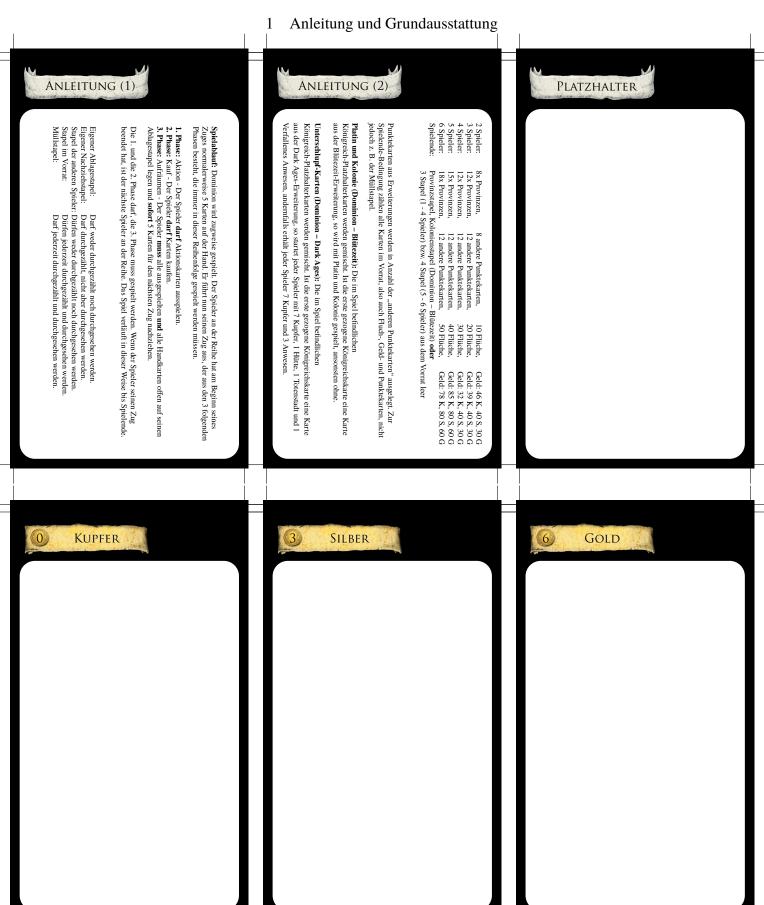
#### Dominion Kartentrenner

#### Inhaltsverzeichnis

Inhalts	verzeichnis	1
1	Anleitung und Grundausstattung	2
2	Edition I - Das Basisspiel (Hans Im Glück 2008)	4
3	Special Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2013)	9
4	Anleitung und Grundausstattung	14
5	Second Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2017)	16
6	Edition II - Die Intrige (Hans im Glück 2009)	21
7	Erweiterung - Die Intrige (Rio Grande Games 2014)	26
8	Ergänzung - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2017)	31
9	Ergänzung - Die Intrige (Rio Grande Games 2017)	33
10	Erweiterung I - Seaside (Hans Im Glück 2009)	35
11	Erweiterung I - Seaside (Rio Grande Games 2014)	40
12	Erweiterung I - Seaside 2. Edition (Rio Grande Games 2022)	45
13	Erweiterung II - Die Alchemisten (Hans Im Glück 2010)	52
14	Erweiterung II - Die Alchemisten (Rio Grande Games 2015)	55
15	Erweiterung III - Blütezeit (Hans Im Glück 2010)	58
16	Erweiterung III - Blütezeit (Rio Grande Games 2016)	64
17	Erweiterung IV - Reiche Ernte (Hans Im Glück 2011)	69
18	Erweiterung IV - Reiche Ernte (Rio Grande Games 2014)	72
19	Erweiterung V - Hinterland (Hans Im Glück 2011)	75
20	Erweiterung V - Hinterland (Rio Grande Games 2020)	81
21	Erweiterung VI - Dark Ages (Hans Im Glück 2012)	87
22	Erweiterung VI - Dark Ages (Rio Grande Games 2019)	96
23	Erweiterung VII - Die Gilden (Rio Grande Games 2013)	105
24	Erweiterung VIII - Abenteuer (Rio Grande Games 2015)	108
25	Erweiterung IX - Empires (Rio Grande Games 2016)	116
26	Erweiterung X - Nocturne (Rio Grande Games 2018)	125
27	Erweiterung XI - Renaissance (Rio Grande Games 2019)	135
28	Erweiterung XII - Menagerie (Rio Grande Games 2020)	143
29	Erweiterung XIII - Verbündete (Rio Grande Games 2022)	154
30	Promokarte	162
31	Template - Template	165



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

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

1. ANLEITUNG UND GRUNDAUSSTATTUNG

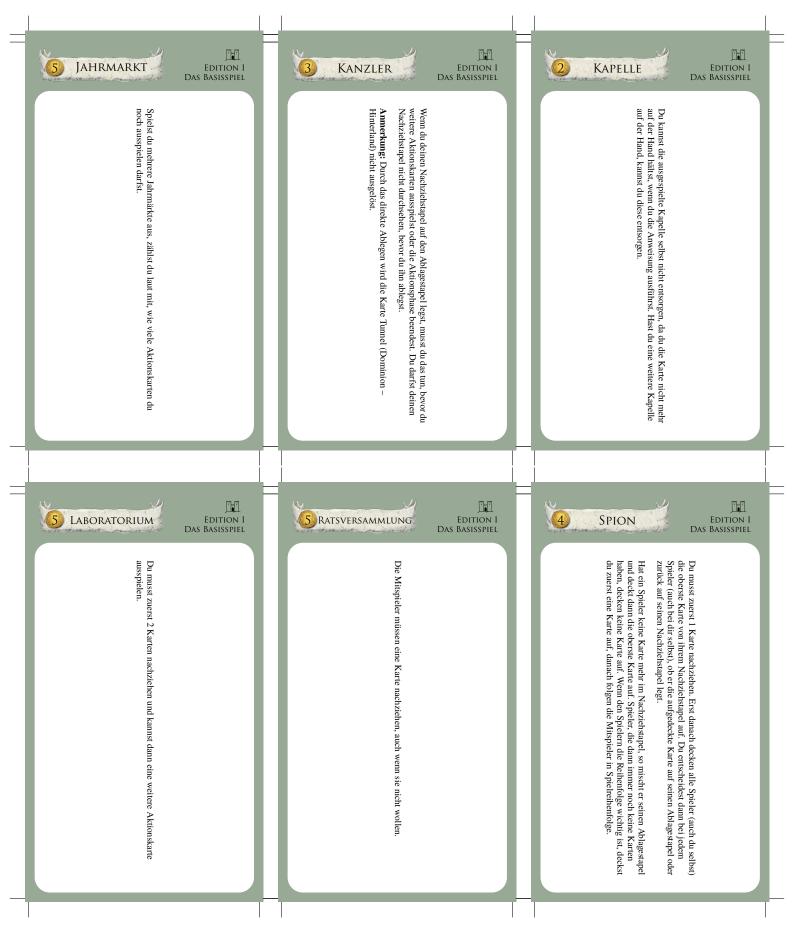


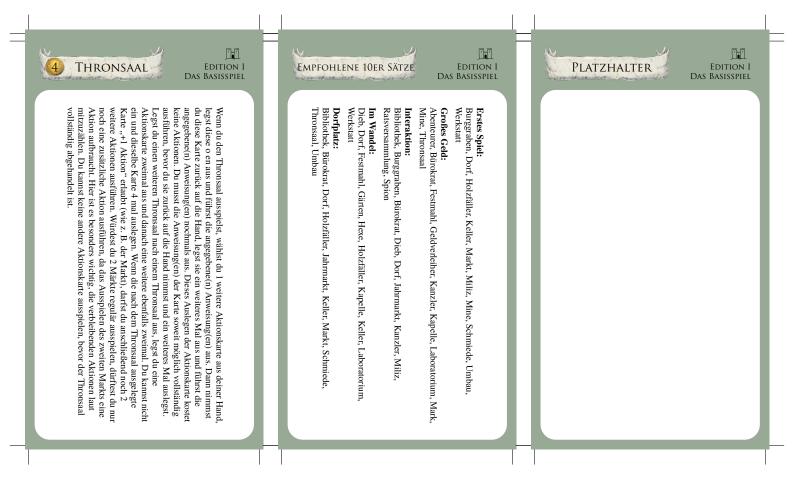
#### 2 Edition I - Das Basisspiel (Hans Im Glück 2008)









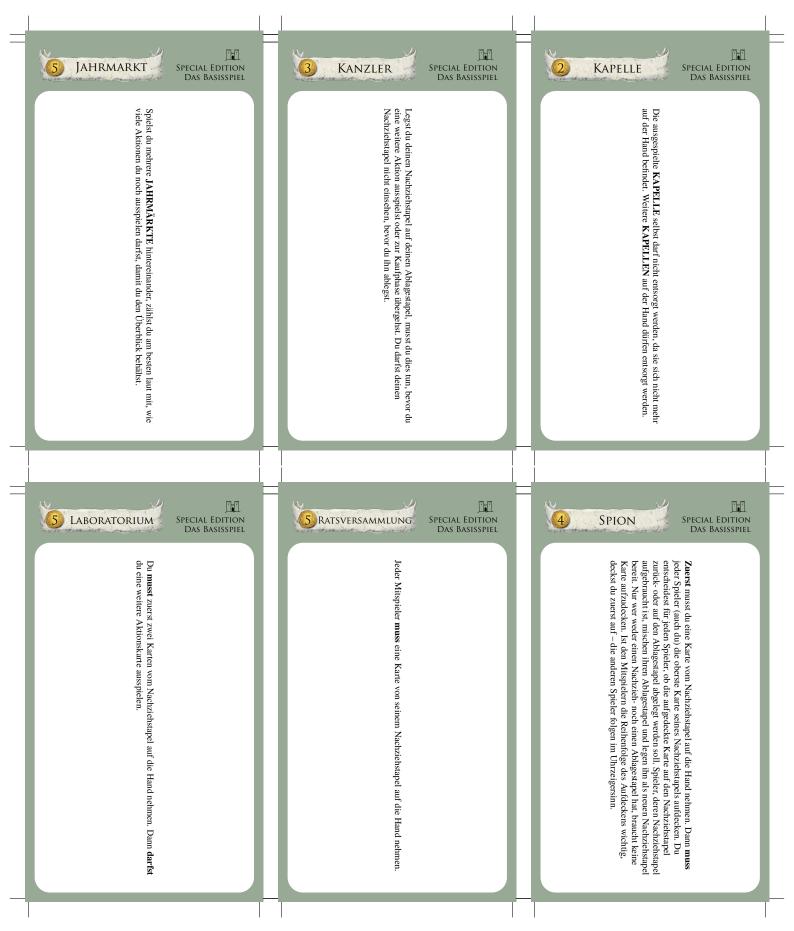


3 Special Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2013)











SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL 3 SCHWARZMARKT

Ihr einigt euch darauf, welche Königreichkarten ihr im SCHWARZMARKT-Stapel haben woll

lürfen im SCHWARZMARKT-Stapel vorkommen.

sind, sich also nicht im Vorrat be nden. Er muss mindestens 15 Karten umfassen

darf nur aus Königreichkarten bestehen, die nicht im Spiel

Spielbeginn zusätzlich einen verdeckten SCHWARZMARKT-Stapel bilden

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Erstes Spiel:
Burggraben, Dorf, Holzfäller, Keller, Markt, Miliz, Mine, Schmiede, Umbau Mine, Thronsaal Abenteurer, Bürokrat, Festmahl, Geldverleiher, Kanzler, Kapelle, Laboratorium, Mark Großes Geld:

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

Ratsversammlung, Spion Im Wandel:

Dorfplatz:

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

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

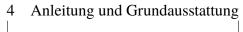
Habt ihr den SCHWARZMARKT als eine der 10 Königreichkarten-Sätze ausgewählt, müsst ihr vor

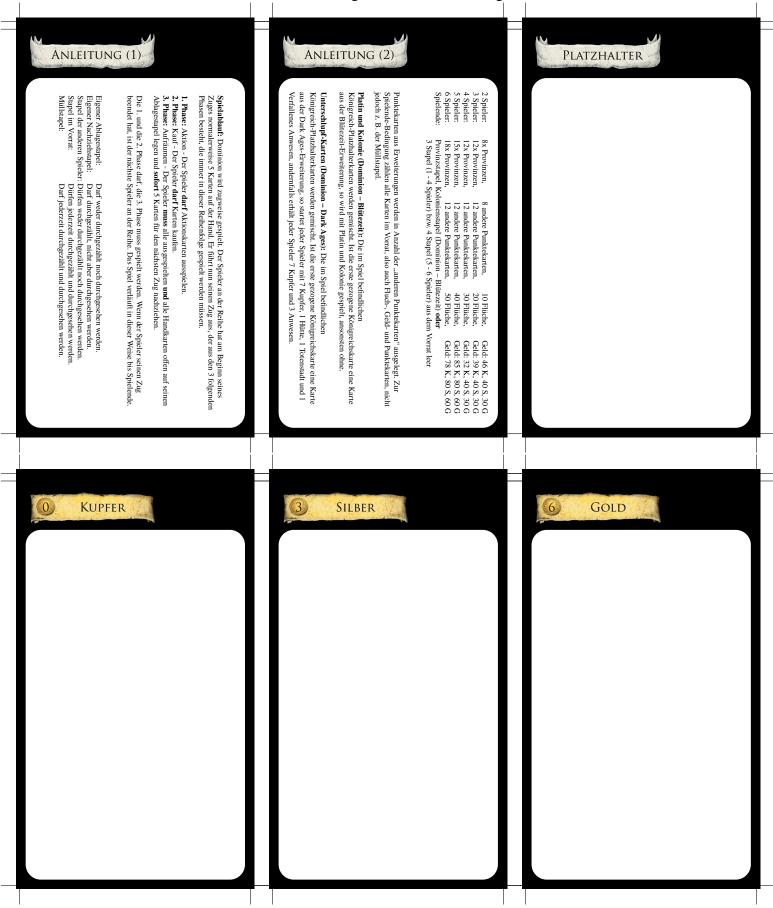
Der SCHWARZMARKT-Kauf Er findet in der Aktionsphase statt, d.h. schon vor der eigentlichen Kaufphase. Zunächst deckt der Spieler die obersten drei Karten des SCHWARZMARKT-Stapels auf. Dann darf er beliebig viele Geldkarten ausspielen und eine der drei aufgedeckten Karten kaufen SCHWARZMARKT-Stapel. venn das Geld (ausgespielte Geldkarten und Geldwerte auf Aktionskarten) dazu reicht. Er darf auch MARKT-Stapel. Alle Spieler dürfen sich noch mal die Karten im Stapel der SCHWARZMARKT-Stapel gemischt und als verdeckter Stapel neber

letes Geld, Geldwerte und Münzen darf der

SPECIAL EDITION PLATZHALTER DAS BASISSPIEI

Entlang der schwarzen Linien ausschneiden. Je nach gewünschter Größe der Kartentrenner die obere oder untere Linie wählen





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

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

4. ANLEITUNG UND GRUNDAUSSTATTUNG

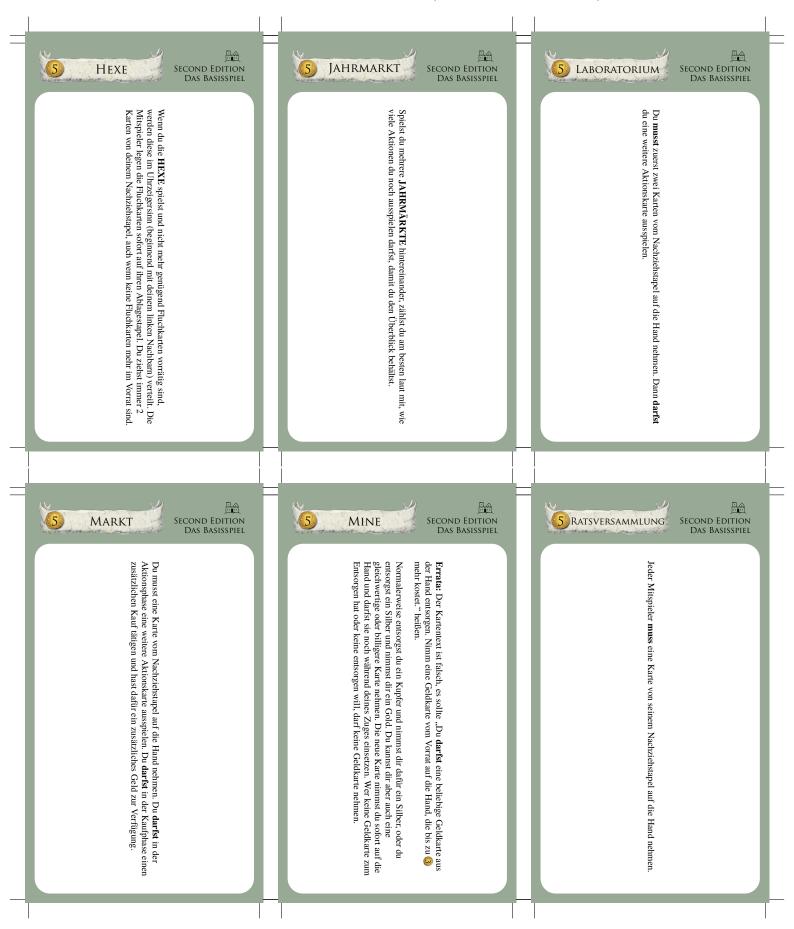


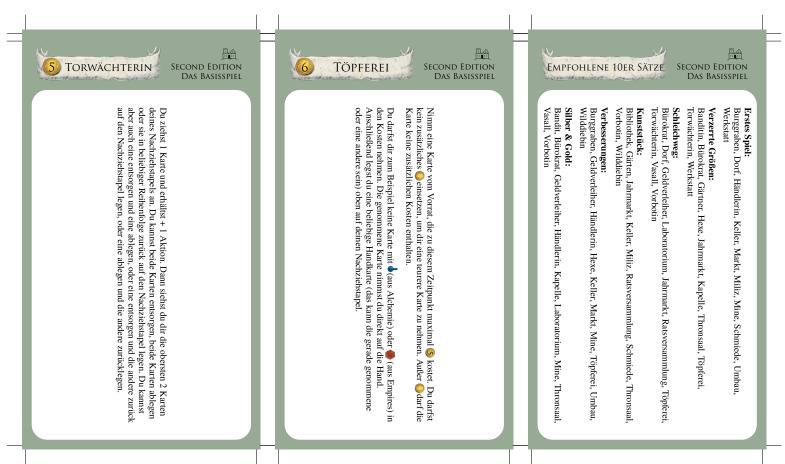
5 Second Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2017)

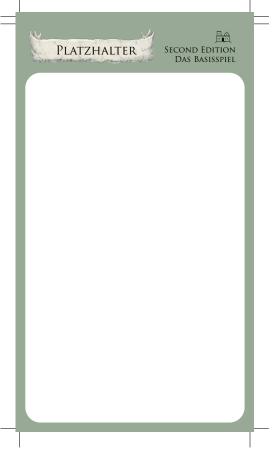




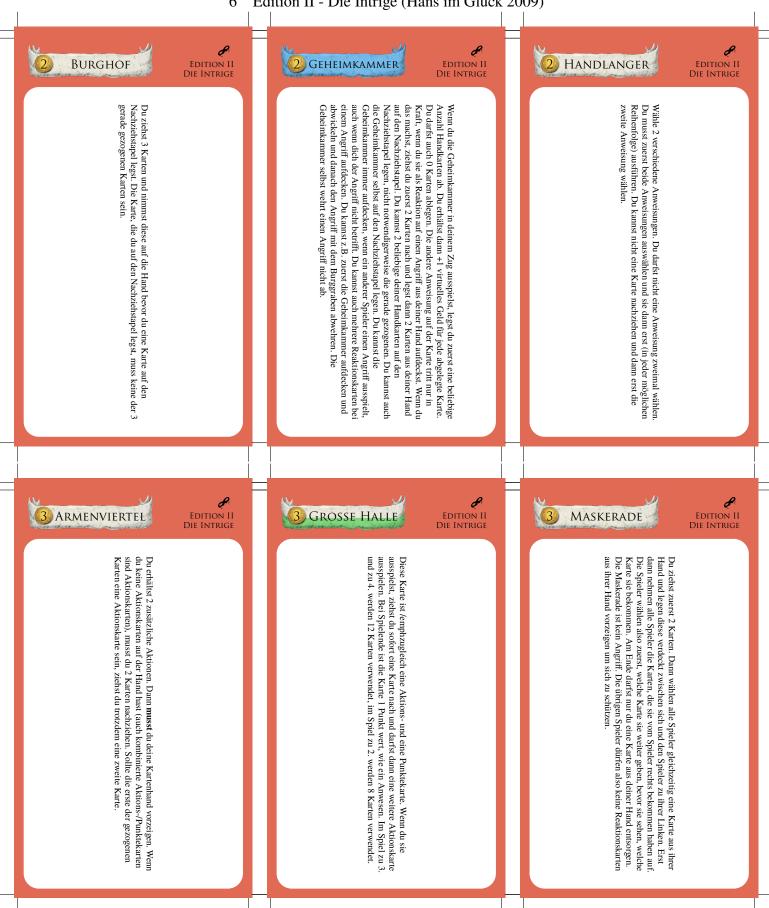


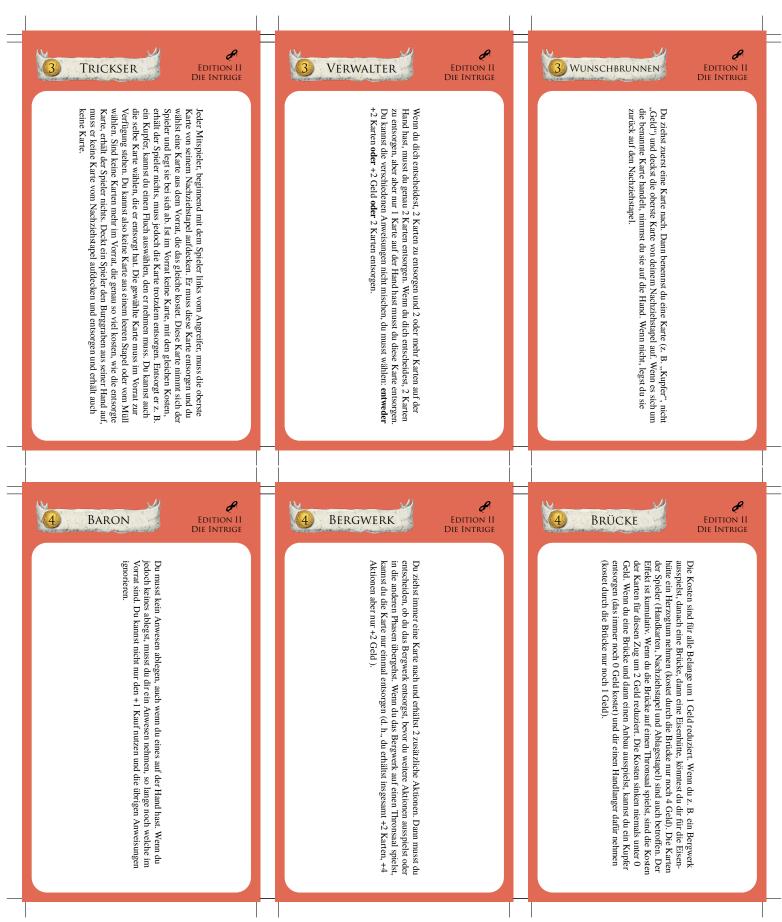


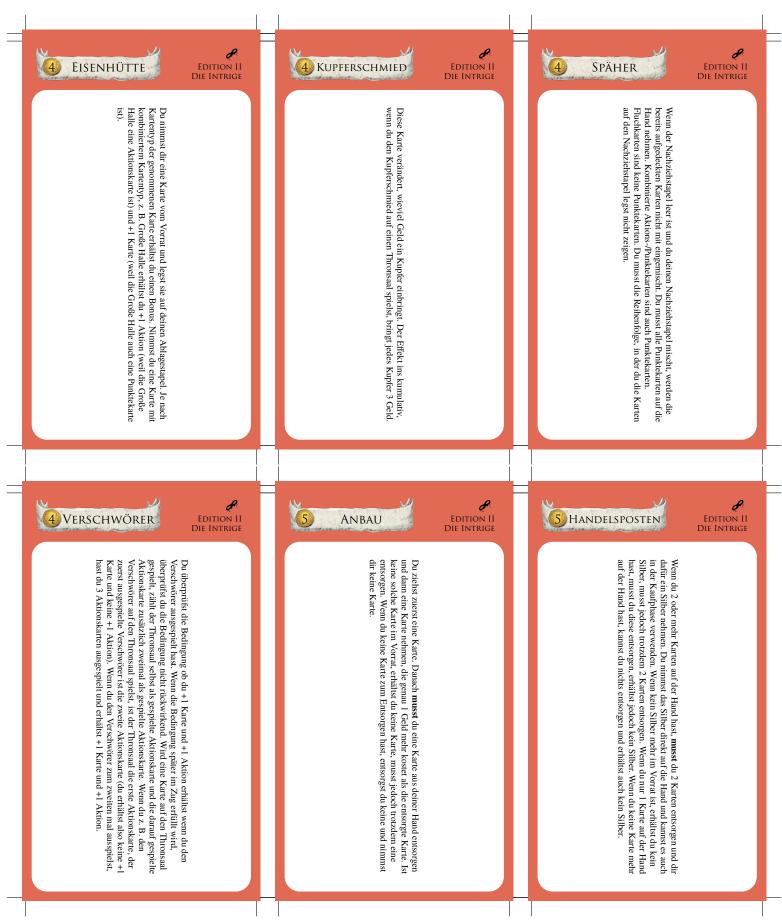




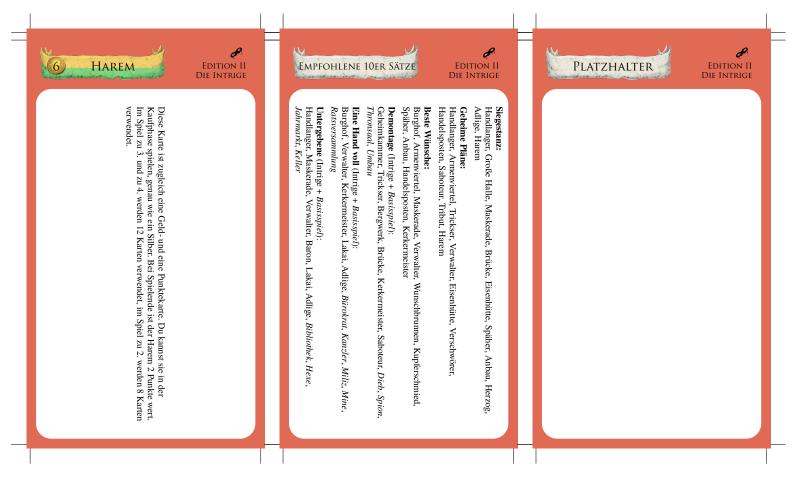
6 Edition II - Die Intrige (Hans im Glück 2009)



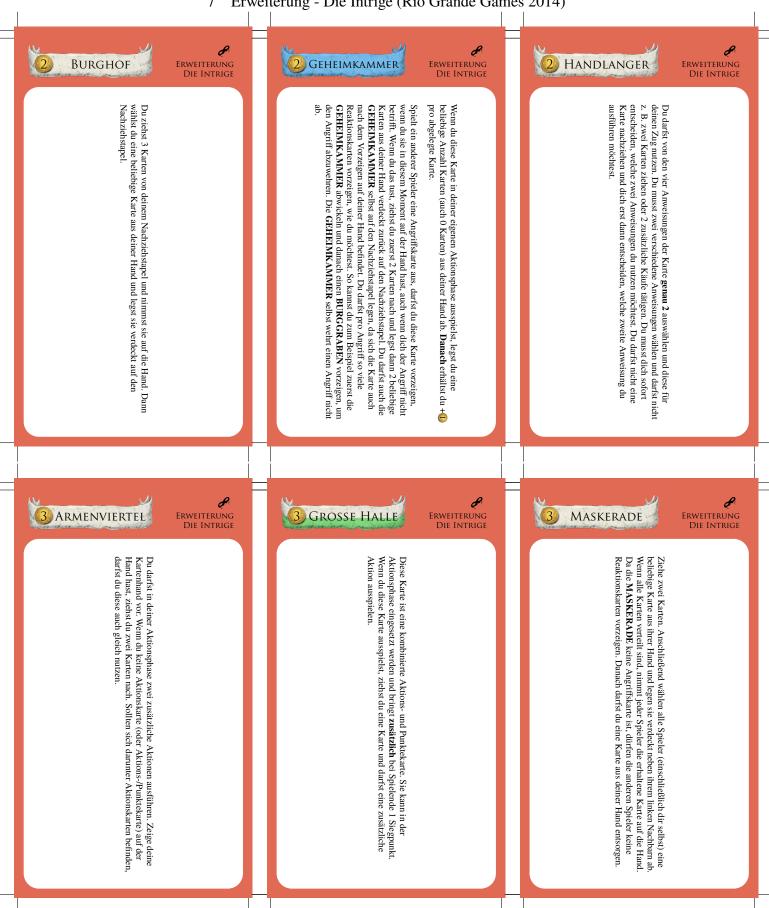




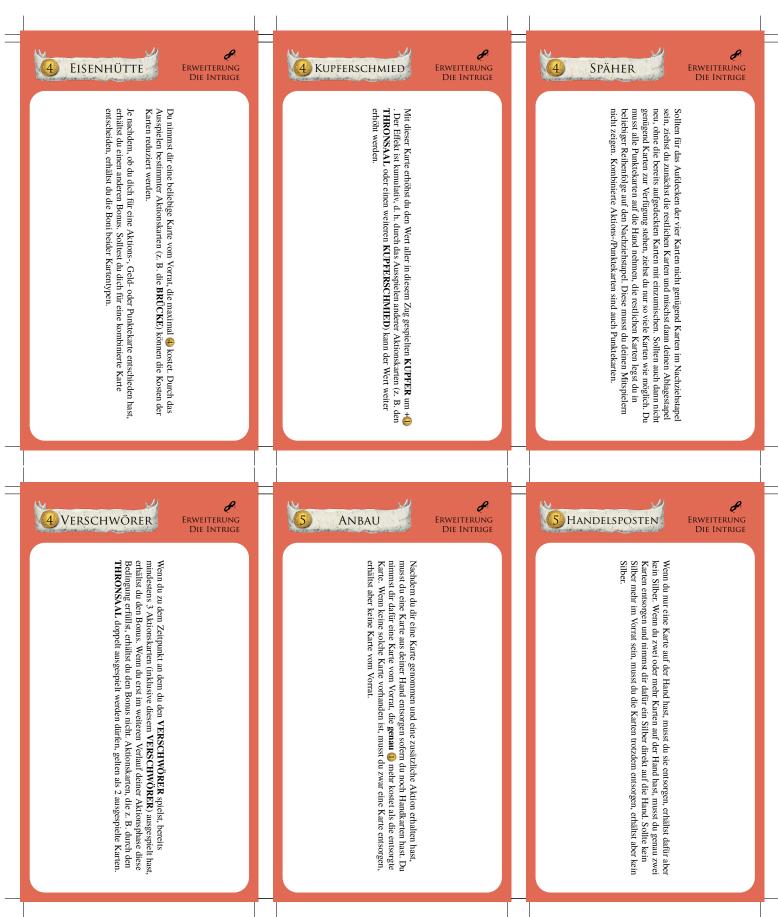




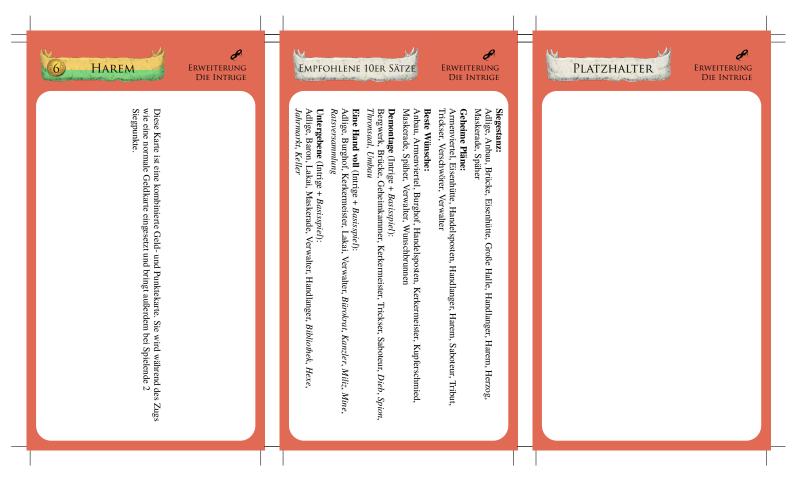
Erweiterung - Die Intrige (Rio Grande Games 2014)











