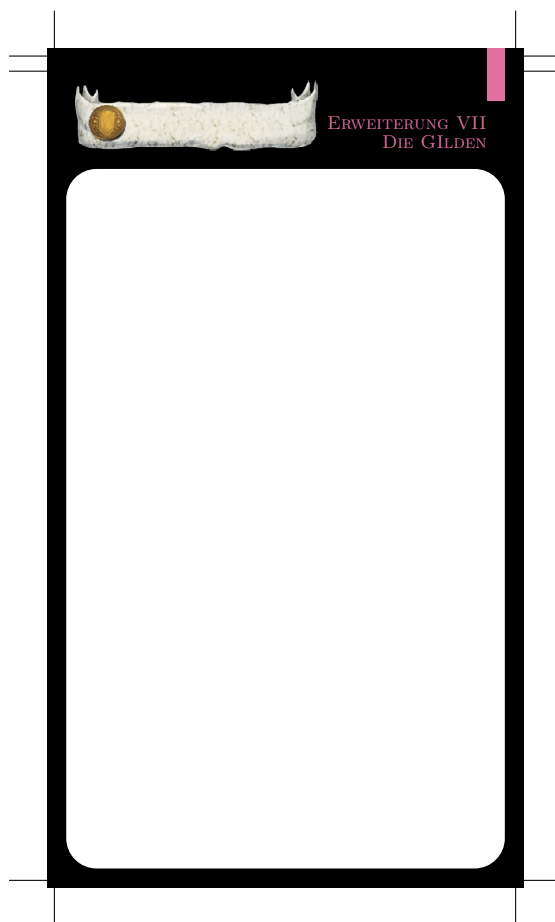
J Erweiterung V - Hinterland



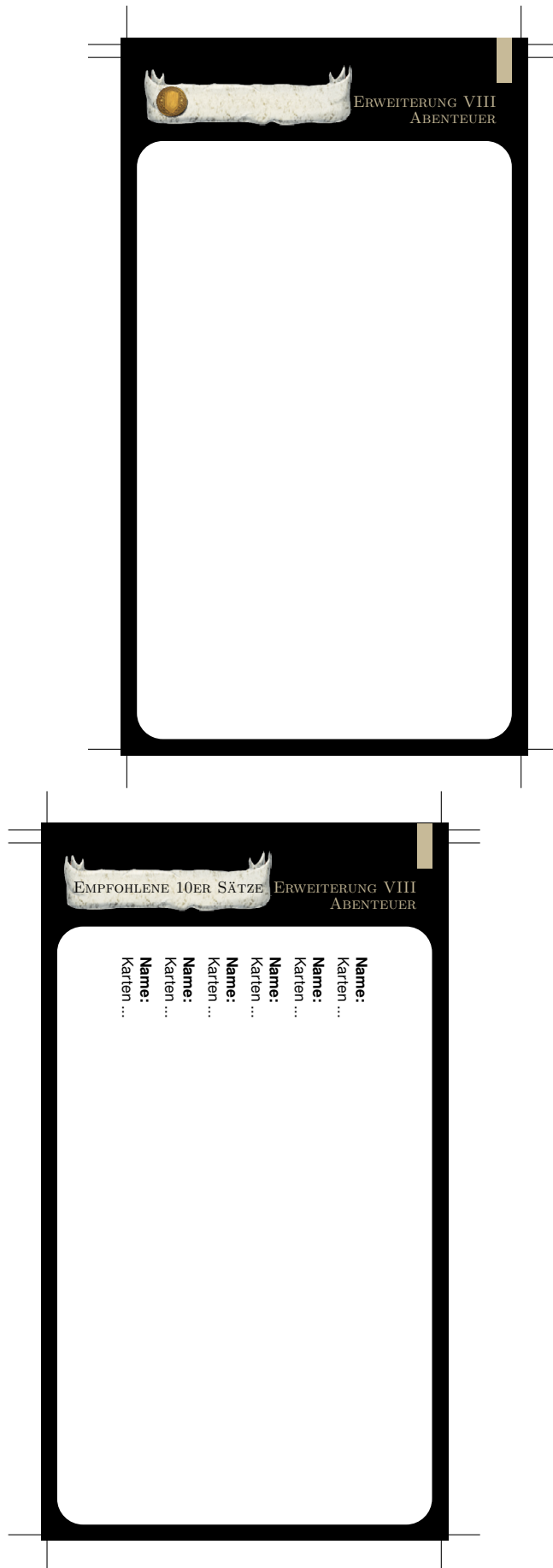
K Erweiterung VI - Dark Ages



