### 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 II - Die Alchemisten (Hans Im Glück 2010)	45
13	Erweiterung II - Die Alchemisten (Rio Grande Games 2015)	48
14	Erweiterung III - Blütezeit (Hans Im Glück 2010)	51
15	Erweiterung III - Blütezeit (Rio Grande Games 2016)	57
16	Erweiterung IV - Reiche Ernte (Hans Im Glück 2011)	62
17	Erweiterung IV - Reiche Ernte (Rio Grande Games 2014)	65
18	Erweiterung V - Hinterland (Hans Im Glück 2011)	68
19	Erweiterung V - Hinterland (Rio Grande Games 2020)	74
20	Erweiterung VI - Dark Ages (Hans Im Glück 2012)	80
21	Erweiterung VI - Dark Ages (Rio Grande Games 2019)	89
22	Erweiterung VII - Die Gilden (Rio Grande Games 2013)	98
23	Erweiterung VIII - Abenteuer (Rio Grande Games 2015)	101
24	Erweiterung IX - Empires (Rio Grande Games 2016)	109
25		118
26	Erweiterung XI - Renaissance (Rio Grande Games 2019)	128
27	Erweiterung XII - Menagerie (Rio Grande Games 2020)	
28	Promokarte	
29	Template - Template	150



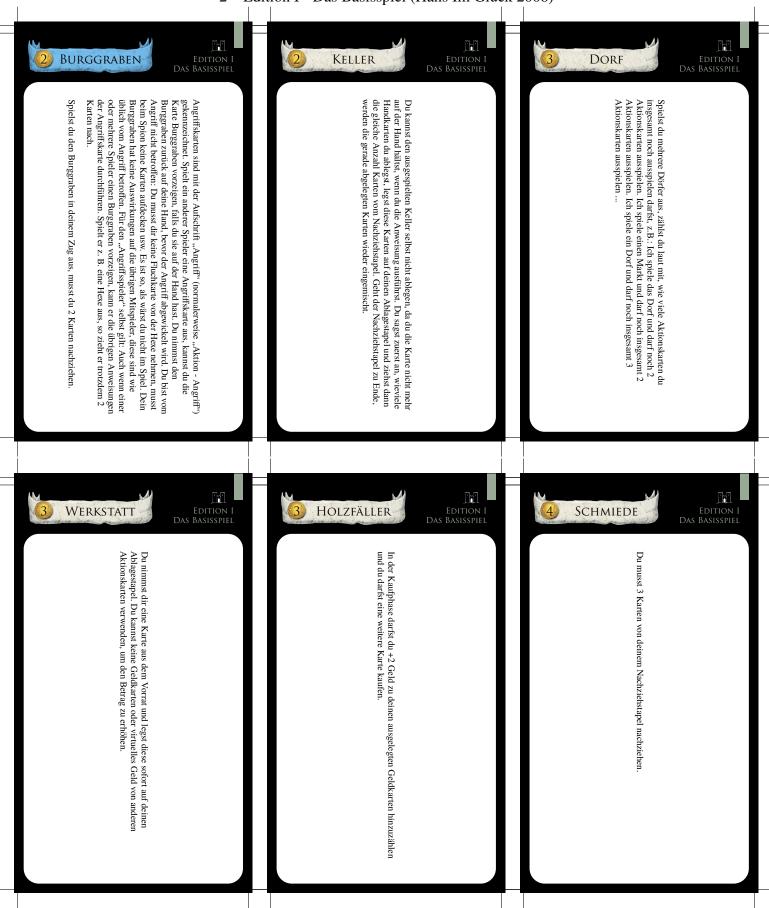
Dominion Card Dividers - Created by Danilo Gasdzik based on the works of Eiko Wagenknecht.

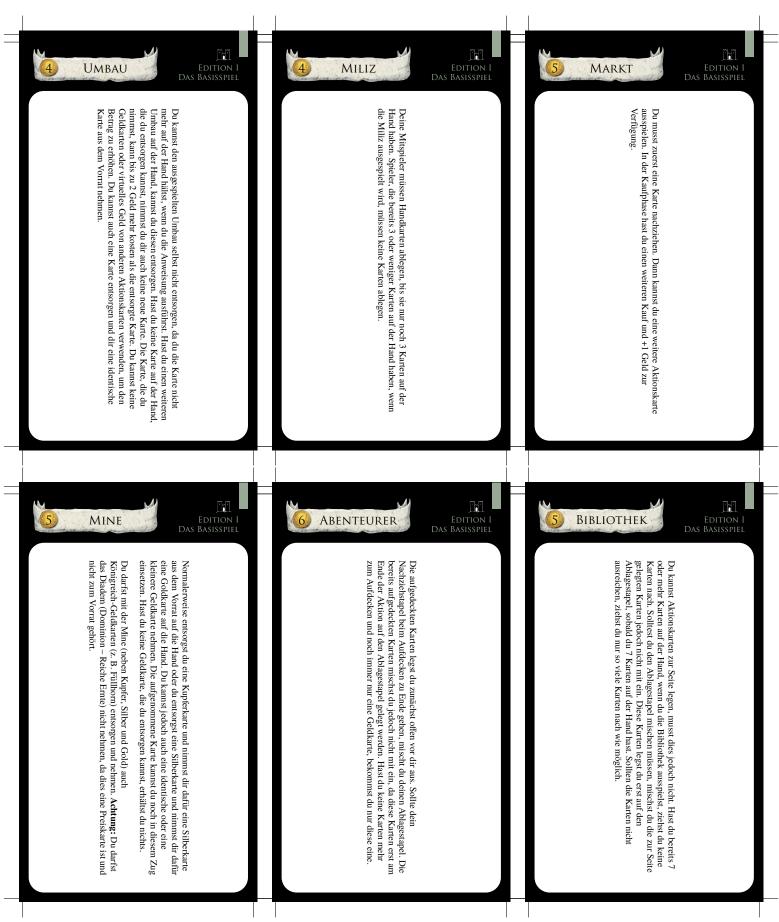
Dominion Kartentrenner - Erstellt von Danilo Gasdzik basierend auf der Arbeit von Eiko Wagenknecht.