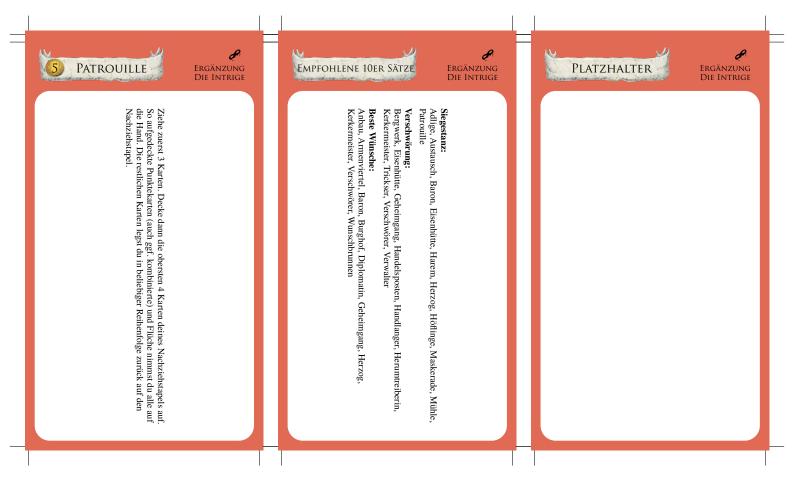
Ergänzung - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2017)



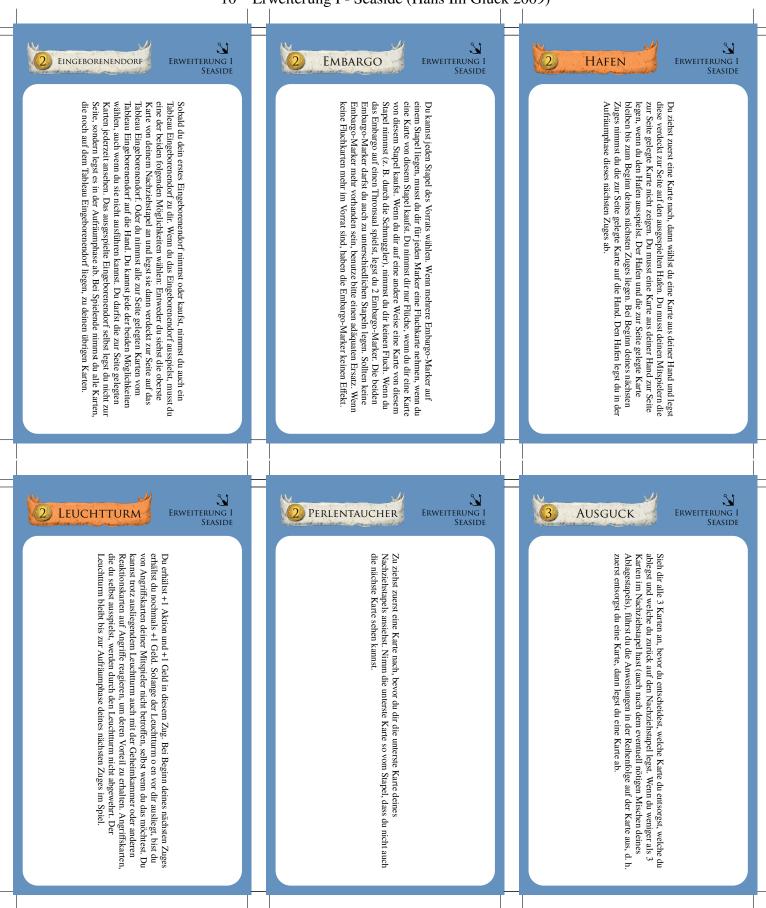


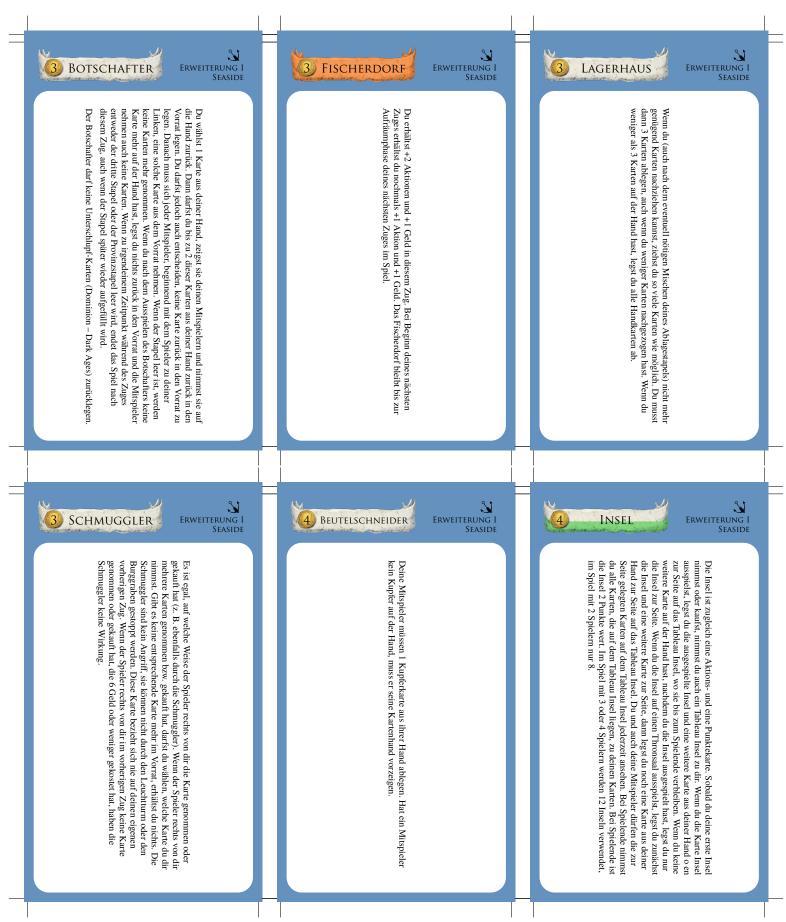
Ergänzung - Die Intrige (Rio Grande Games 2017)

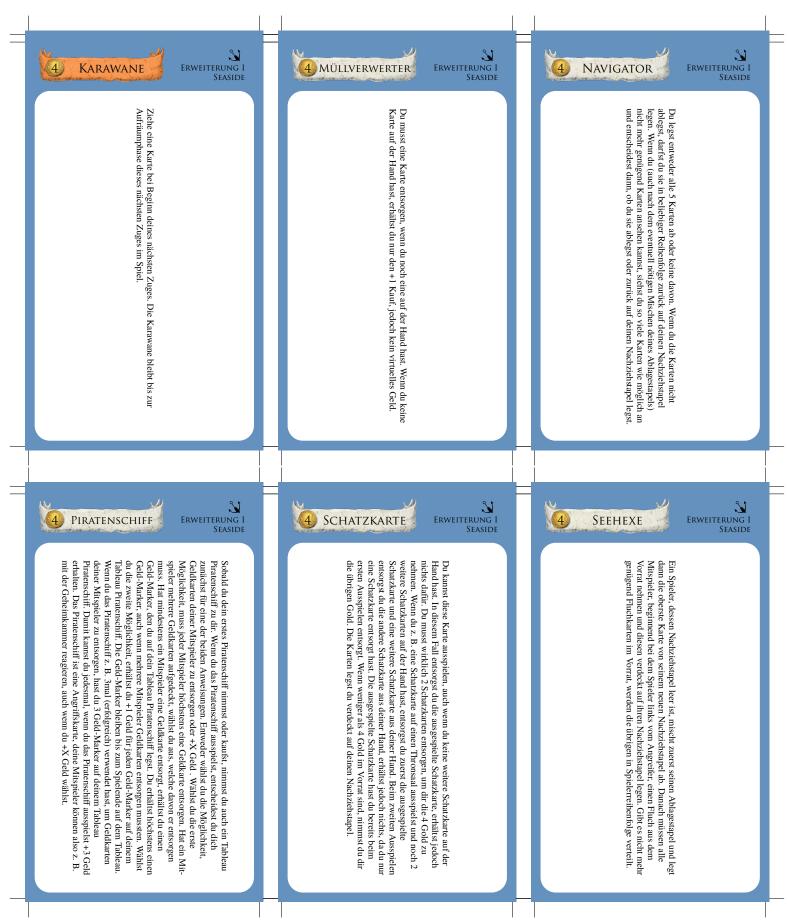


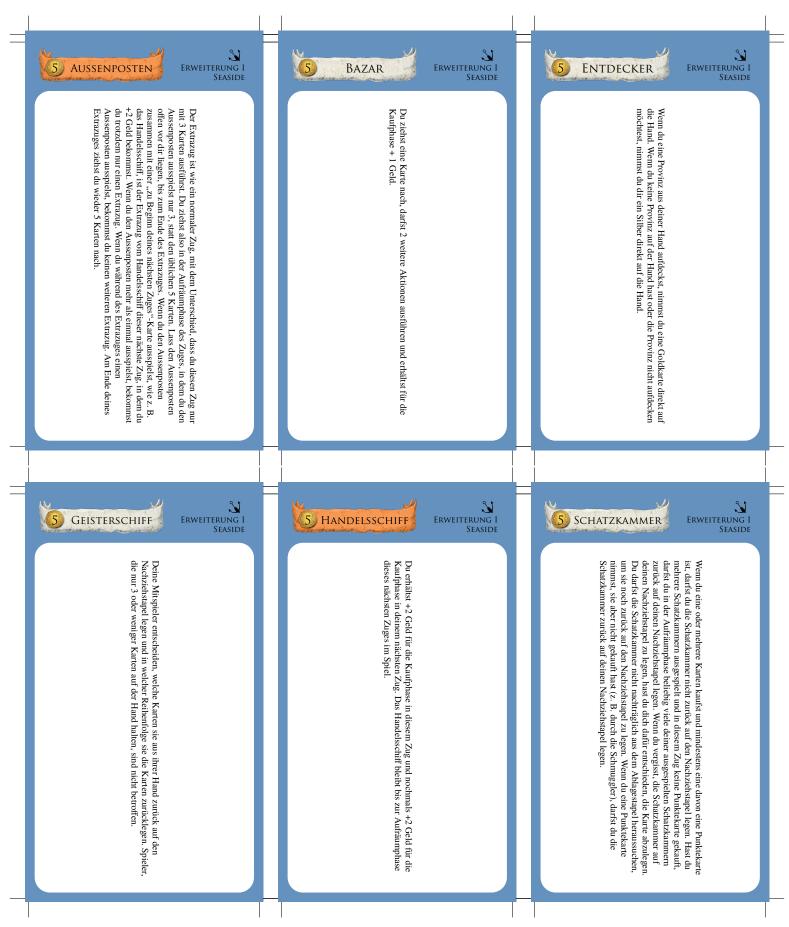


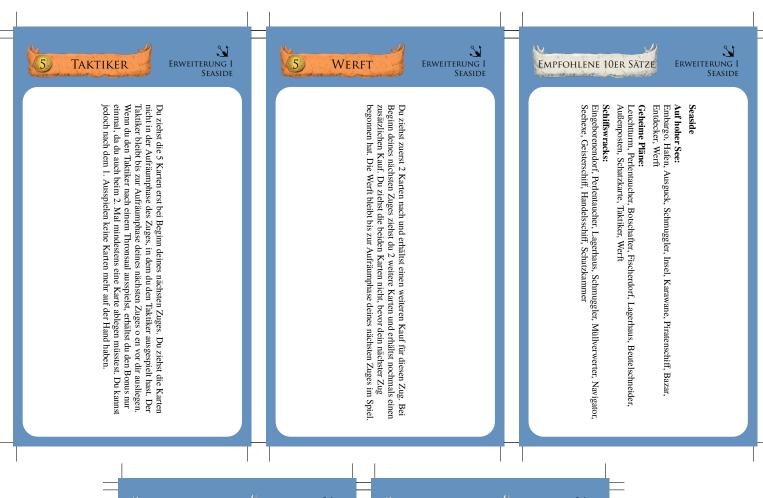
#### 10 Erweiterung I - Seaside (Hans Im Glück 2009)

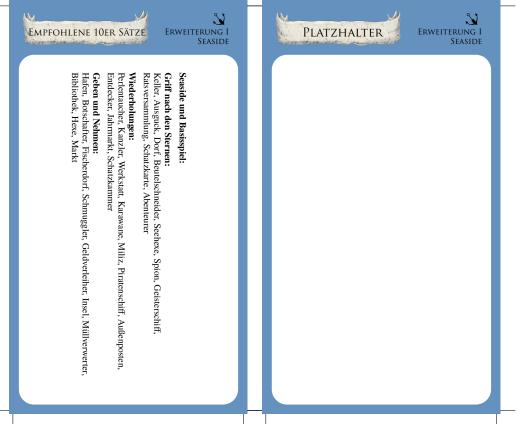




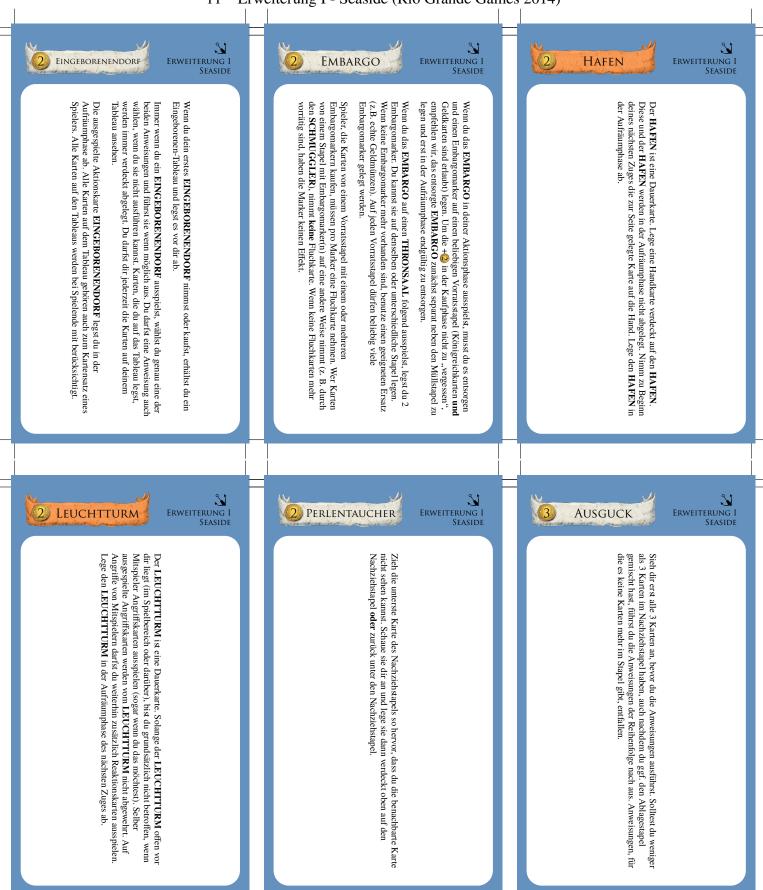


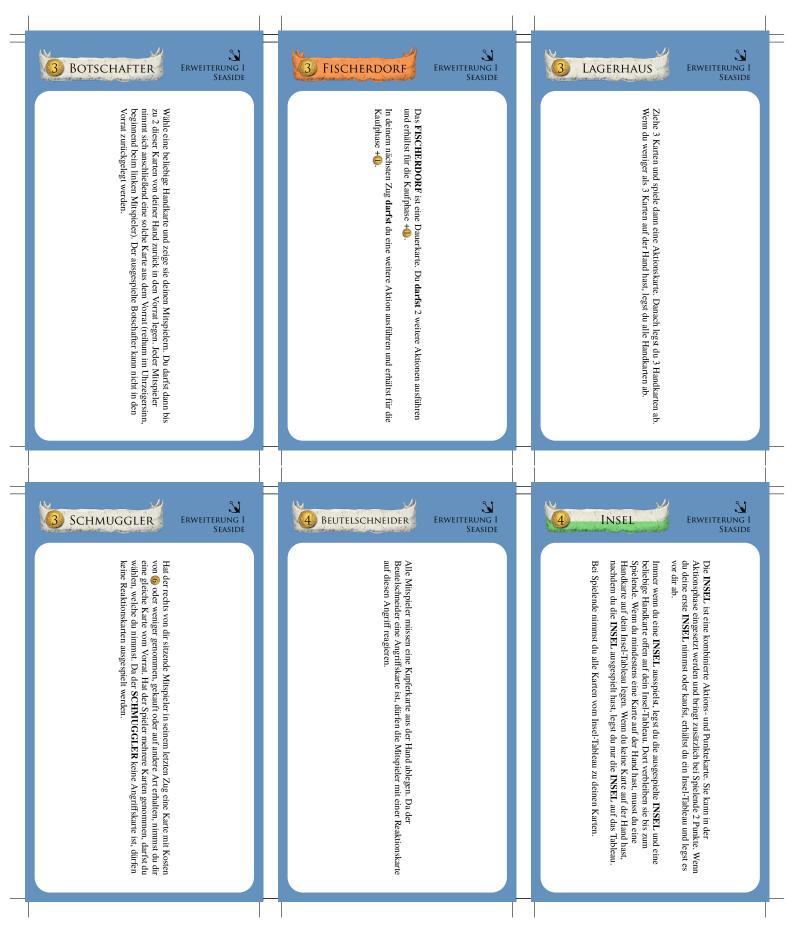


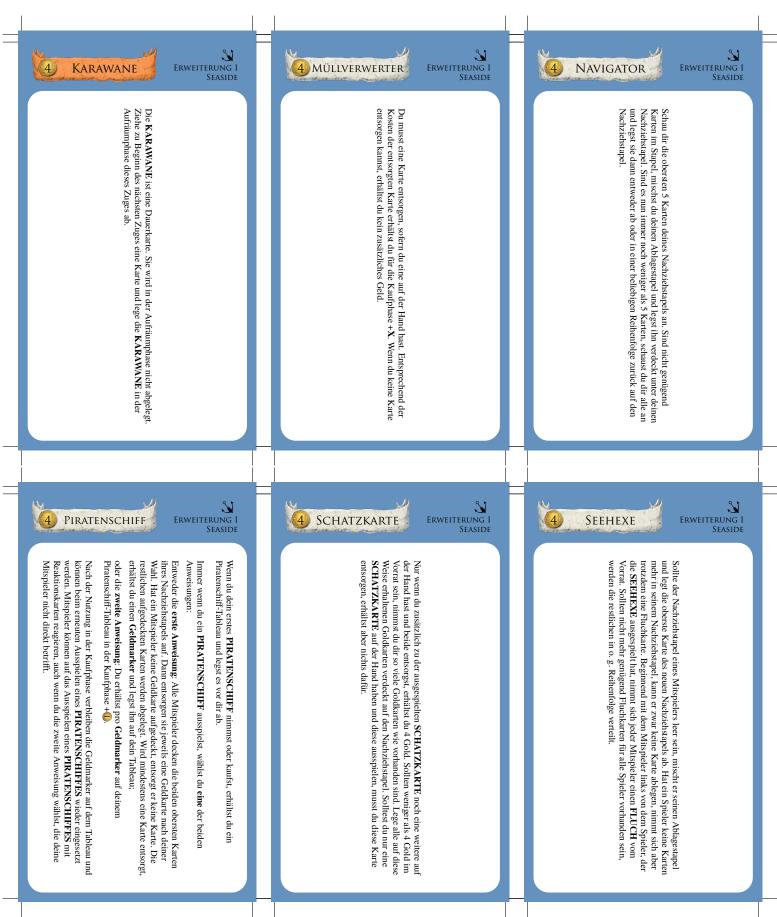


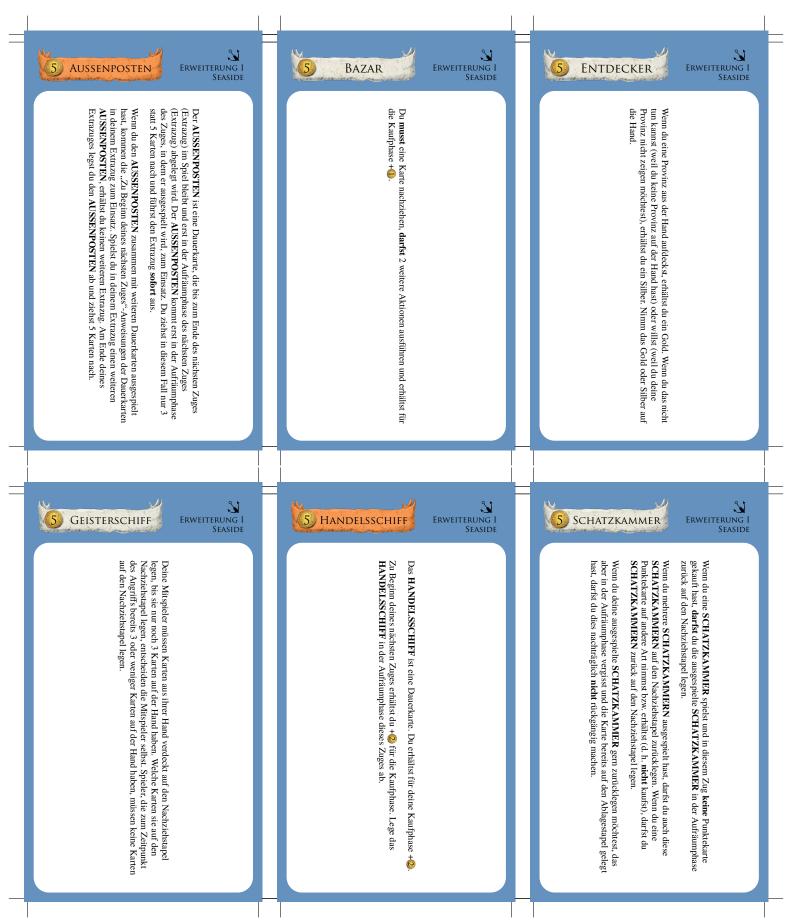


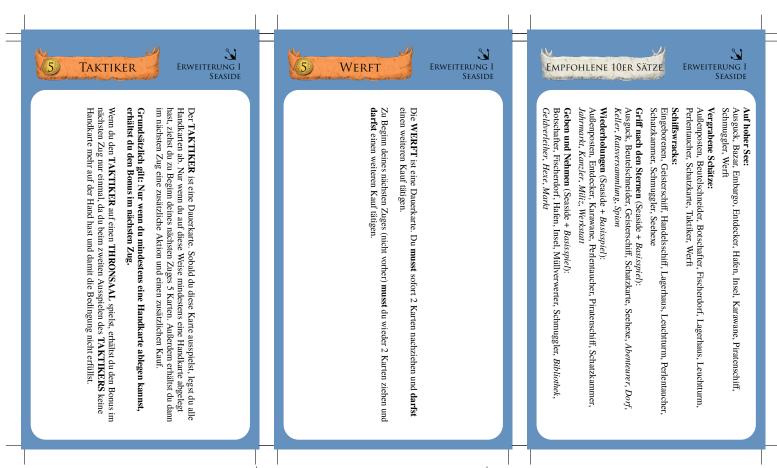
#### 1 Erweiterung I - Seaside (Rio Grande Games 2014)

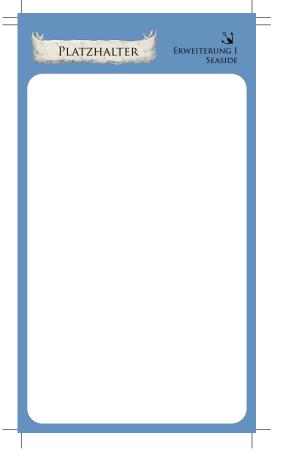




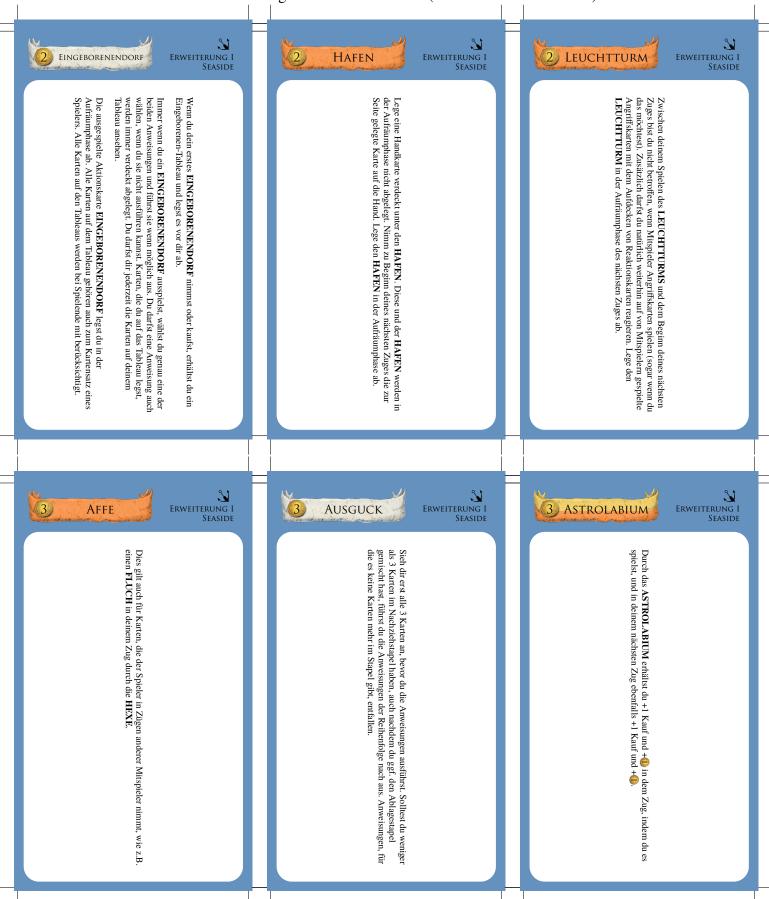


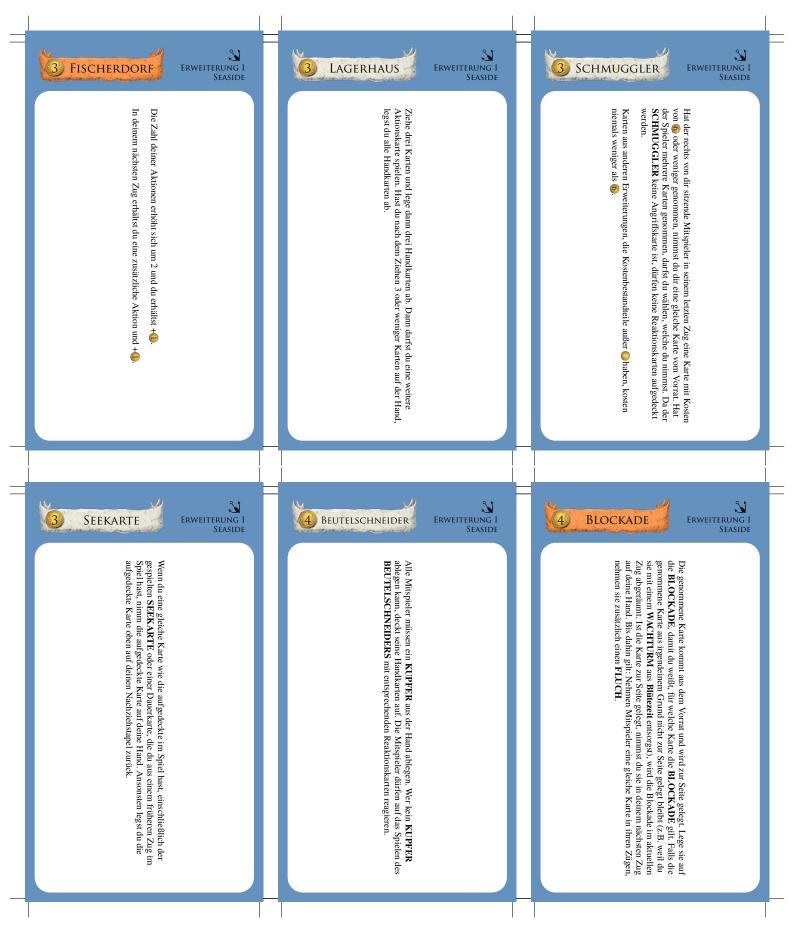


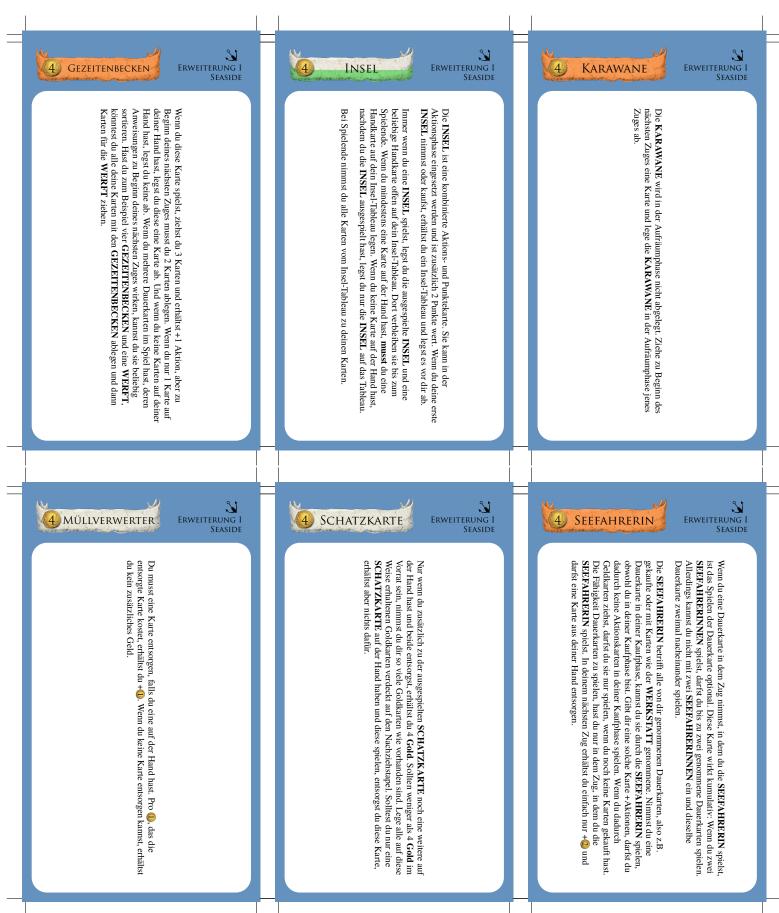


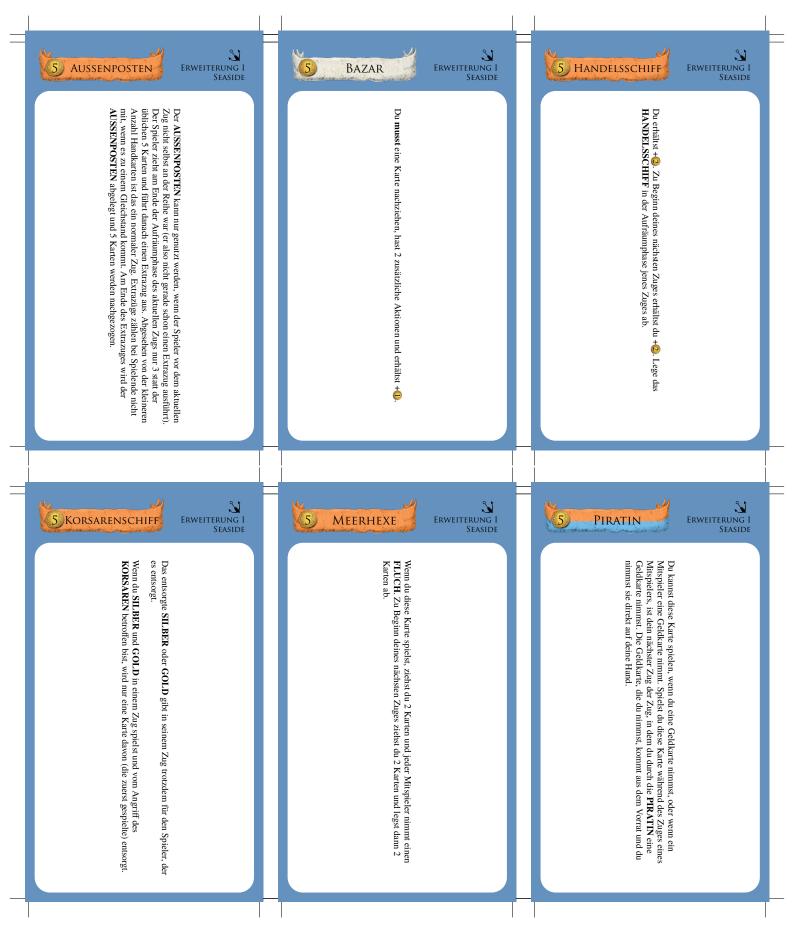


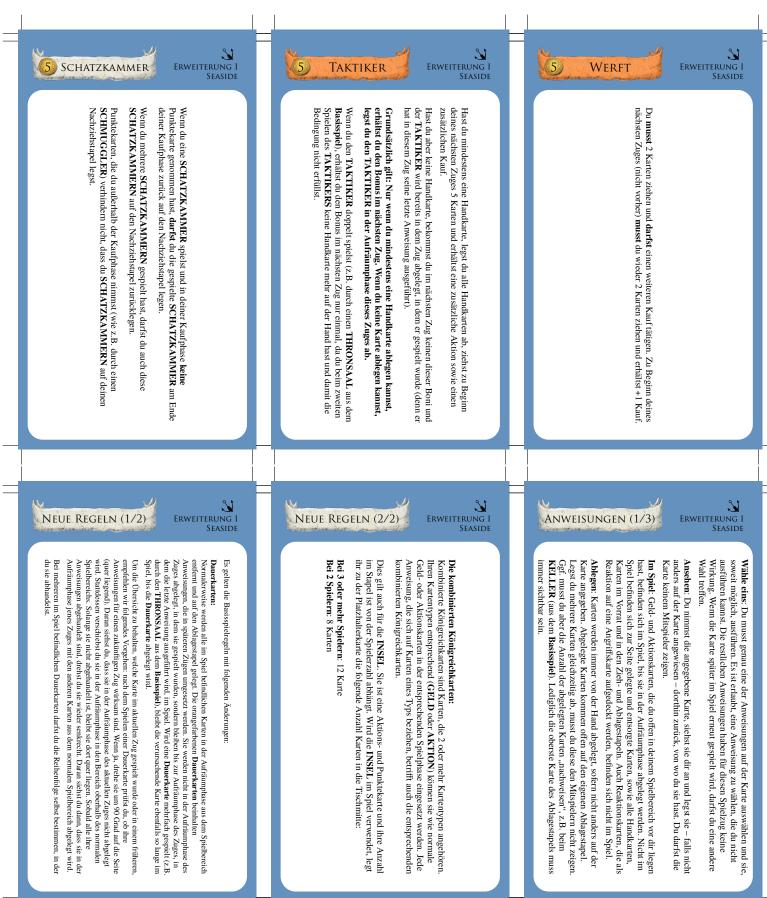
#### 2 Erweiterung I - Seaside 2. Edition (Rio Grande Games 2022)