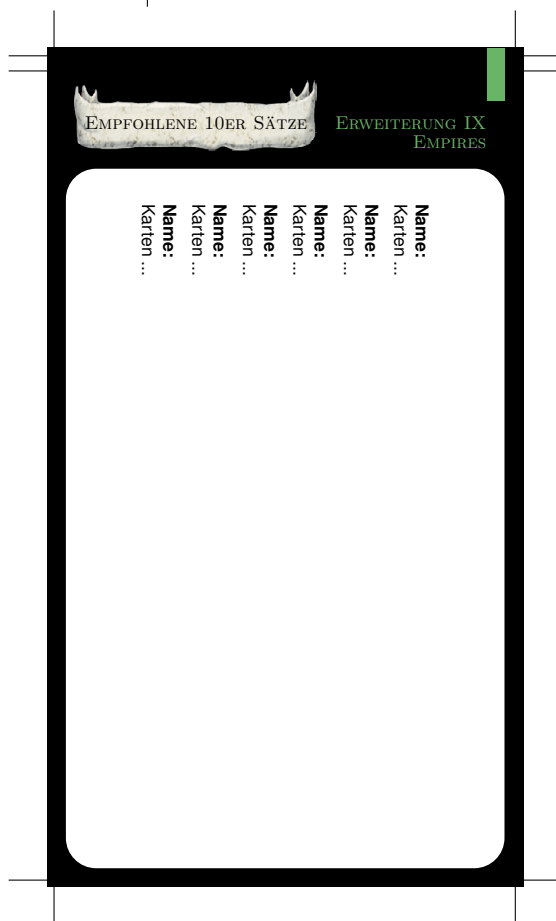
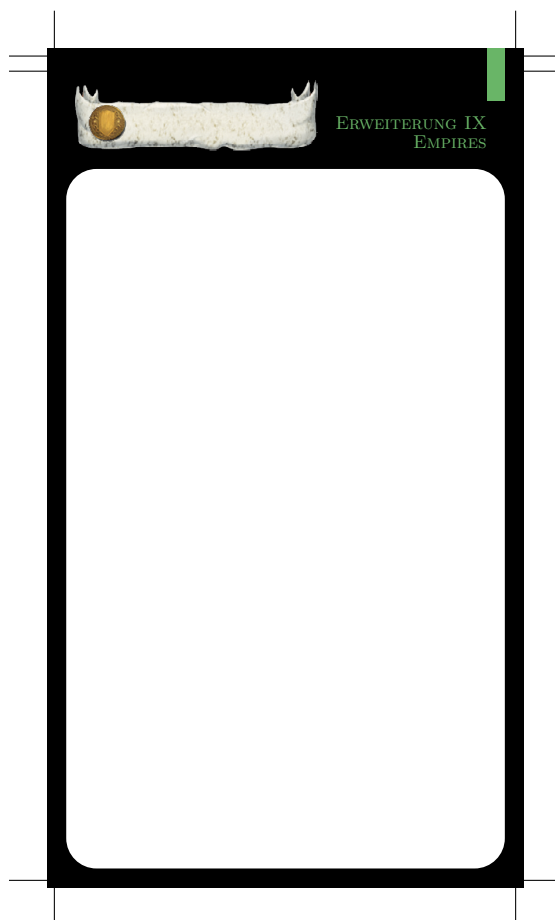
L Erweiterung VII - Die Gilden