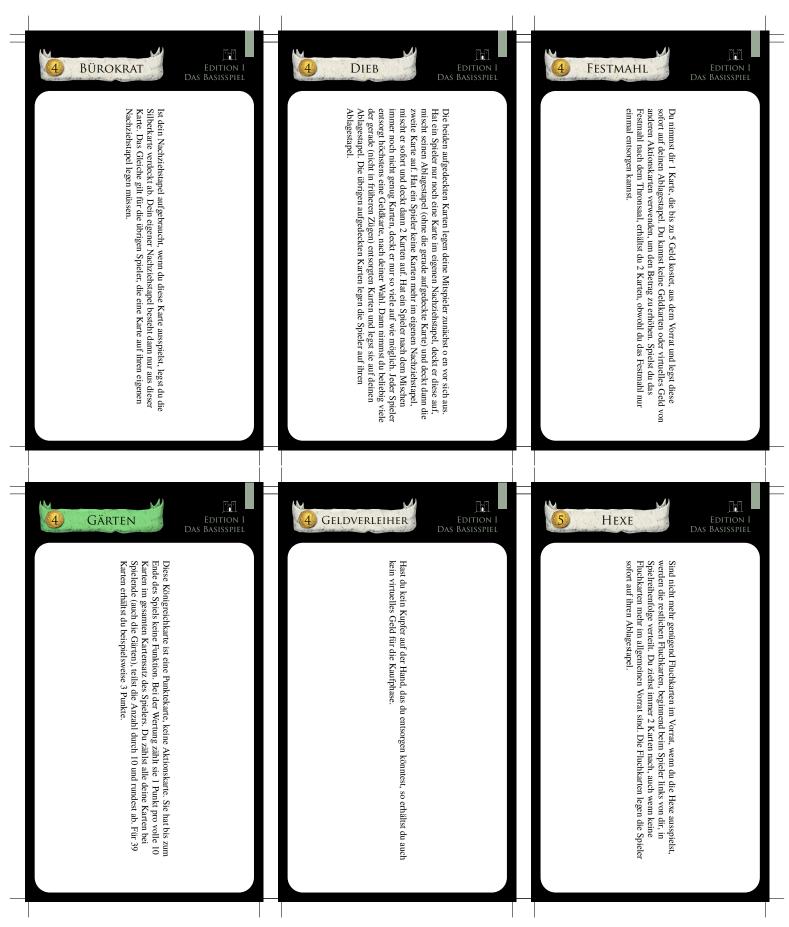
1. ANLEITUNG UND GRUNDAUSSTATTUNG

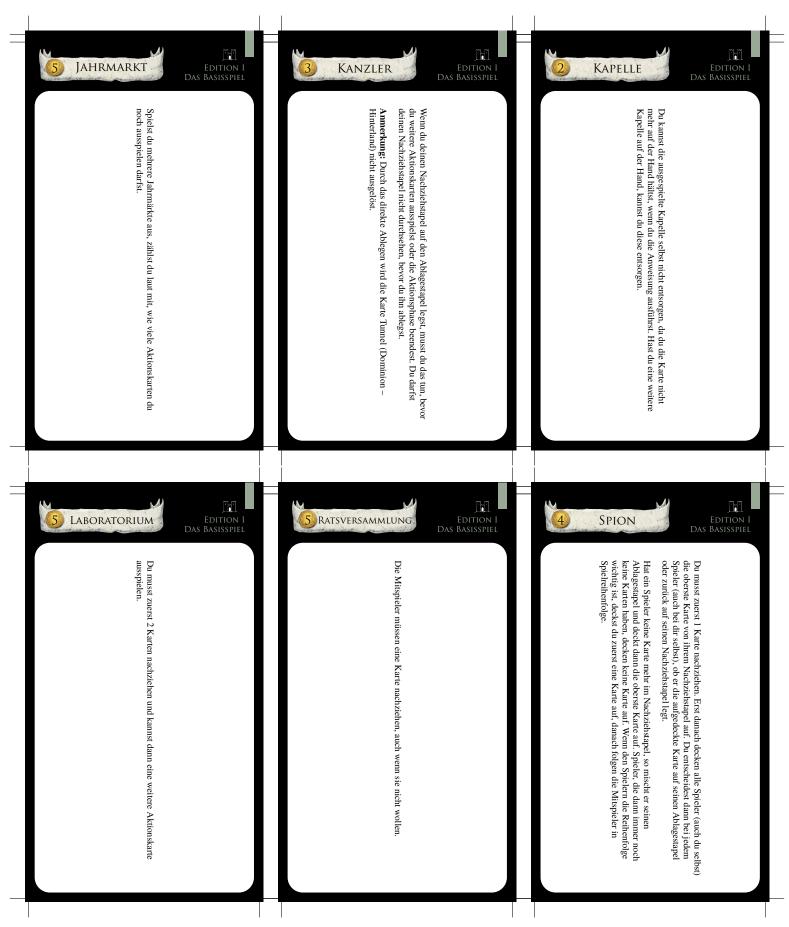


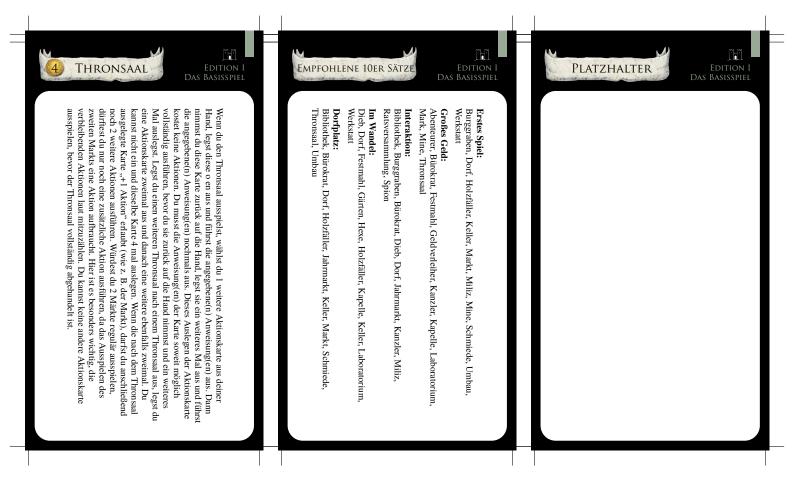




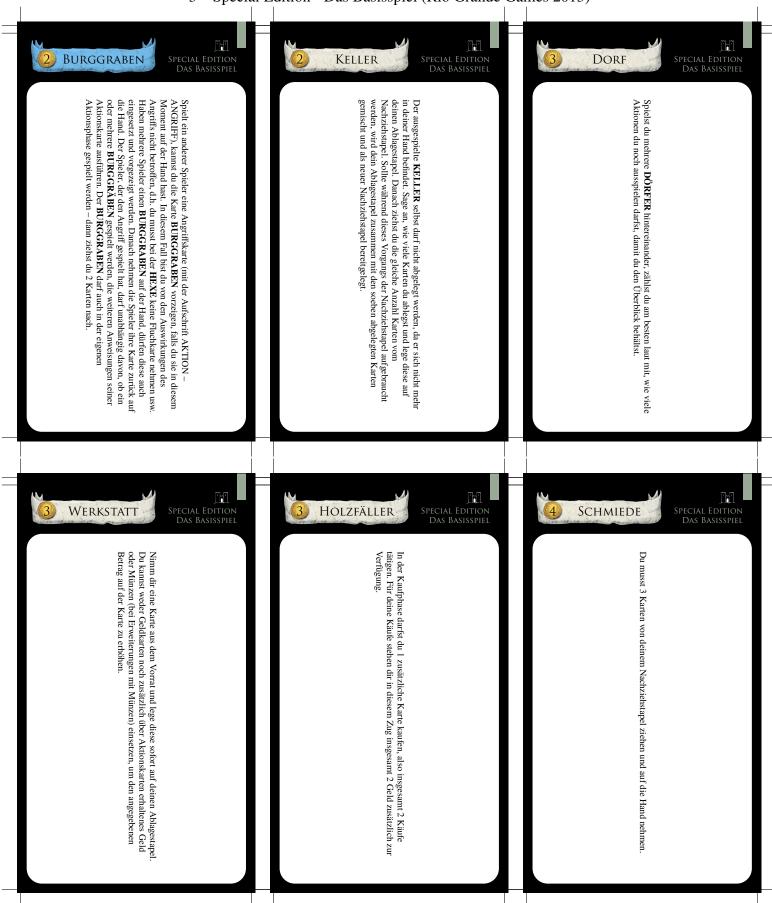


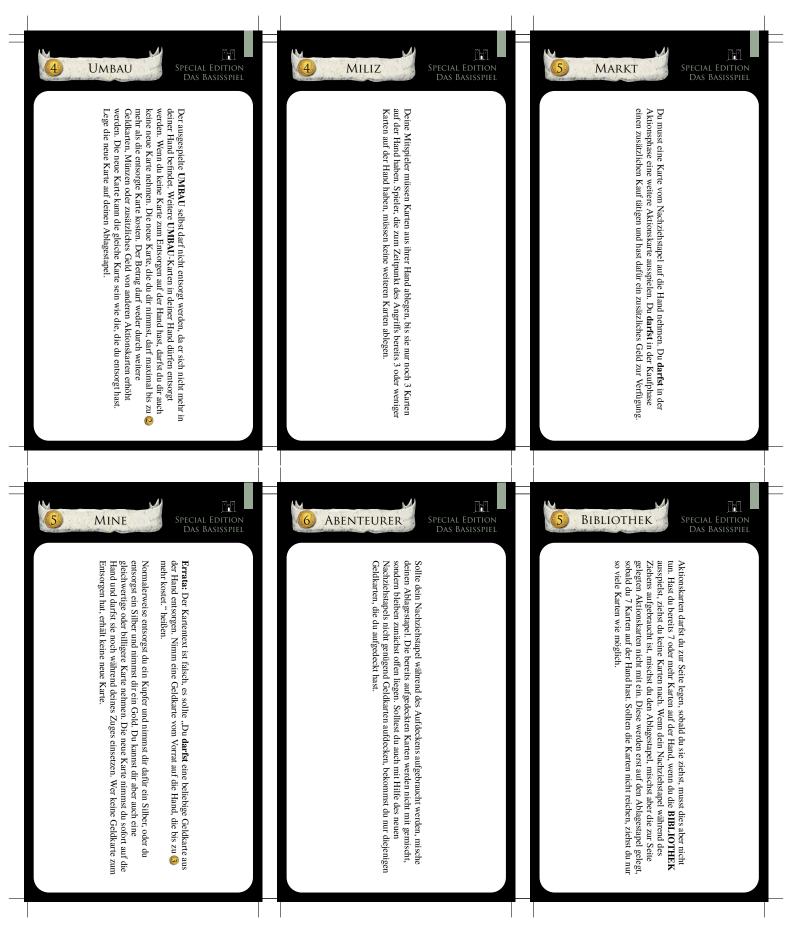




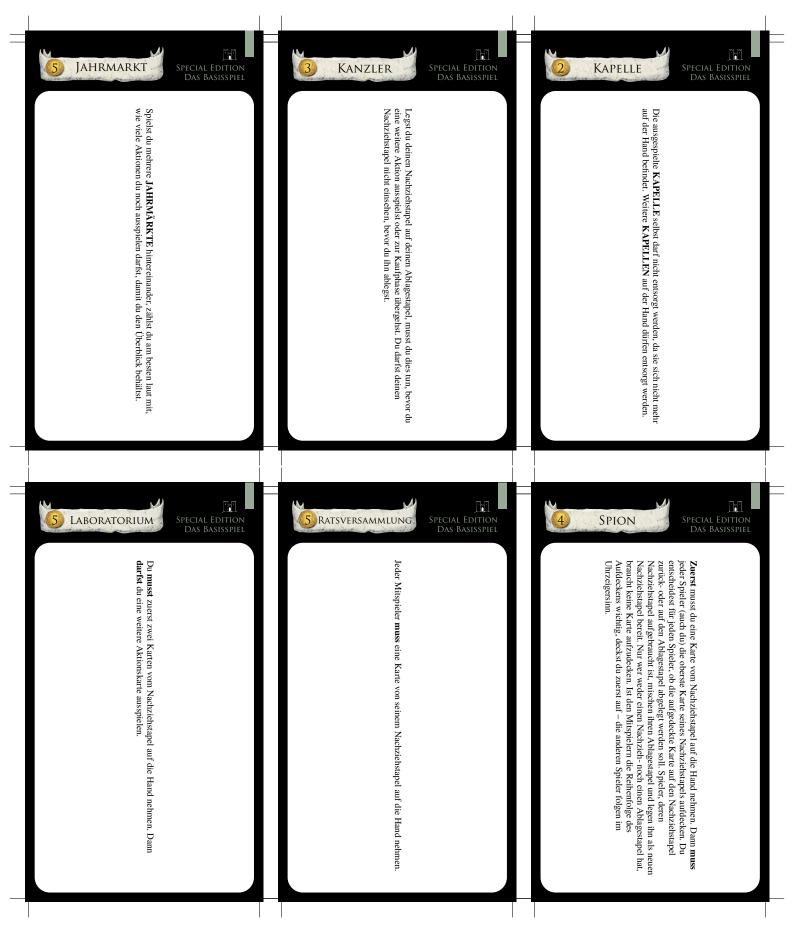


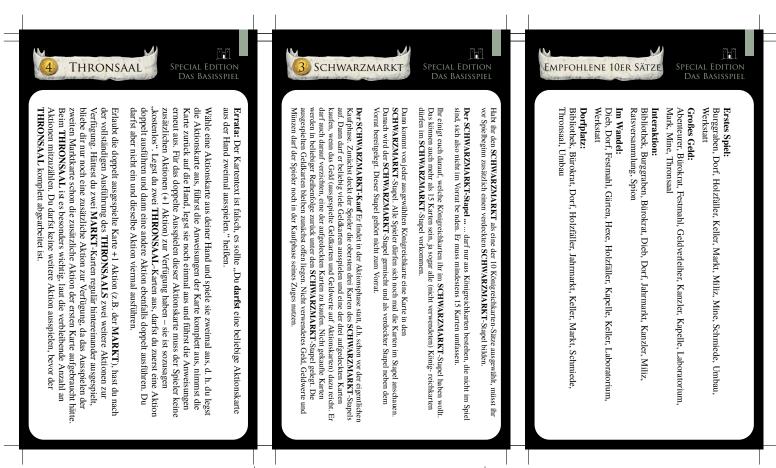
3 Special Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2013)

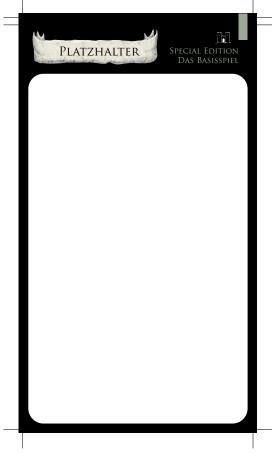
















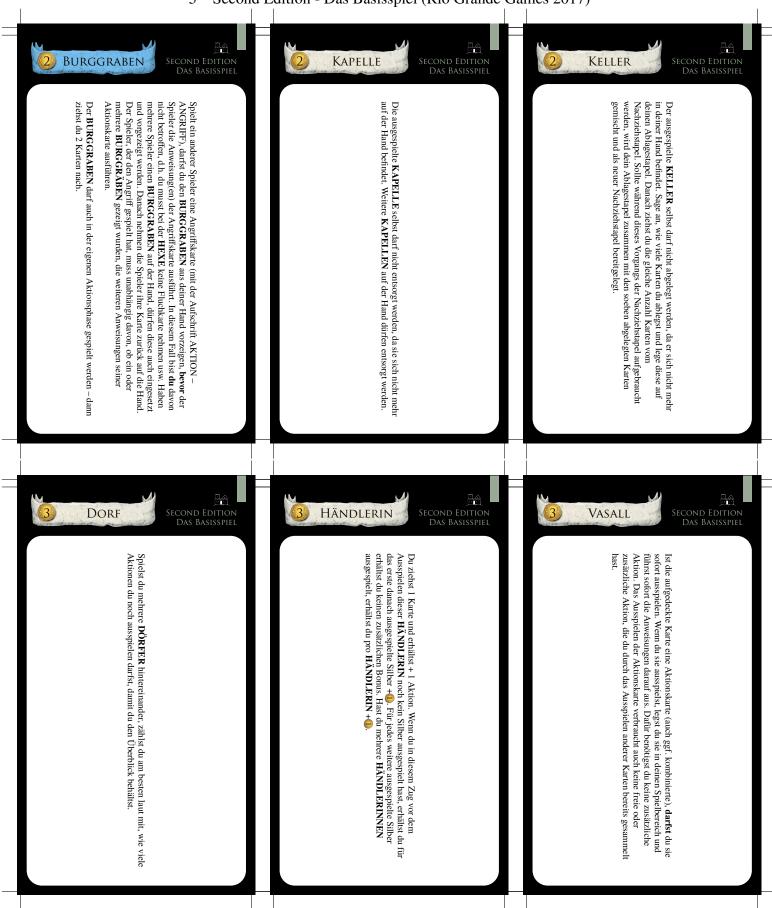
Dominion Card Dividers - Created by Danilo Gasdzik based on the works of Eiko Wagenknecht.

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

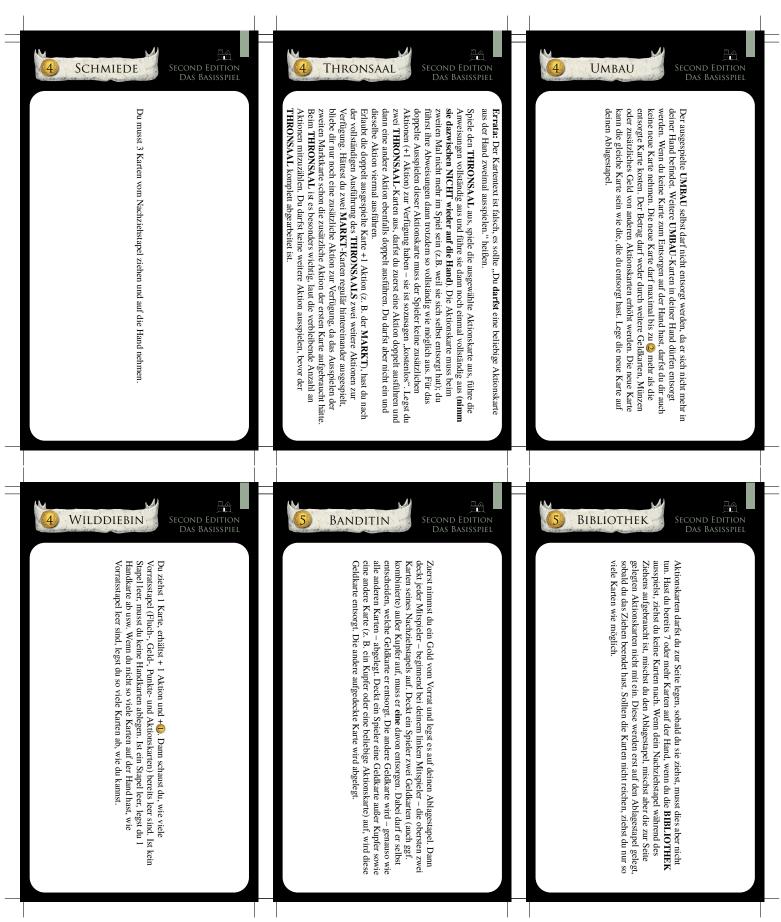
4. ANLEITUNG UND GRUNDAUSSTATTUNG



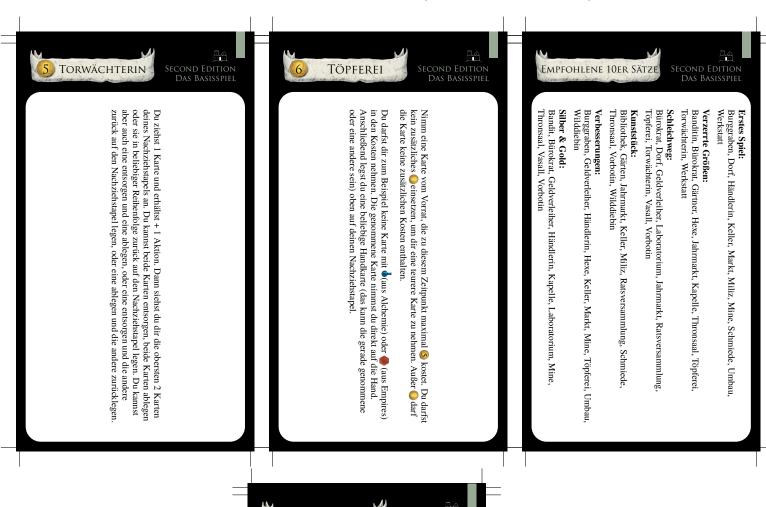
5 Second Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2017)