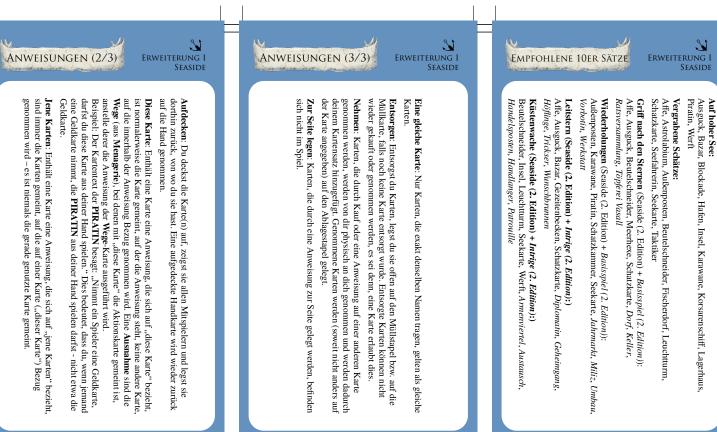


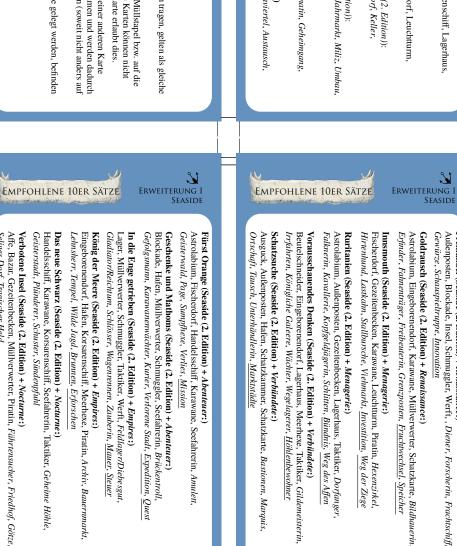














# der Weisen, Vertrauter, Weinberg Hafen, Lagerhaus, Meerhexe, Seefahrerin, Seekarte, Kräuterkundiger, Lehrling, Stein Vollgestopft (Seaside (2. Edition) + $Alchemisten/Reiche\ Ernte$ :)

Ernte, Festplatz, Treibjagd, Wahrsagerin Blockade, Fischerdorf, Gezeitenbecken, Handelsschiff, Schmuggler, Bauerndorf. Sammler (Seaside (2. Edition) + Alchemisten/Reiche Ernte:)

Ausguck, Außenposten, Fischerdorf, Taktiker, Werft, Bischof, Großer Markt, Explodierendes Königreich (Seaside (2. Edition) + Blütezeit:)

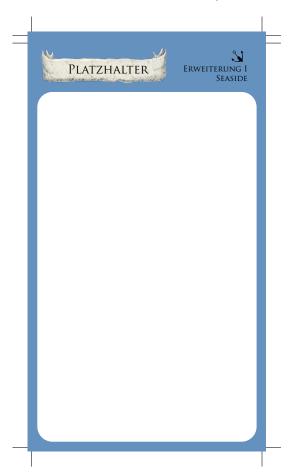
Nasses Grag (Seaside (2. Edition) + Dark Ages:)
Eingeborenendorf, Korsarenschiff, Müllverwerter, Schatzkammer, Schatzkarte,
Eremit, Grabräuber, Graf, Lumpensammler, Ratten Fischerdorf, Hafen, Insel, Lagerhaus, Leuchtturm, Armenhaus, Landstreicher Bauern (Seaside (2. Edition) + Dark Ages:)

Eingeborenendorf, Insel, Müllverwerter, Schatzkammer, Seekarte, Bäckerin, Berater, Insel-Baumeister (Seaside (2. Edition) + Die Gilden:) Freihandel (Seaside (2. Edition) + Renaissance:)
Außenposten, Blockade, Insel, Schmuggler, Werft, , Diener, Forscherin, Frachtschiff,

Astrolabium, Eingeborenendorf, Karawane, Müllverwerter, Schatzkarte, Bildhauerin,

Goldrausch (Seaside (2. Edition) + Renaissance:)

Gewürze, Schauspieltruppe, Innovation



#### Erweiterung II - Die Alchemisten (Hans Im Glück 2010)



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



ERWEITERUNG II

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



ERWEITERUNG II

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



Karten leer ist, werden die zurück gelegten Karten dein neuer Nachziehstapel

UNIVERSITÄT

DIE ALCHEMISTEN

VISION

kannst auch keine dieser Karten auf die Hand nehmen

Anweisung aufgedeckten Karten aller Spieler werden hierbei nicht mehr beachtet. Du

Hand. Kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten. Die durch die erste

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

die obersten 4 Karten von deinem Nachziehstapel auf. Sollte dein Nachziehstapel beim Wenn du diese Karte ausspielst musst du sofort eine Karte nachziehen. Dann deckst du zurück auf deinen Nachziehstapel. Wenn dein Nachziehstapel nach dem aufdecken der immernoch weniger als 4 Karten zum Aufdecken, deckst du nur so viele Karten auf Aufdecken zu Ende gehen, mischt du deinen Ablagestapel. Hast du nach dem Mischen

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

Aktionskarten. Du darfst keine Karte mit Trank in den Kosten nehmen.



darfst in der Kaufphase einen

auf deinen Nachziehstapel, bevor du die Karten am Ende deines Zuges nachziehst. Du deinen Nachziehstapel legst. Ist dein Nachziehstapel leer, legst du den Alchemisten

alleine als Nachziehstapel bereit. Du legst den oder die Alchemisten ab oder zurück darfst du für jeden einzeln entscheiden, ob du ihn normal ablegst oder zurück auf Nachziehstapel legen, statt sie abzulegen. Hast du mehrere Alchemisten im Spiel. du in der Aufräumphase alle vor dir ausliegenden Alchemisten zurück auf deinen eine weitere Aktionskarte ausspielen. Wenn mindestens ein Trank im Spiel ist, darfst Wenn du diese Karte ausspielst musst du sofort 2 Karten nachziehen und darfst dann

ERWEITERUNG II

STEIN DER WEISEN

ERWEITERUNG II

Diese Karte ist eine Geldkarte und eine Königreichkarte. Sie ist nur im Spiel, wenn sie

VERTRAUTER

ERWEITERUNG II

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

ansehen und deren Reihenfolge verändern. Du zählst nur die Karten der beiden Stapel gesamte Kaufphase, auch wenn sich die Anzahl der Karten noch verändert. Spielt ein der Karten in deinem Nachziehstapel und in deinem Ablagestapel. Dann zählst du die Wenn du den Stein der Weisen ausspielst zählst du zunächst die momentane Anzahl Stein der Weisen darf, wie andere Geldkarten, in der Kaufphase ausgespielt werden. als eine der 10 ausliegenden Königreichkarten für dieses Spiel ausgewühlt wurde. Der ausgespielte, beiseite gelegte und Handkarten zählst du nicht mit. Du darfst keine Reihenfolge verändern. Beim Durchzählen deines Ablagestapels darfst du die Karten beim Durchzählen deines Nachziehstapels weder die Karten ansehen, noch deren einem späteren Zug erneut ausgespielt, wird auch der Wert neu ermittelt. Du darfst Spieler mehrere dieser Karten, so hat jede den ermittelten Wert. Wird die Karte in Ergebnis gibt den Wert der Karte für diese Kaufphase an. Der Wert gilt für diese Anzahl beider Stapel zusammen, teilst die Summe durch 5 und rundest ab. Das weder den Stein der Weisen noch andere Geldkarten ausspielen, wenn du in dieser



BESESSENHEIT

bestimmten Anweisı

nimmt oder kauft, legst du auf deinen Ablagestapel. Dies gilt auch, wenn er die Karte aufgrund einer

ng auf die Hand oder nehmen oder anderswo ablegen müsste. Du erhältst nur

und welche Karten er kauft. Alle Karten, die der Spieler links von dir in seinem Extra-Zug

durchzählen darf. Du füllst alle Entscheidungen für den Spieler links von dir, welche Karten er Eingeborenendorf (Dominion – Seaside). Und du darfst alle Kartenstapel durchzählen, die er Das betrifft auch die Karten, die er in der Aufräumphase für seinen nächsten Zug nachzieht. Du

angesprochen. Du darfst alle Karten sehen, die der Spieler links von dir in seinem Extra-Zug sieht

die er ansehen darf, z. B. zur Seite gelegte Karten auf dem

ausspielt und in welcher Reihenfolge, alle Entscheidungen, die durch Kartenanweisungen erlaubt

Maskerade, Dominion – Die Intrige), erhält der Spieler am Ende des Zuges nicht zurück

den Müllstapel gelegt, der Spieler verliert die Karte also nicht. Karten anderer Spieler, die während Kartenanweisung, die das Entsorgen der Karte fordert, gilt diese als entsorgt, z.B. könntest du das Spieler links von dir in seinem Extra-Zug Karten entsorgt, werden diese zunächst zur Seite gelegt und am Ende des Zuges (nach der Aufräumphase) auf seinen Ablagestapel gelegt. Für die Karten, die er nimmt oder kauft, keine Marker, z. B. Piratenschiff (Dominion – Seaside). Wenn der

Die Intrige) entsorgen und + erhalten. Das Bergwerk wird dabei nicht auf

lieses Zuges entsorgt werden (z. B. durch Angriffskarten, wie Trickser oder Saboteur, Don

GOLEM

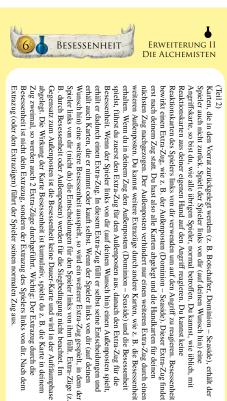
beiden aufgedeckten Karten. Ist z. B. eine der aufgedeckten Karten ein Thronsaal, Anweisungen, die sich auf deine Handkarten beziehen, haben keinen Effekt auf die darfst auf diese Weise aufgedeckte Aktionskarten nicht auf die Hand nehmen. Alle 2 Aktionskarten aufgedeckt, musst du diese in beliebiger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



ERWEITERUNG II

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

53



. Der Außenposten verhindert nur einen weiteren Extra-Zug durch einen kannst weitere Extrazüge durch andere Karten, wie z. B. die Besessenheit

Seaside) und die Besessenheit





ERWEITERUNG II

Verbotene Künste (Alchemisten + Basisspiel

Alchemist, Apotheker, Golem, Kräuterkundiger, Verwandlung, Jahrmarkt, Kanzler, Chemiestunde: (Alchemisten + Basisspiel): Quacksalber: (Alchemisten + Basisspiel): Besessenheit, Lehrling, Universität, Vertrauter, Dieb, Gärten, Keller, Laboratorium,

Holzfäller, Markt, Umbau Alchemist, Golem, Stein der Weisen, Universität, Burggraben, Bürokrat, Hexe,

Lakai, Verschwörer, Verwalter **Diener:** (Alchemisten + *Die Intrige*):

Besessenheit, Golem, Verwandlung, Vision, Weinberg, Große Halle, Handlanger Apotheker, Golem, Lehrling, Vision, Adlige, Baron, Eisenhütte, Handelsposten, Brücke, Kerkermeister, Lakai, Maskerade Geheime Forschungen: (Alchemisten + Die Intrige): [röpfe, Tränke, Trottel: (Alchemisten + Die Intrige): Kräuterkundiger, Stein der Weisen, Universität, Vertrauter, Adlige, Armenviertel,



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





ERWEITERUNG II

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



ERWEITERUNG II

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

erste Karte kaufst (neue Regeln, S. Wichtig: Geldkarten dürfen in der Kaufphase nur ausgespielt werden, bevor du Zähle die Karten, die du in diesem Moment im Nachzieh- und Ablagestapel hast

(Summe). Pro volle 5 Karten erhöht sich der Geldwert des STEIN DER WEISEN für

deines Nachzieh- und Ablagestapels diese weder anschauen, noch ihre Reihenfolge die Kaufphase in diesem Zug um 1. Spielst du mehrere STEIN DER WEISEN aus,



ERWEITERUNG II

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



Da die BESESSENHEIT keine Angriffskarte ist, kann sich der Mitspieler nicht

diesem Zug alles für den Mitspieler – welche Aktionskarten und Geldkarten er spielt und welche Karten er kauft, nimmt, entsorgt etc. Du darfst alle Karten sehen, die auch der Mitspieler sieht –d. h Zu Beginn des Extra-Zuges zeigt dein linker Nachbar dir seine Handkarten. Du entscheidest in gegen den Extra-Zug "wehren" Zuerst spielst du deinen aktuellen Zug regulär zu Ende, bevor dein linker Nachbar einen Extra-Zug

Aufräumphase des Extra-Zuges nachzieht. Handkarten, nachgezogene und angesehene Karten sowie die Karten, die der Mitspieler in der

Alle Karten, die er nehmen, kaufen oder auf andere Art erhalten würde, erhältst stattdessen du

Seaside), die der Spieler im BESESSENHEITS-Zug erhält, bekommst du nicht legst sie auf deinen Ablagestapel. Das betrifft auch Karten, die er auf die Hand nehmen oder anderweitig ablegen müsste. Alle Münzen (z. B. aus **Die Gilden**) und Geldmarker (z. B. aus

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

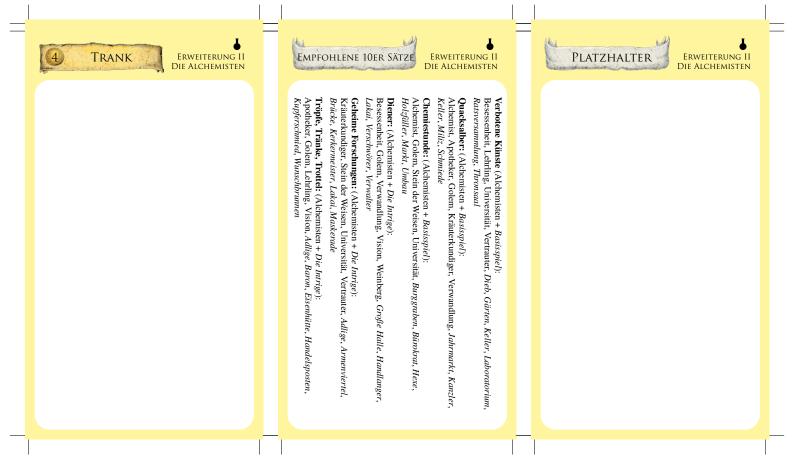
Alle Karten, die der Mitspieler während des Extra-Zuges in den Vorrat zurücklegen muss, werden

GOLEM

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



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



#### 15 Erweiterung III - Blütezeit (Hans Im Glück 2010)





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

Herzogtum, Provinz und Kolonie





sofort eine identische Karte aus dem Vorrat und legst diese auf deinen Ablagestapel auslegst, darfst du eine Geldkarte aus deiner Hand aufdecken. Dann nimmst du dir Geldkarten mehr auslegen, sobald du eine Karte gekauft hast. Wenn du den Münzer ausgelegten Geldkarten neue Karten kaufen. Du kannst allerdings keine weiteren

Intrige). Wenn du den Münzer kaufst und den Wachturm aus deiner Hand aufdeckst, Geldkarte kann auch eine kombinierte Karte sein, z.B. Harem (Dominion – Die Die aufgedeckte Geldkarte nimmst du zurück auf die Hand. Die aufgedeckte

Königliche Siegel im Spiel ist, wird das Königliche Siegel entsorgt, bevor du den

ERWEITERUNG III

5 QUACKSALBER

Angriffs abwehren. Entscheidet sich ein Spieler für die zweite Möglichkeit und deckt er weder eine Karte nehmen noch eine Karte ablegen. Er kann nicht nur einen

einen Wachturm aus seiner Hand auf, darf er sofort eine oder beide Karten entsorgen

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

Teil

ERWEITERUNG III

auslegen darfst, sobald du eine Karte gekauft hast erlaubt, z. B. Hort. Beachte, dass du in dieser Runde keine weiteren Geldkarten mehr weitere Geldkarten auslegen. Die Anzahl der Karten, die ein Spieler noch auf der eine Schmuggelware auslegen, dann benennt der Spieler eine Karte, danach kannst du du Geldkarten in beliebiger Reihenfolge auslegen kannst. Du kannst also z. B. zuerst kaufen, du darfst sie aber nehmen, wenn dir dies eine Anweisung einer anderen Karte darfst in diesem Zug keine der benannten Karten kaufen. Hierfür ist es wichtig, dass Hand hält, ist für die übrigen Spieler sichtbar. Du darfst die benannte Karte nicht





Diese Geldkarte hat einen Wert von ③, wie ein Gold. Wenn du sie ausspielst, erhältst du zunächst +1 Kauf. Dann benennt der Spieler links von dir eine Karte, die du in dieser Runde nicht kaufen darfst. Er kann auch eine Karte benennen, die nicht im Schmuggelware auslegst, benennt der Spieler links von dir jedesmal eine Karte. Du Vorrat ist, aber z. B. im Schwarzmarkt-Stapel. Wenn du mehrere Karten

ERWEITERUNG III



"produziert", auch wenn du sie entsorgst. Du kannst also für den gesamten Wert der Geldkarten, die du in dieser Runde ausgelegt hast, haben aber bereits Geld entsorgst du die Geldkarten im Spiel, direkt nachdem du den Münzer gekauft hast. nicht alle Geldkarten auslegen musst. Wenn du in dieser Runde mehrere Karten kaufst Wenn du diese Karte kaufst, entsorgst du alle Geldkarten, die zu diesem Zeitpunkt im



Ablagestapel sind auch durch diesen Effekt betroffen. Kombinierte Karten, wie z. B. Aktionsphase ein Arbeiterdorf und in der Kaufphase 2 Steinbrüche, kostet der Effekt kann auch durch andere Karten ergänzt werde. Spielst du z. B. in der ERWEITERUNG III

TALISMAN

ERWEITERUNG III

du dir für jeden Talisman eine zusätzliche Karte. Wenn du mehrere Karten kaufst, auf

Namen im Vorrat, nimmst du dir nichts. Hast du mehrere Talismane im Spiel, nimmst Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Gibt es keine weitere Karte mit diesem nimmst du dir zusätzlich eine weitere identische Karte. Du nimmst diese Karte vom und du eine Karte kaufst, die 4 Geld oder weniger kostet und die keine Punktekarte ist Diese Geldkarte hat den Wert 1 Geld, wie ein Kupfer. Wenn diese Karte im Spiel ist

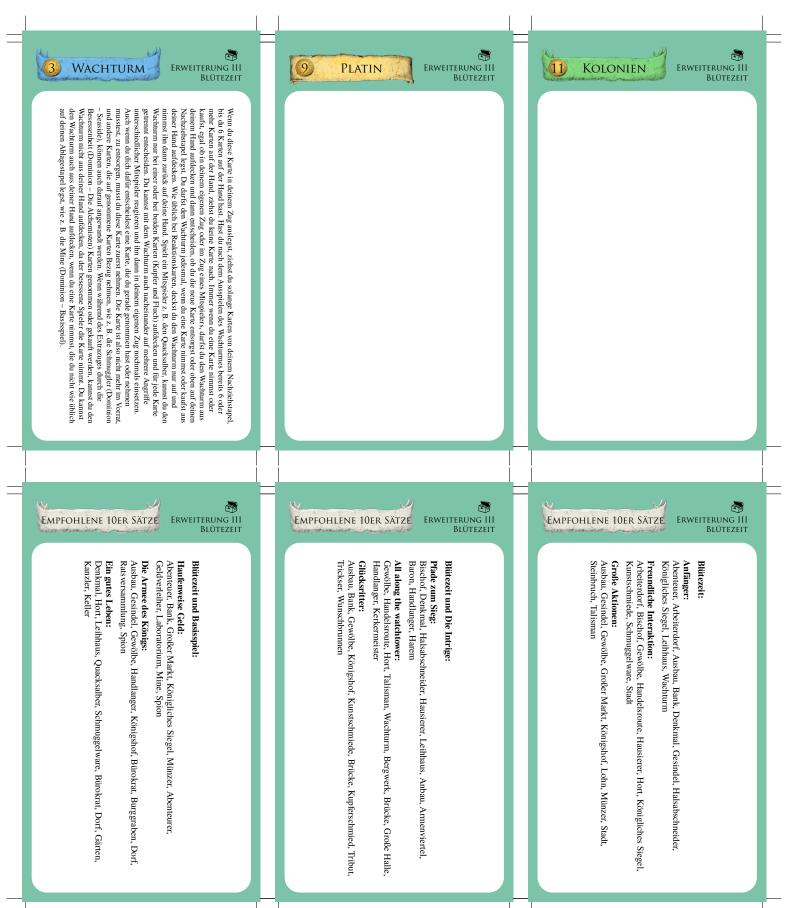
Diese Geldkarte hat der Wert 1 Geld, wie ein Kupfer. Wenn diese Karte im Spiel ist, der Kaufphase 2 Steinbrüche ausspielst, kosten Aktionskarten um 4 Geld weniger. Der geltenden Kosten betrachtet. Das sind nicht unbedingt die aufgedruckten Kosten sind auch Punktekarten. Bei den Kosten von 4 Geld oder weniger werden die aktuel keine weitere. Kombinierte Karten, wie z. B. die Große Halle (Dominion – Die Intrige) Nimmst du dir eine Karte auf eine andere Weise, z. B. durch den Ausbau, erhältst du Silber und 2 weitere Handelsrouten. Der Talisman wirkt nur für Karten, die du kaufst und dir ein Silber und eine Handelsroute kaufst, nimmst du dir zusätzlich 2 weitere von jeder eine weitere Karte. Wenn du z.B. 2 Talismane, 4 Kupfer und 2 Käufe hast diese Bedingungen zutreffen (4 Geld oder weniger, keine Punktekarte), nimmst du dir Hausierer nur noch 4 Geld und du darfst dir somit einen weiteren Hausierer nehmen

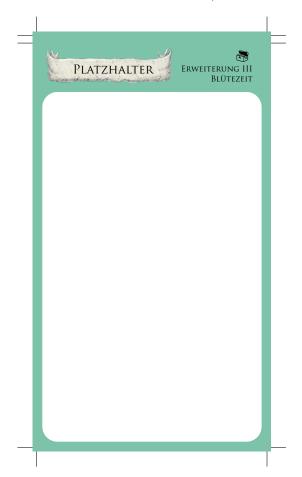
mehr Stapel im Vorrat leer sind. Die jeweiligen Bedingungen müssen beim Ausspielen sind, erhältst du +1 Karte, + 🕕 und +1 Kauf. Es gibt keine weiteren Boni, wenn 3 oder Vorrat leer ist, erhältst du nur +1 Karte. Oder wenn 2 oder mehr Stapel im Vorrat leer Stapel im Vorrat leer ist, ziehst du eine weitere Karte nach. Wenn genau 1 Stapel im Du ziehst zuerst eine Karte nach und erhältst +2 Aktionen. Wenn mindestens ein

Errata: Auf der Karte Stadt hat sich ein Tippfehler eingeschlichen. Statt "1+ Kauf

Der Effekt der Karte wird nicht rückwirkend verändert, wenn ein Stapel im Vorrat später leer wird (z. B. durch den Ausbau) oder auch wieder aufgefüllt wird (z. B. durch den Botschafter, Dominion-Seaside).

Ausspielen der Karte also z. B. 2 Stapel leer, so erhältst du insgesamt +2 Karten, +2 Der Müllstapel ist nicht Teil des Vorrats und wird somit nicht beachtet. Sind beim der Karte erfüllt sein.





#### 16 Erweiterung III - Blütezeit (Rio Grande Games 2016)











#### Erweiterung IV - Reiche Ernte (Hans Im Glück 2011)



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



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



Spielern 12 Karten

ERWEITERUNG IV

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

Diese Königreichkarte ist eine Punktekarte, keine Aktionskarte. Sie hat bis zum Ende



ERWEITERUNG IV REICHE ERNTE

HARLEKIN

ERWEITERUNG IV REICHE ERNTE

JUNGE HEXE

ERWEITERUNG IV

盆 oder 3 kostet, aus einer beliebigen Edition oder Erweiterung aus. Der komplette Stapel dieser Schwarzmarkt.) Für den Bannstapel wählen die Spieler eine nicht verwendete Königreichkarte, die Spielvorbereitung: Wird die Junge Hexe im Spiel verwendet, so wird

gilt auch, wenn sich die Junge Hexe im Schwarzmarktstapel befindet - Promokarte

Karte wird als zusätzlicher Stapel in den Vorrat gelegt. Die Platzhalterkarte Junge Hexe wird quer

unter den Stapel geschoben, um diesen Stapel als Bannstapel zu kennzeichnen.

unterschiedliche Königreichskarten verwendet. Zusätzlich zur üblichen

In diesem Spiel

werden also 11

reihum jeder Mitspieler die oberste Karte von seinem Nachziehstapel ablegen. Ist es Wenn du die Junge Hexe ausspielst, ziehst du zuerst 2 Karten nach, dann musst du 2 Karten aus Du erhältst zunächst +(2). Dann muss, beginnend mit dem Spieler links von dir. Spieler, bevor sie eine Bannkarte aufdecken. wie üblich auch Reaktionskarten (z. B. Pferdehändler) aus ihrer Hand aufdecken. Dies tun die Vorrat nehmen. Ist kein Fluch mehr im Vorrat, muss der Spieler keinen nehmen. Die Spieler dürfen deiner Hand ablegen. genommen werden und der Stapel wird für die Spielendebedingung berücksichtigt. anderen Königreichstapel. Er ist Teil des Vorrats, die Karten können wie üblich gekauft oder (aufgedruckten) Funktion sind alle diese Karten Bannkarten. Der Bannstapel wird behandelt wie die wenn der Spieler sie dann noch auf der Hand hat) nochmals in ihrer Funktion als Bannkarte. pieler, bevor sie eine Bannkarte aufdecken. Die Anweisungen auf der Reaktionskarte werden also Isgeführt, bevor der Angriff durch die Bannkarte abgewehrt wird. Ist die Bannkarte eine legen. Beginnend mit dem Spieler links von dir darf nun reihum jeder Mitspieler eine seiner Hand aufdecken. Wenn er das nicht macht, muss er sich einen Fluch vom

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

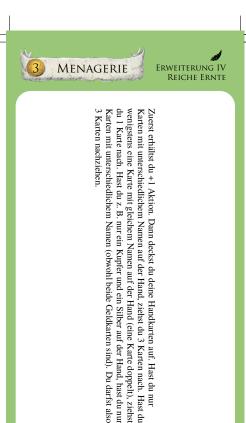
du wählen: Entweder der Spieler muss sich eine Karte mit gleichem Namen aus dem eine Punktekarte (auch eine kombinierte), so muss er sich einen Fluch nehmen. Ist

kein Fluch mehr im Vorrat, nimmt der Spieler keinen. Ist es keine Punktekarte, kanns

gleichem Namen und legst sie auf deinen Ablagestapel. Ist keine Karte mit diesem

Vorrat nehmen und auf seinen Ablagestapel legen oder du nimmst dir eine Karte mi

Namen mehr im Vorrat nimmt keiner von beiden eine solche Karte.