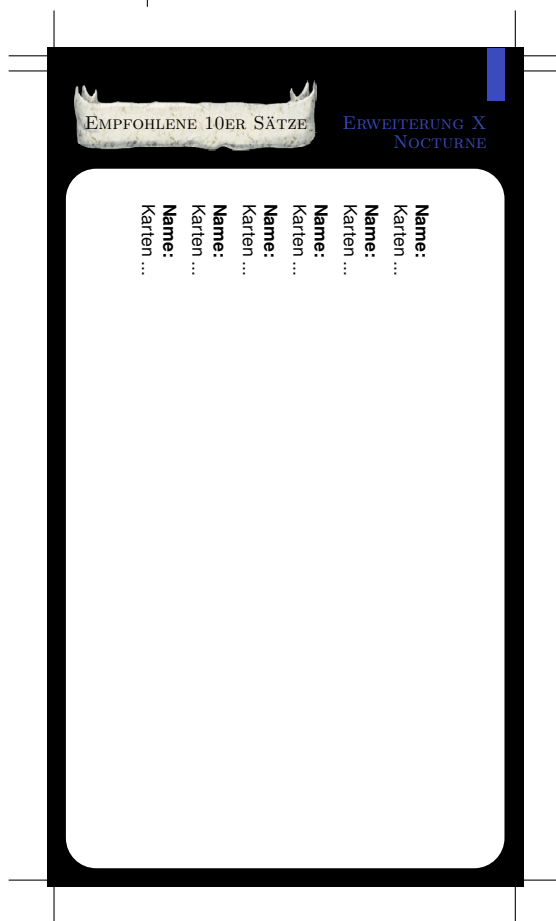
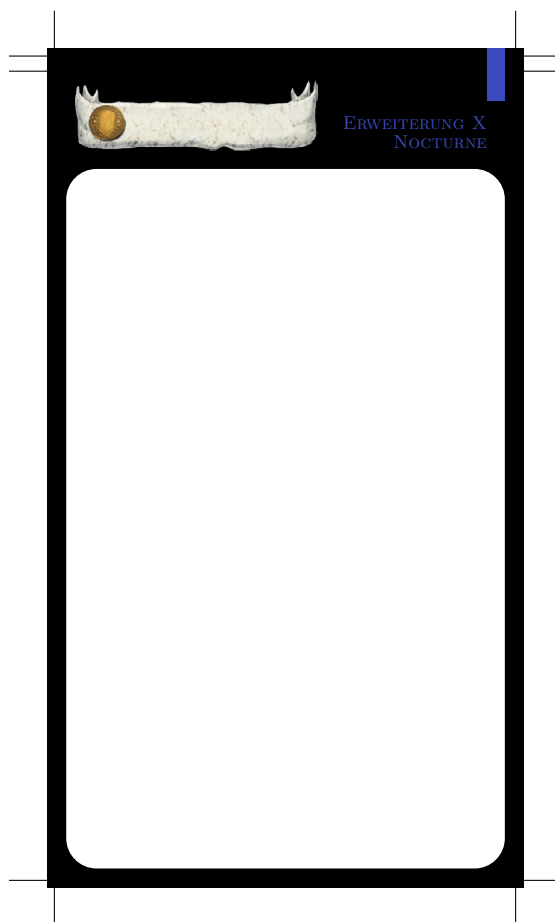
M Erweiterung VIII - Abenteuer









N Erweiterung IX - Empires



O Erweiterung X - Nocturne



P Promokarte

<div data-bbox="86 331 331 405">  </div> <div data-bbox="379 365 502 387"> <p>PROMOKARTE</p> </div> <div data-bbox="244 454 355 1081"> <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 data-bbox="584 331 829 405">  </div> <div data-bbox="877 365 1000 387"> <p>PROMOKARTE</p> </div> <div data-bbox="584 454 1005 1081"> <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 die obersten 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 data-bbox="1082 331 1327 405">  </div> <div data-bbox="1375 365 1498 387"> <p>PROMOKARTE</p> </div> <div data-bbox="1169 454 1414 1081"> <p>Das Geldversteck ist eine Geldkarte mit dem Wert 2, 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 data-bbox="86 1211 331 1285">  </div> <div data-bbox="379 1245 502 1267"> <p>PROMOKARTE</p> </div> <div data-bbox="175 1357 426 1995"> <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 data-bbox="584 1211 829 1285">  </div> <div data-bbox="877 1245 1000 1267"> <p>PROMOKARTE</p> </div> <div data-bbox="584 1357 1005 1995"> <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 2 mehr kostet als die entsorgte Karte und jeder andere Spieler darf 1 Karte entsorgen, die genau 1 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 genauen 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 data-bbox="1082 1211 1327 1285">  </div> <div data-bbox="1375 1245 1498 1267"> <p>PROMOKARTE</p> </div> <div data-bbox="1137 1357 1450 1995"> <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 2 kostet und legst diese ebenfalls zur Seite.</p> <p>Auch Karten mit Kosten von 2, wie die Preiskarten aus Reiche Erne sowie Karten mit Kosten von 1, 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 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.</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 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 spielt 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 bewegt, 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