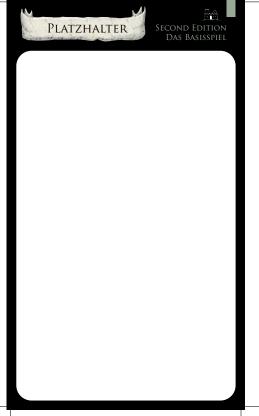


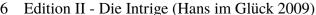


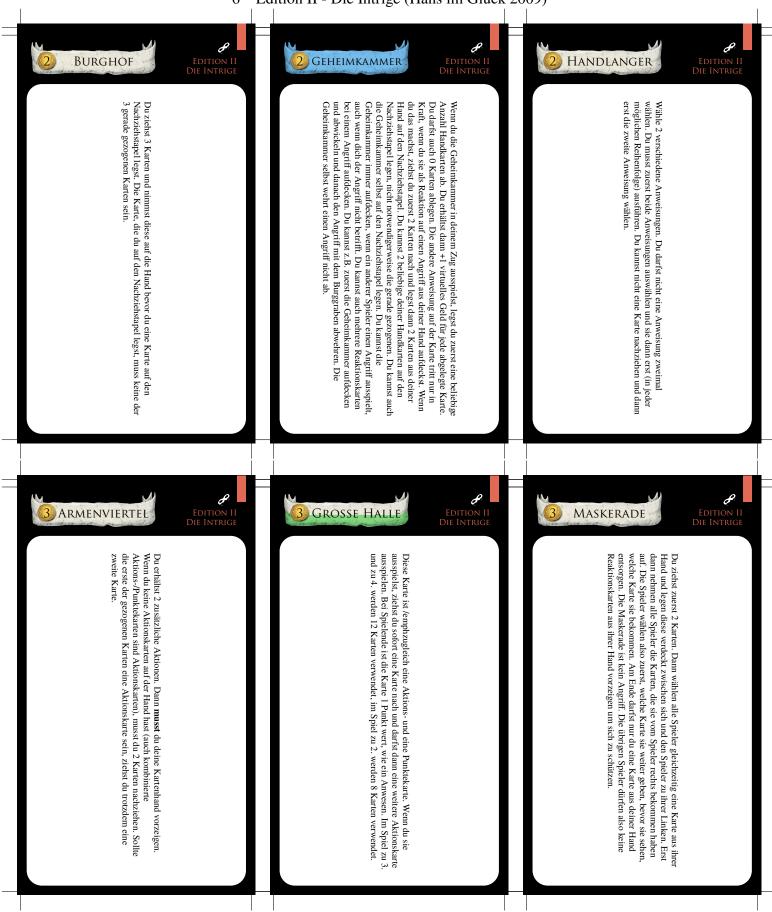


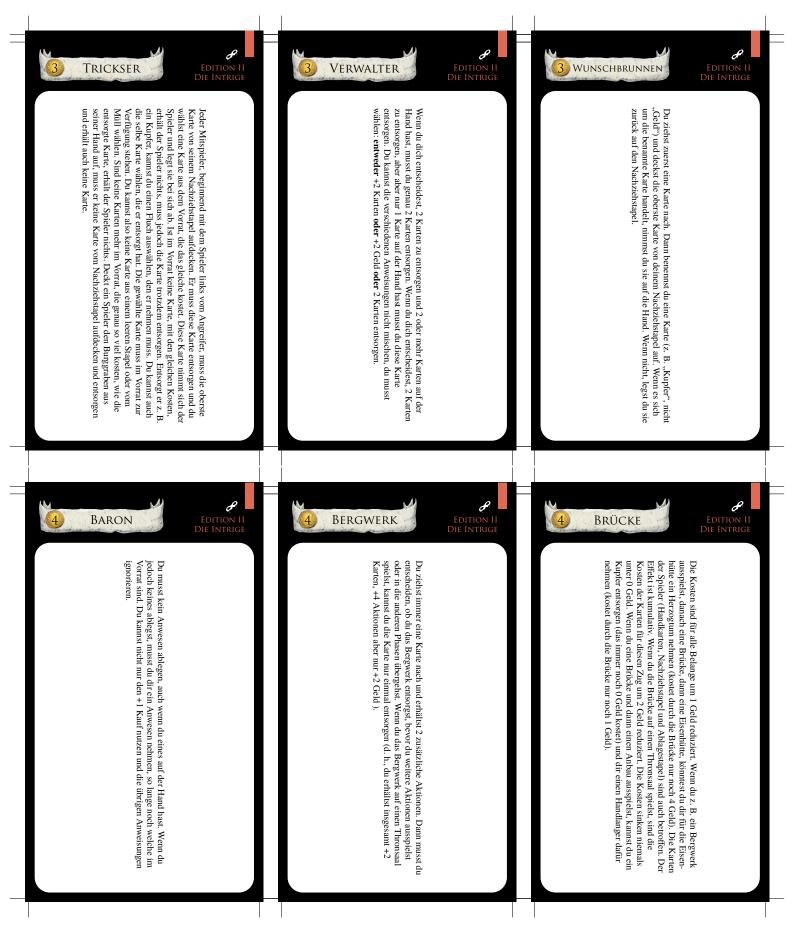


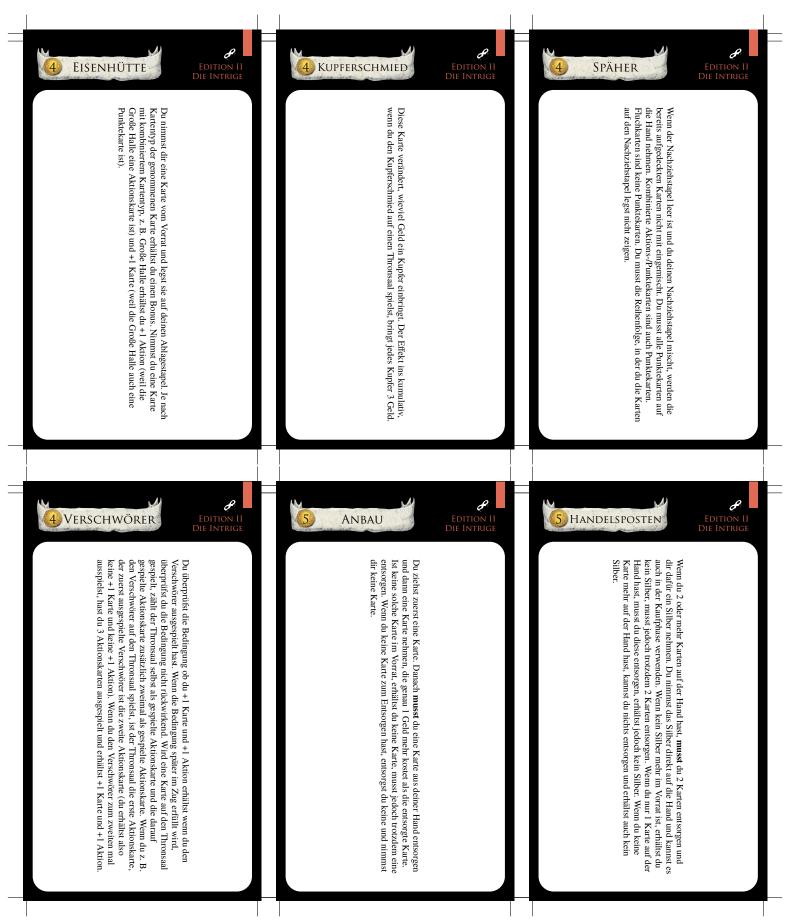




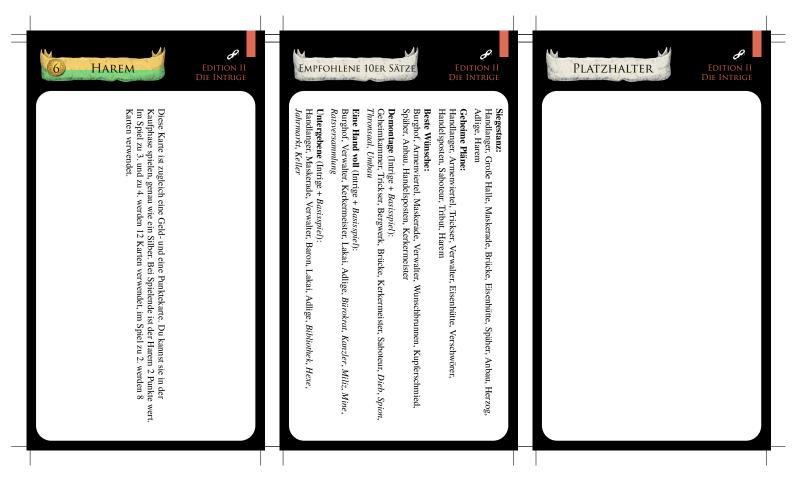




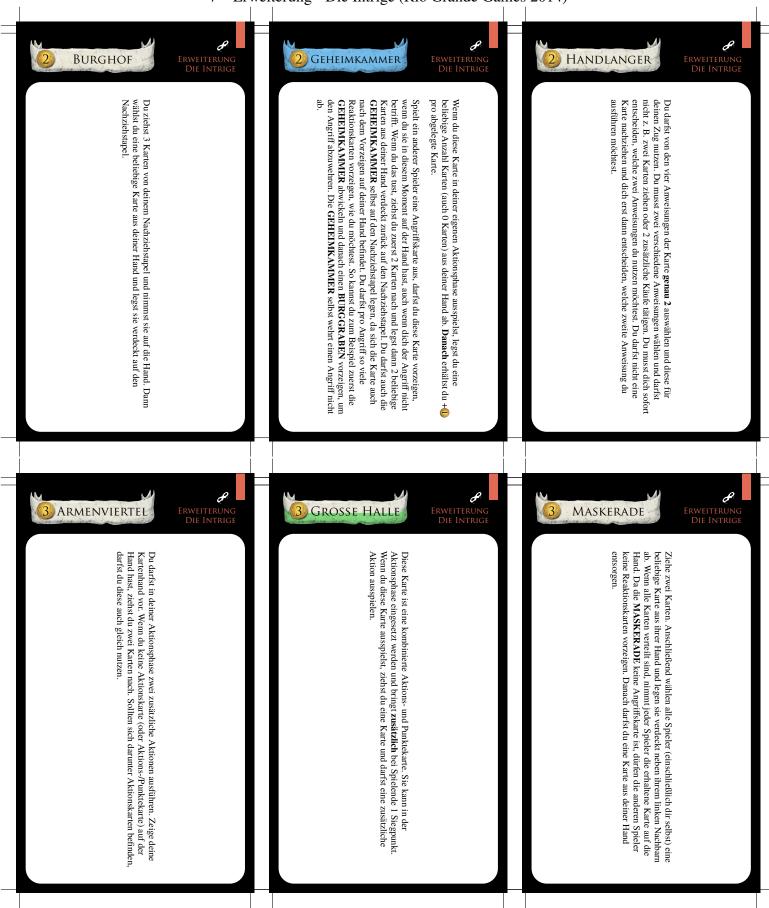


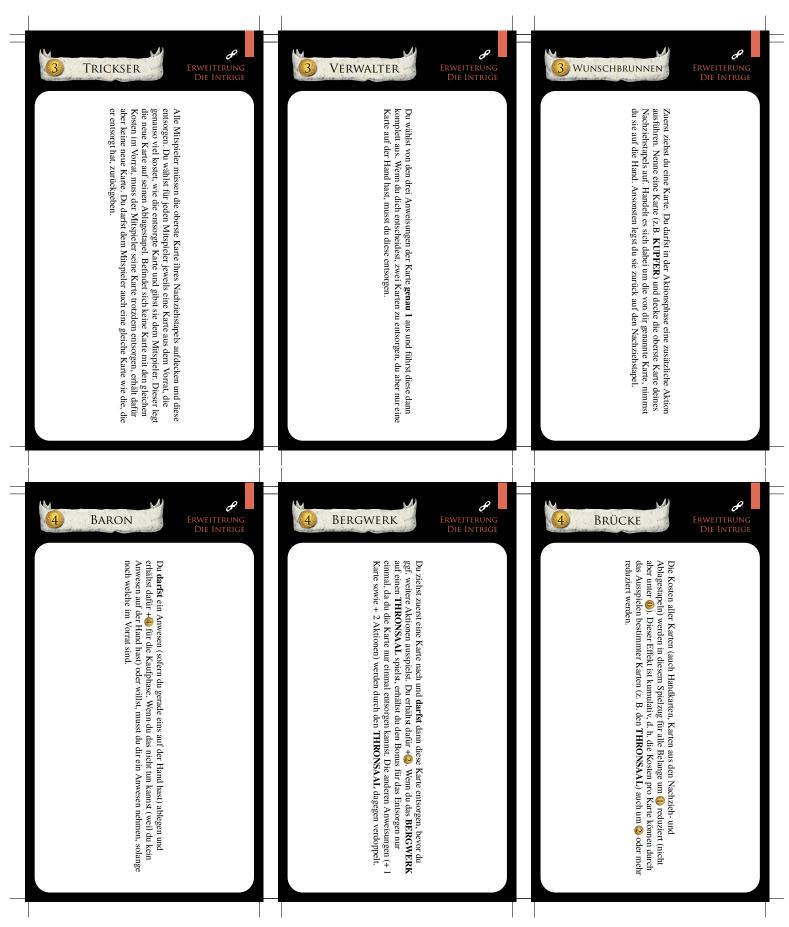


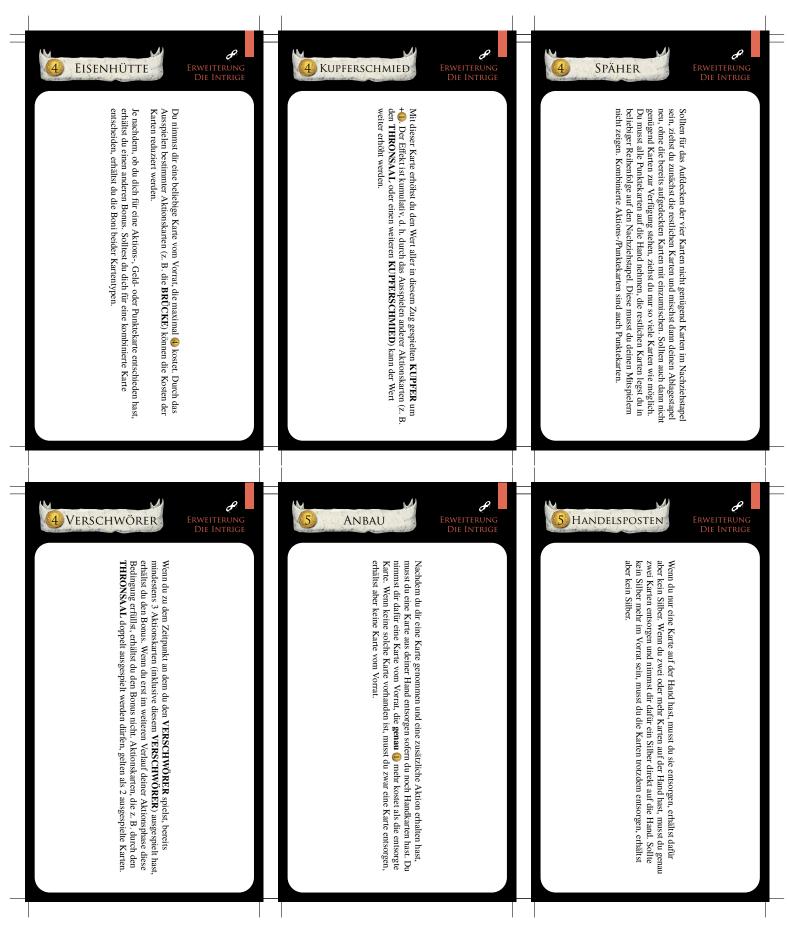




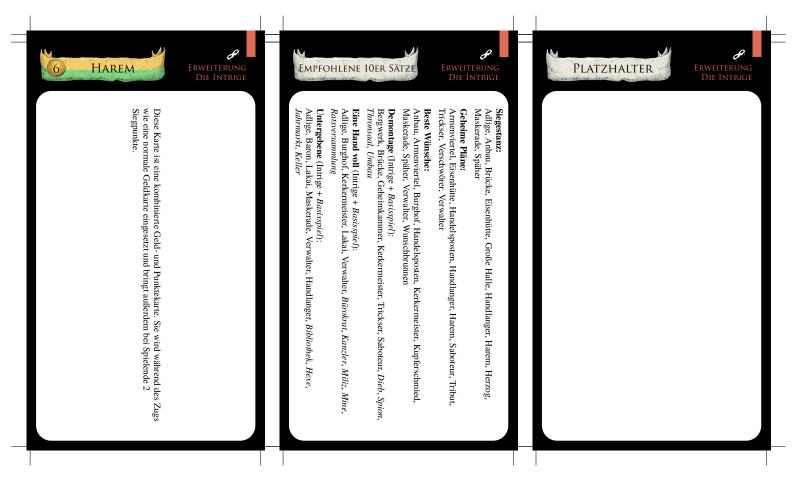
7 Erweiterung - Die Intrige (Rio Grande Games 2014)