4 PFERDEHÄNDLER

ERWEITERUNG IV

Wenn du diese Karte in deinem Zug ausspielst, erhältst du zuerst +1 Kauf und +3. Dann musst du 2 Karten aus deiner Hand ablegen. Hast du weniger als 2 Karten auf der Hand, legst du nur so viele wie möglich ab.

nicht mehr auf der Hand hast. Du darfst mehrere Pferdehändler gegen den selben Angriff zur Seite legen. Zu Beginn deines nächsten Zuges nimmst du alle zur Seite gelegten Pferdehändler wieder auf die Hand und ziehst zusätzlich für jeden dieser kannst jeden Pferdehändler nur gegen einen Angriff verwenden, da du ihn danach vorzeigen und dann zur Seite legen. Dann wird der Angriff normal Spielt ein Mitspieler eine Angriffskarte, darfst du diese Karte aus deiner Hand ausgeführt. Du





ERWEITERUNG IV

ERWEITERUNG IV

Hast du

TREIBJAGD

TURNIER

Erweiterung IV

aus diesen 5 Karten und ist nicht Teil des Vorrats

die Provinz ab und nehme dir eine frei wählbare Preiskarte vom Preisstapel oder ein Herzogtum vom Vorrat und lege die neue Karte auf deinen Nachziebstapel. Du kannst dich auch für einen der beiden Stapel entscheiden, wenn dieser leer ist ufgedeckt hat, erhältst du +1 Karte und +⊕. Es gibt also 4 mögliche Ergebniss∙ uerst erhältst du +1 Aktion. Dann darf jeder Spieler eine Provinz aus seiner Hand aufdecken

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

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

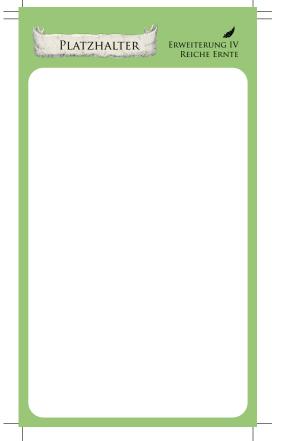


#### 8 Erweiterung IV - Reiche Ernte (Rio Grande Games 2014)









Bei

ERWEITERUNG IV

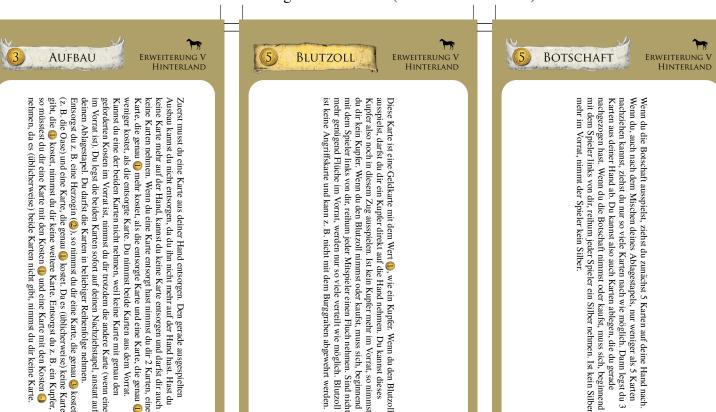
**Kopfgeld** (Reiche Ernte + Basisspiel): Ernte, Füllhorn, Menagerie, Treibjagd, Turnier (+ Preiskarten), Geldverleiher Jahrmarkt, Keller, Miliz, Schmiede

Füllhorn, Harlekin, Nachbau, Wahrsagerin, Weiler, Abenteurer, Bürokrat,

Böses Omen (Reiche Ernte + Basisspiel):

Wanderzirkus (Reiche Ernte + Basisspiel):

#### Erweiterung V - Hinterland (Hans Im Glück 2011)





Mitspieler keine Reaktionskarten aufdecken, da du den Edlen Räuber nicht ausgespiel

deine Mitspieler mit Reaktionskarten, wie z. B. Burggraben (Dominion - Basisspiel) aufgedeckt, so legt er beide Karten ab. Hat der Spieler überhaupt keine Geldkarte entsorgten Silber und Gold nehmen. Wenn du den Edlen Räuber ausspielst, können aufgedeckt, so legt er beide Karten ab und nimmt sich ein Kupfer. Du musst alle Karte legt er jeweils auf seinen Ablagestapel. Hat der Spieler weder Silber noch Gold aufgedeckt, entscheidest du welches davon er entsorgen muss. Die andere aufgedeckte entsorgen. Hat der Spieler ein Silber und ein Gold (oder auch 2 Silber bzw. 2 Gold) aufdecken. Hat der Spieler 1 Silber oder 1 Gold aufgedeckt, so muss er dieses reihum jeder Mitspieler die obersten beiden Karten von seinem Nachziehstapel auch wenn du diese Karte kaufst, muss beginnend bei dem Spieler links von dir Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du + 🕕. Wenn du diese Karte ausspielst **unc** ..."), wird diese ausgelöst, weil der Kauf durchgeführt ist, obwohl du die Karte nicht



ERWEITERUNG V HINTERLAND

Wenn du diese Karte ausspielst, musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Wenn du das machst, nimmst du dir s

du dir anstatt der Karte, die du dir eigentlich nehmen müsstest, ein Silber. Die andere Karte nimmst du nicht. Spielt z. I ein Silber nehmen. Die zusätzliche Anweisung auf dem Fruchtbaren Land wird ausgelöst, weil du die Karte gekauft has die urs prünglich gekaufte Karte trotzdem bezahlen. Wenn die Karte, die du ursprünglich nehmen müsstest, beim auf deinen Nachziehstapel gelegt hättest. Wenn du eine Karte kaufst, dir jedoch stattdessen ein Silber nimmst, musst du nimmst, legst du es immer Wenn du das machst, nimmst du dir keinen Fluch, sondem stattdessen ein Silber. Wenn du dir auf diese Art ein Silber Wenn die Karte, die du ursprünglich nehmen müsstest, beim Kaufen eine Anweisung auslöst ("Wenn du diese Karte Blutzoll ein Silber nehmen. Kein Mitspieler muss sich einen Fluch nehmen, weil du den Blutzoll nicht genommen hast nimmst. Wenn du z. B. einen Blutzoll kaufst, kannst du den Fahrenden Händler aus deiner Hand aufdecken und statt dem Hand aufdecken. Du kannst den Fahrenden Händler aufdecken, wenn du von einem . Land kaufst, kannst du den Fahrenden Händler aus deiner Hand aufdecken und statt dem Fruchtbaren Land eigenen Zug freiwillig oder unfreiwillig eine Karte nimmst oder kaufst. Wenn du das machst, nimm auf deinen Ablagestapel, auch wenn du die andere Karte z. B. auf die Hand genommen ode ."), wird diese nicht ausgelöst, weil du die Karte nicht während die Fernstraße im Spiel ist Angriff betroffen bist oder auch,

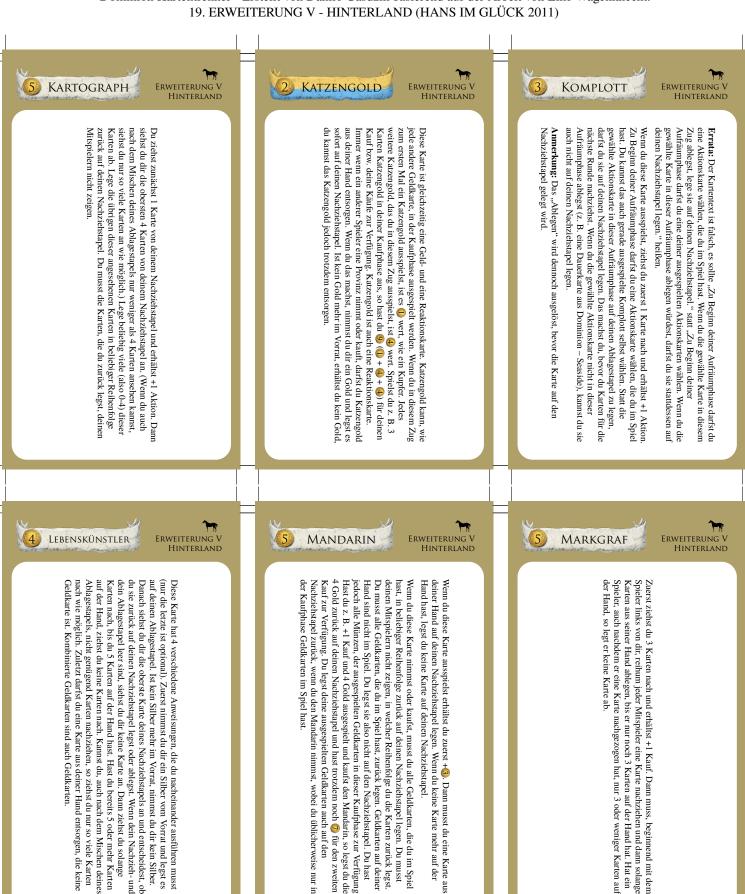


ERWEITERUNG V HINTERLAND

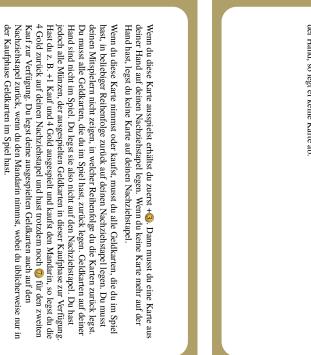
einmal im Spiel. Du darfst dir in diesem Fall also nicht 2 zusätzliche Karten nehmen Anweisung gilt nur solange der Feilscher im Spiel ist. Spielst du den Feilscher z.B. andere Art nimmst, nimmst du dir keine weitere Karte. Ist im Vorrat keine billigere nur eine zusätzliche Karte, wenn du eine Karte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

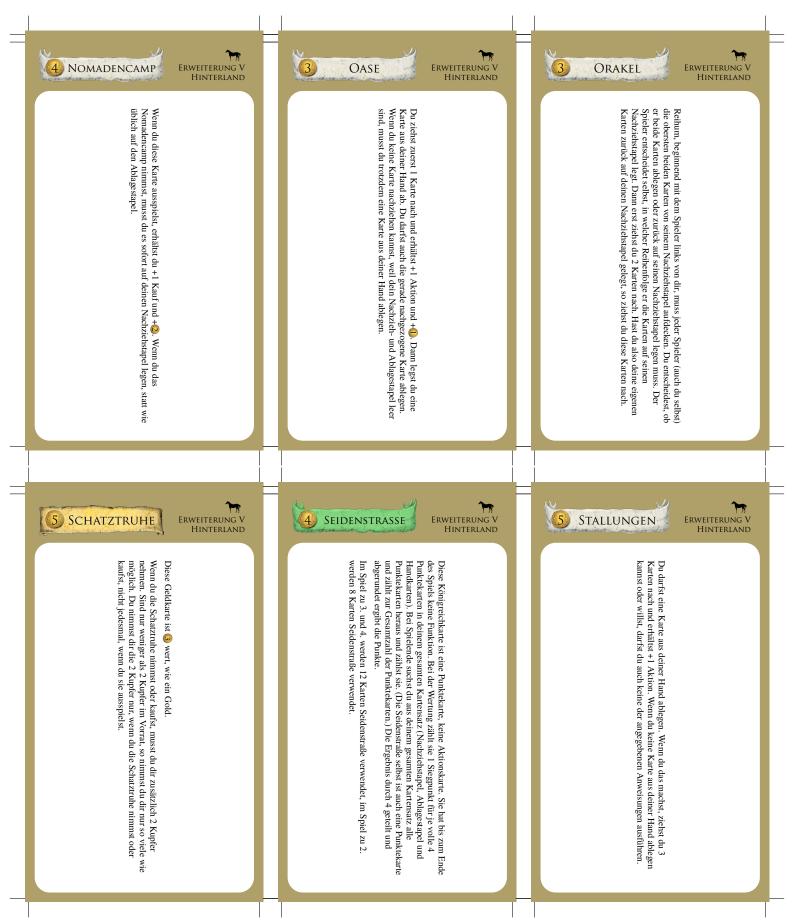


#### Dominion Card Dividers - Created by Danilo Gasdzik based on the works of Eiko Wagenknecht. Dominion Kartentrenner - Erstellt von Danilo Gasdzik basierend auf der Arbeit von Eiko Wagenknecht.



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







aufdecken, wenn du sie gerade

venn du die Karte auf deinen Ablagestapel legst, ohne sie

lementsprechend auch kein Gold nehmen), wenn du ihn ablegst. Die Reaktion wird nicht ausgelöst nusst du ihn aufdecken, um dir ein Gold zu nehmen. Du musst den Tunnel nicht aufdecken (und

genommen oder gekauft hast. Du kannst den Tunnel auch nicht

aufzudecken. Du kannst die Karte nicht

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

Am Hof des Herzogs:

Armenviertel, Große Halle, Handlanger, Kerkermeister, Kupferschmied / Kartograph.

Lebenskünstler, Schatztruhe, Seidenstraße, Tunnel

Geld aus Nichts:

Hinterland und die Intrige:

Gewürzhändler, Katzengold, Orakel, Wegkreuzung

Abenteurer, Jahrmarkt, Kanzler, Laboratorium, Umbau/ Fruchtbares Land

Anbau, Harem, Herzog, Maskerade, Verschwörer / Edler Räuber, Feilscher, Gasthaus,

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

Aufräumphase ablegst. Es

ERWEITERUNG V

den Markgrafen). Die Reaktion setzt auch ein, wenn du den Tunnel

ablegst, sondern von deinem Nachziehstapel oder von aufgedeckten Karten

den Tunnel nicht "freiwillig" ablegen, eine Kartenanweisung muss dich dazu zwingen. Dies kann in musst. Du darfst dann den Tunnel aufdecken bevor du ihn ablegst und nimmst dir ein Gold. Du darfst Die Reaktion kann eingesetzt werden, wenn du den Tunnel außerhalb einer Aufräumphase ablegen Diese Karte ist gleichzeitig eine Punktekarte und eine Reaktionskarte. Bei der Wertung zählt sie 2

leinem eigenen Zug (z. B. durch die Oase) geschehen, oder im Zug eines Mitspielers (z. B. durch

nicht wie üblich aus deiner Hand ablegst (z. B. durch das

ERWEITERUNG V

Hinterland und Basisspiel:

Gasthaus, Markgraf, Oase

Bibliothek, Geldverleiher, Keller, Thronsaal, Werkstatt / Edler Räuber, Fernstraße,

WEGKREUZUNG

erhältst du beim ersten Mal +3 Aktionen, beim zweiten Ausspielen nochmals +1 zweimal aus (und hast in diesem Zug noch keine Wegkreuzung ausgespielt), so Aktion. Spielst du die Karte z. B. durch den Thronsaal (Dominion – Basisspiel) Für alle Wegkreuzungen, die du danach in diesem Zug ausspielst, erhältst nur noch +1 in diesem Zug zum ersten Mal eine Wegkreuzung ausspielst, erhältst du +3 Aktionen

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

Fruchtbares Land, Nomadencamp, Wegkreuzung

Golem, Lehrling, Universität, Vertrauter, Weinberg / Feilscher, Fernstraße

Apotheker, Kräuterkundiger, Lehrling, Stein der Wei- sen, Verwandlung / Blutzoll

Herzogin, Katzengold, Komplott, Lebenskünstler

Träume sind Schäume:

Räuber, Fahrender Händler, Fruchtbares Land

Hinterland und die Alchemisten:

Bazar, Botschafter, Embargo, Karawane, Schmuggler / Blutzoll, Botschaft, Edler

Kartograph, Seidenstraße, Stallungen, Wegkreuzung

Ausguck, Beutelschneider, Handelsschiff, Insel, Lagerhaus / Fruchtbares Land,

Hast du keine Punktekarten auf der Hand, ziehst du auch keine Karten nach. Wenn du Punktekarten auf deiner Hand hast. Kombinierte Punktekarten sind auch Punktekarten

ERWEITERUNG V

ERWEITERUNG V

Hinterland und Seaside:

Decke deine gesamte Kartenhand auf. Dann ziehe so viele Karten nach, wie du Orakel, Tunnel, Wegkreuzung

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG V

Schatztruhe, Stallungen, Wegkreuzung Aufbau, Feilscher, Gewürzhändler, Lebenskünstler, Markgraf, Nomadencamp, Oase, Einführung: Hinterland:

# auterer Wettbewerb:

Aufbau, Blutzoll, Edler Räuber, Fahrender Händler, Fruchtbares Land, Grenzdorf, Herzogin, Kartograph, Seidenstraße, Stallungen

Botschaft, Gasthaus, Kartograph, Lebenskünstler, Mandarin, Nomadencamp, Oase,

Fahrender Händler, Feilscher, Fernstraße, Gewürzhändler, Grenzdorf, Herzogin Katzengold, Komplott, Nomadencamp, Schatztruhe

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

Katzengold, Mandarin, Tunnel

Füllhorn, Harlekin, Pferdehändler, Turnier, Weiler / Edler Räuber, Fahrender Händler,

Bauerndorf, Festplatz, Harlekin, Menagerie, Treibjagd / Botschaft, Grenzdorf, Katzengold, Nomadencamp, Oase

## ERWEITERUNG V

Abenteuer, Bank, Denkmal, Handelsroute, Königliches Siegel/ Aufbau, Blutzoll,

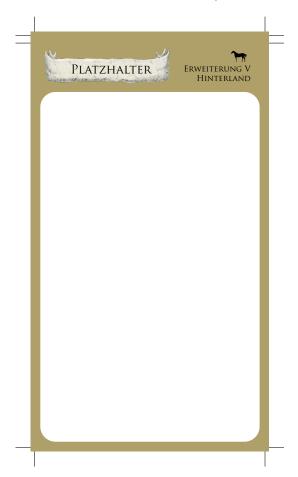
Katzengold, Mandarin, Schatztruhe

Hinterland und Reiche Ernte:

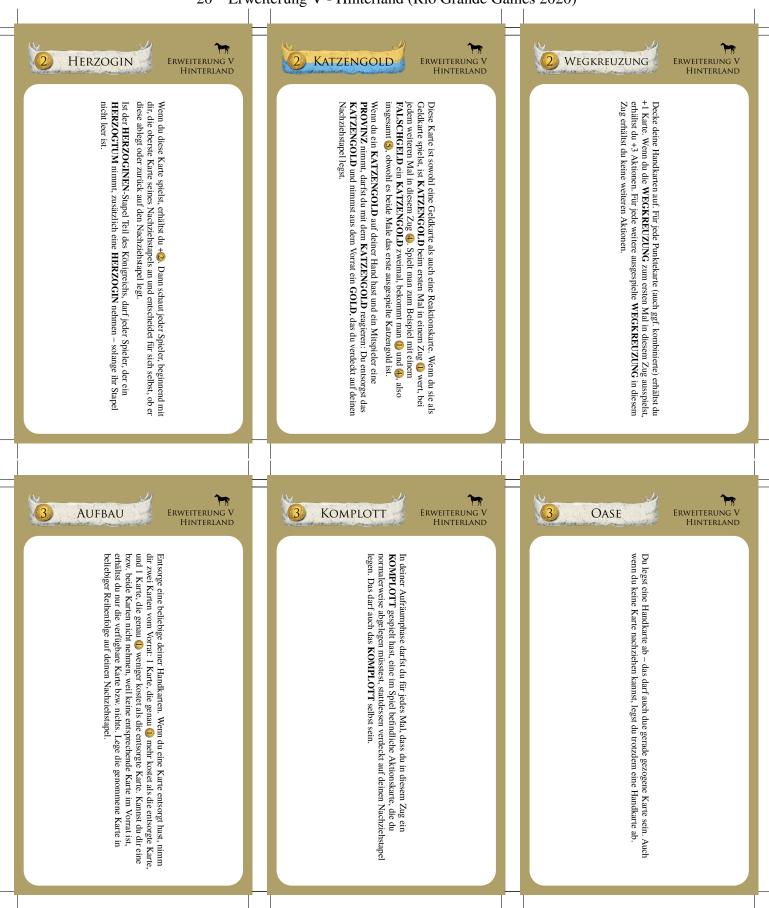
Ausbau, Bischof, Hort, Münzer, Wachturm / Blutzoll, Edler Räuber, Fahrender Händler, Feilscher, Fruchtbares Land

Hinterland und Blütezeit:

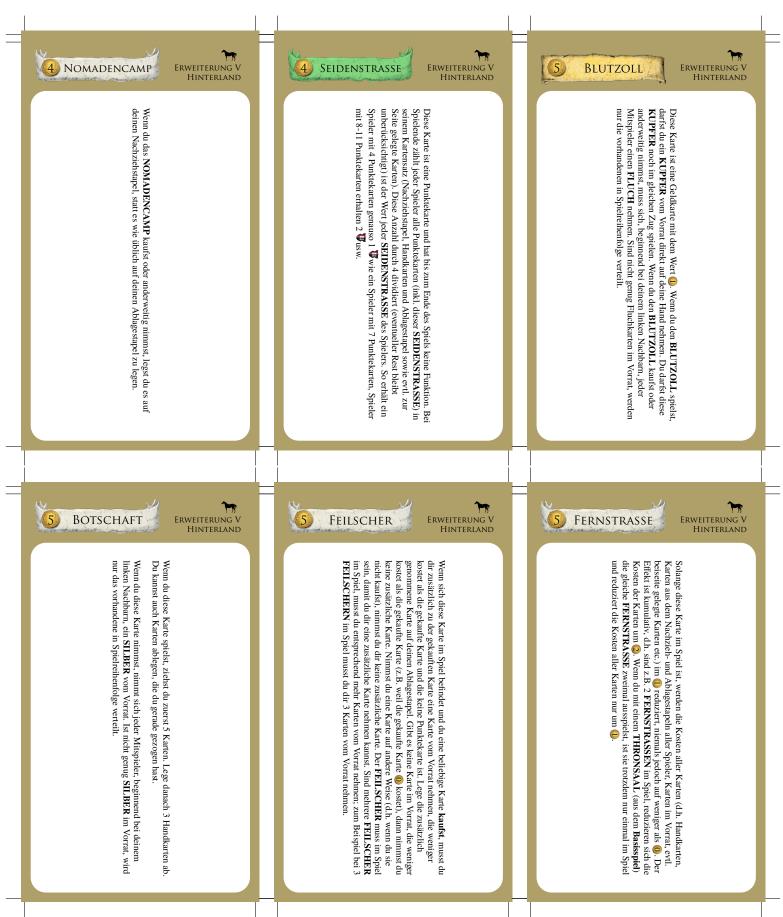
#### Entlang der schwarzen Linien ausschneiden. Je nach gewünschter Größe der Kartentrenner die obere oder untere Linie wählen