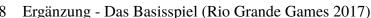


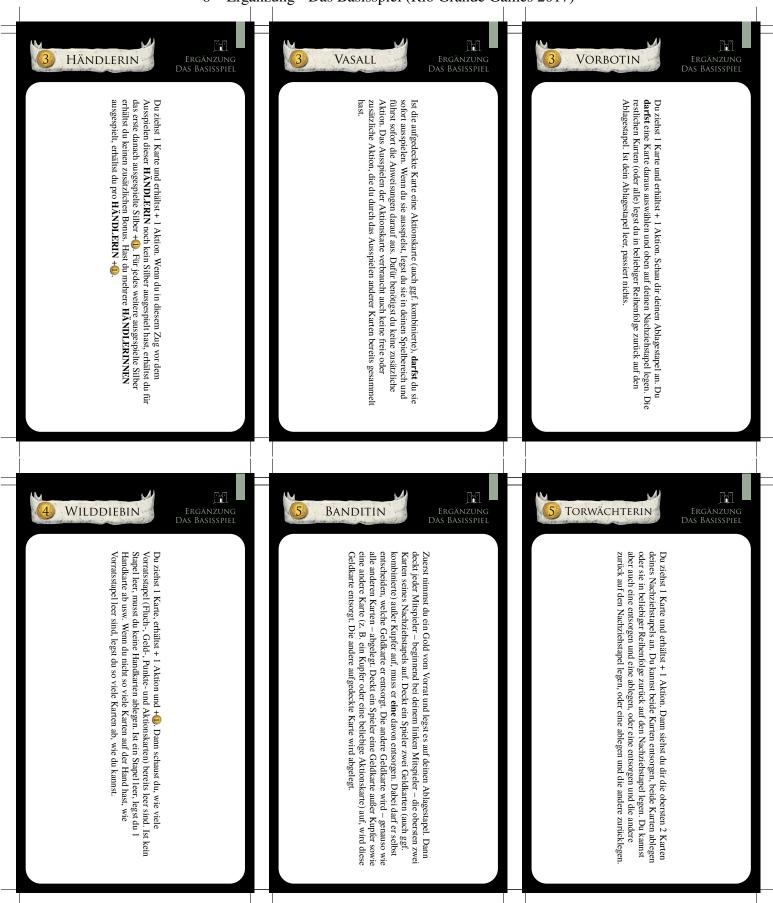


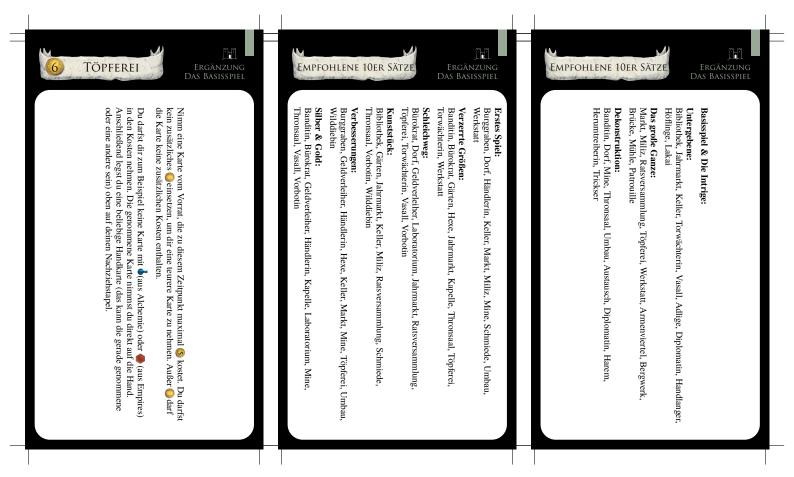




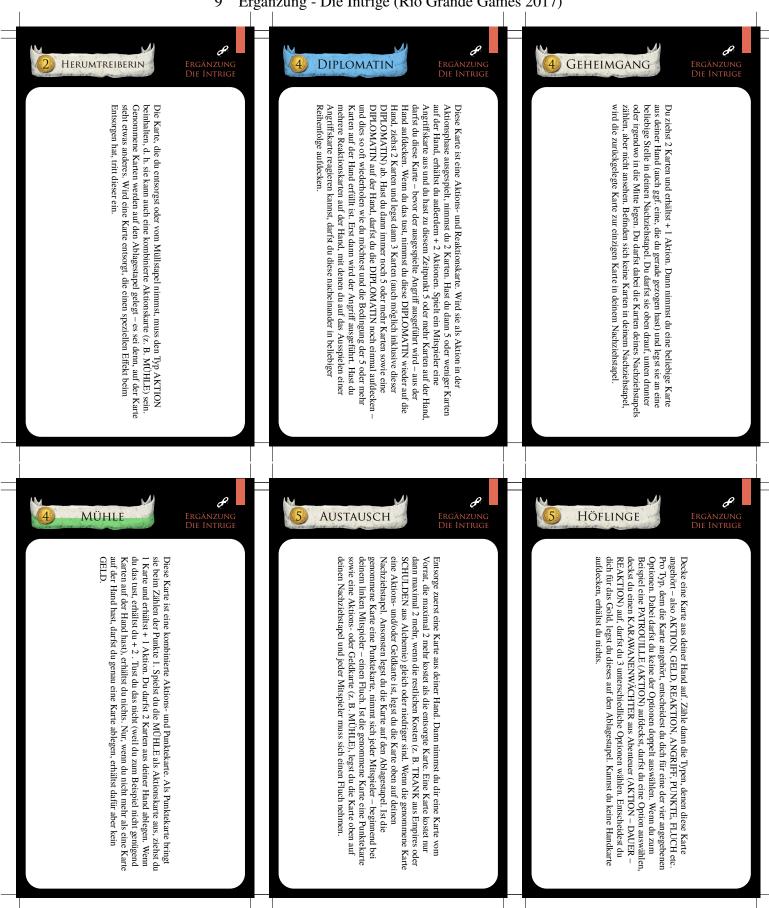


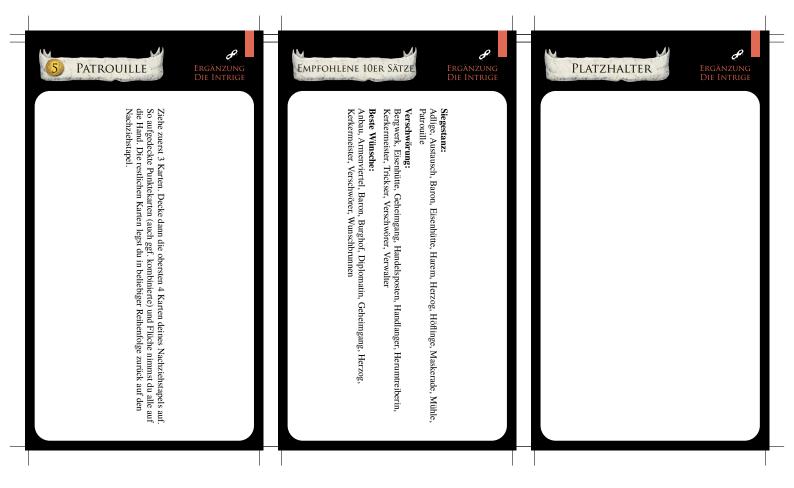




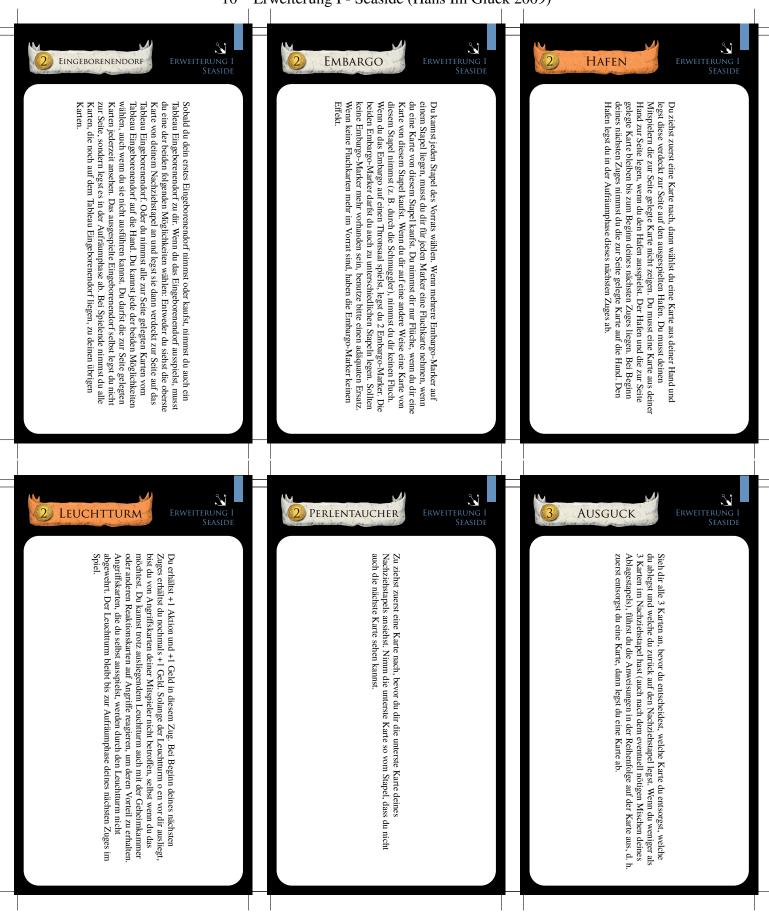


9 Ergänzung - Die Intrige (Rio Grande Games 2017)

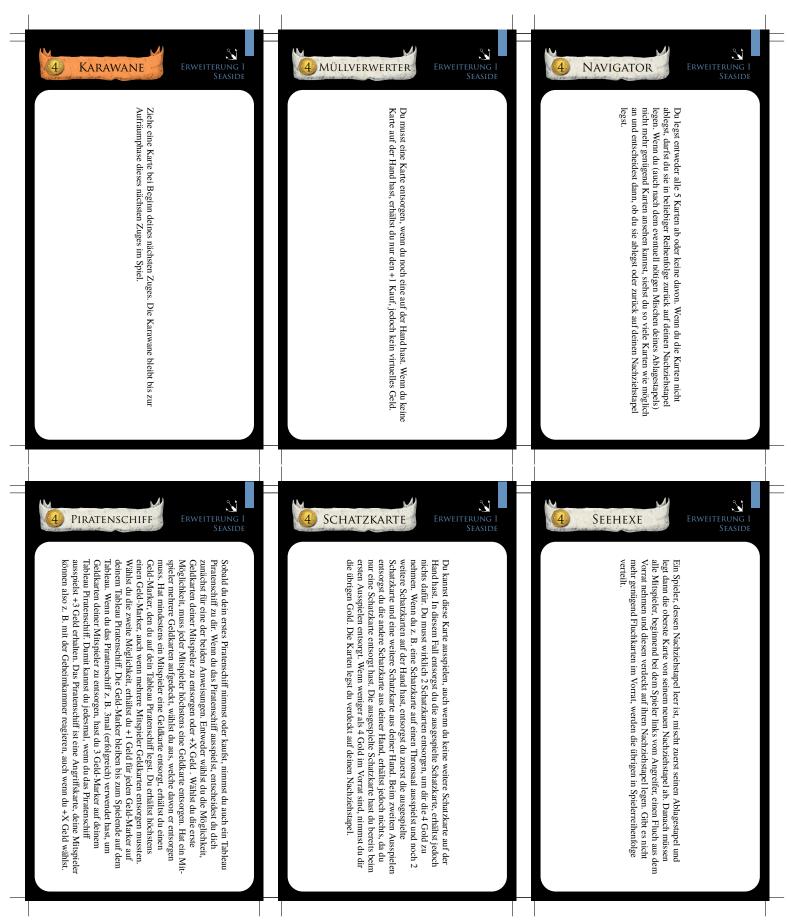


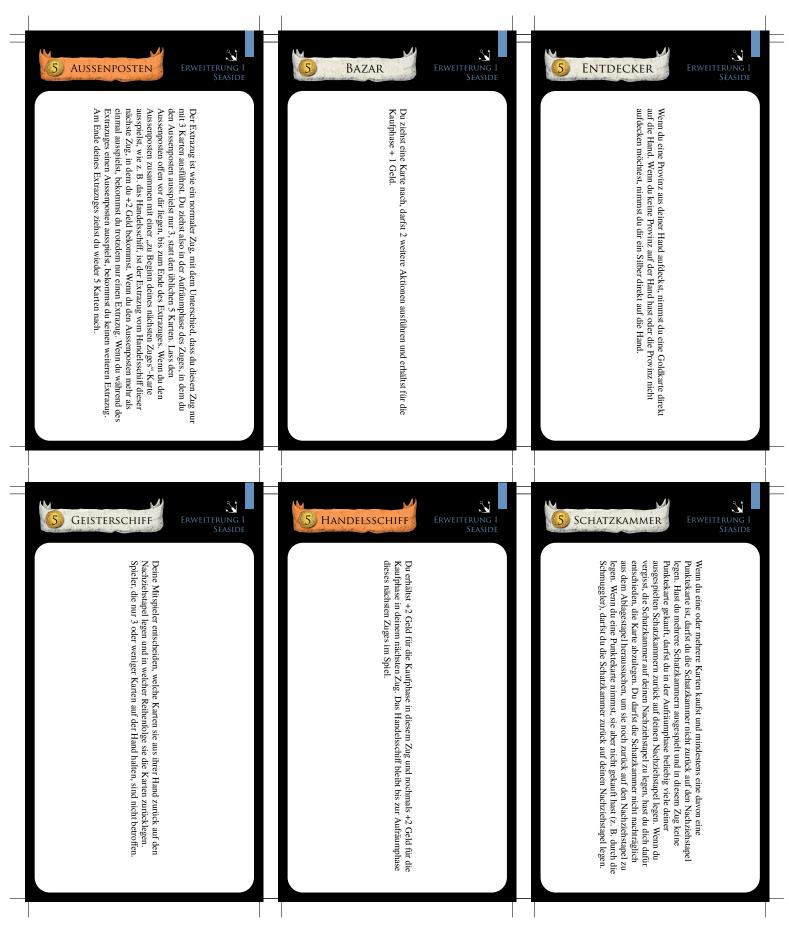


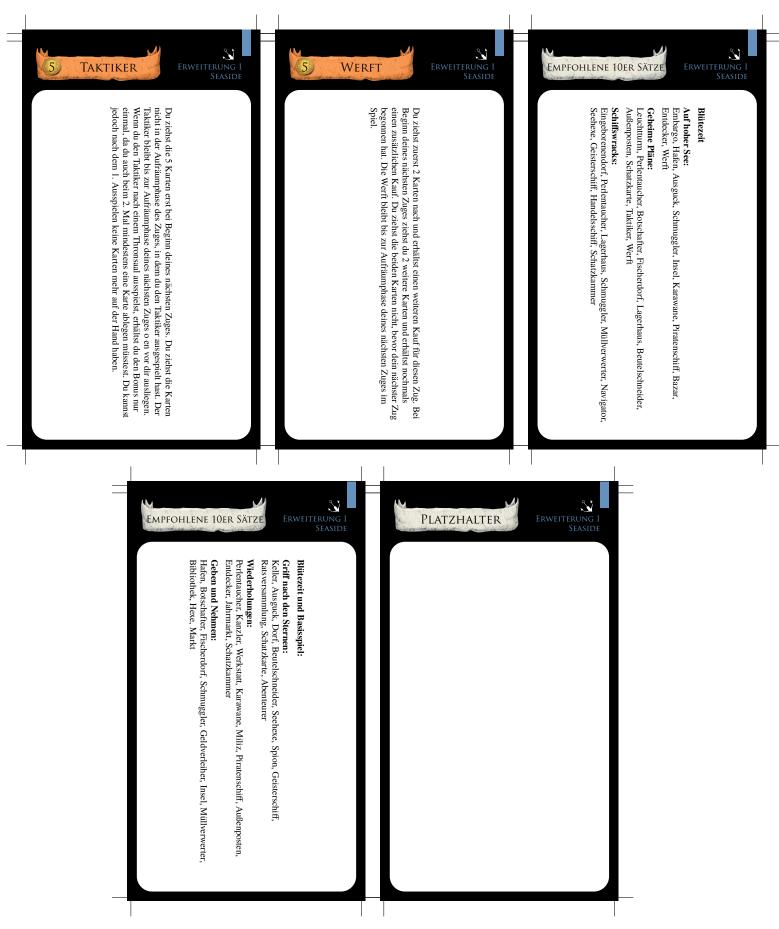
#### 10 Erweiterung I - Seaside (Hans Im Glück 2009)



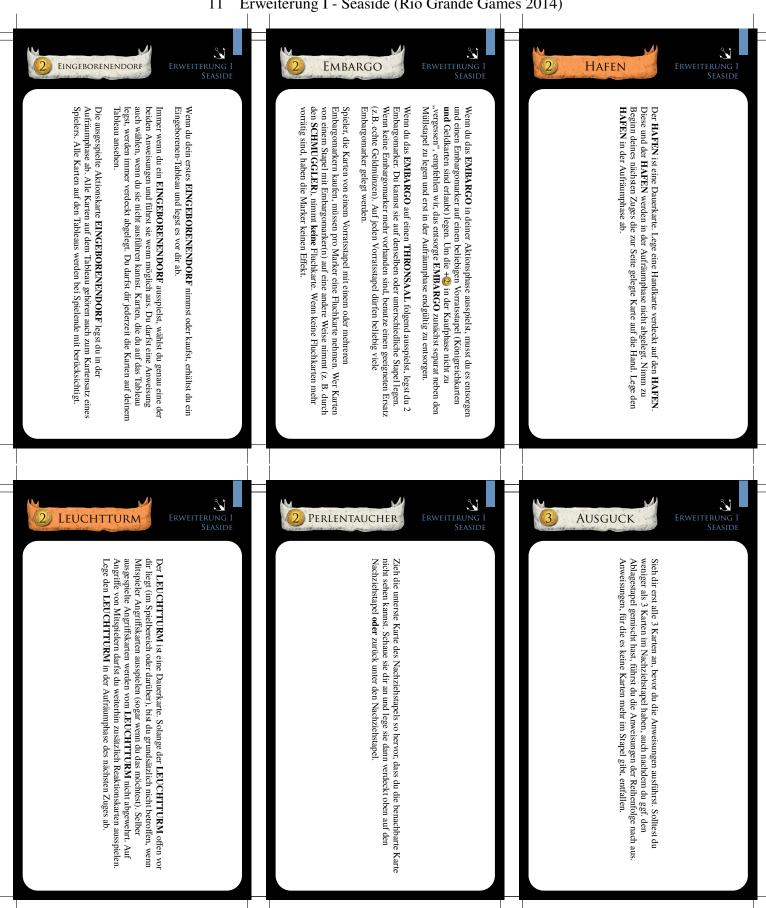




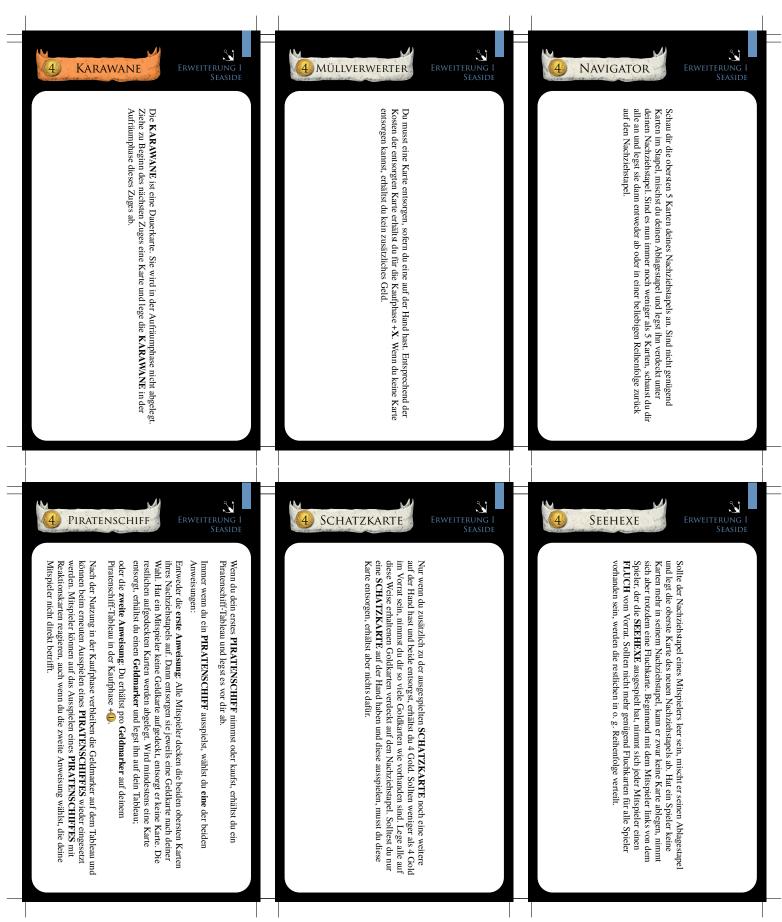


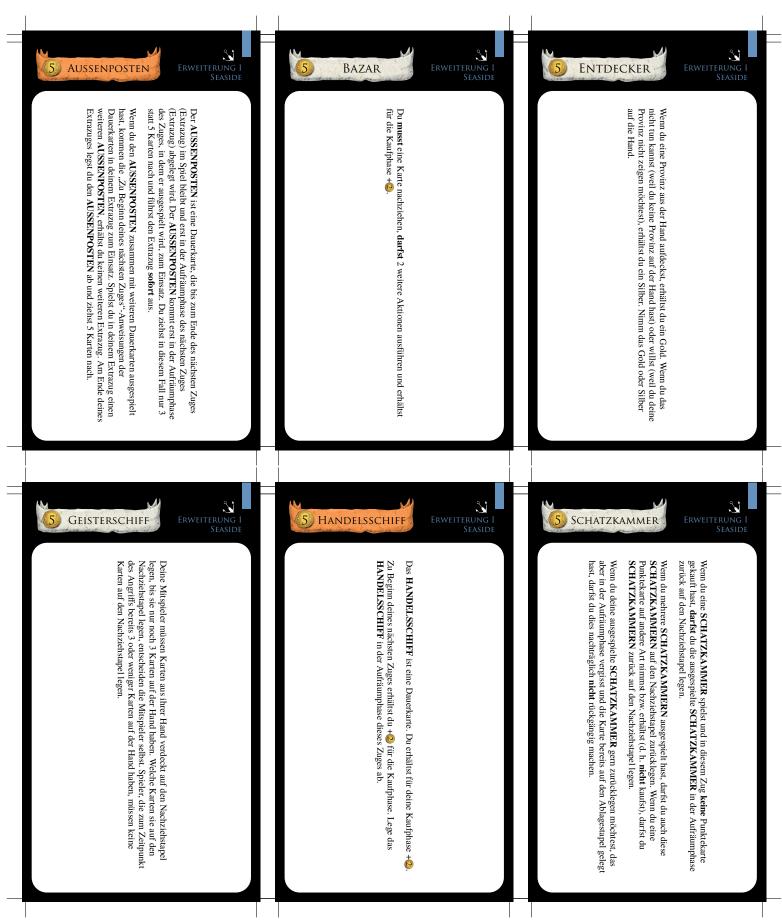


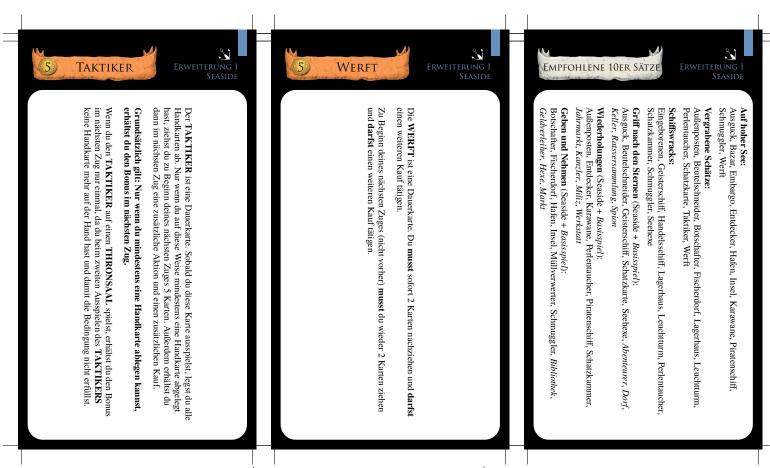
Erweiterung I - Seaside (Rio Grande Games 2014)