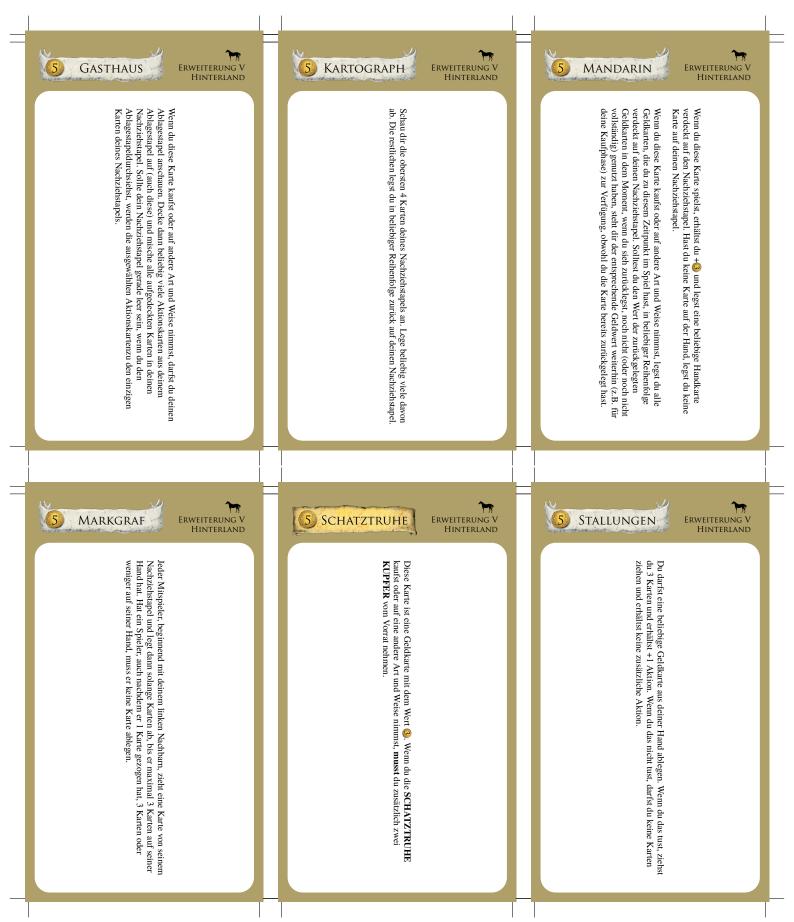


#### 20 Erweiterung V - Hinterland (Rio Grande Games 2020)

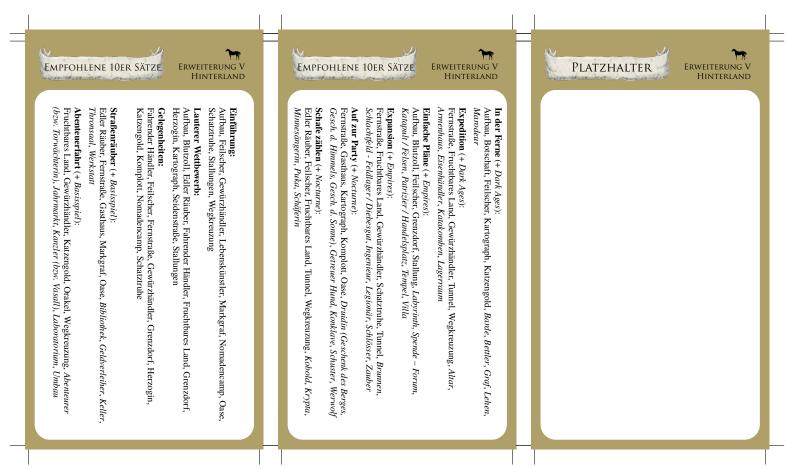




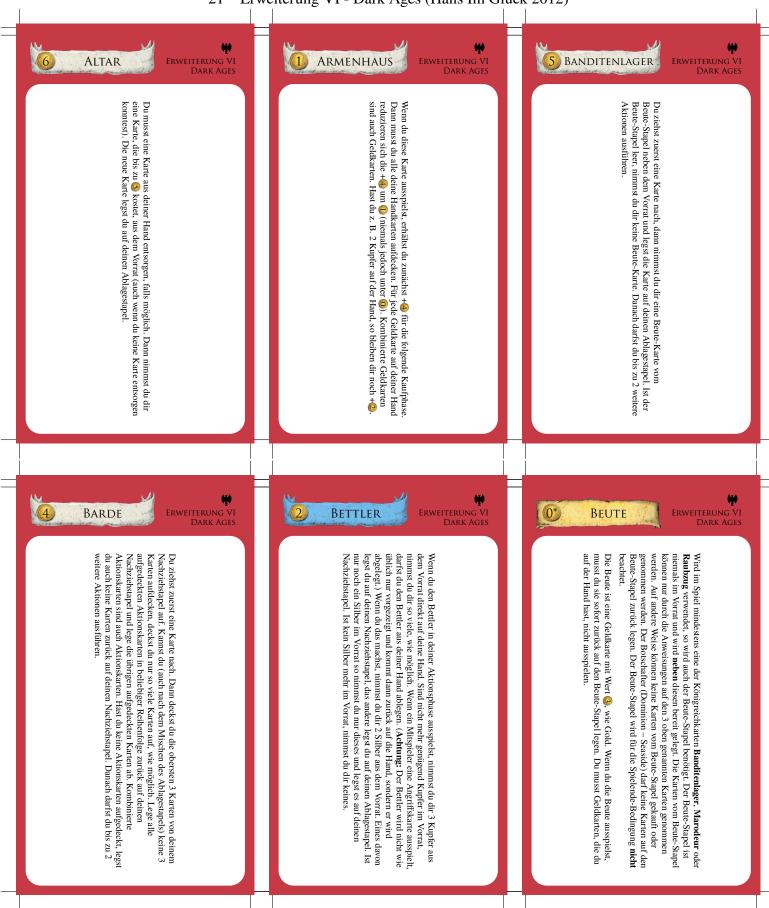




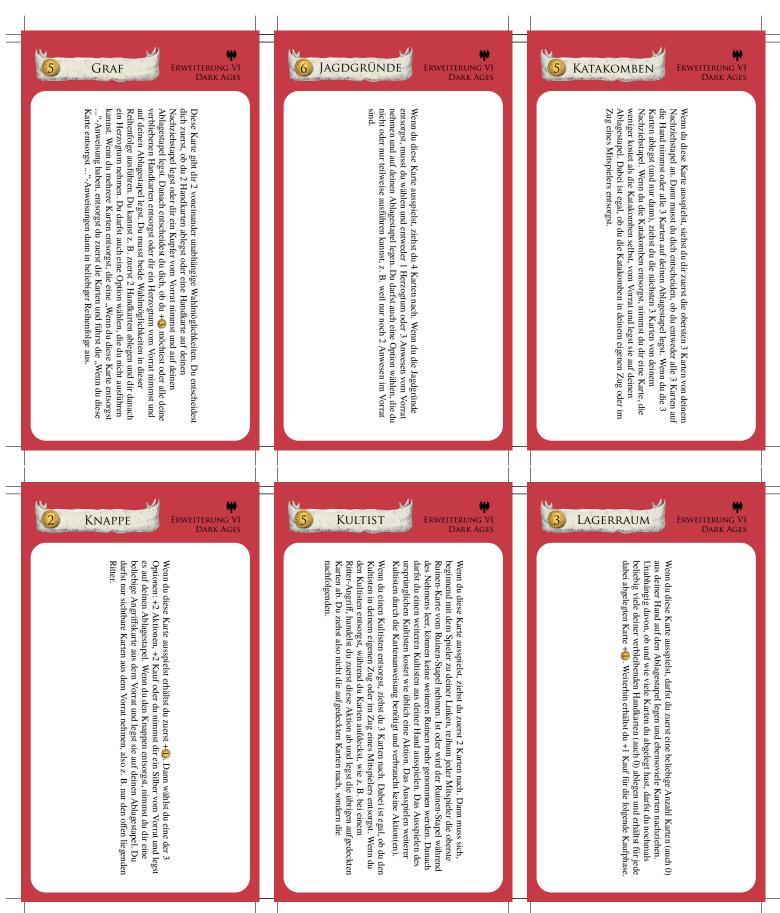


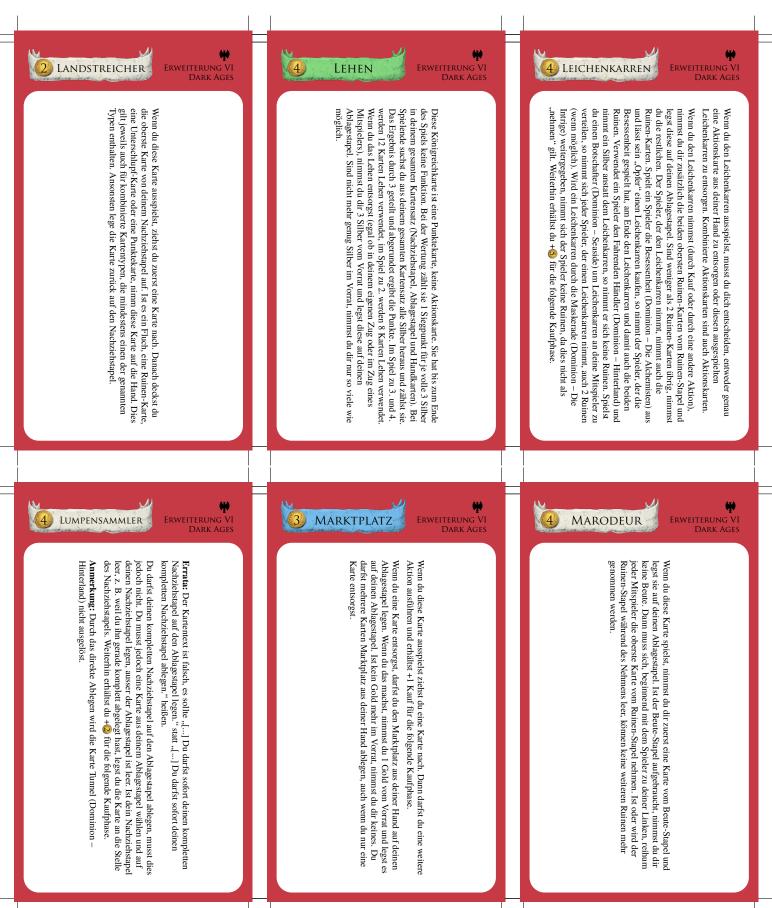


#### 1 Erweiterung VI - Dark Ages (Hans Im Glück 2012)

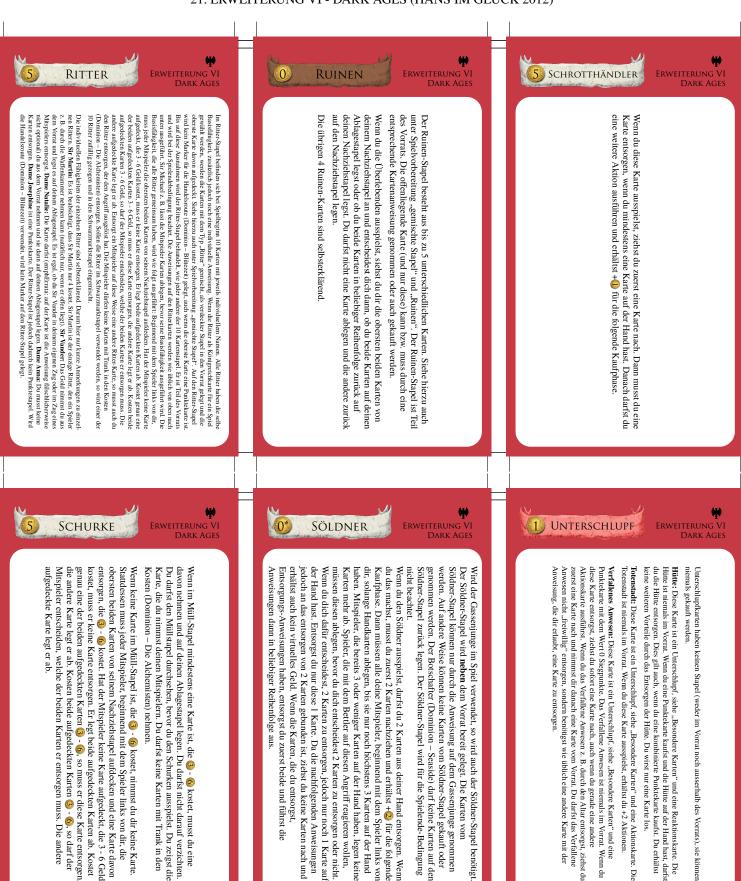












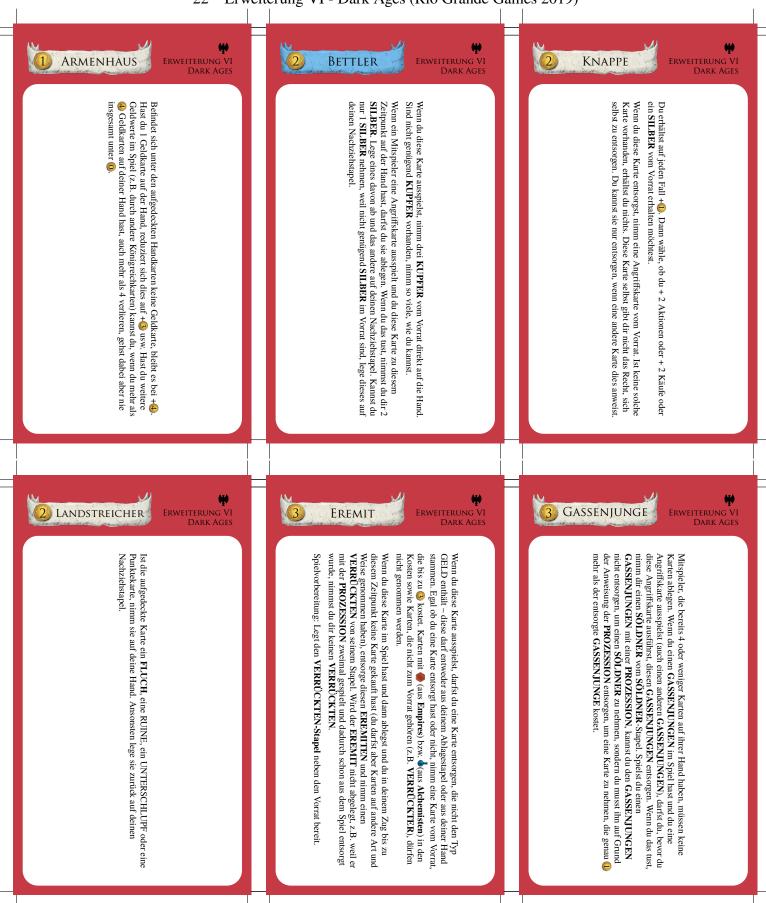
dir, die

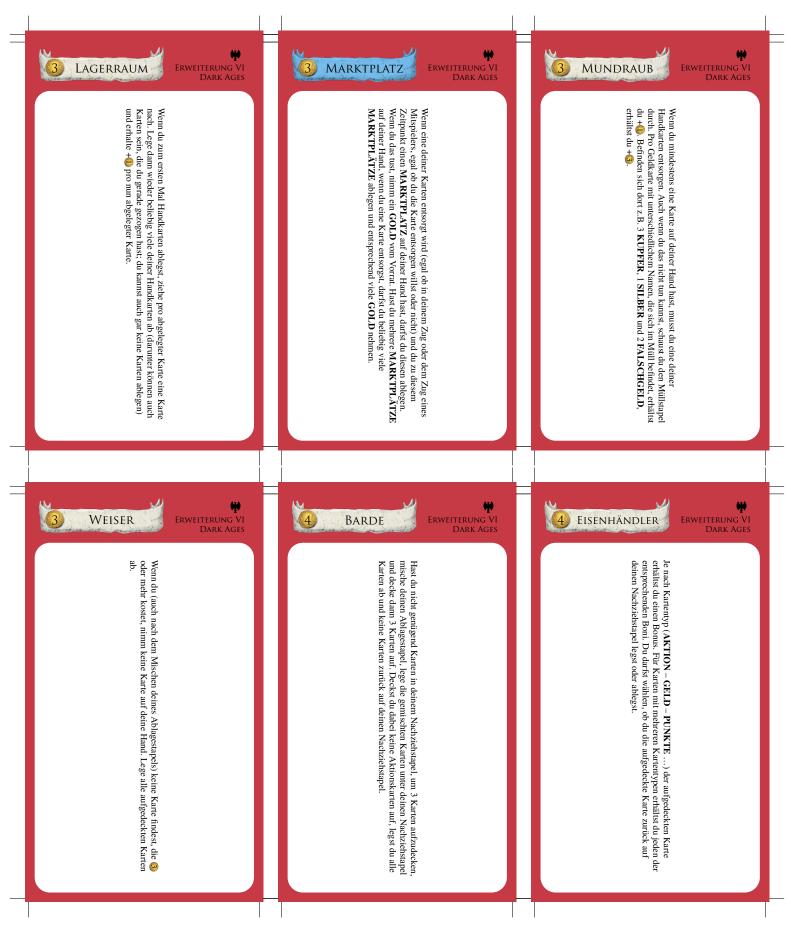




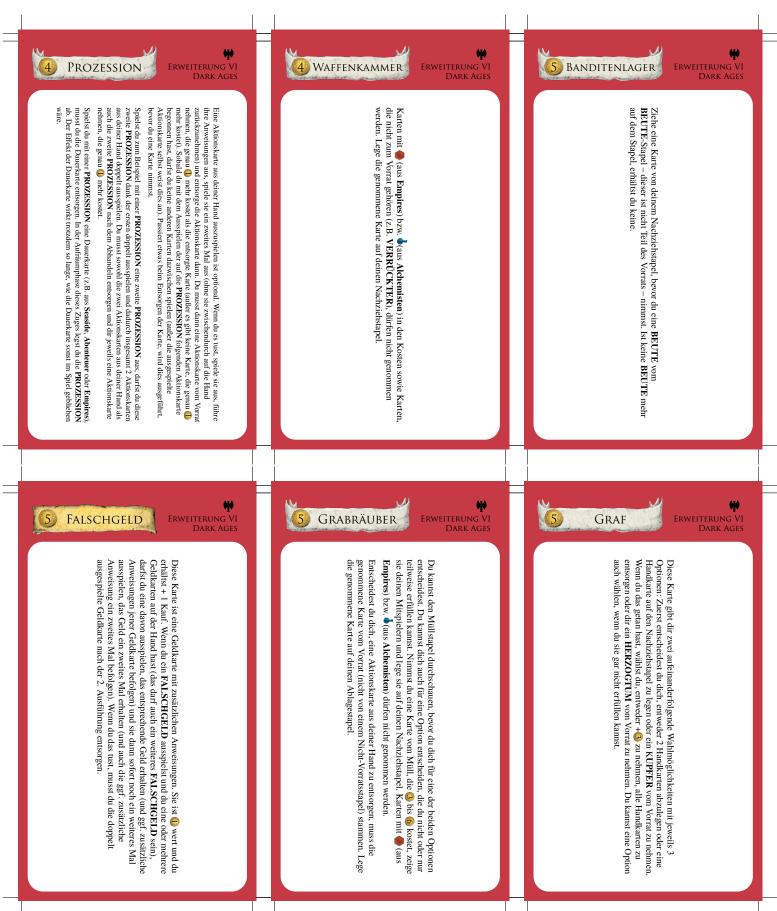


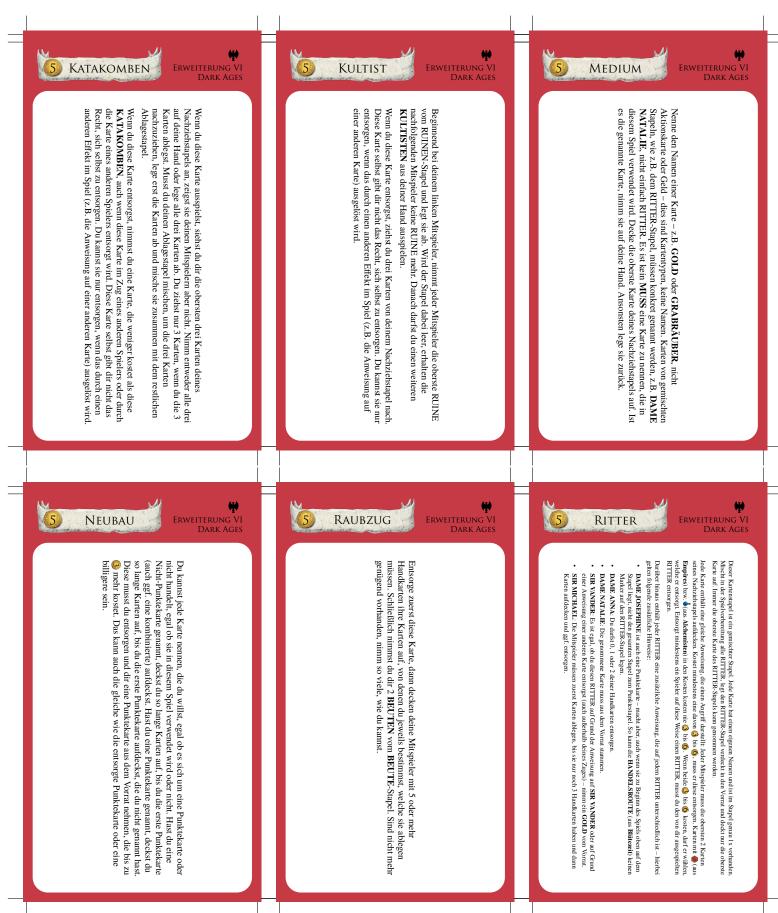
#### 22 Erweiterung VI - Dark Ages (Rio Grande Games 2019)





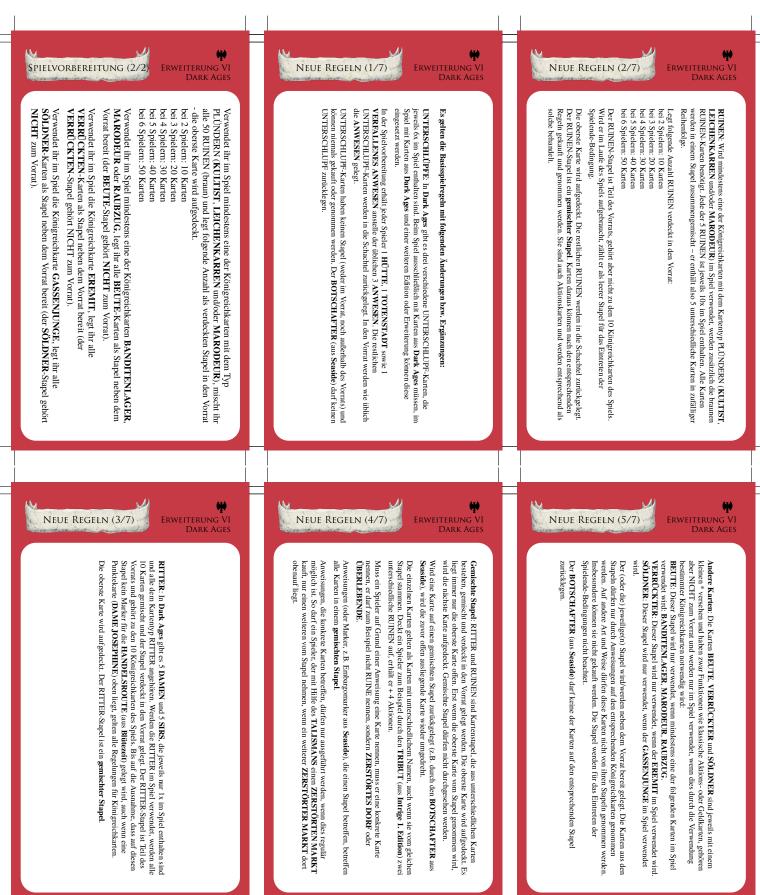


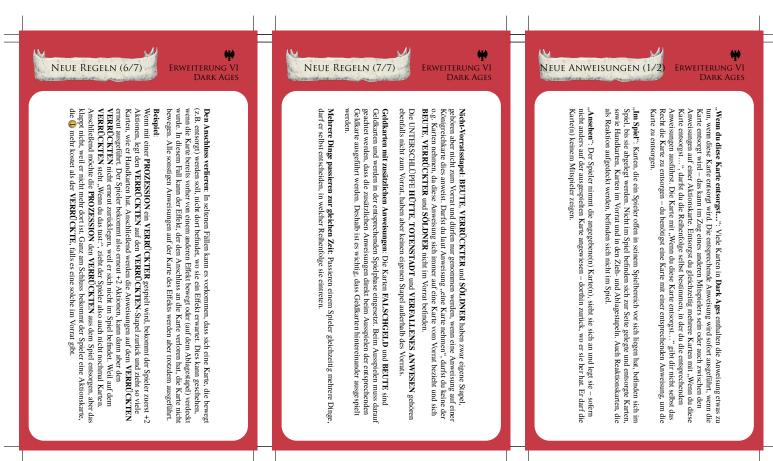


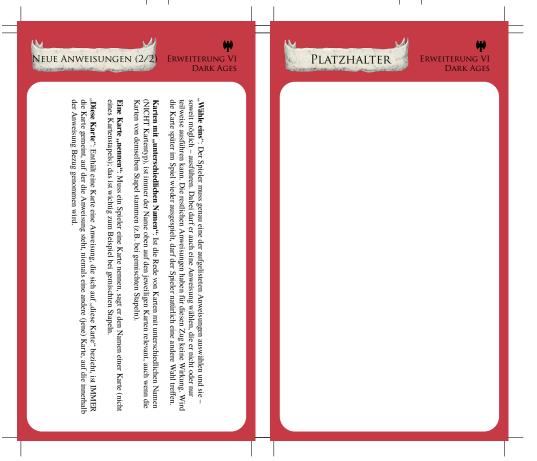




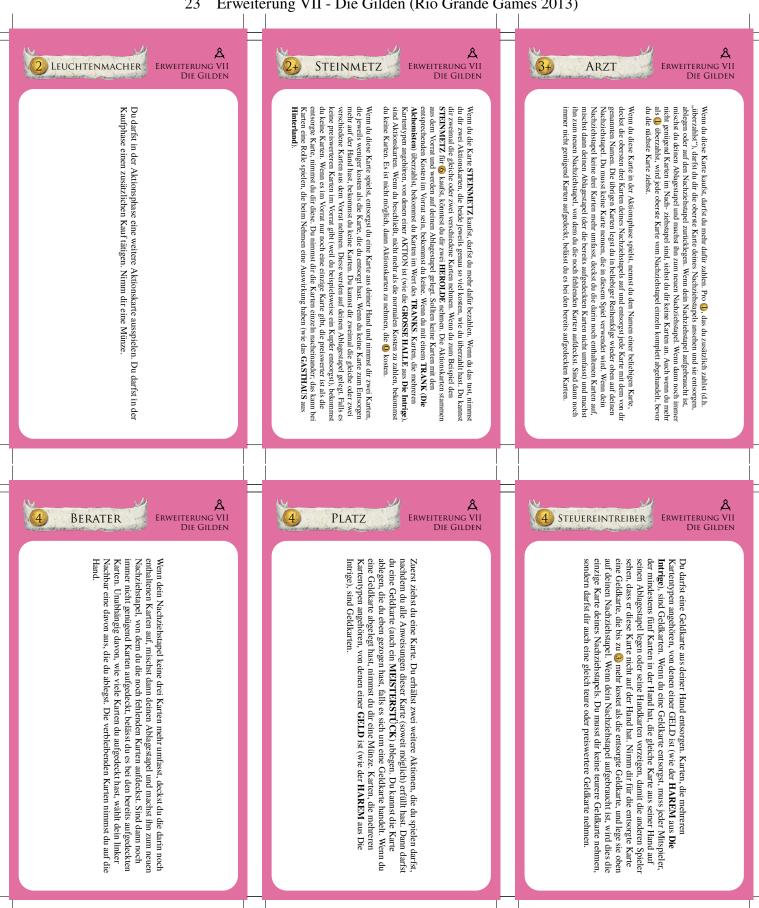




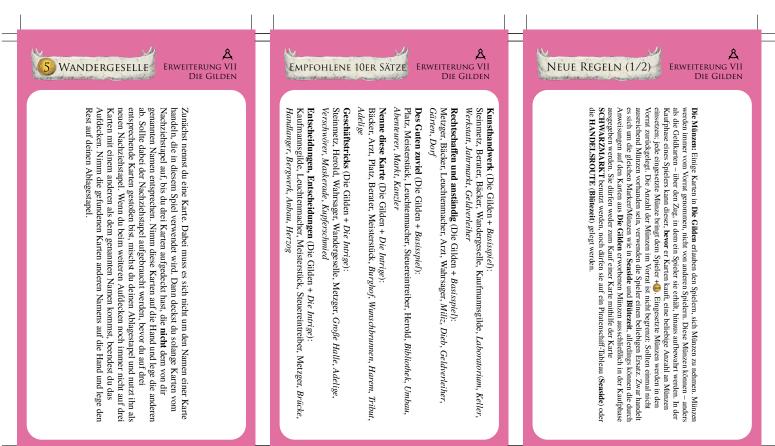


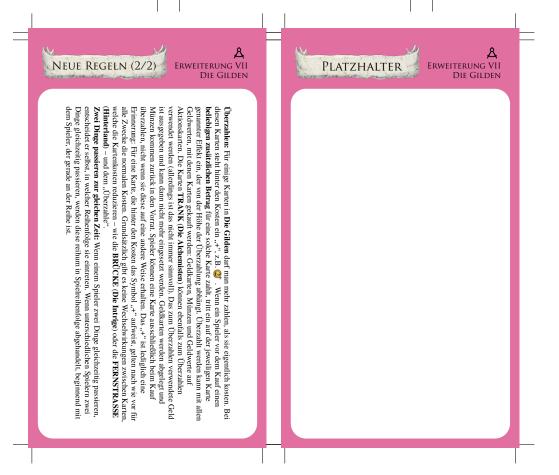


#### Erweiterung VII - Die Gilden (Rio Grande Games 2013)

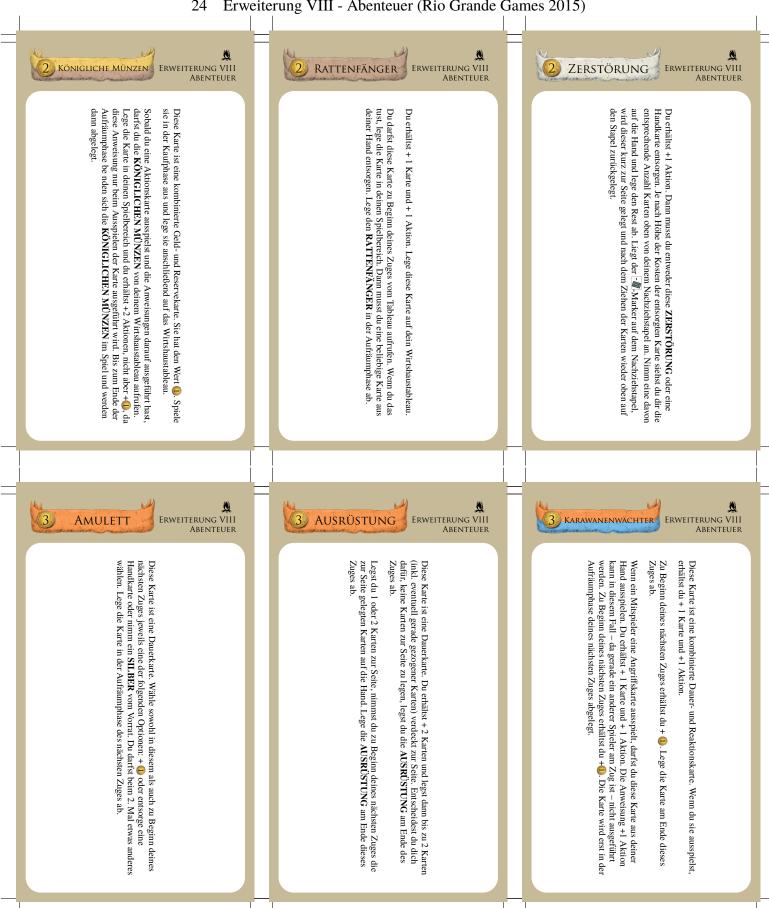


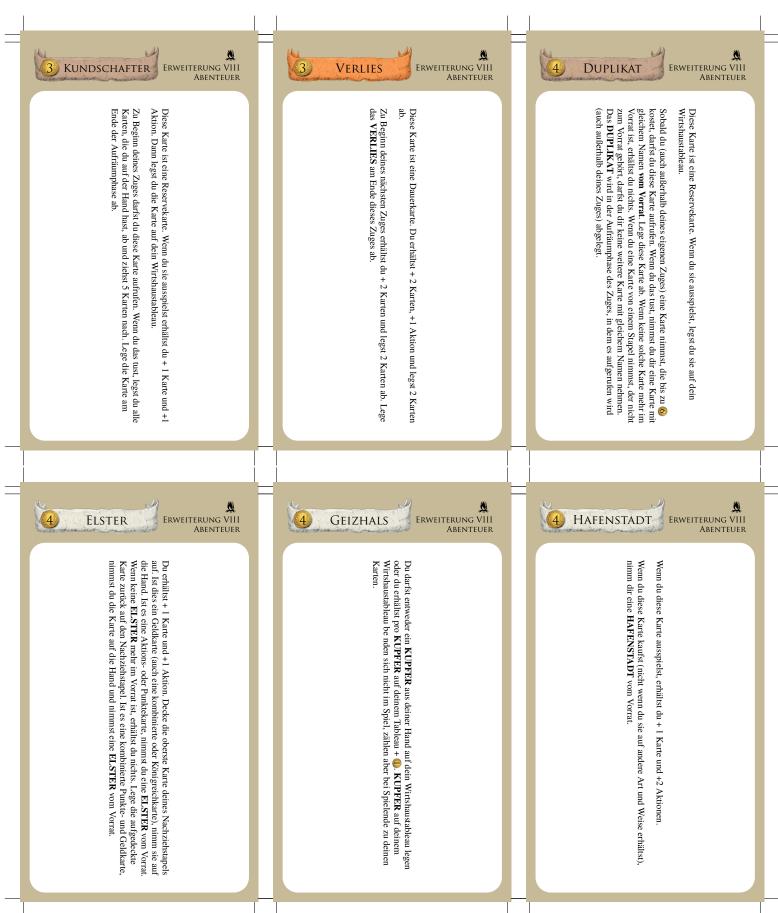




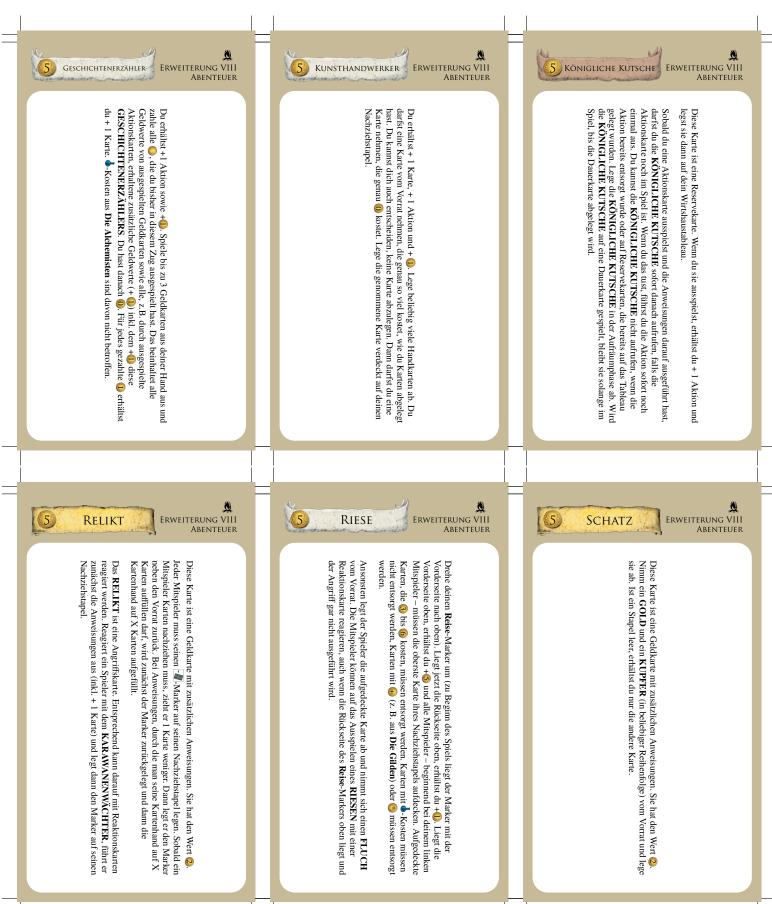


#### Erweiterung VIII - Abenteuer (Rio Grande Games 2015)

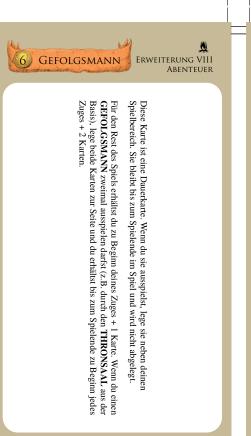












wenn du nicht genügend entsprechende Karten auf der Hand hast – dann erhältst du ab. Du kannst dich entscheiden, nur 1 FLUCH oder weniger als 6 Karten abzulegen **Quest:** Wähle **eine** der Optionen, um ein **GOLD** zu nehmen und abzulegen: Entweder legst du 1 Angriffskarte aus deiner Hand **oder 2 FLÜCHE oder** 6 beliebige Karten

Der WANDERZIRKUS funktioniert nicht bei den Eintausch-Karten mit einem 🍩

Ereignisse können nur in der Kaufphase erworben werden. Dies benötigt 1 Kauf sowie

Ereignis oben links zu nden. Sobald du ein Ereignis erwirbst, führst du die darauf beschriebene Anweisung aus. Du nimmst das Ereignis aber nicht an dich. Almosen: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Falls du keine

gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht genommen werden bis zu 4 kostet. Eintausch-Karten oder Preiskarten (aus Reiche Ernte) mit 🍩 Geldkarten zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast, nimm dir eine Karte vom Vorrat, die L**eihgabe:** Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du erhältst +1 Kau

EREIGNISSE (1/8) ERWEITERUNG VIII

erhalte + (1). Das nächste Mal,

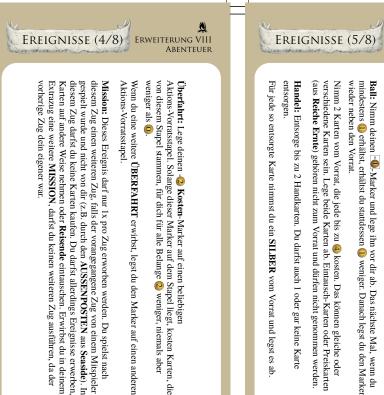
Wenn dein Marker nicht auf deinem Nachziehstapel liegt, lege ihn dorthin und

wenn du Karten nachziehen musst, ziehst du 1 Karte

auf die Hand und legst eine beliebige Handkarte verdeckt zur Seite. Nachdem du in der Nachziehstapel legen. Wenn du dies nicht möchtest, lege die genommene Karte ab Wanderzirkus: Du erhältst +2 Käufe. Wenn du in dem Zug, in dem du den Nachziehstapel liegt, da du die Karten nicht nimmst sondern nur ansiehst. In diesem Fall legst du den Marker nach dem Ausführen des **SPÄHTRUPPS** auf den Der **SPÄHTRUPP** ist nicht betroffen vom -**@**-Marker, der eventuell auf deinem Zuflucht: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du erhältst +1 Kauf oder 2 Karten) legst du zurück auf den Nachziehstapel.

EREIGNISSE (2/8) ERWEITERUNG VIII

Aufräumphase Karten nachgezogen hast, nimmst du die zur Seite gelegte Karte wieder Karten zur Verfügung, legst du zuerst – wenn möglich – 3 Karten ab. Nur den Rest (0. auf den Nachziehstapel. Hast du nach dem Mischen des Ablagestapels weniger als 5 Nachziehstapels an. Lege 3 davon ab und den Rest in beliebiger Reihenfolge zurück Spähtrupp: Du erhältst + 1 Kauf. Schau dir die obersten 5 Karten deines



Ball: Nimm deinen [-0]-Marker und lege ihn vor dir ab. Das nächste Mal, wenn du mindestens (1) erhältst, erhältst du stattdessen (1) weniger. Danach legst du den Marker (aus Reiche Ernte) gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht genommen werden verschiedene Karten sein. Lege beide Karten ab. Eintausch-Karten oder Preiskarten wieder neben den Vorrat. Für jede so entsorgte Karte nimmst du ein SILBER vom Vorrat und legst es ab. Handel: Entsorge bis zu 2 Handkarten. Du darfst auch 1 oder gar keine Karte Nimm 2 Karten vom Vorrat, die jede bis zu 4 kosten. Das können gleiche oder Preiskarten (aus **Reiche Ernte**) mit 🍩 gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht dieser Karten eine weitere Karte vom Vorrat und legst sie ab. Eintausch-Karten oder dann die Rückseite oben, passiert nichts. Liegt die Vorderseite oben, wählst du bis zu **Pilgerfahrt:** Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Drehe deinen **Reise**-Marker um (zu Spielbeginn liegt dieser mit der Vorderseite nach oben). Liegt

von diesem Stapel stammen, Mission: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du spielst nach Wenn du eine weitere ÜBERFAHRT erwirbst, legst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, kosten Karten Ü**berfahrt:** Lege deinen -@ Kosten-Marker auf einen beliebigen für dich für alle Belange 2 weniger, niemals aber , die

diesem Zug einen weiteren Zug, falls der vorangegangene Zug von einem Mitspieler

EREIGNISSE (8/8) ERWEITERUNG VIII

ERWEITERUNG VIII

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

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

Bei Spielende zählen deine Anwesen weiterhin jeweils 1 🛡

zusätzlich +1 Aktion (siehe Beispiele auf S. 19 und 20).

Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du + 1 Karte, sobald du eine deinen +1 Karte-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel

EREIGNISSE (6/8) ERWEITERUNG VIII

immer

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

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

EREIGNISSE (3/8) ERWEITERUNG VIII

den durch diese Karten produzierten Geldwert nutzen

Handkarten entsorgen. Entsorgst du eine oder zwei Geldkarten, kannst du trotzdem

F**reudenfeuer:** Entsorge bis zu 2 Karten, die du gerade im Spiel hast. Du darfst keine

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

EXPEDITION 7 Karten, mit zwei EXPEDITIONEN 9 Karten usw

EREIGNISSE (7/8) ERWEITERUNG VIII

**Verlorene Kunst:** Lege deinen +1 **Aktion-**Marker auf einen beliebigen

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

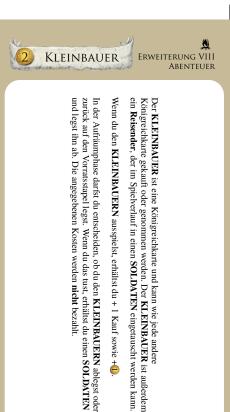
oder das Aufrufen eines LEHRERS darfst du den Marker auf einen von diesem Stapel stammt, ausspielst. Durch den Erwerb eines weiteren TRAININGS Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du +(1), sobald du eine Karte, **Training:** Lege deinen + **(1)**-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel.