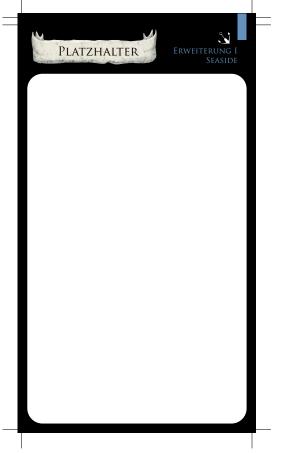






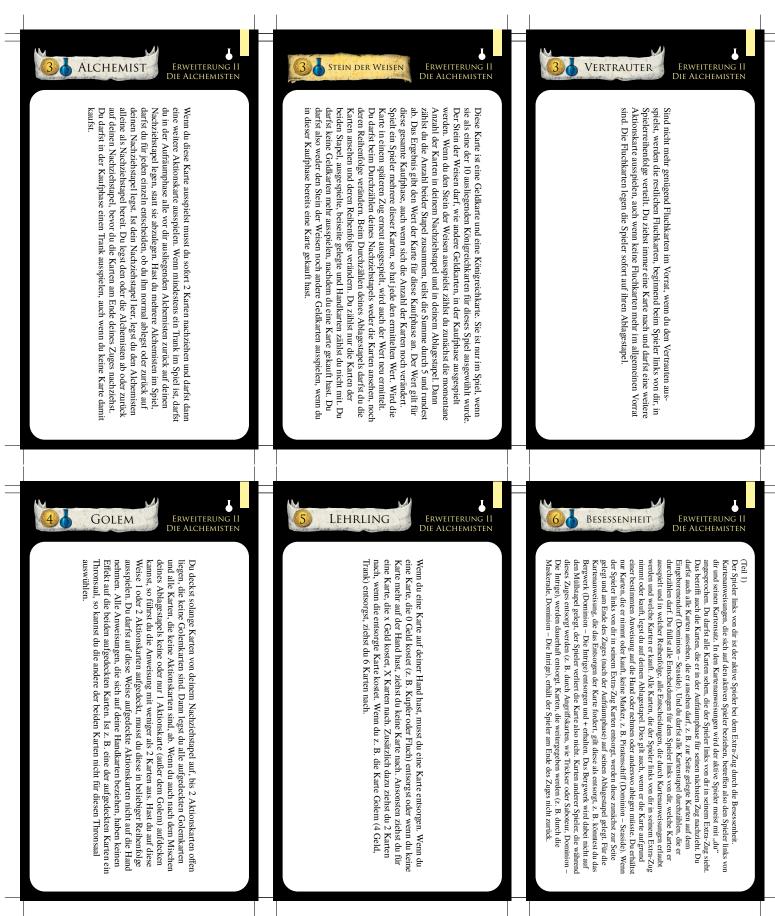


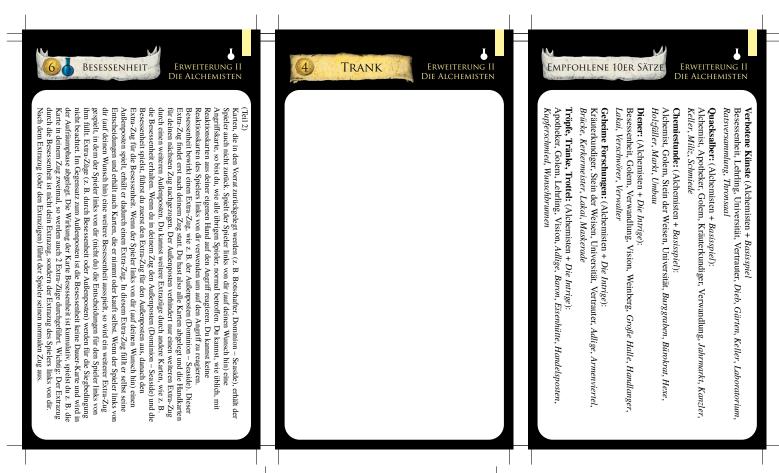


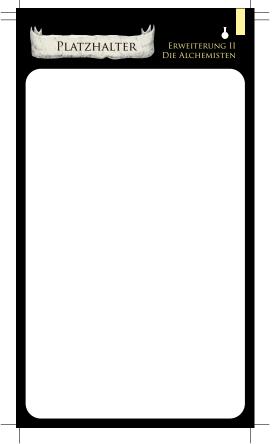


#### 2 Erweiterung II - Die Alchemisten (Hans Im Glück 2010)

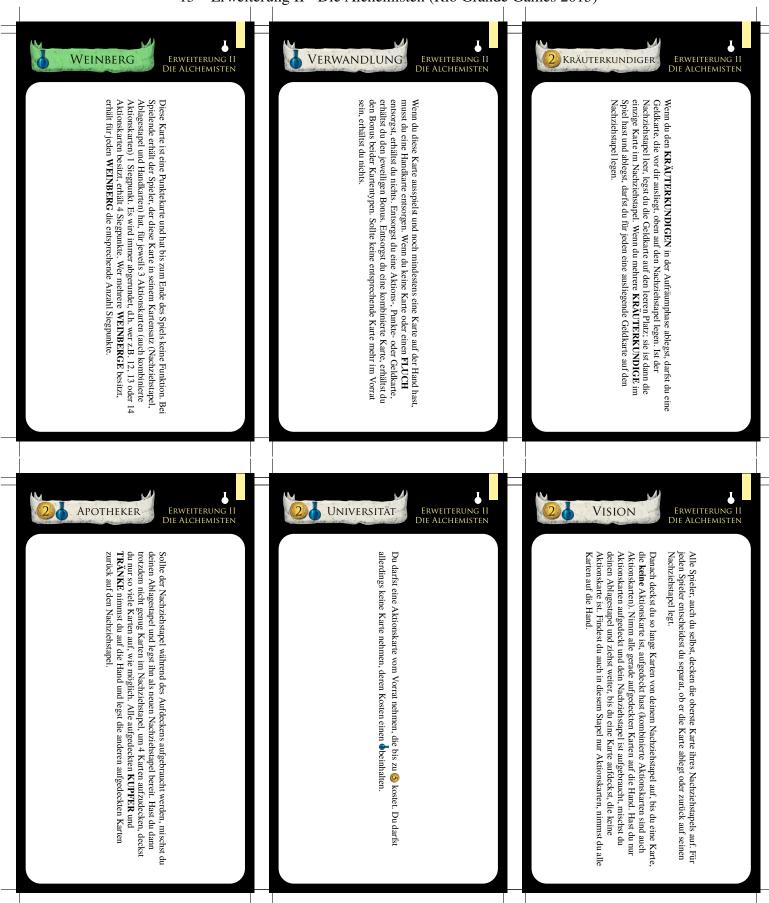


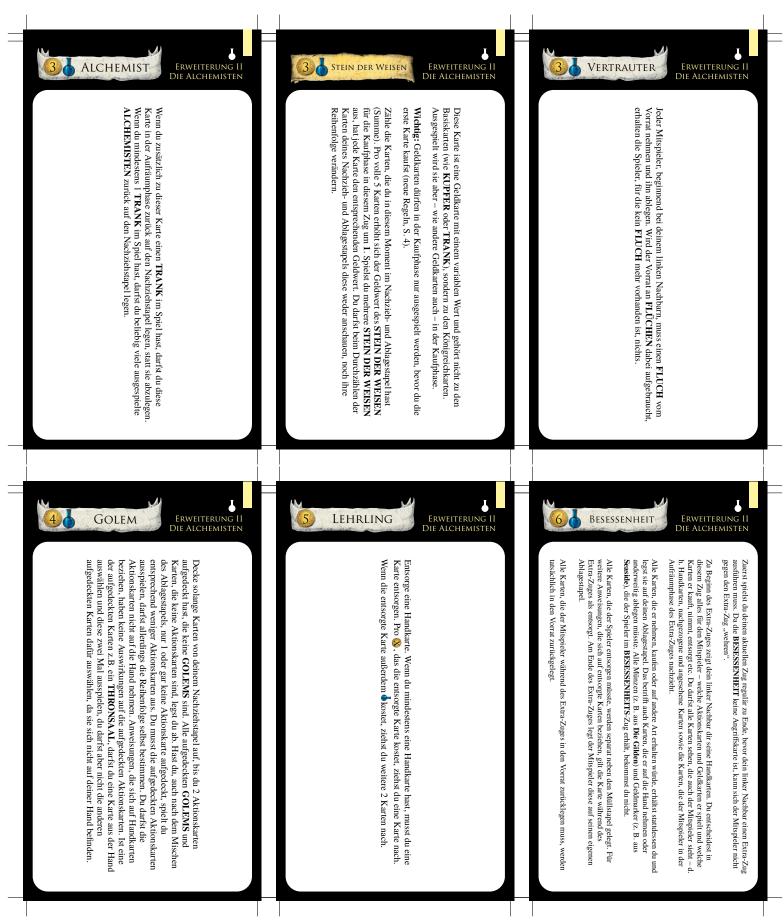


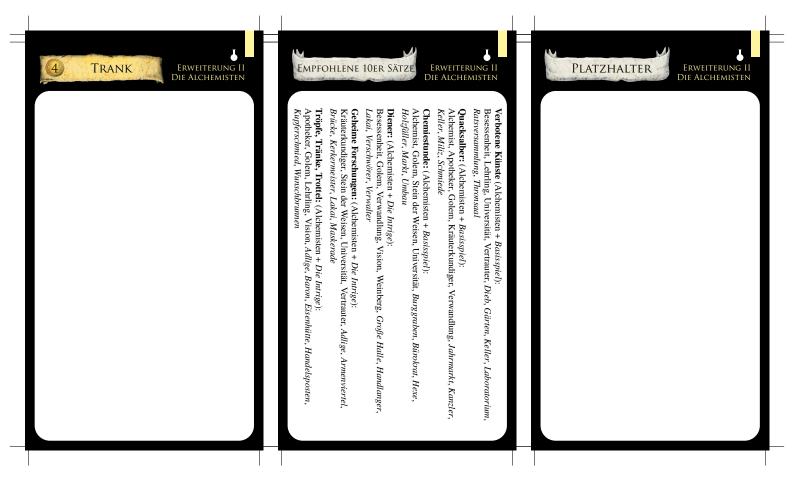




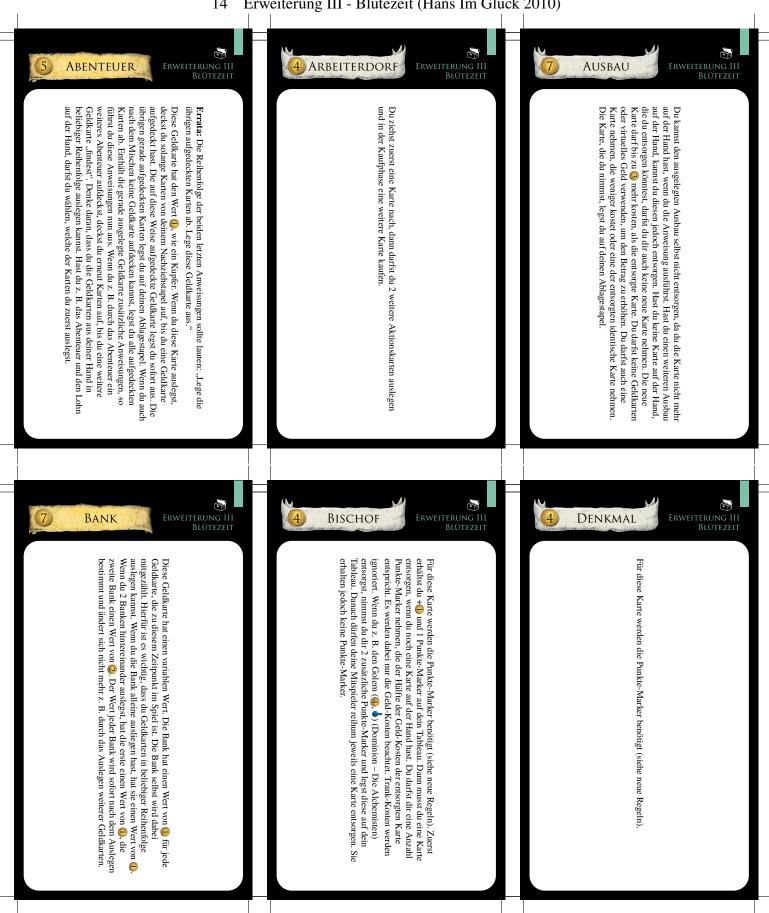


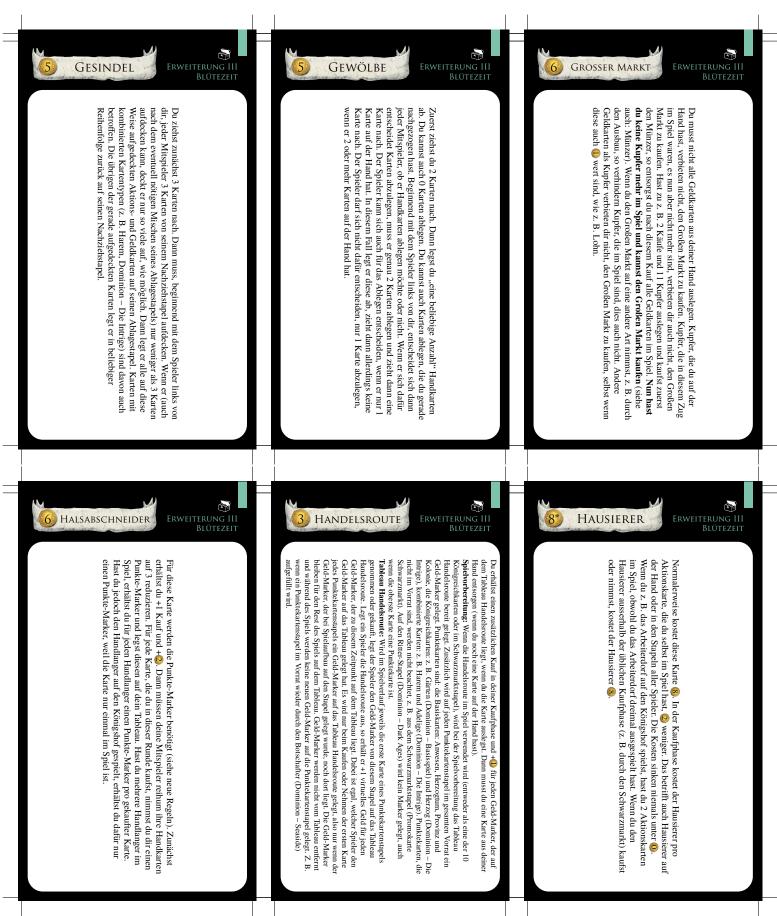


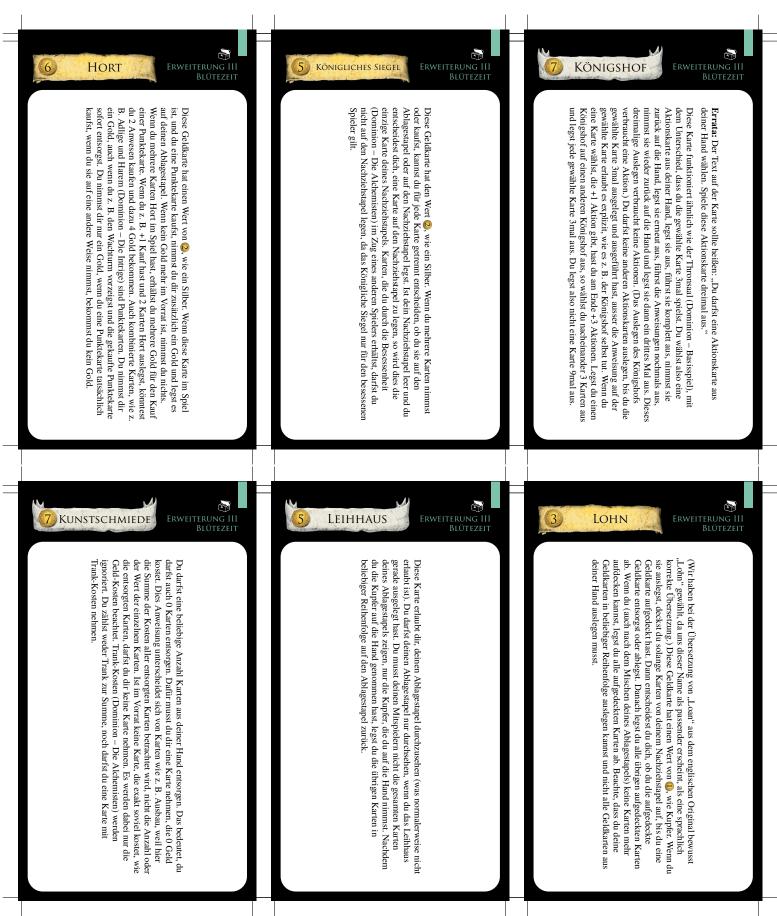


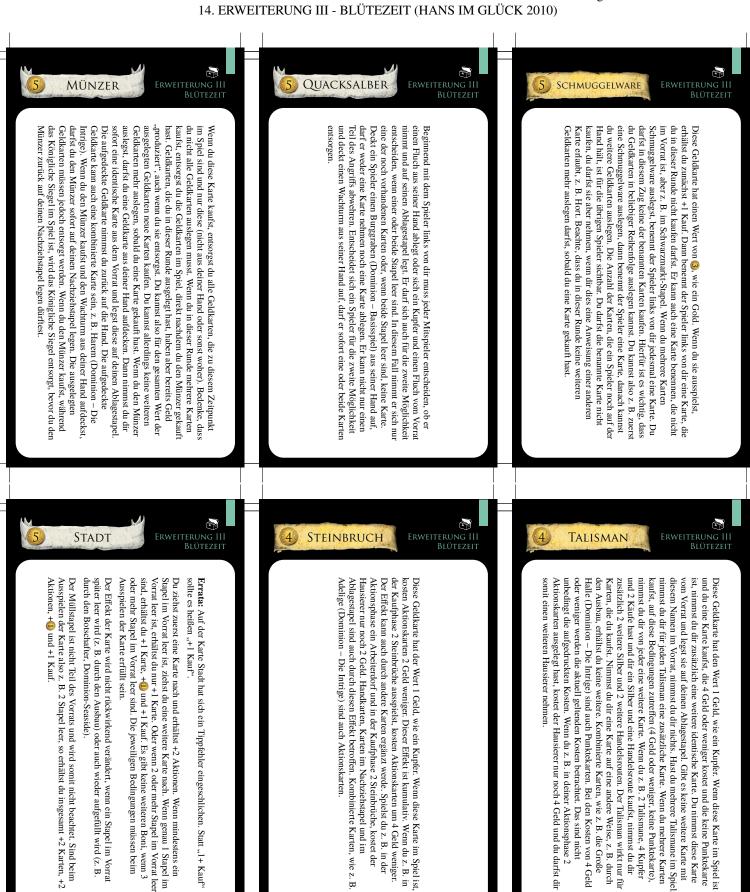


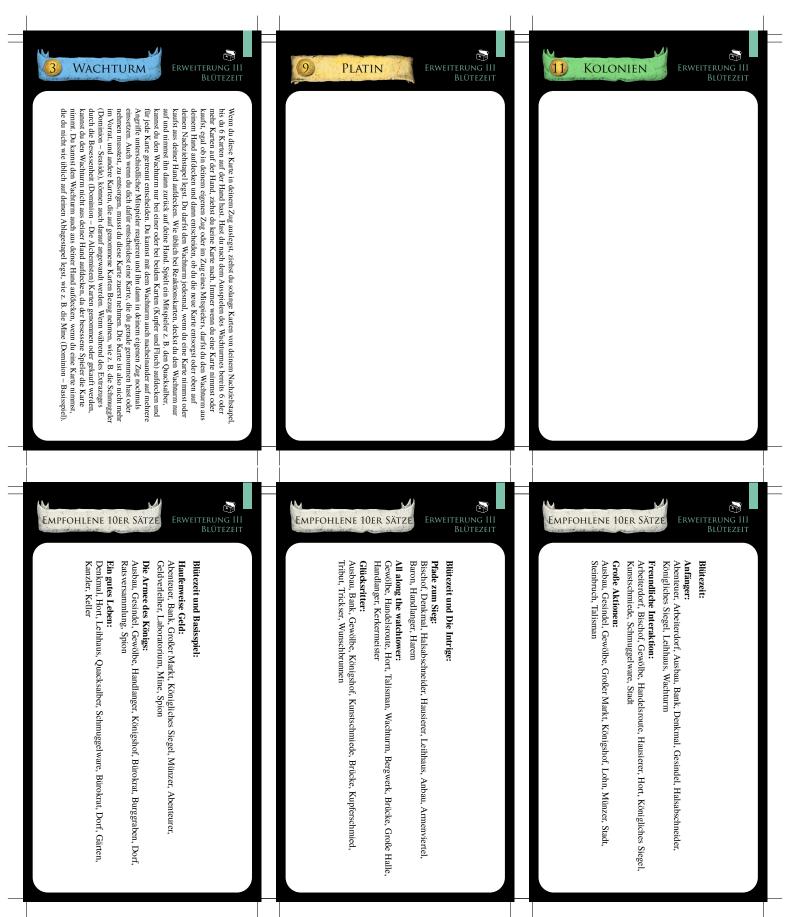
Erweiterung III - Blütezeit (Hans Im Glück 2010)

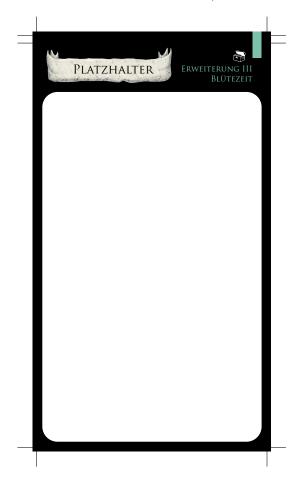






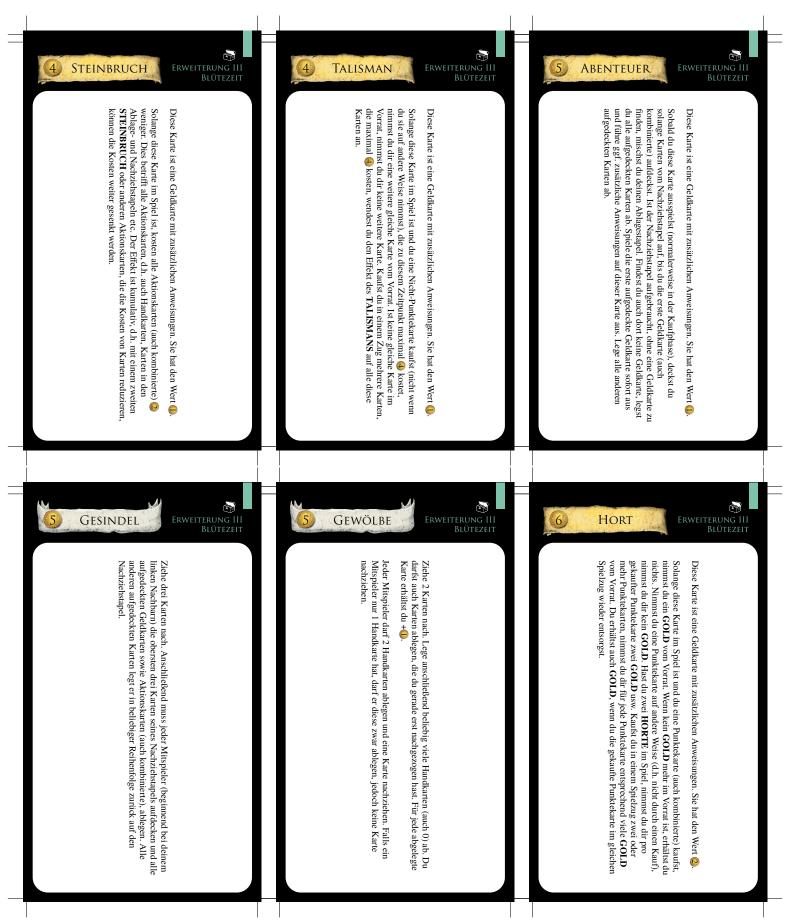


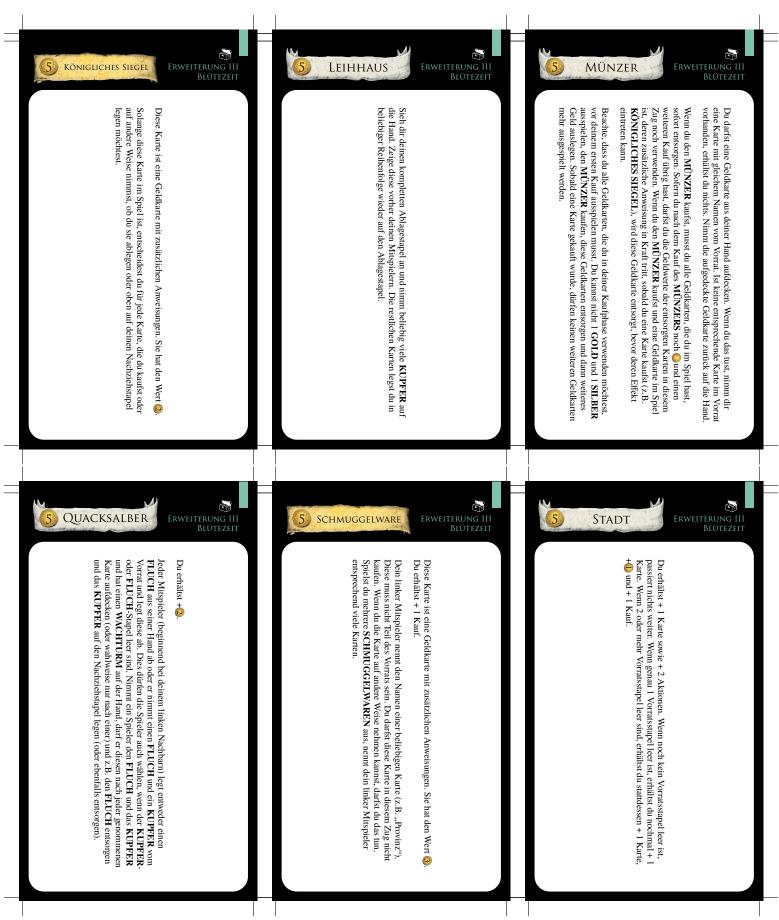


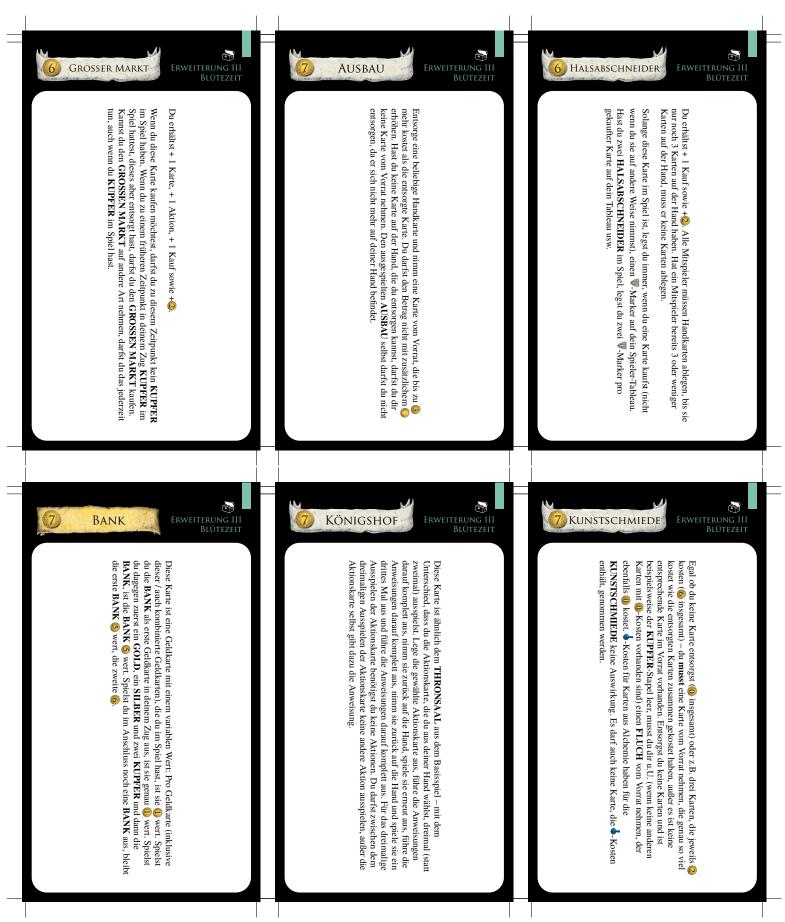


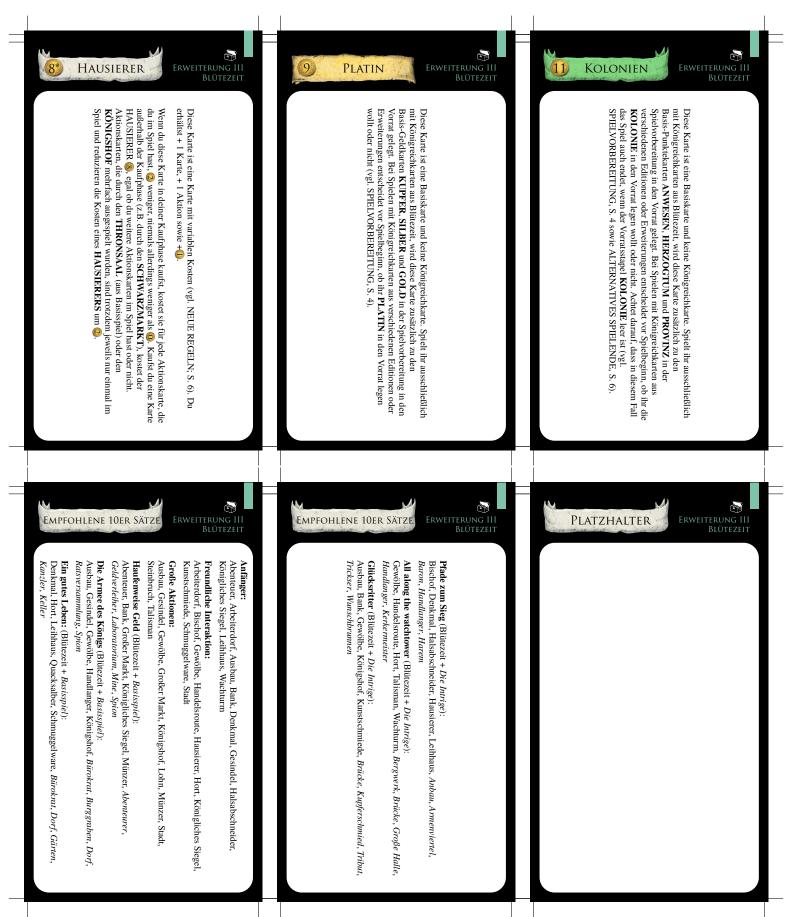
15 Erweiterung III - Blütezeit (Rio Grande Games 2016)



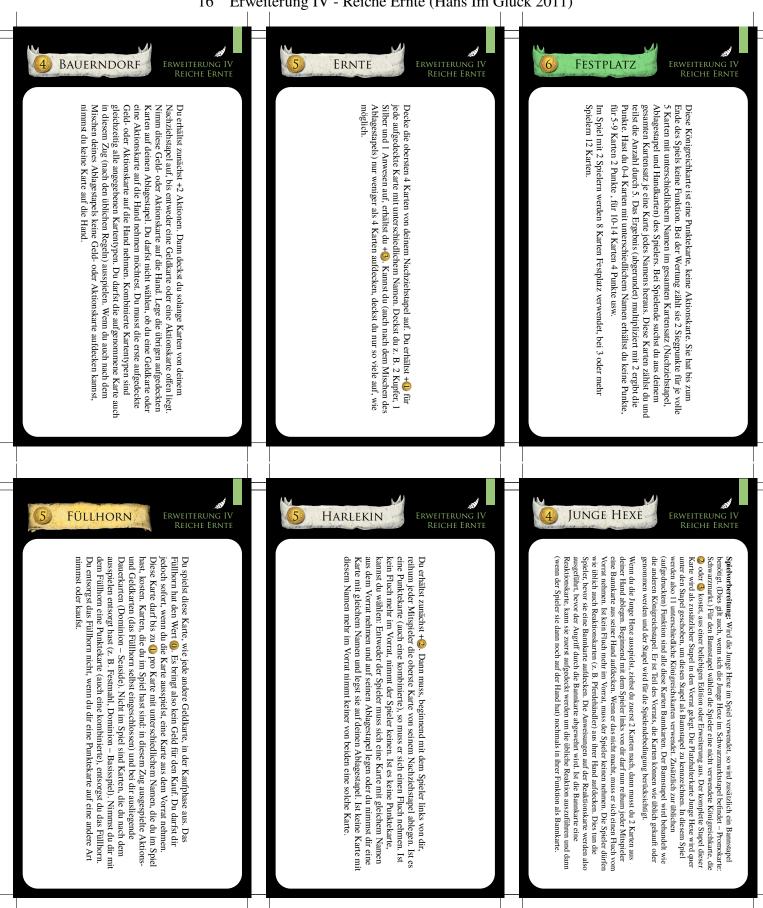




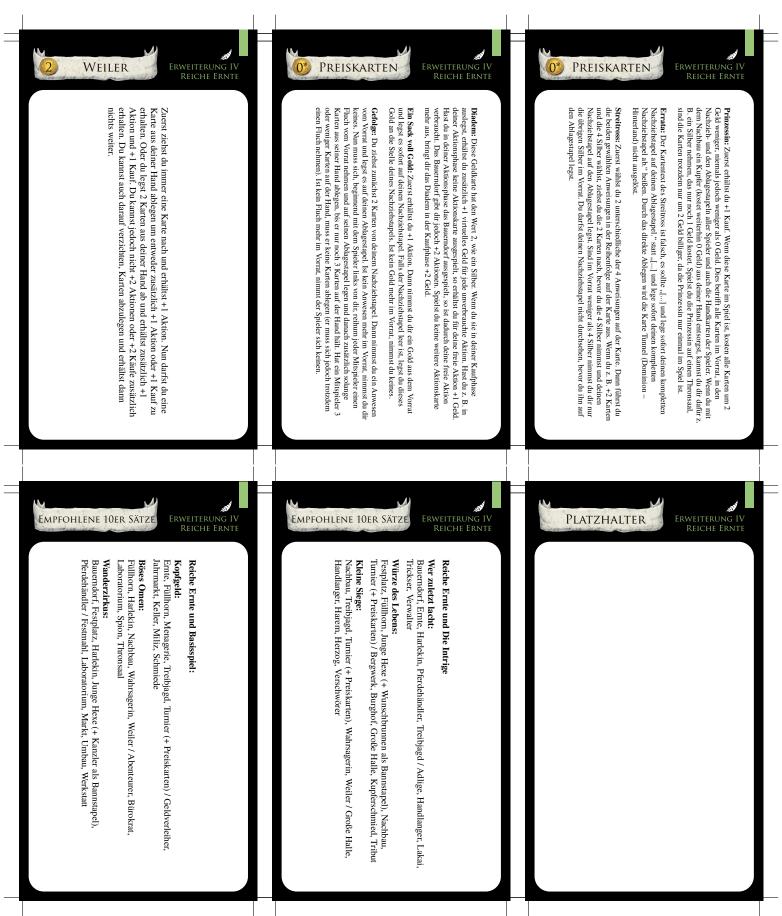




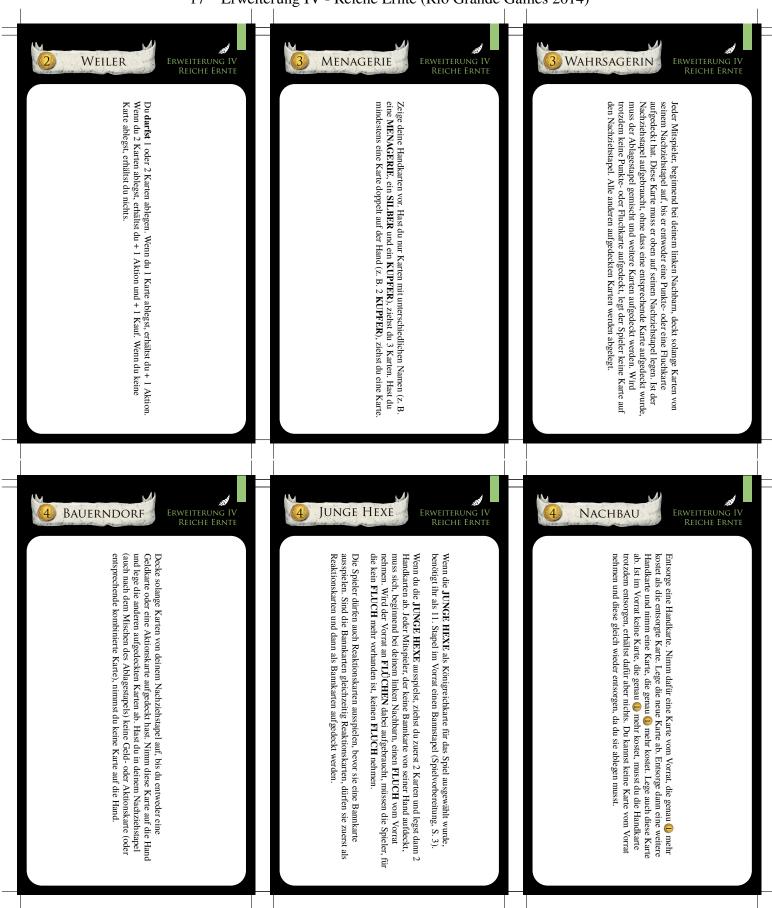
#### Erweiterung IV - Reiche Ernte (Hans Im Glück 2011)