Durch den Erwerb einer weiteren VERLORENEN KUNST oder das Aufrufen eines Aktion, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielst. Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du + 1 LEHRERS darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen.

genommen hast (dieser kann dann auch leer sein). Du musst eine Karte vom Vorrat deinem Zug wieder 🌖 kostet. Auf Stapel, die nicht zum Vorrat gehören, darf der kosten, bleibt der Marker später liegen, auch wenn die entsprechende Karte nach BRUCKENTROLL gespielt hast und dadurch alle Karte in diesem Zug 1 weniger SEEWEG nimmst, nur in diesem Zug bis zu 4, z.B. wenn du vorher einen diesem Stapel stammt, ausspielst. dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du + 1 Kauf, sobald du eine Karte, die von nehmen, um den Marker auf den entsprechenden Stapel legen zu dürfen. Solange Lege deinen +1 Kauf-Marker auf den Vorratsstapel, von dem du die Aktionskarte Seeweg: Nimm eine Aktionskarte vom Vorrat, die bis zu 🚇 kostet, und lege diese ab Kostet die Aktionskarte, die du durch den

darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen

Durch den Erwerb eines weiteren **SEEWEGES** oder das Aufrufen eines **LEHRERS** 



ERWEITERUNG VIII SOLDAT

FLÜCHTLING

ERWEITERUNG VIII

Einen FLÜCHTLING erhältst du nur, wenn du einen SOLDATEN eintauschst. Der FLÜCHTLING ist ein Reisender, der im Spielverlauf in einen SCHÜLER du musst eine Handkarte ablegen. Wenn du den FLÜCHTLING ausspielst, erhältst du + 2 Karten sowie + 1 Aktion und

zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den SOLDATEN ablegst oder

SCHÜLER und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden nicht bezahlt.

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

Wenn du den SOLDATEN ausspielst, erhältst du +② sowie für jede andere Angriffskarte (außer diesem SOLDATEN), die du zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast +①. Außerdem muss jeder Mitspieler, der 4 oder mehr Karten auf der Hand hat, 1 In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den SOLDATEN ablegst oder **FLÜCHTLING** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen



ERWEITERUNG VIII In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den PAGEN ablegst oder zurück auf den Vorratsstapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen SCHATZSUCHER Der PAGE ist eine Königreichkarte und kann wie jede andere Königreichkarte gekauft oder genommen werden. Der PAGE ist außerdem ein Reisender, der im Spielverlauf in einen SCHATZSUCHER eingetauscht werden kann. und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden nicht bezahlt. Wenn du den PAGEN ausspielst, erhältst du + 1 Karte sowie + 1 Aktion

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

ERWEITERUNG VIII

Wenn du den LEHRER ausspielst, lege ihn auf dein Wirtshaustableau

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

LEHRER



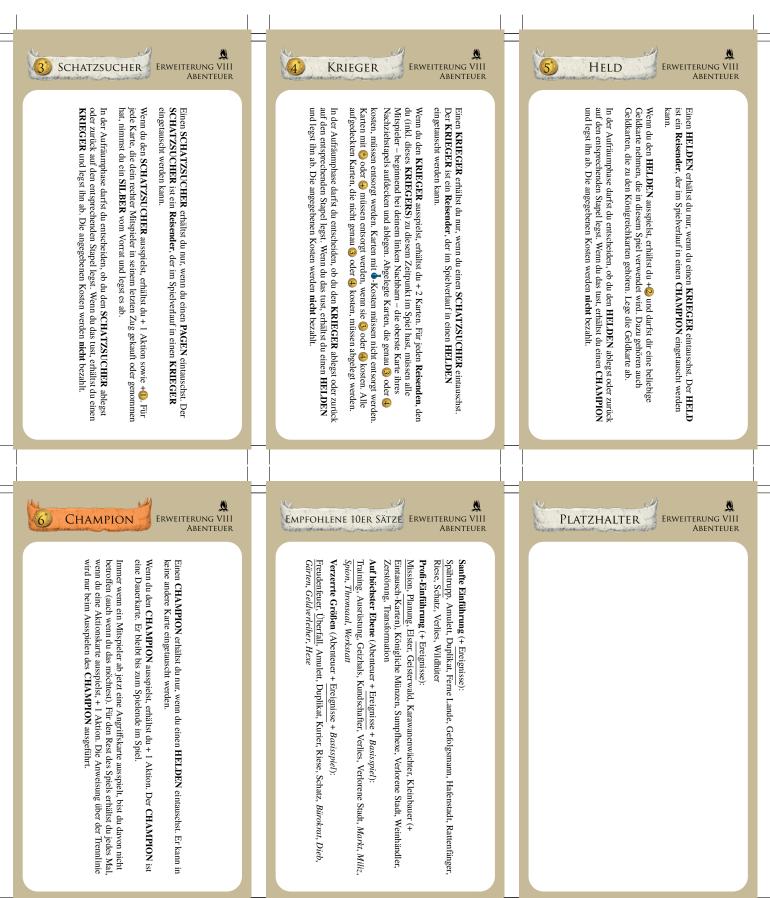
SCHÜLER

ERWEITERUNG VIII

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

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

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



### Erweiterung IX - Empires (Rio Grande Games 2016)







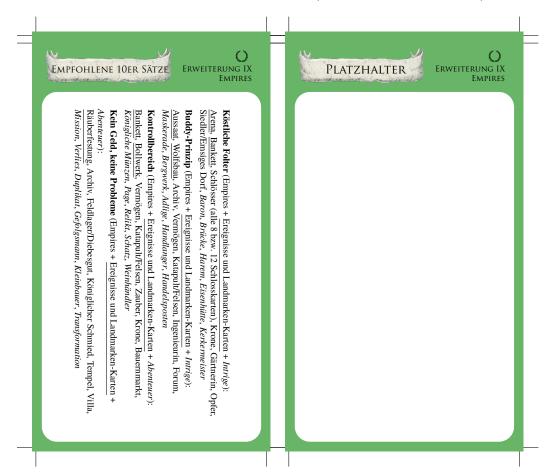






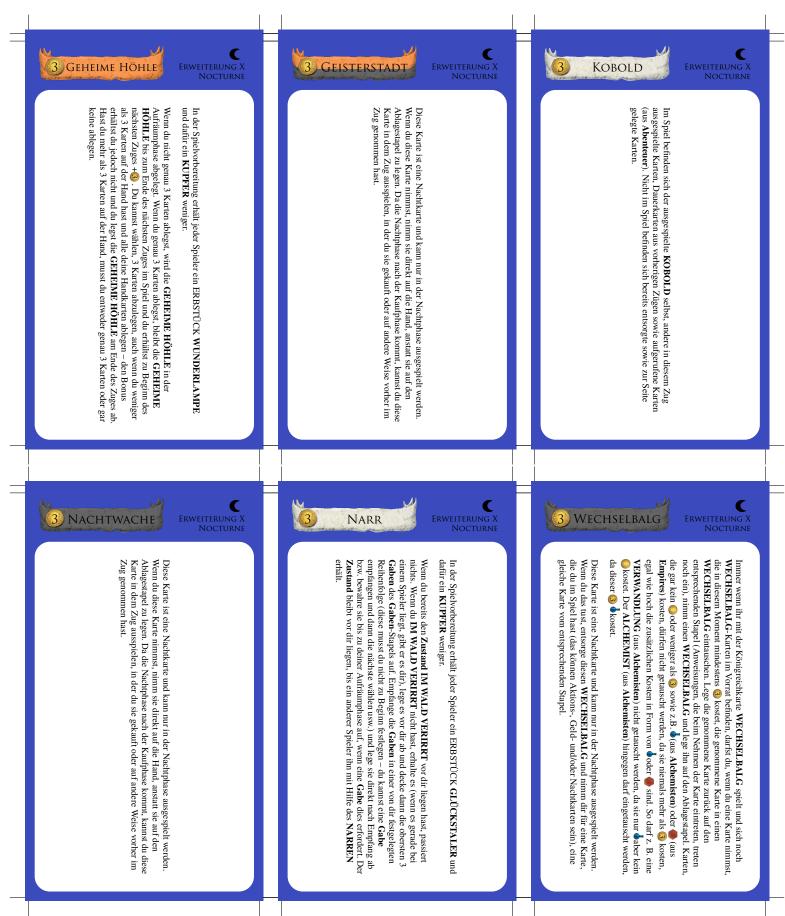


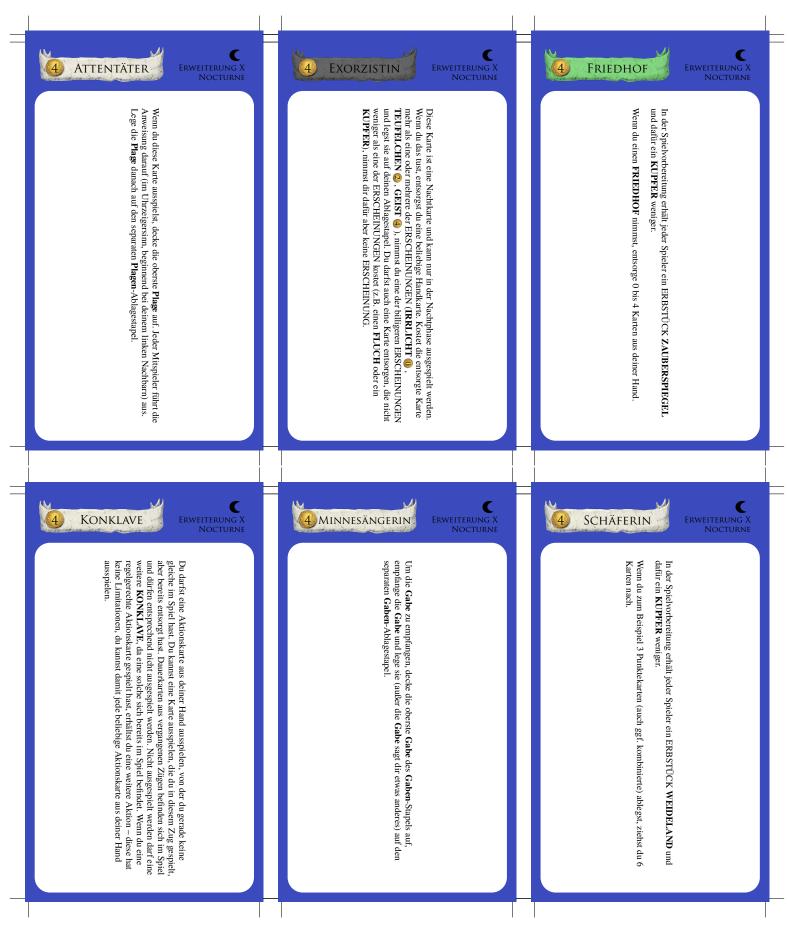


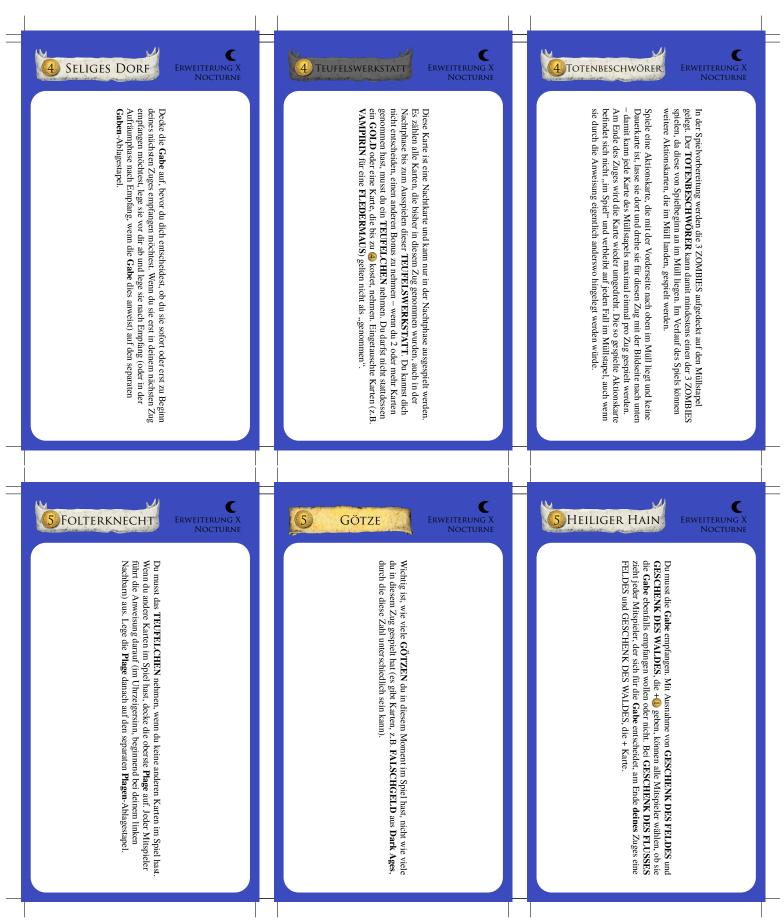


### Erweiterung X - Nocturne (Rio Grande Games 2018)

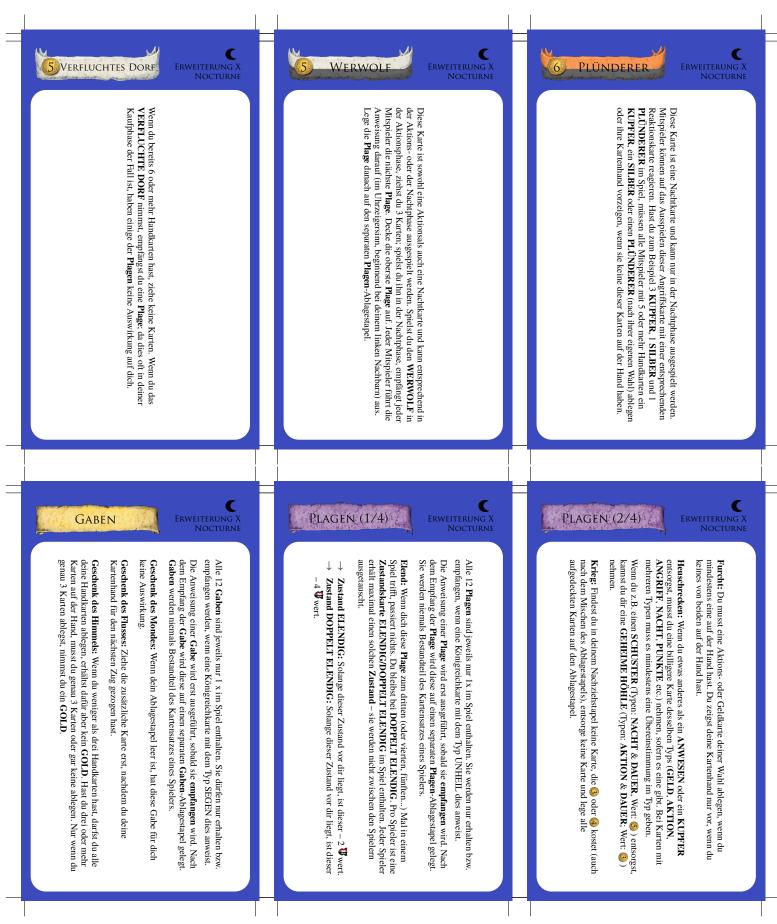




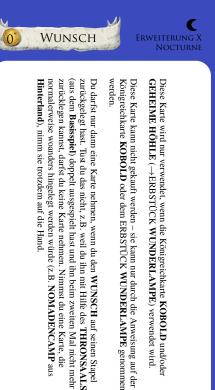


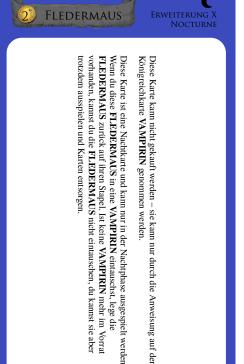


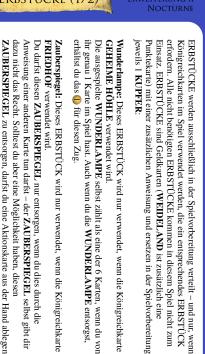




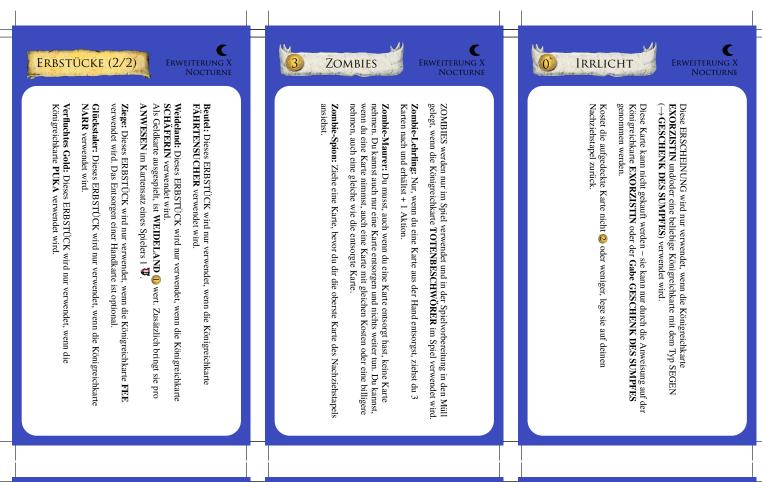








Anweisung einer anderen Karte tun darfst – der ZAUBERSPIEGEL selbst gibt dir Zauberspiegel: Dieses ERBSTUCK wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte Die ausgespielte WUNDERLAMPE selbst zählt als eine der 6 Karten, wenn du von Punktekarte) mit einer zusätzlichen Anweisung und ersetzen in der Spielvorbereitung Wunderlampe: Dieses ERBSTÜCK wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte





Diese ERSCHEINUNG wird nur verwendet, wenn mindestens eine der Königreichkarten EXORZISTIN, TEUFELSWERKSTATT und/oder







SPIELVORBEREITUNG (1/3)

Verwendet ihr eine oder mehrere Königreichkarten mit dem Typ UNHEIL, mischt ihr Legt außerdem den ERSCHEINUNGS-Stapel IRRLICHT neben dem Vorrat bereit alle Gaben und legt sie neben dem Vorrat bereit (Gaben sind kein Teil des Vorrats)

trotzdem keine Aktionskarte findest, lege alle aufgedeckten Karten ab und es passiert nichts weiter. Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird die zur Seite gelegte Aktionskarte zusätzlich eine Dauerkarte, bleibt auch der GEIST solange im zur Seite legen und zu Beginn deines nächsten Zuges zweimal ausspielen – dies ist nicht optional. Ist des nächsten Zuges). Wenn du eine Aktionskarte findest, musst du sie zusammen mit diesem GEIST Lege in diesem Fall den GEIST am Ende des Zuges ab (normalerweise erst in der Aufräumphase Karten zur Seite, mische deinen Ablagestapel und lege ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Wenn du Nachziehstapel aufgebraucht ist, bevor du eine Aktionskarte aufdeckst, lege die bereits aufgedeckten

im Spiel haben, entscheidest du, in welcher Reihenfolge du sie abhandelst. Sobald du die Solltest du zu Beginn deines Zuges mehrere Dauerkarten mit "Zu Beginn des Zuges"-Anweisunger spiele sie ein zweites Mal aus. Dies verbraucht keine freien oder zusätzlich durch + x Aktionen Anweisung dazwischen abhandeln. Spiele die Aktionskarte aus, führe ihre Anweisungen aus und Aktionskarte abwickelst, musst du sie hintereinander zweimal ausspielen – du darfst keine andere Mal aus, auch wenn sie nicht mehr im Spiel ist

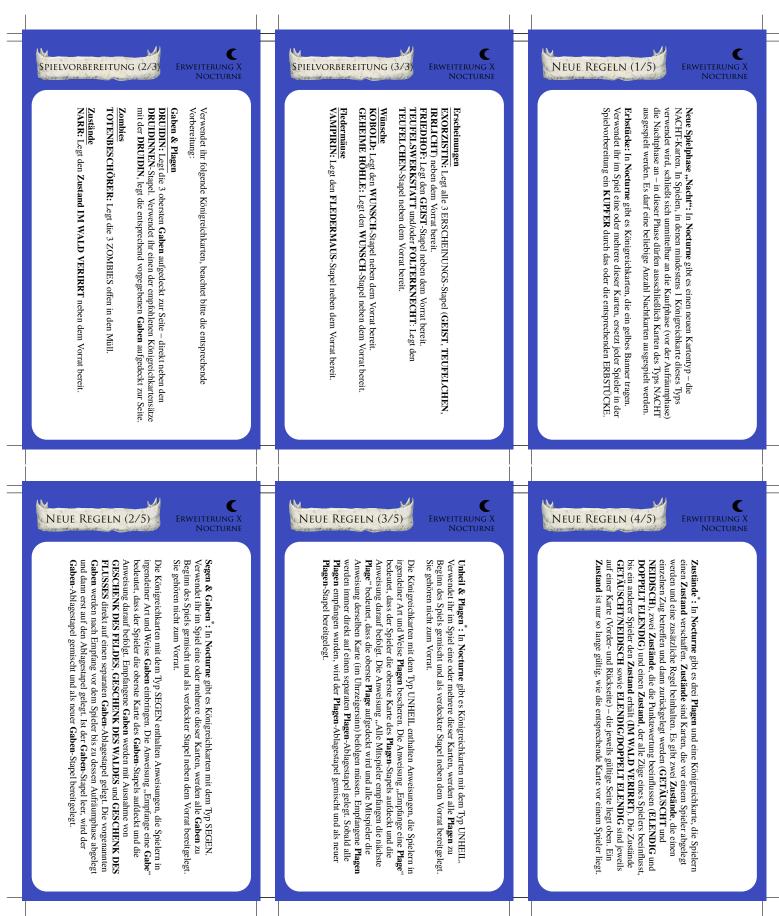
und/oder FRIEDHOF (→ERBSTÜCK ZAUBERSPIEGEL) verwendet wird.

EXORZISTIN oder dem ERBSTÜCK ZAUBERSPIEGEL genommen werden Diese Karte kann nicht gekauft werden – sie kann nur durch die Anweisung auf der Königreichkarte Diese ERSCHEINUNG wird nur verwendet, wenn eine der Königreichkarten EXORZISTIN alle Plagen und legt sie neben dem Vorrat bereit (Plagen sind kein Teil des Vorrats) Legt außerdem die **Zustände ELENDIG/DOPPELT ELENDIG** sowie

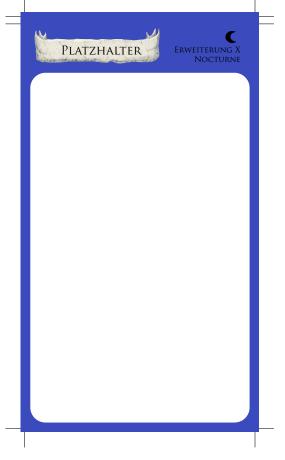
NARR, erhält jeder Spieler zu Beginn des Spiels 3 ANWESEN, 5 KUPFER,

Verwendet ihr eine oder mehrere Königreichkarten mit einem gelben ERBSTÜCK-Banner, erhält jeder Spieler ein entsprechendes ERBSTÜCK und dafür ein KUPFER weniger. Spielt ihr zum Beispiel mit den Königreichkarten FEE und GLUCKSTALER und 1 ZIEGE

Verwendet ihr eine oder mehrere Königreichkarten mit dem Typ SEGEN, mischt ihr







ERWEITERUNG X NOCTURNE

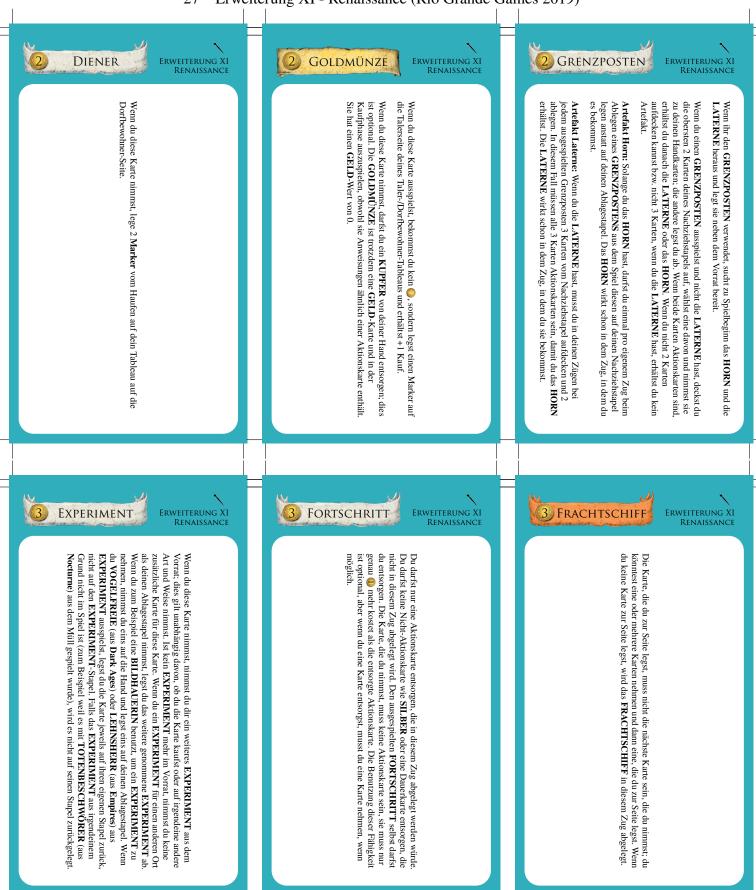
Außenposten, Hafen, Handelsschiff, Karawanenwächter, Taktiker

**Suftschloss** (+ *Empires* + Ereignisse und Landmarken-Karten):

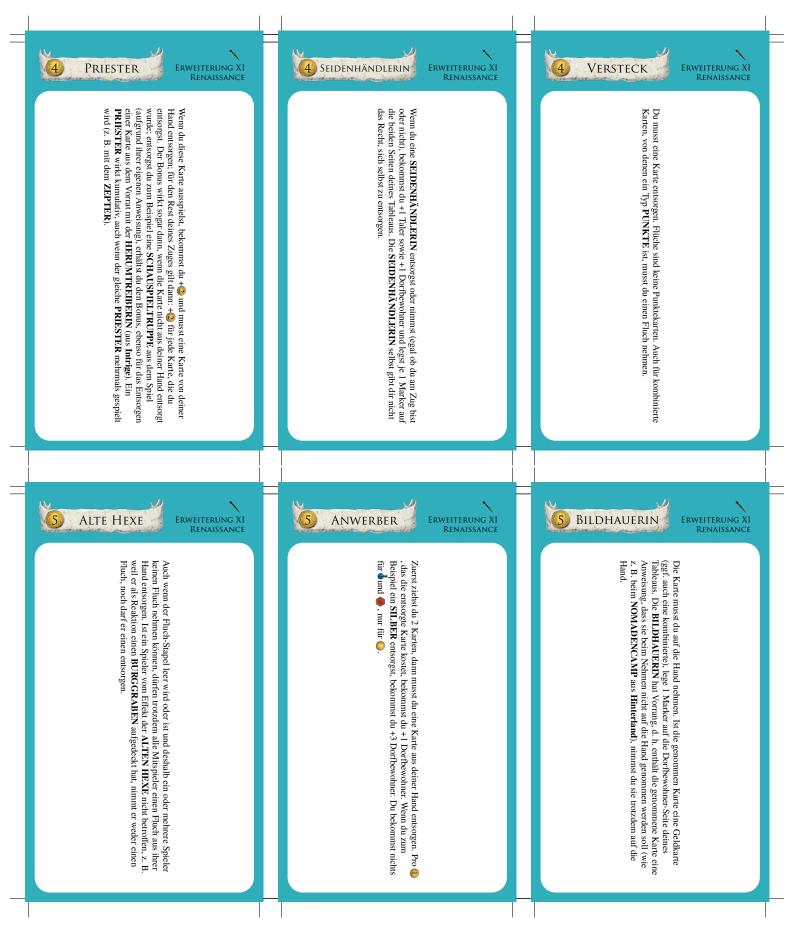
Geheime Höhle (→Wunsch), Geisterstadt, Plünderer, Schuster, Sündenpfuhl

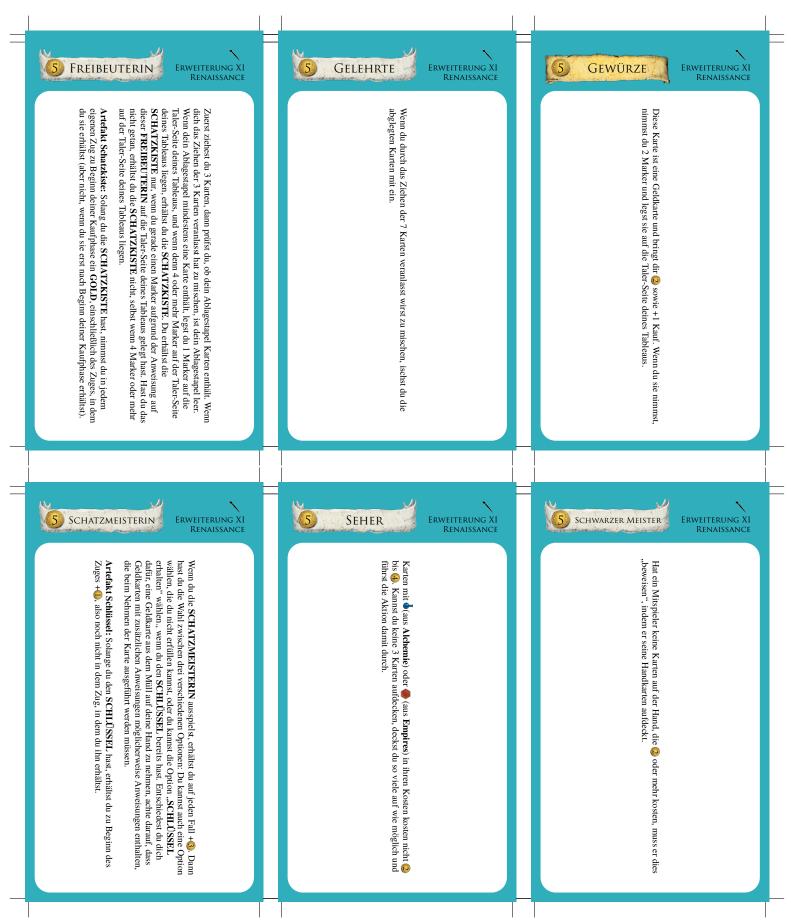
Das neue Schwarz (+ Seaside):

### 27 Erweiterung XI - Renaissance (Rio Grande Games 2019)











du sie noch in diesem Zug ausspielen

" können genutzt werden. Wenn unter den gezogenen Karten Geldkarten sind, darfst nutzbar sind (z. B. "+x Aktionen") verfallen. Anweisungen wie "+x Karten" oder "+🛭

3-8 PROJEKTE (3/8)

Anweisungen auf der erneut ausgespielten Aktionskarte, die nur in der Aktionsphase

ZEPTER auch so lange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird)

vergangenen Zügen ausgespielt wurden, können nicht noch einmal ausgespielt werden Aktionskarte, die du noch im Spiel hast, erneut ausspielst. Dauerkarten, die in

ausgespielte Dauerkarten aber schon (in diesem Fall bleibt das

Zug +2 bringt oder ob sie 0 bringt und du dafür eine in diesem Zug ausgespielte Spielphase ausgespielt. Wenn du sie ausspielst, kannst du wählen, ob sie in diesem Diese Karte ist eine Geldkarte und wird wie alle Geldkarten in der entsprechenden

### ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

3-8) PROJEKTE (1/8)

es darf nur nicht der ABWASSERTUNNEL sein. Die Fähigkeit des

Abwassertunnel (3): Es ist egal, was dich dazu veranlasst, eine Karte zu entsorgen

Stein von einem **Projekt** zurücklegen, nachdem du ihn dort hingelegt hast zum Platzieren. Du darfst nicht beide Steine auf das gleiche **Projekt** legen und keinen zum Ende des Spiels. Sind mehr als 2 Projekte im Spiel, hast du trotzdem nur 2 Steine

etwas ausgelöst wurde, das nur das Entsorgen bestimmter Karten erlaubt

beliebige Karte aus deiner Hand sein, auch wenn der ABWASSERTUNNEL durch entsorgst. Die mit Hilfe des ABWASSERTUNNELS entsorgte Karte kann eine und wenn du mit einer HERUMTREIBERIN (aus Intrige) eine Karte vom Vorrat wenn du eine SCHAUSPIELTRUPPE entsorgst, nachdem du sie ausgespielt hast PRIESTER entsorgst, wenn du einen Fluch mit einer ALTEN HEXE entsorgst, ABWASSERTUNNELS kommt z.B. zum Einsatz, wenn du eine Karte mit einem

Sind die Spielende-Bedingungen nach der zusätzlichen Runde nicht mehr erfüllt, ist Bis die letzte Runde beendet ist, darf kein Spieler (auch nicht die Spieler ohne die Die zusätzliche Runde beginnt der Spieler, der im Uhrzeigersinn folgend am nächsten aus. Nach dem letzten durch die FLOTTE ermöglichten, normalen Zug werden keine FLOTTE führen nur Extrazüge (AUSSENPOSTEN, MISSION, BESESSENHEIT) wird gehandelt, als wäre da Spiel um eine normale Runde verlängert. Spieler ohne die der FLOTTE führen in der zusätzlichen Runde einen "normalen" Zug aus. Ansonsten zusätzliche Runde, nachdem das Spiel normalerweise enden würde. Nur Spieler mit ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

Spieler können das gleiche Projekt kaufen und haben dann alle diese Fähigkeit bis deiner Holzsteine darauf. Für den Rest des Spiels hast du diese Fähigkeit. Mehrere oberen Ecke des jeweiligen Projektes steht. Wenn du ein Projekt kaufst, lege einen verbraucht jeweils 1 Kauf und kostet einen bestimmten Betrag an 🌑, der in der linken **Projekte** können wie Königreich-Karten in der Kaufphase gekauft werden. Dies

3-8 PROJEKTE (2/8)

ERWEITERUNG XI

Festzug (3): Wenn du mindestens (1) hast, das du nicht ausgegeben hast, kannst du genau (1) bezahlen, um I Marker zu nehmen und auf die Taler-Seite deinen Taler-Seite deine Talerzu legen. Dies ist nur einmal pro Zug möglich **Kathedrale** (③): Sobald du diese Fähigkeit hast, musst du sie zu Beginn jedes deiner

Stadttor (3): Zuerst ziehst du eine Karte. Dann legst du eine beliebige Karte aus Züge einsetzen. Es gibt keine Möglichkeit, deinen Holzstein zurückzulegen.

Sternenkarte (3): Jedes Mal, wenn du mischst, Du musst auch eine Karte zurücklegen, wenn du zuvor keine ziehen konntest. deiner Hand auf den Nachziehstapel. Das kann auch die gerade gezogene Karte sein



durchsehen und eine auswählen, die du nach dem Mischen der restlichen Karten oben

darfst du die zu mischenden Karten





Aktionskarten mit + U-Karten aus.

KAPITALISMUS-Fähigkeit eines anderen Spielers während dessen Zügen auf deine Karten überall, also auch die Karten anderer Spieler. Ebenso wirkt sich auch die Dein KAPITALISMUS wirkt sich nur während deiner Züge aus, betrifft aber alle

als auch Geld, unabhängig von der Phase, in der du dich gerade befindest. Dass du +1

Aktion in deiner Kaufphase bekommst, erlaubt dir nicht, dass du in der Phase andere Immer wenn du eine kombinierte Aktions-/Geldkarte ausspielst, ist sie sowohl Aktion

ERWEITERUNG XI

3-8) PROJEKTE (4/8) Erweiterung XI

Flotte (S): Wenn mindestens ein Spieler die FLOTTE gekauft hat, gibt es eine

ERWEITERUNG XI

Akademie (⑤): Es ist egal, auf welche Art und Weise du die Aktionskarte nimmst (also ob du sie kaufst, aufgrund einer Kartenanweisung nehmen kannst o. ä.). Speicher (♠): Zuerst legst du die KUPFER ab, dann ziehst du die gleiche Anzahl Karten nach. Wenn du durch das Ziehen mischen musst, mischst du die KUPFER mit

Aktionskarte ausgeführt werden.

wenn du sie als Geldkarte ausspielst, müssen trotzdem alle Anweisungen dieser Aktionskarten ausspielen, die durch KAPITALISMUS zu Geldkarten werden. Auch oder auch als Geldkarte ausgespielt werden. In der Kaufphase kannst du beliebig viele kombinierte Geld-/Aktionskarten und können entweder wie gewohnt als Aktionskarte ERFINDER). Diese gelten ab sofort während deiner Züge in allen Belangen als einen FORTSCHRITT in eine Geldkarte, hat aber keinen Einfluss auf einen Kartentext sind von diesem Projekt betroffen (z. B. verwandelt der KAPITALISMUS

Gildenhaus (5): es ist egal, auf welche Art und Weise du die Geldkarte nimmst (also ob du sie kaufst, aufgrund einer Kartenanweisung nehmen kannst o. ä.).

gelten nicht als Karten im spieltechnischen Sinn. Entsprechend kannst du ein Ereignis ERKUNDUNG kaufst - falls du nur die ERKUNDUNG und ggf. andere Ereignisse Die Fähigkeit der  ${f ERKUNDUNG}$  kannst du sofort in dem Zug nutzen, in dem du die ERKUNDUNG kaufst, bekommst du +1 Taler und +1 Dorfbewohner in diesem Zug kannst die Fähigkeit trotzdem nutzen. oder ein Projekt kaufen bzw. eine Karte auf eine andere Art und Weise nehmen und keine Karte gekauft hast. Ereignisse (aus Abenteuer und Empires) und Projekte **Erkundung** (4): Diese Fähigkeit kannst du nur nutzen, wenn du in deiner Kaufphase Wenn du z. B. in deinem Zug nur eine

Holzstein. Haltet die Marker-Stapel der einzelnen Spieler auf diesem Projekt Finsterer Plan (4): Wenn du den FINSTEREN PLAN kaufst, legst du einen deiner Holzsteine darauf und zu Beginn deines nächsten Zuges einen Marker neben den

oder Projekte gekauft hast und keine Karte.

einen vom Tableau) oder legst alle deiner Marker von hier zurück und ziehst die Zu Beginn jedes deiner Züge legst du einen Marker hierher (einen unbenutzten, nicht

Kleiner Markt (4): Du hast +1 Kauf in jedem deiner Züge



du die abgelegte Punktekarte mit ein.

**Fruchtwechsel** (6): Wenn du durch das Ziehen veranlasst wirst zu mischen, mischst

eine Karte von deinem Nachziehstapel

während deines Zuges), entweder gekauft oder auf andere Art und Weise, ziehst du Straßennetz (5): Jedes Mal, wenn ein anderer Spieler eine Punktekarte nimmt (auch ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

einsetzen. Wenn die aufgedeckte Karte keine Aktion ist, lege sie auf

deinen

Piazza (5): Sobald du diese Fähigkeit hast, musst du sie zu Beginn jedes deiner Züge

Nachziehstapel zurück

3-8 PROJEKTE (7/8)

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

einsetzen. Dies kann eine Aktion betreffen, die außerhalb der Aktionsphase gespielt wurde, wenn die deine erste ausgespielte Aktionskarte in diesem Zug ist. Wenn du nächsten Zug selbstständig an die "Verdoppelung" erinnerr z. B. auch den KAPITALISMUS hast, könntest du einen FAHNENTRAGER in Ist die erste ausgespielte Aktionskarte eine Dauerkarte, musst du dich in deinem

3-8 PROJEKTE (8/8)

ERWEITERUNG XI

Kanal (②): Während der Züge aller Spieler, die dieses Projekt gekauft haben, kosten

den Nachzieh- und Ablagestapeln aller Spieler. Es betrifft auch Karten auf allen einschließlich zur Seite gelegter Karten, aller Karten im Vorrat, in den Händen sowie alle Karten 🕕 weniger, aber nicht weniger als 🔘. Dies betrifft alle Karten,

Sonderstapeln (nicht im Vorrat), z.B. die Erscheinungen (aus Nocturne) und die

Sinne handelt durch den KANAL nicht reduziert, weil es sich nicht um Karten im regeltechnischen Wosten von Projekten und Ereignissen (aus Abenteuer und Empires) werden aber kein ANWESEN sein, denn ein ANWESEN kostet während deiner Züge nur legen die übrigen Spieler jeweils eine Karte ab, die mindestens 2 kostet. Dies darf Wenn du den KANAL hast und z.B. einen SCHWARZEN MEISTER ausspielst

**Zitadelle** (8): Sobald due diese Fähigkeit hast, musst du sie in jedem deiner Züge

Spielvorbereitung (2/2)

ERWEITERUNG XI

ARTEFAKTE

AUSSENPOSTEN-Zug 4 Karten ziehen

ERWEITERUNG XI

SPIELVORBEREITUNG (1/2)

SCHWARZMARKT, der mit dem KAPITALISMUS als Geldkarte gespielt wurde)

Kaserne (66): Du hast +1 Aktion in jedem deiner Züge

ausspielen, wenn du in der Kaufphase noch nichts gekauft hast (außer mit dem darfst und sich unter den gezogenen Karten Geldkarten befinden, darfst du diese nun trotzdem in deiner Kaufphase nicht verwenden. Wenn du durch sie Karten ziehen tust. Auch wenn die Karte dir +x Aktionen gibt, darfst du diese zusätzlichen Aktionen bedeutet das, dass du diese Karte ausspielen darfst, obwohl du es in deiner Kaufphase nimmst. Wenn du die erste Aktionskarte deines Zuges in der Kaufphase nimmst,

ERWEITERUNG XI

Zum Spielen mit DOMINION Renaissance benötigt ihr ein DOMINION-Basisspiel oder das Basiskarten-Set. Legt alle Basiskarten (KUPFER, SILBER, GOLD (+ ggf nicht als Bannstapel für die JUNGE HEXE (aus Reiche Ernte) genutzt werden. Schachtel zurück – sie kommen in diesem Spiel nicht zum Einsatz. **Projekte** können Karten auf, bis ihr 10 Königreich-Karten aufgedeckt habt. Wenn ihr mehr als 2 legt es neben den Vorrat bereit. **Projekte** gehören nicht zum Vorrat. Deckt so lange unterschiedlichen Rückseite) in die Platzhalterkarten ein. Deckt ihr ein Projekt auf, Empires) und/oder Ereignisse (aus Abenteuer) enthalten) oder mischt sie (trotz ihren Zieht die **Projekte** aus einem Stapel (dieser kann auch die **Landmarken** (aus

gekauft werden können und deren Effekt bis zum Spielende für den Spieler in Kraft

Spielverlauf jeweils auf Projekte, die ihr gekauft habt

Verwendet ihr im Spiel mindestens 1 **Projekt**, erhält jeder Spieler zu Beginn 2 bleiben, der sie gekauft hat. Wir empfehlen, pro Spiel maximal insgesamt 2 Projekte Zusätzlich zu den KÖNIGREICH-Karten gibt es Projekte, die während des Spiel:

**Holzsteine** derselben Farbe und legt sie vor sich ab. Diese Holzsteine legt ihr im **Landmarken** (aus **Empires**) und/oder **Ereignisse** (aus **Abenteuer**) zu verwenden.

wie gewohnt als Teil des Vorrats in die Tischmitte PLATIN), ANWESEN, HERZOGTUM, PROVINZ (+ ggf. KOLONIE) sowie die FLÜCHE und die Müllkarte (bzw. das Mülltableau aus der DOMINION 2. Edition)

nicht mehr benutzen. Dies gilt für Karten, die du kaufst oder auf andere Art und Weise

Zug genommen hast. Unabhängig davon, ob du die INNOVATION bei dieser ersten

Karte benutzt, darfst du sie für folgende Karten, die du in dieser Kaufphase nimmst **Innovation** (6): Dies ist optional betrifft aber nur die erste Aktionskarte, die du pro

Marker als Haufen neben dem Vorrat bereit. bezieht, erhält jeder Spieler ein Taler-/Dorfbewohner-Tableau. Legt dann die 35 Wenn ihr mindestens eine Karte verwendet, die sich auf Taler oder Dorfbewohner

gleichen Farbe Holzsteine. Jeder Spieler nimmt sich ein Tableau und die beiden Holzstein in der Die Taler-/Dorfbewohner-Tableaus haben als Rahmen die gleichen 6 Farben wie die

beziehen, und legt sie neben dem Vorrat bereit. Artefakte gehören nicht zum Vorrat SCHATZMEISTERIN verwendet, sucht die Artefakte heraus, auf die sie sich Wenn ihr GRENZPOSTEN, FAHNENTRÄGER, FREIBEUTERIN oder

ausgespielten Grenzposten 3 Karten vom Nachziehstapel aufdecken und 2 ablegen. In diesem deinen Ablagestapel. Das HORN wirkt schon in dem Zug, in dem du es bekomms Ablegen eines GRENZPOSTENS aus dem Spiel Horn (GRENZPOSTEN): Solange du das HORN hast, darfst du einmal pro eigenem Zug beim Laterne (GRENZPOSTEN): Wenn du die LATERNE hast, musst du in deinen Zügen bei jedem diesen auf deinen Nachziehstapel legen anstatt auf

normalerweise weniger oder mehr als 5 Karten wären; wenn du zum Beispiel einen AUSSENPOSTEN (aus Seaside) ausgespielt hast, würdest du statt 3 Karten für den in der Aufräumphase deine Karten vom Nachziehstapel ziehst. Dies gilt auch, wenn auf deiner Hand Fahne (FAHNENTRÄGER): Die FAHNE veranlasst dich, eine weitere Karte zu ziehen, wenn in dem Zug, in dem du sie bekommst. müssen alle 3 Karten Aktionskarten sein, damit du das HORN erhältst. Die LATERNE wirkt schon Fall

erhältst (aber nicht, wenn du sie erst nach Beginn deiner Kaufphase erhältst) eigenen Zug zu Beginn deiner Kaufphase ein GOLD, einschließlich des Zuges, in dem Schatzkiste (FREIBEUTERIN): Solang du die SCHATZKISTE hast, nimmst du in jedem du sie

Zuges + 🕕, also noch nicht in dem Zug, in dem du ihn erhältst

Schlüssel (SCHATZMEISTERIN): Solange du den SCHLÜSSEL hast, erhältst du zu Beginn des





niemals dem Kartensatz eines Spielers hinzugefügt regeltechnischen Sinn und werden erhalten, niemals "genommen", d. h. sie werden Nehmen/Erhalten: Projekte und Artefakte in Renaissance sind keine Nehmen: Karten, die ein Spieler durch Kauf oder eine Anweisung auf einer "Karten" im

- werden dadurch dem Kartensatz hinzugefügt anderen Karte nimmt, werden vom Spieler physisch an sich genommen und
- Erhalten: Erhält ein Spieler ein Artefakt, legt er es für eine gewisse Zeit an der Zur Seite legen: Karten, die durch eine Anweisung zur Seite gelegt werden gehören ihm aber nicht und werden auch nicht berücksichtigt, wenn z. B. die entsprechende Projekt, womit er dessen Effekt erhält. Artefakte und Projekte angewiesenen Ort. Kauf er ein Projekt, legt er einen eigenen Holzstein auf das **GARTEN** die Anzahl der Karten eines Spielers zählen.
- befinden sich nicht im Spiel.

Im Spiel: Im Spiel befinden sich die in diesem Zug ausgespielten Karten Karten (aus Abenteuer). Nicht im Spiel befinden sich bereits entsorgte Karten Dauerkarten aus vorherigen Zügen sowie vom Wirtshaustableau aufgerufene

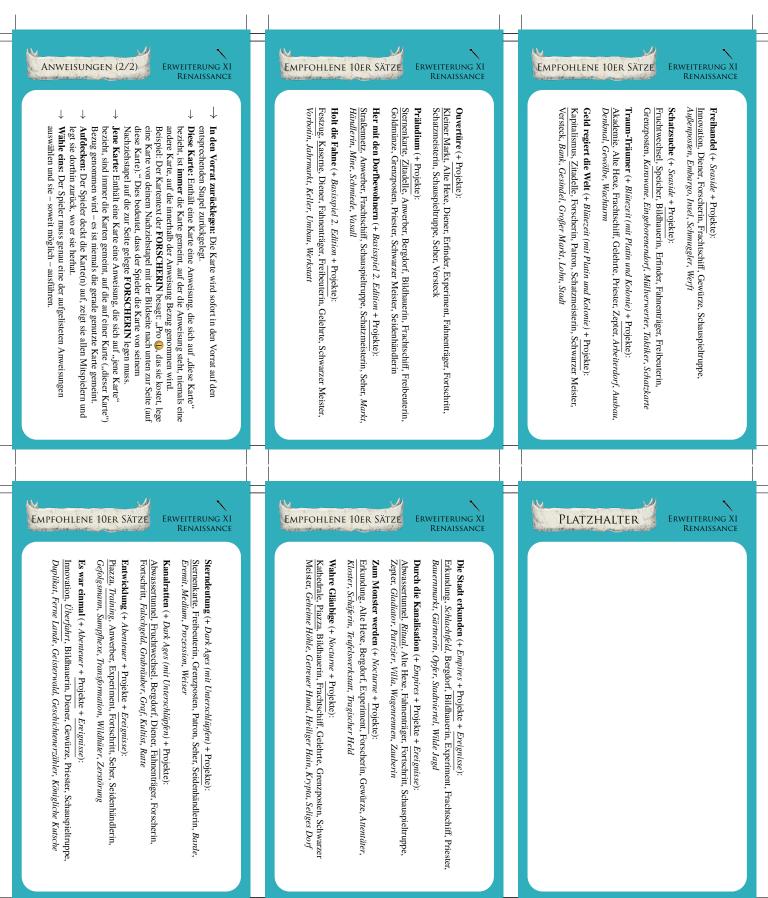
und Abenteuer). Die orangefarbenen Dauerkarten beinhalten Anweisungen, die in Aufräumphase noch nicht abgelegt wird, wird sie in eine eigene Reihe oberhalb der Dauerkarte abgelegt wird. Um anzuzeigen, dass eine Dauerkarte in der aktuellen Wir eine Dauerkarte mehrfach ausgespielt (z. B. durch den **THRONSAAL** aus dem zur Aufräumphase des Zuges, in dem die letzte Anweisung ausgeführt wird, im Spiel Aufräumphase des Zuges abgelegt, in dem sie ausgespielt wurden, sondern bleiben bis späteren Zügen umgesetzt werden. Sie werden nicht grundsätzlich in der Die Dauerkarten: In Renaissance gibt es zwei Dauerkarten (wie schon in Seaside Basisspiel), bleibt die verursachende Karte ebenfalls so lange im Spiel, bis die darf der Spieler die Reihenfolge selbst bestimmen, in der er sie abhandelt



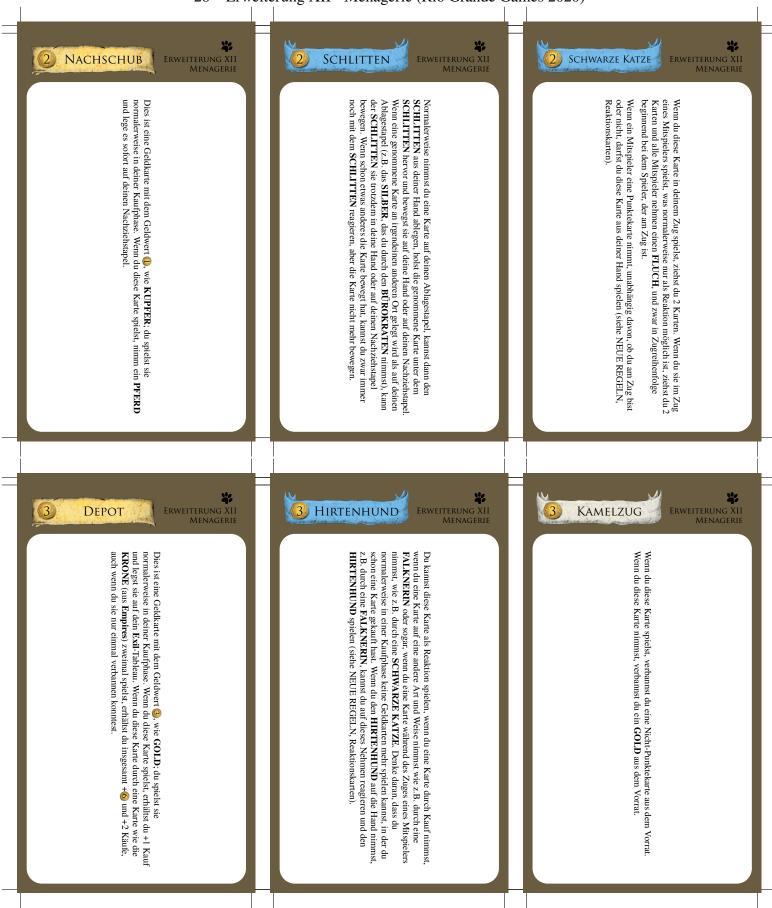
Artefakte: Artefakte sind Fähigkeiten, die Spieler auf eine bestimmte Art und Weise Du kannst kein **Projekt** kaufen, durch Karten wie ERFINDER und spielt für Karten wie ERKUNDUNG keine Rolle Das Bezahlen eines Projektes gilt nicht als "eine Karte kaufen"; es wird nicht billiger wenn du Schilden | hast (aus Empires)

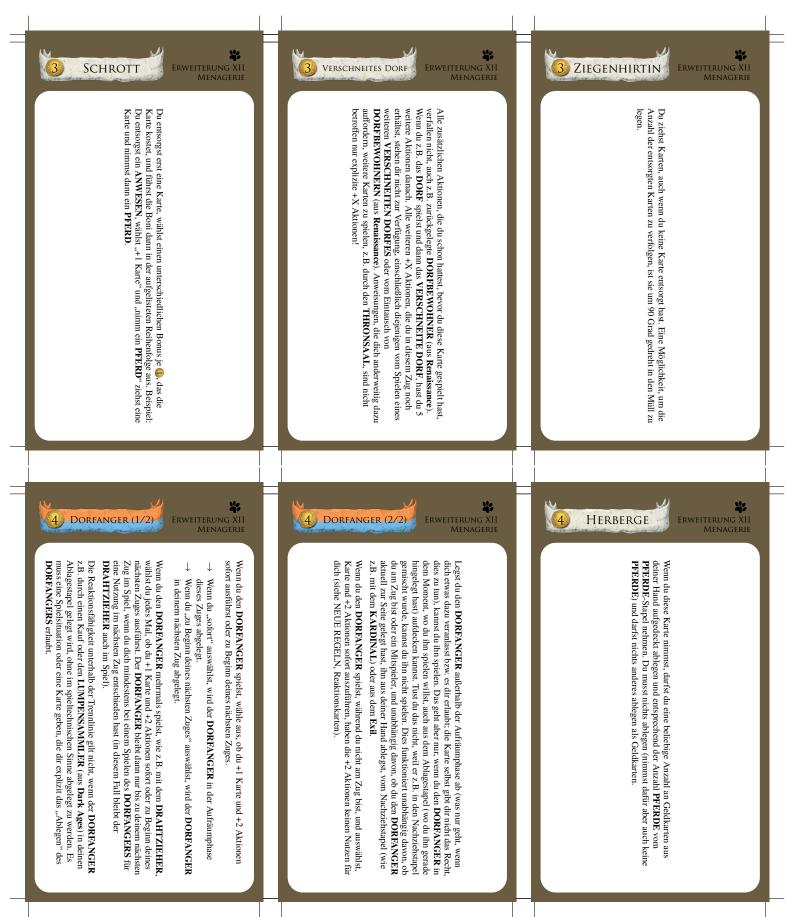
Beliebig viele Spieler können die gleiche Fähigkeit eines Projektes zur gleichen Zeit

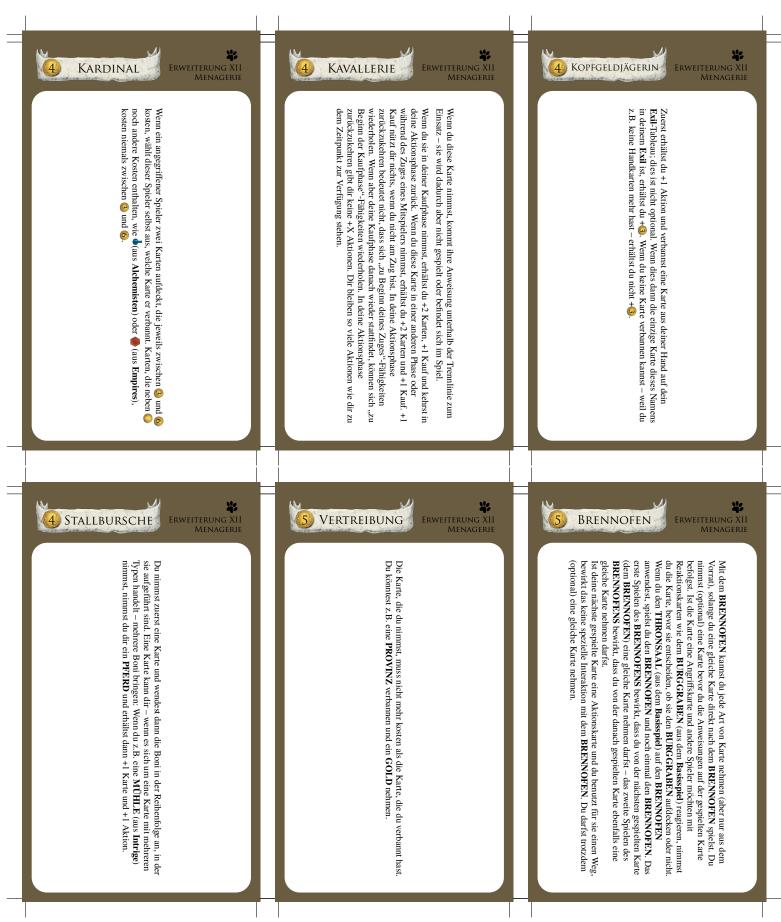
SCHLÜSSEL zu erhalten, der dir + 🕕 am Anfang von jedem deiner Züge gibt. Beispiel eine SCHATZMEISTERIN ausspielst, darfst du dich dafür entscheiden, den verlierst diese Fähigkeit, wenn ein anderer Spieler das **Artefakt** erhält. Wenn du zum Solange du ein Artefakt hast, steht dir dessen Fähigkeit zur Verfügung, und Wenn du ein Artefakt erhältst und ein anderer Spieler hat es, erhältst du es von ihm sucht die Artefakte heraus, auf die sie sich beziehen, und legt sie neben dem Vorrat FAHNENTRÄGER, FREIBEUTERIN oder SCHATZMEISTERIN verwendet, durch eine einzelne Königliche-Karte erhalten können. Wenn ihr GRENZPOSTEN

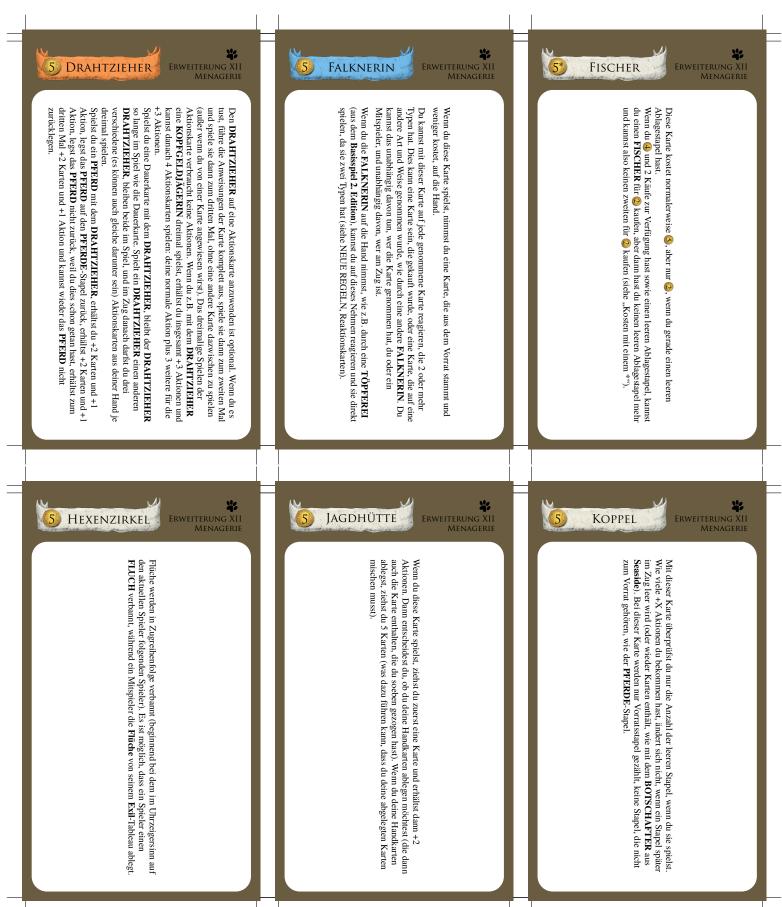


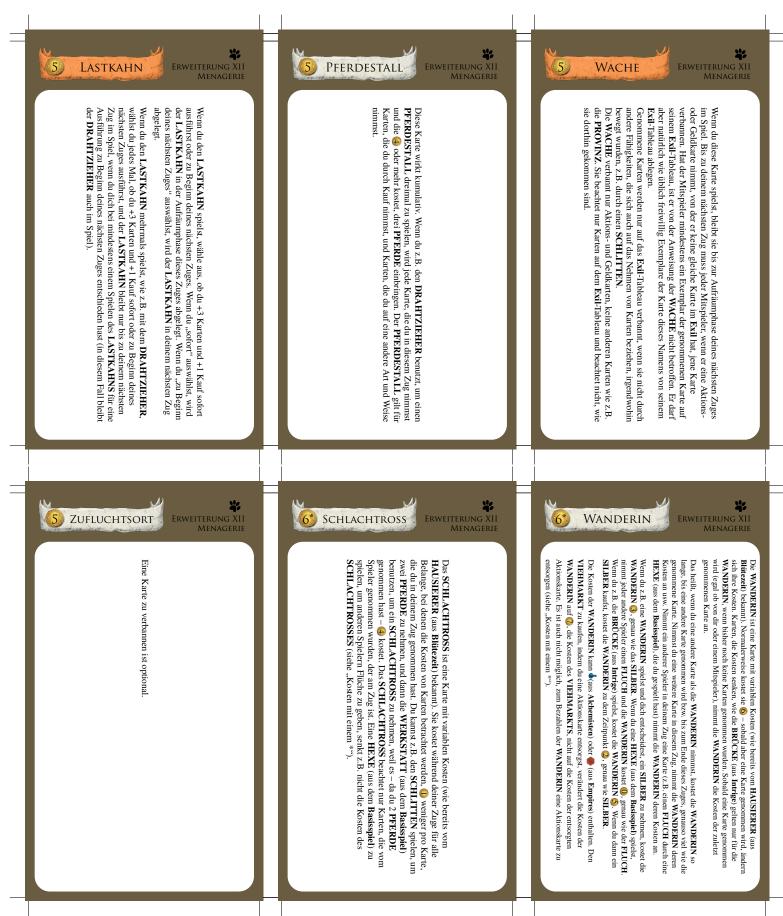
### 28 Erweiterung XII - Menagerie (Rio Grande Games 2020)

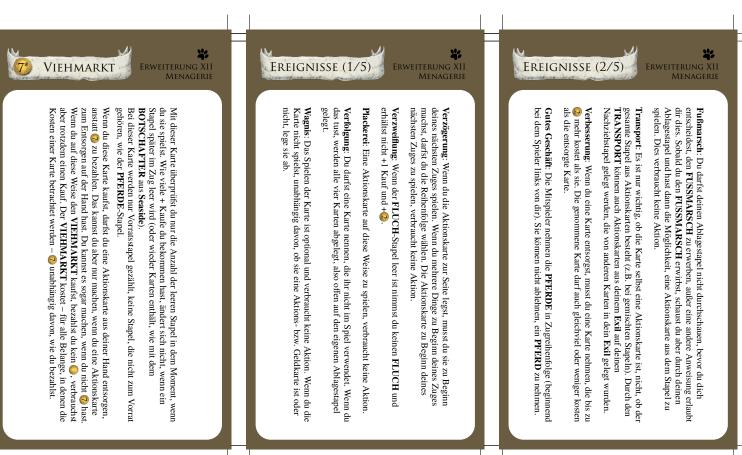


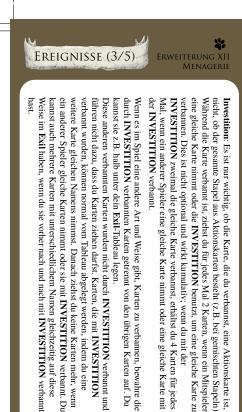












EREIGNISSE (4/5)

Forderung: Du legst zuerst das PFERD auf deinen Nachziehstapel, dann die Karte, die bis zu 4 kostet, darauf. wenn es am Spielende zu einem Gleichstand kommt Karten, die du mit diesem Ereignis verbannst, müssen exakt den gleichen Namen Verbannung: Du kannst z.B. drei ANWESEN aus deiner Hand verbannen. Alle Nutze den Tag: Der zusätzliche Zug ist wie ein normaler Zug, wird aber nicht gezählt

nicht die Karten, die du im weiteren Verlauf deines Zuges noch nimmst drei GOLD. Dies betrifft nur die Karten, die du in diesem Zug bereits genommen hast, z.B. zwei **PROVINZEN**, ein **SILBER** und ein **PFERD** genommen hast, nimmst du diesem Zug genommen hast, dann nimmst du dir entsprechend viele GOLD. Wenn du Kommerz: Du zahlst zunächst, wie viele Karten mit unterschiedlichen Namen du in

wie viele du zu dem Zeitpunkt im Spiel hast, wenn du die STAMPEDE erwirbst Stampede: Es spielt keine Rolle, wie viele Karten du in diesem Zug gespielt hast, nur EREIGNISSE (5/5)

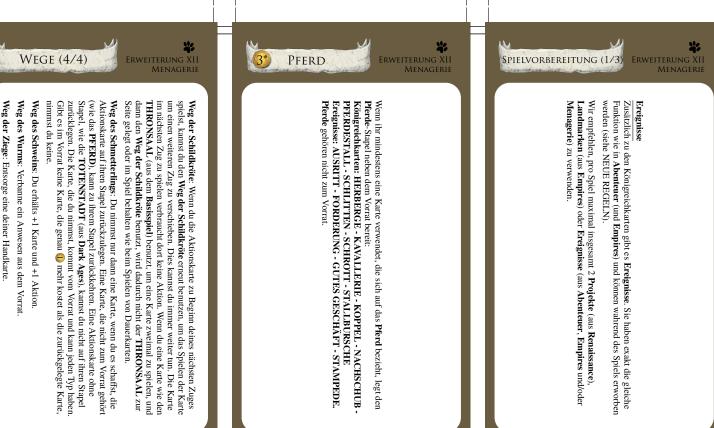
gelegt. Enklave: Das HERZOGTUM wird direkt vom HERZOGTUM-Stapel auf dein Exil-Tableau

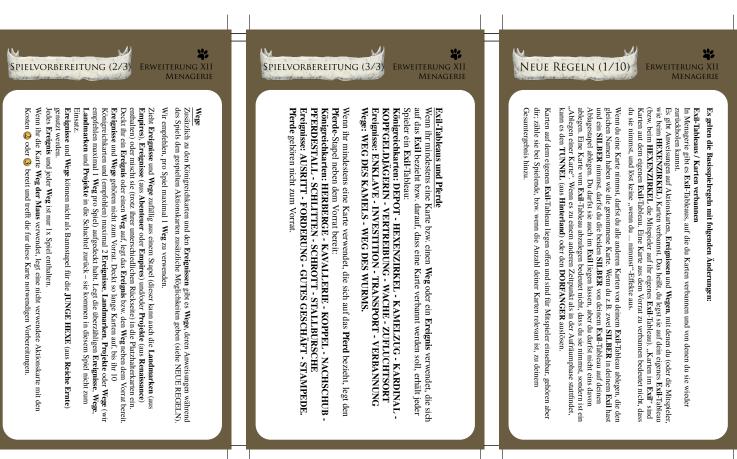
zunächst das Nehmen der Karten, die dir durch die BESIEDLUNG zustehen, bevor du weitere der BESIEDLUNG nimmst, kehrst du sofort in deine Aktionsphase zurück, beendest aber trotzdem ein Aktionskartenstapel, wenn die Platzhalter-Karte eine Aktionskarte ist. So sind die SCHLOSSER Normalerweise kannst du von jedem Stapel eine Karte wegnehmen und dann entscheiden, in welcher Du wählst die Reihenfolge aus, in der du die Karten erhältst, was manchmal eine Rolle spielt. Ages), erhältst du nur die oberste. Ist ein Aktionskartenstapel leer, erhältst du keine Karten von ihm **DEPOT**. Liegen in einem keine Karten, die nicht zum Vorrat gehören, wie das PFERD, oder Nicht-Aktionskarten wie das **Besiedlung**: Du nimmst die oberste Karte von jedem Aktionskartenstapel im Vorrat. Du erhältst Aktionskartenstapel. Wenn du KAVALLERIE oder VILLA (aus Empires) mit ımst. Bei Stapeln mit verschiedenen Karten ist der Stapel nur wie die RITTER (aus Dark

entscheiden, keine Karte zu nehmen. Du nimmst die Karten in der genannten Reihenfolge **Bündnis**: Du nimmst sämtliche genannte Karten, soweit sie im Vorrat liegen. Du kannst dich nicht

Reiche Ernte: Dies bedeutet, dass du zu Beginn deines nächsten Zuges ein GOLD im Spiel hast und dadurch +3. Du legst das GOLD in dem Zug normal ab. Wenn mehrere Dinge zu Beginn deines Zuges passieren, darfst du die Reihenfolge wählen. Dies führt nicht dazu, dass du deine









NEUE REGELN (2/10)

NEUE REGELN (3/10)

Die Marker aus Abenteuer gelten auch, wenn du statt der Anweisungen der Aktionskarte eines

ist, auf die die Mitspieler mit BURGGRABEN reagieren können, oder weil die zuvor gespielte

Löst das Spielen einer Aktionskarte "Zuerst"-Handlungen aus (z.B. weil es eine Angriffskarte Spiel, musst du dir für deinen nächsten Zug merken, wie oft du sie als sie selbst gespielt hast. einmal als sie selbst gespielt hast, also nicht stattdessen einen Weg benutzt hast. Bleibt sie im Ist deine gespielte Karte eine Dauerkarte, bleibt sie nur im Spiel, wenn du sie mindestens Wenn du eine Aktionskarte mehrmals spielst, z.B. mit dem DRAHTZIEHER, darfst du bei

jedem Spielen wählen, ob du einen Weg benutzen möchtest oder nicht.

der HIRTENHUND, kann stattdessen ein Weg benutzt werden

+1 Karte und +1 Aktion.

gespielten Aktionskarte nicht ausführen.

Wenn eine Aktionskarte zu einem ungewöhnlichen Zeitpunkt gespielt werden kann, wie z.B

Aktionskarte die Anweisungen auf einer Wege-Karte ausführen. Dann bekommst du aber nicht

. Du darfst aber statt der Anweisungen auf der

, die du mit der

Zusätzliche Hinweise Wenn eine ZAUBERIN (aus Empires) dich betrifft, darfst du die Anweisungen der ersten Anweisung des Weges spielst, nicht die Wege-Karte selbst. Der Weg der Schildkröte sagt z.B. "Lege diese Karte zur Seite.": Wenn du einen MARKT spielst, aber den Weg der Schildkröte benutzt, legst du den MARKT zur Seite

In Menagerie gibt es einen Stapel mit Pferde-Karten, und es gibt Aktionskarten nicht durch Karten wie die FALKNERIN oder die VERTREIBUNG. wenn eine Karte oder ein Ereignis dich anweist, dass du ein Pferd nehmen sollst, aber nicht zum Vorrat. Du darfst nur dann eine Pferde-Karte von diesem Stapel nehmen, sowie Ereignisse, mit denen du Pferde erhalten kannst. Der Pferde-Stapel

- Wenn du angewiesen wirst, ein Pferd zu nehmen, und es ist kein Pferd mehr auf "Nimm ein Pferd" bedeutet, dass du dir ein **Pferd** vom **Pferde-**Stapel nimmst.
- Wenn du ein Pferd spielst, erhältst du +2 Karten, +1 Aktion und zurück auf den Pferde-Stapel. Wenn du eine Karte wie den DRAHTZIEHER dazu verwendest, um ein **Pferd** mehrmals zu spielen, erhältst du +2 Karten und legst das Pferd

+1 Aktion für jedes Mal, auch wenn du das **Pferd** nur einmal zurücklegen kannst

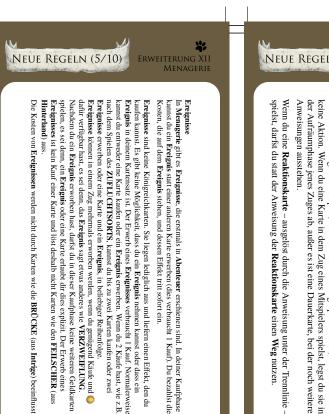
dem Pferde Stapel, nimmst du kein Pferd

Wege
In Menagerie gibt es Wege. Jeder Weg gibt Aktionskarten eine alternative Möglichkeit: Entweder spielst du die Aktionskarte gemäß ihrer eigenen Anweisung oder du führst stattdessen beim Spielen der Karte die Anweisungen Ereignisse erworben werden. Vor Spielbeginn entscheiden die Spieler, mit wie vielen Wegen dem Vorrat bereitgelegt, gehören aber nicht zum Vorrat. gespielt wird. Wir empfehlen, pro Spiel maximal 1 Weg zu verwenden. Die Wege werden neben Sie sind keine Königreichkarten und können nicht gekauft

Um den Überblick zu behalten, ist es ratsam, Weg benutzt wurde. So kannst du dir merker merken, dass du den Weg benutzt hast anstatt der Anweisung die Aktionskarte um 90 Grad zu drehen, die mit einem

wozu dich die Aktionskarte beim Spielen anweist. Wenn du z.B. ein **PFERD** spielst und dich entscheidest, stattdessen die Anweisung vom **Weg des Schafes** (mit der Anweisung +2) zu verwenden, erhältst du +2 und nicht +2 Karten und +1 Aktion (die Anweisung des PFERDES) und Eine Aktionskarte mit den Anweisungen einer Wege-Karte zu spielen bedeutet, dass du nichts tust,

wie dort erwähnt statt. Wenn du z.B. eine FERNSTRASSE (aus Hinterland) spielst und den Weg Anweisungen unterhalb der Trennlinie sind nicht von der Wege-Karte betroffen; sie finden weiterhin im Spiel ist, kosten



ERWEITERUNG XII MENAGERIE NEUE REGELN (6/10) der Aktionsphase eines Spielers - zu einem ungewöhnlichen Zeitpunkt als REAKTION gespielt werden: SCHWARZE KATZE, FALKNERIN, HIRTENHUND und DORFANGER der **Reaktionskarten** aus **Menagerie** können - zusätzlich zum "normalen"

AKTIONS-REAKTIONS-Karten wie jede andere Aktionskarte gespielt, um die In Menagerie gibt es fünf Reaktionskarten. Normalerweise werden NICHT dazu, dass die Karte gespielt, sondern in der Regel nur aufgedeckt wird. Vier einem anderen Zeitpunkt, der unter der Trennlinie angegeben ist, ausgelöst und führt Anweisungen über der Trennlinie zu nutzen. Die REAKTION der Karte wird zu

keine Aktion. Wenn du eine Karte in dem Zug eines Mitspielers spielst, legst du sie in der Aufräumphase jenes Zuges ab, außer es ist eine Dauerkarte, bei der noch weitere Das Spielen einer dieser **Reaktionskarten** – ausgelöst durch die Anweisung unter der Trennlinie – bringt sie ins Spiel, als wenn sie normal gespielt wurde, verbraucht aber Trennlinie - bringt sie ins Spiel, als wenn sie normal gespielt wurde, verbraucht

Situation auf und geht dann zurück und löst die erste **Reaktionskarte** auf darf, und diese **Reaktionskarte** ergibt eine weitere Situation, in der mit einer Manchmal ergibt sich eine Situation, in der mit einer **Reaktionskartereagiert** werden Reaktionskarte reagiert werden kann. Löst alle Reaktionskarten für die neue

NEUE REGELN (7/10)

weitere **Keaktionskarte** spielen) usw.

vom Spieler, der am Zug ist, und ermittelt, wer etwas machen möchte (z.B. eine

Spieler ggf. eine entsprechende Aktivität ausgeführt hat, startet ihr erneut ausgehend kann etwas daran ändern, was die einzelnen Spieler machen möchten. Nachdem ein (z.B. spielt er eine **Reaktionskarte**), dann folgen reihum die weiteren Spieler. Dies der am Zug ist) in Zugreihenfolge nachfolgende Spieler und führt eine Aktivität möchten - wie z.B. Reaktionskarten spielen -, beginnt der (ausgehend vom Spieler

aus

Wenn mehrere Spieler, die nicht am Zug sind, etwas zur gleichen Zeit machen

NEUE REGELN (10/10).

ERWEITERUNG XII MENAGERIE

SCHWARZE KATZE auf der Hand und ein Mitspieler nimmt eine PROVINZ sofort verwendet werden kann, darfst du sie benutzen usw. Hast du z.B. eine unter der Trennlinie – dazu führt, dass du eine weitere Reaktionskarte ziehst, die

Wenn das Spielen einer dieser **Reaktionskarten** – ausgelöst durch die Anweisung

Reaktionskarten – Forsetzung

darfst du sie spielen. Ziehst du dabei eine weitere SCHWARZE KATZE, darfst du

# spüteren Zügen umgesetzt werden. Sie werden nicht in der Aufräumphase des Zuges Renaissance). Die orangefarbenen Dauerkarten beinhalten Anweisungen, die in

gibt es vier Dauerkarten (wie schon in Seaside, Abenteuer und



Kosten mit einem \* – Fortsetzung

Namens, überall und für alle Zwecke. Wenn du z.B. eine der Karten durch UMBAU Wenn sich die Kosten dieser Karten ändern, ändern sie sich auf allen Karten dieses

entsorgst, gelten die geänderten Kosten, nicht die auf der Karte aufgedruckten.

. Hat ein

NEUE REGELN (9/10) Mitspieler eine Anweisung, für die es wichtig ist, welche Kosten seine Karte während

geänderten Kosten wie du. Kosten können nicht unter 🕕 sinken. deines Zuges hat (wie z.B. die Promo-Karte GOUVERNEUR), nutzt er die gleichen, Kosten können sich während der Ausführung von Anweisungen ändern. Wichtig ist, ihre Kosten ändern, wie der BRUCKE (aus SCHLACHTROSS und FISCHER werden auch von anderen Dingen beeinflusst,

den Anweisungen auf den Karten in ihrer Reihenfolge zu folgen.

Beim PFERD soll der \* lediglich daran erinnern, dass du PFERDE nicht kaufen vergleichen, hat das **PFERD** die gleichen Kosten wie andere Karten, die 3 kosten **HERZOGTUM** zu nehmen usw. Für **Anweisungen**, die verschiedene Kosten

SCHLACHTROSS, FISCHER und WANDERIN haben einen \*, weil ihre Kosten

sich während eines Zuges verändern können. Dies kann manchmal

zu verschachtelten

Bei einigen Karten sind die Kosten mit einem \* markiert, der die Spieler an etwas

Das **PFERD** hat z.B. einen \* bei seinen Kosten, kostet aber 3 und kann daher mit einen UMBAU (aus dem Basisspiel) entsorgt werden, um dafür ein um 2 teureres

Beim VIEHMARKT erinnert der \* daran, dass du die Karte auf eine andere Art und

genügend Käufe und 🔵

NEUE REGELN (8/10)

Entlang der schwarzen Linien ausschneiden. Je nach gewünschter Größe der Kartentrenner die obere oder untere Linie wählen

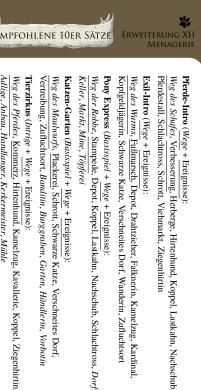
gelegt. Die Anweisungen in späteren Zügen finden meistens zu Beginn des nächsten

eigenen Zuges statt. Bei mehreren im Spiel befindlichen Dauerkarten darf der Spieler abgelegt wird, wird sie in eine eigene Reihe oberhalb der restlichen gespielten Karten Um anzuzeigen, dass eine **Dauerkarte** in der aktuellen Aufräumphase noch nicht verursachende Karte ebenfalls so lange im Spiel, bis die **Dauerkarte** abgelegt wird mehrfach gespielt (z.B. durch den THRONSAAL aus dem Basisspiel), bleibt die Zuges, in dem die letzte Anweisung ausgeführt wird, im Spiel. Wird eine Dauerkarte

die Reihenfolge selbst bestimmen, in der er sie abhandelt

ihrer eigentlichen Anweisung genutzt wurde (siehe NEUE REGELN, Wege) bleibt sie nur über den aktuellen Zug hinaus im Spiel, wenn sie mindestens 1x mit Hinweis: Wird eine gespielte Dauerkarte mit der Anweisung eines Weges genutzt





Geburt einer Nation (Blütezeit + Wege + Ereignisse)

Weg des Otters, Reiche Ernte, Depot, Drahtzieher, Kamelzug, Koppel, Viehmarkt

Weg des Maultiers, Enklave, Depot, Herberge, Pferdestall, Schrott, Wache, Festplatz, **Leben im Exil** (Reiche Ernte + Die Gilden + Wege + Ereignisse):

Schwarze Katze, Menagerie, Pferdehändler, Treibjagd, Turnier, Metzger Harlekin, Weiler, Steuereintreiber, Wandergeselle Weg der Ratte, Verfolgung, Dorfanger, Drahtzieher, Kamelzug, Kopfgeldjägerin **Der Thrill der Jagd** (*Reiche Ernte + Die Gilden + Wege* + Ereignisse)

**Blauer Ozean** (*Hinterland* + *Wege* + Ereignisse):

Schwarze Katze, Fahrender Händler, Kartograph, Katzengold, Markgraf, Tunnel Weg der Schildkröte, Verbannung, Dorfanger, Falknerin, Hirtenhund, Schlitten

**Kreuzung** (*Hinterland* + *Wege* + Ereignisse)

Nachschub, Pferdestall, Aufbau, Feilscher, Fruchtbares Land, Nomadencamp Weg der Maus (mit Wegkreuzung), Wagnis, Drahtzieher, Herberge, Kardinal

**Explosionen** (Intrige + Wege + Ereignisse) Besiedlung, Hexenzirkel, Jagdhütte, Kopfgeldjägerin

lnnsmouth (Seaside + Wege + Ereignisse)

Entdecker, Fischerdorf, Hafen, Karawane, Schatzkarte Weg der Ziege, Investition, Fischer, Hexenzirkel, Hirtenhund, Lastkahn, Viehmarkt,

**Ruritanien** (Seaside + Wege + Ereignisse):

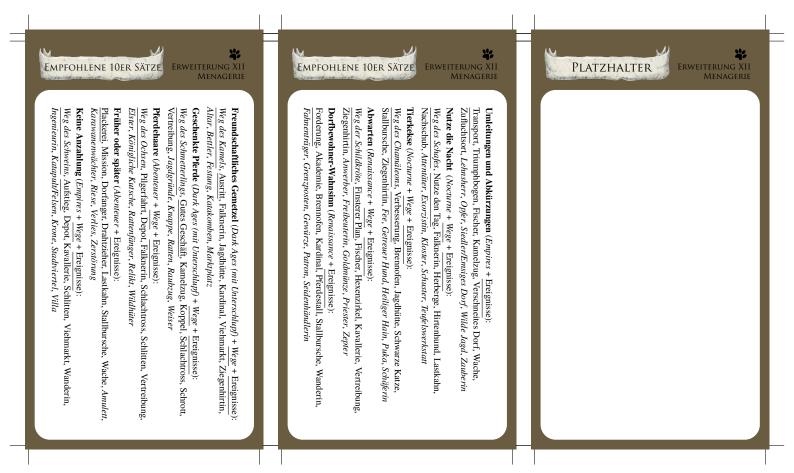
Ausguck, Außenposten, Lagerhaus, Schmuggler, Taktiker Weg des Affen, <u>Bündnis,</u> Dorfanger, Falknerin, Kavallerie, Kopfgeldjägerin, Schlitten,

**Abi 2020** (Alchemisten + Wege + Ereignisse):

Pferdestall, Verschneites Dorf, Wanderin, Universität, Verwandlung, Weinberg *Weg der Eule*, Verzögerung, Brennofen, Hexenzirkel, Jagdhütte, Kavallerie.

Zeitlich limitiertes Angebot ( $Bl\ddot{u}tezeit + Wege + Ereignisse$ ):

Weg des Frosches, Verzweiflung, Fischer, Nachschub, Schlachtross, Vertreibung,



29 Erweiterung XIII - Verbündete (Rio Grande Games 2022)



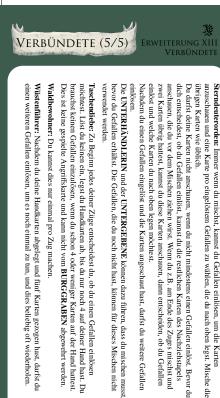












Diese Karte wirkt nur einmal nimmst, nicht darauf, wie viel sie normalerweise kostet Nomadenstamm: Es kommt darauf an, wie viel die Karte in dem Moment kostet, in dem du sie pro Nehmen.

Du kannst einen Gefallen einlösen und hast dann die Wahl zwischen +1 Karte, +1 Aktion oder +1

Schäfer der Hochebene: Wenn du z.B. fünf Gefallen, zwei ANWESEN und einer

Stadtstaat: Wenn du in deiner Kaufphase eine Aktionskarte nimmst (wie zB. durch einen Kauf) BURGGRABEN hast, kannst du drei Paare bilden, das ergibt 6 dir der STADTSTAAT nicht, mehr Aktionskarten in deiner Kaufphase zu spielen. Wenn sie dich kannst du sie mit Hilfe des **STADTSTAATS** spielen. Wenn du durch sie + **Aktionen** erhältst, erlaub

die sich immer noch dort befindet, wohin sie genommen wurde (normalerweise der Ablagestapel) **Renaissance**)) noch nichts gekauft hast. Mit dem **STADTSTAAT** kannst du nur eine Karte spielen als Geldkarte gespielten SCHWARZMARKT, z.B. du jene nur spielen, wenn du in dieser Kaufphase (außer mit einem durch den KAPITALISMUS (aus

VERBÜNDETE (4/5)



hinzufügen. Wenn du aus

ablegen (wie üblich), dann eine neue Hand mit 5 Karten ziehen und sie zu KUPFER und SILBER Hand zu behalten, deine restlichen Handkarten und alle deine weiteren Karten aus dem Spiel **Höhlenhafen:** Du könntest z.B. zwei Gefallen einlösen, um ein **KUPFER** und ein **SILBER** auf der Du ziehst auch dann eine Karte, wenn du keine ablegen konntest um eine weitere Karte abzulegen und eine weitere Karte zu ziehen, und so weiter, bis du aufhörst legst du eine Karte ab und ziehst dann eine Karte. Dann darfst du einen weiteren Gefallen einlöser Höhlenbewohner: Zu Beginn deines Zuges darfst du einen Gefallen einlösen. Wenn du das tust,

Holzarbeitergilde: Hiermit kannst du eine Aktionskarte mit beliebigen Kosten nehmen, auch nicht angerechnet viele Karten, wie du normalerweise hättest ziehen müssen, die einbehaltenen Karten werden dabei AUSSENPOSTEN aus Seaside) ändert der HÖHLENHAFEN dies nicht. Du ziehst weiterhin so

**Hütte der Fallensteller:** Ist dein Nachziehstapel leer, wird die Karte zur einzigen Karte in deinerr

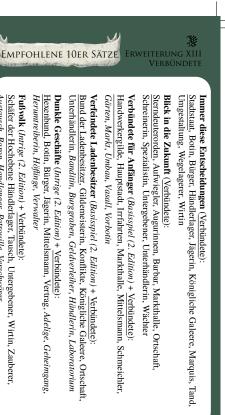
Aktionskarten mit 🌢 oder 🔴 in den Kosten. Du nimmst nur eine Aktionskarte, wenn du eine entsorgt

Marktstädte: Führe zuerst das Spielen der Aktionskarte vollständig aus, bevor du entscheidest, ob Inselvolk: Dies kann nie dazu führen, dass du zwei INSELVOLK-Züge in Folge machst

Entlang der schwarzen Linien ausschneiden. Je nach gewünschter Größe der Kartentrenner die obere oder untere Linie wählen





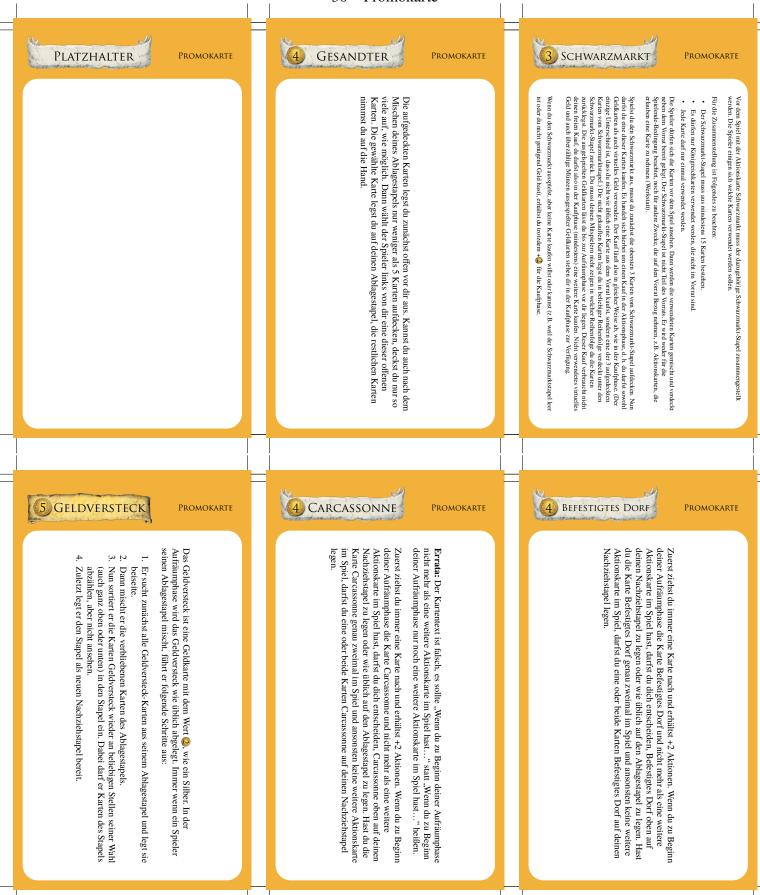


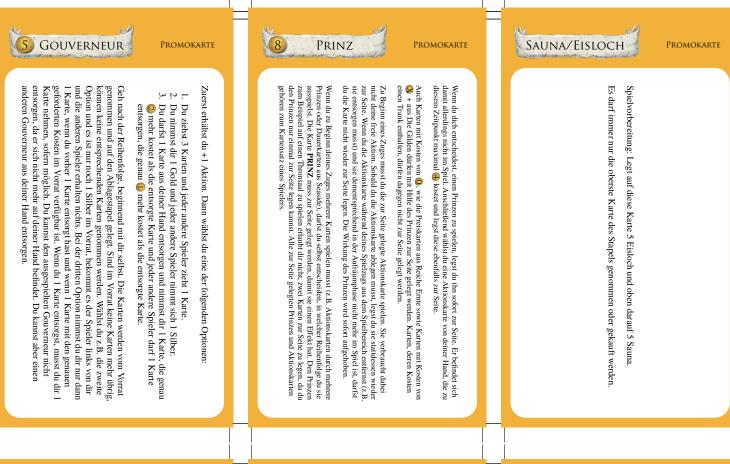
Austausch, Baron, Handlanger, Patrouille, Verschwörer





### 30 Promokarte







Promokarte

EISLOCH

Promokarte

EREIGNISSE

Promokarte

Einladung: Wenn du das Ereignis kaufst, nimmst du dir vom Vorrat eine Aktionskarte, die bis zu @ Kostet und legst sie offen zur Seite. Wenn du sie beiste 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 erimern, dass du die Karte in deinem nächsten Zug ausspielst, kannst du sie hast (z.B. indem du sie mit dem Wachturm (Dominion – Blütezeit) auf den Nachziehstapel legst), Wenn du die Aktionskarte bewegst, nachdem du sie genommen, aber bevor du sie zur Seite gelegt seitwärts oder diagonal drehen, und sie dann richtig herum drehen, sobald du sie ausspielst.

Einladung wissen, dass das Nomadencamp auf deinem Nachziehstapel zu finden ist, so dass du diesem Fall zur Seite legst (sofern du es nicht über einen anderen Effekt an eine andere Stelle 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 dann wird die Einladung zu der Aktionskarte den "Anschluss verlieren" und nicht in der Lage sein

Errata: Der letzte Satz auf der Karte müsste heißen: "Wenn du das tust, spiele sie zu Beginn deines

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

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

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

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

Hand ausspielen, ohne eine Aktion zu verbrauchen. Das gleiche gilt für das Wenn du eine Sauna ausspielst, kannst du nicht sofort eine weitere Sauna aus deiner

# Siehe auch die Hinweise zur Karte Eisloch

Wenn du die Sauna ausspielst, 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 die die Sauna gewährt. Du darfst ein Eisloch auf diese Weise nur direkt nach dem , wenn du zwischendurch eine andere Aktionskarte ausgespielt

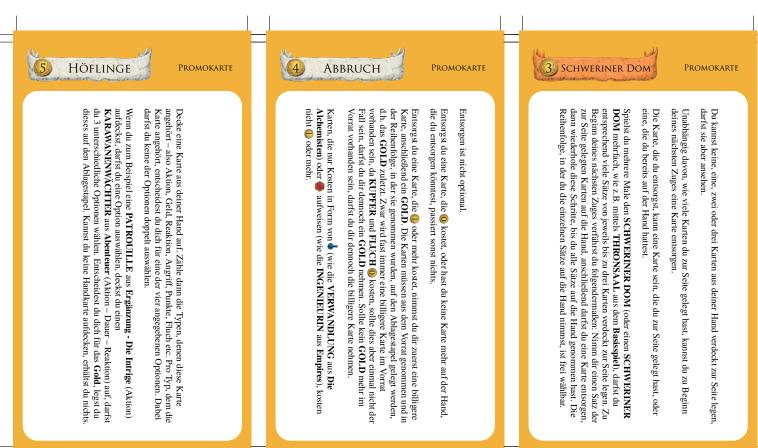
Solange die Sauna im Spiel ist, darfst du jedes Mal, wenn du ein Silber ausspielst, eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Wenn du das gleiche Silber mehrmals spielst, wie z.B. mit dem Falschgeld entsorgen, wenn du das Silber spielst. (Dominion - Dark Ages) oder der Krone (Dominion - Empires), darfst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

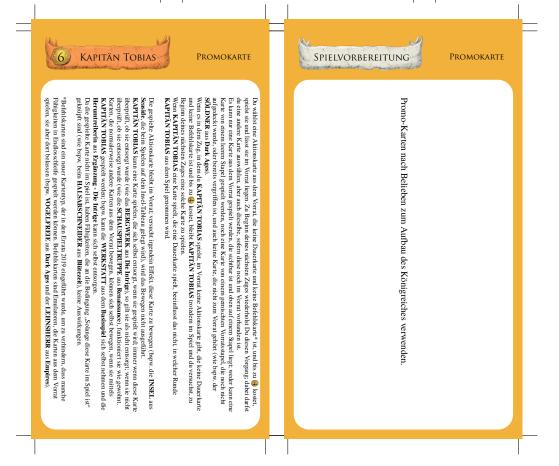
Wenn du ein Silber ausspielst, kannst du dir jedes Mal überlegen, ob du eine Karte entsorgen möchtest, du musst diese Entscheidung nicht einmal für den gesamten Zug treffen. Wenn du mehrere

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

# Dominion Card Dividers - Created by Danilo Gasdzik based on the works of Eiko Wagenknecht. Dominion Kartentrenner - Erstellt von Danilo Gasdzik basierend auf der Arbeit von Eiko Wagenknecht. 30. PROMOKARTE





### 31 Template - Template