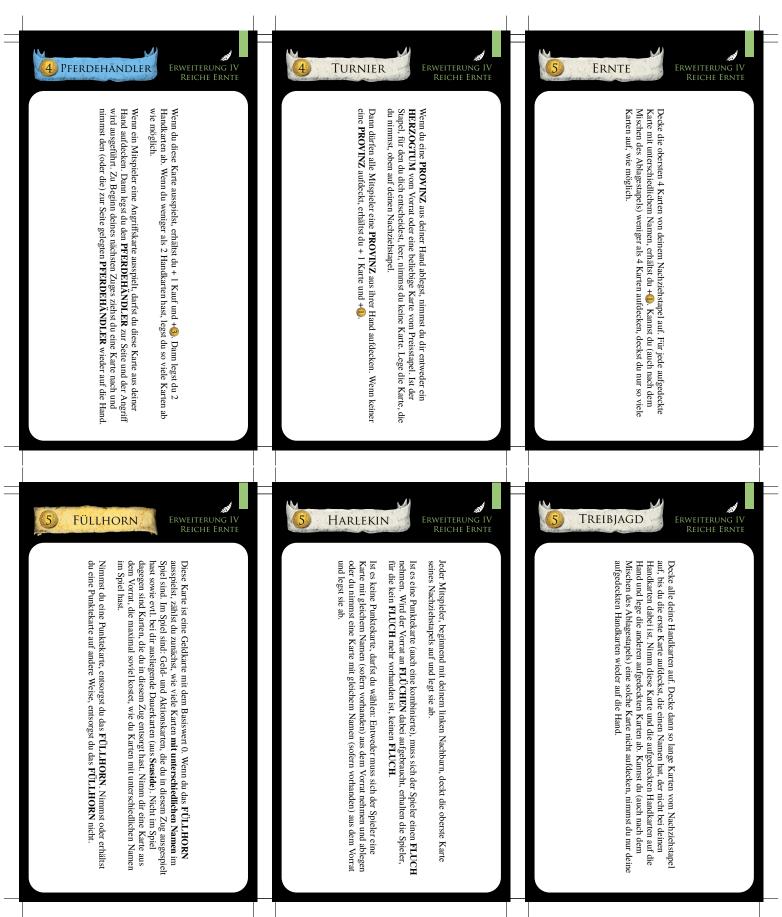


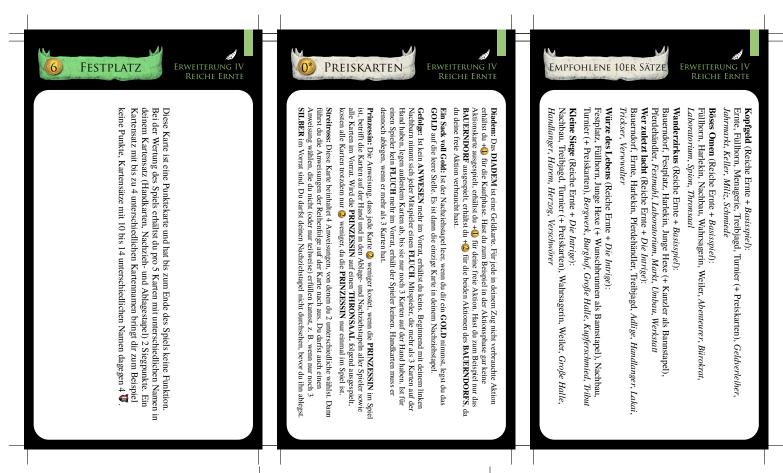


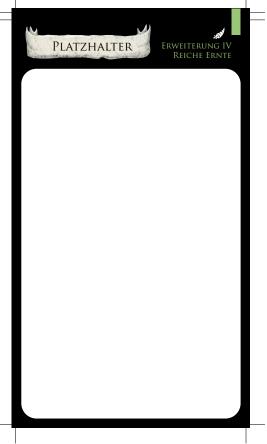


17 Erweiterung IV - Reiche Ernte (Rio Grande Games 2014)

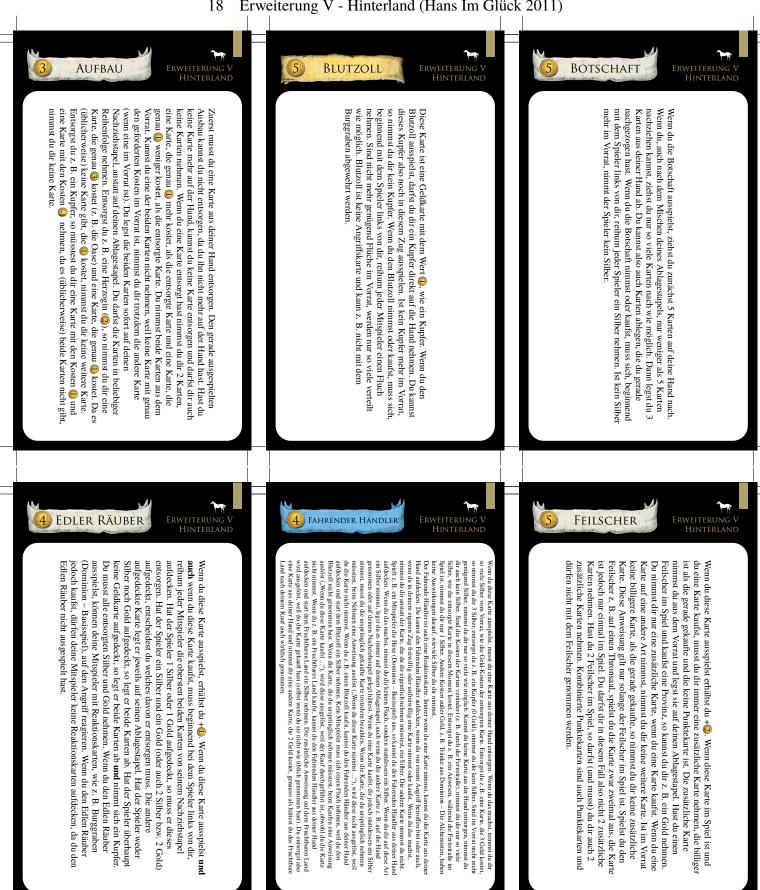


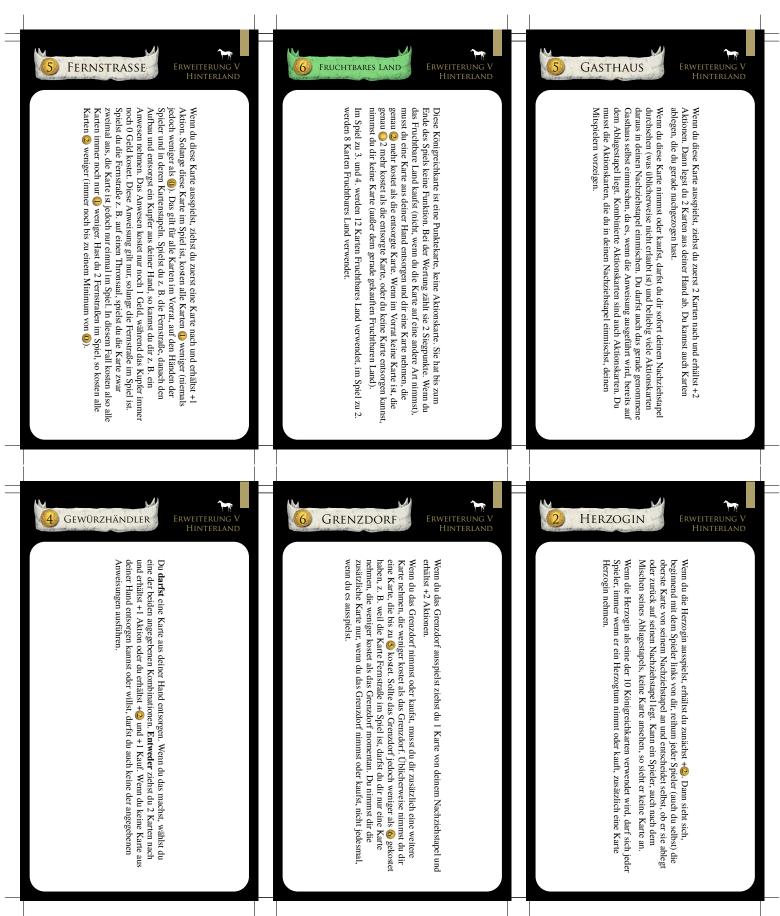


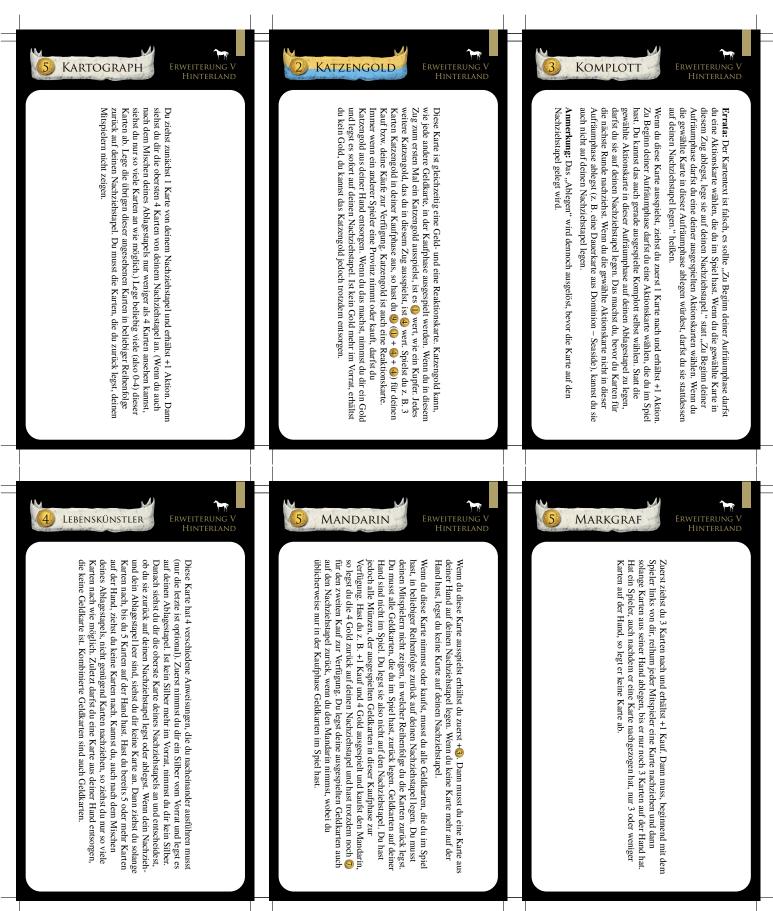


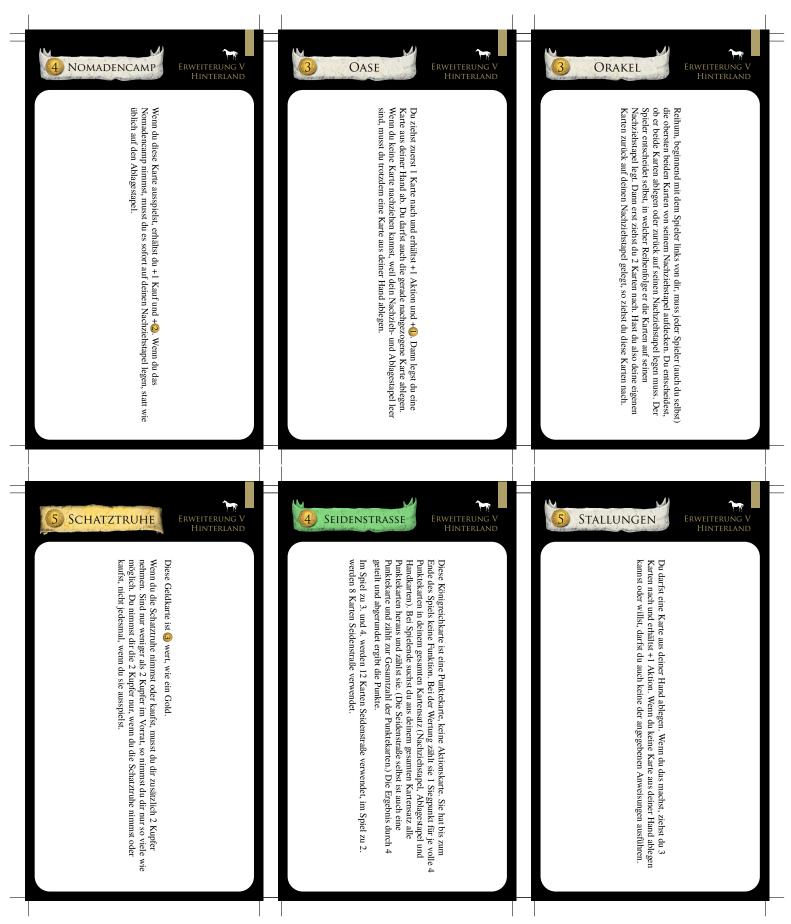


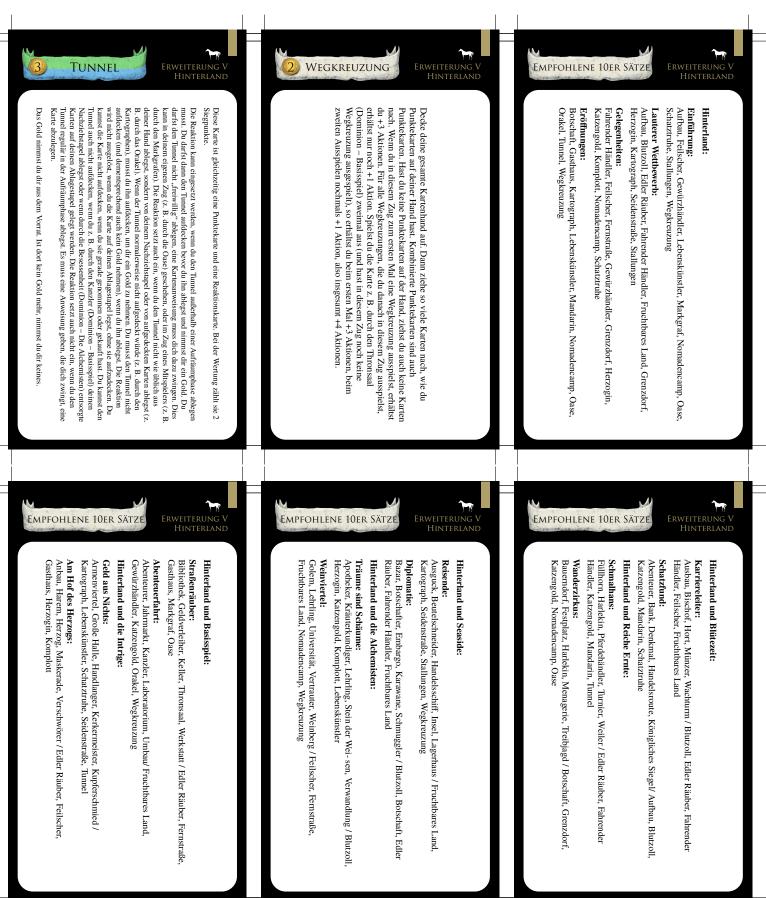
#### Erweiterung V - Hinterland (Hans Im Glück 2011)

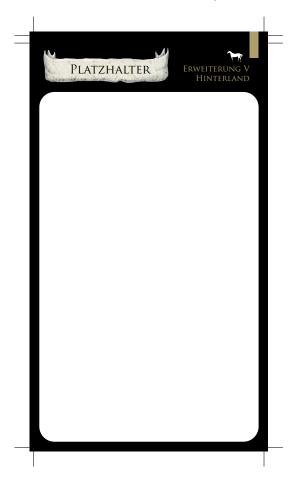




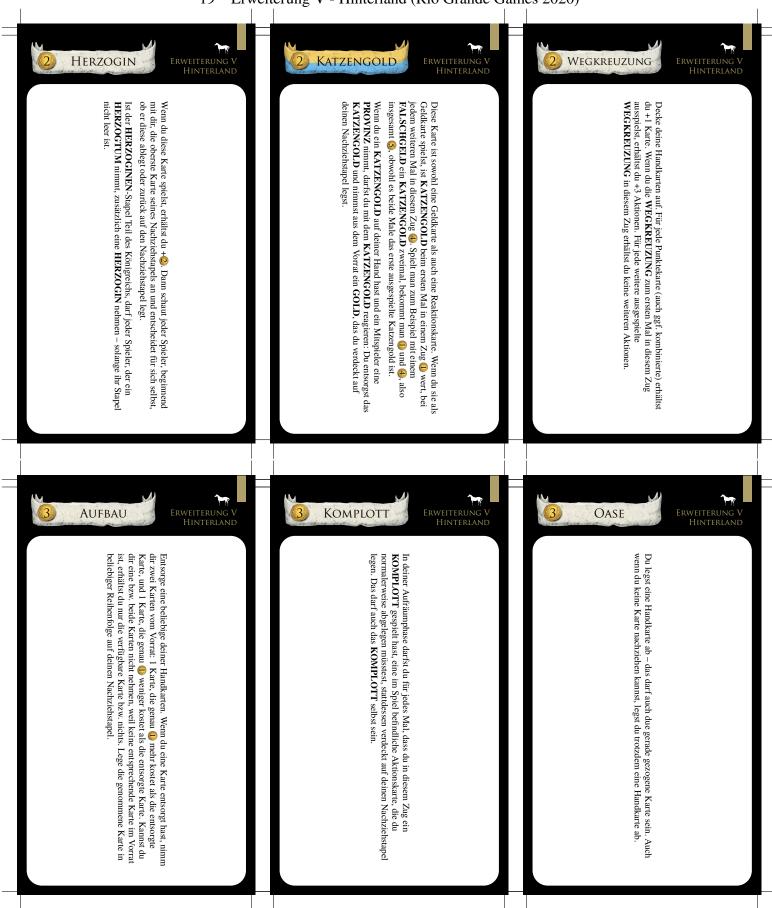


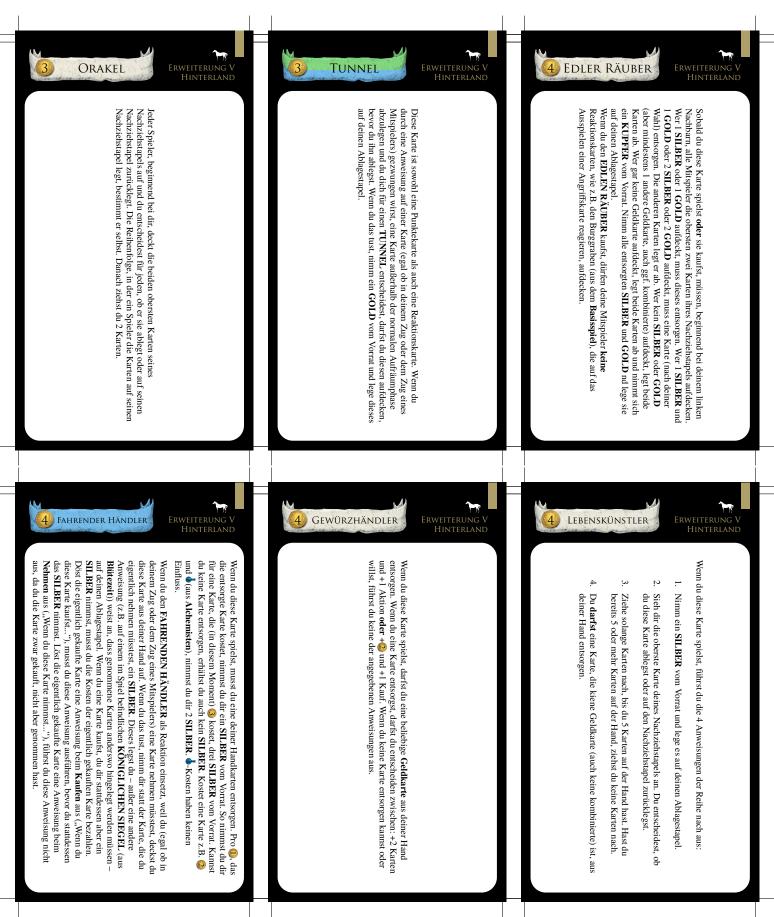


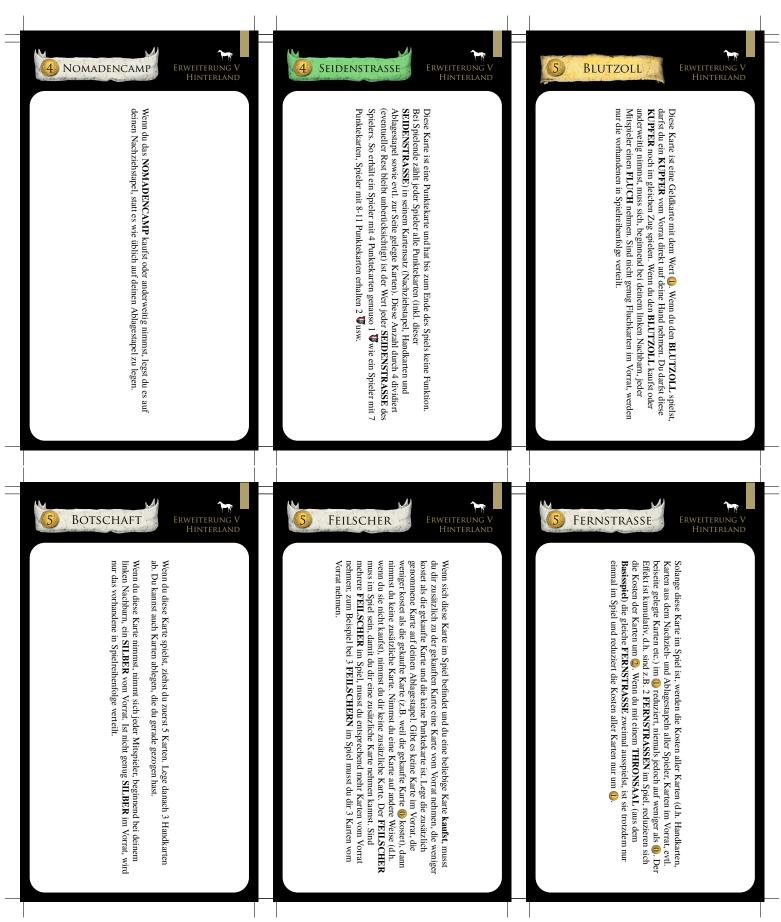


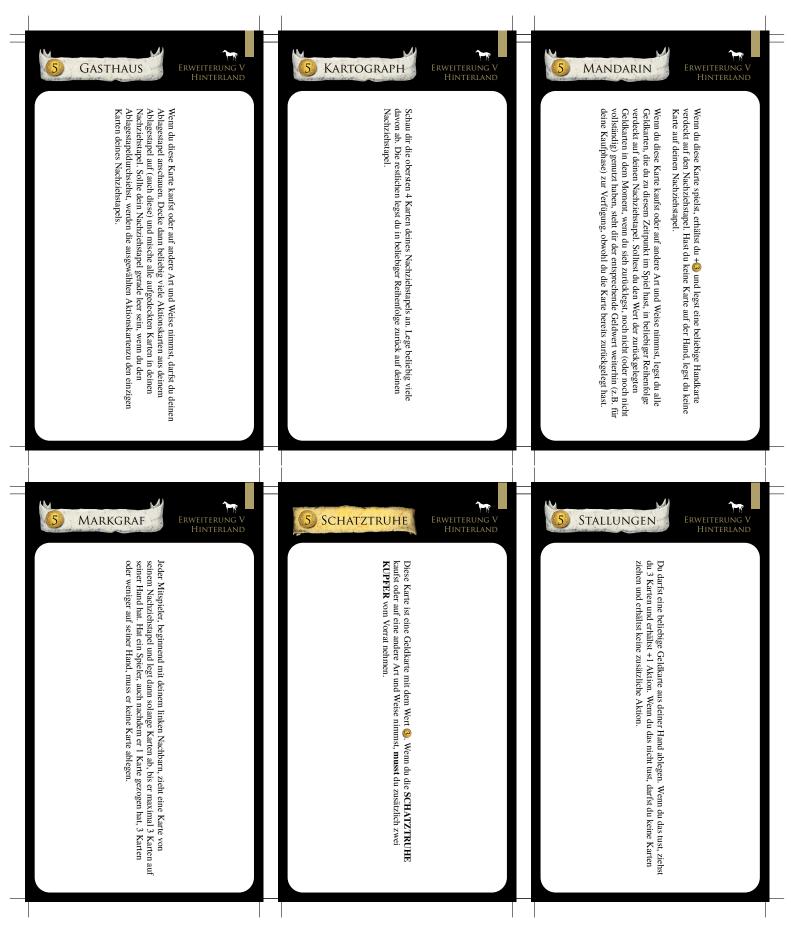


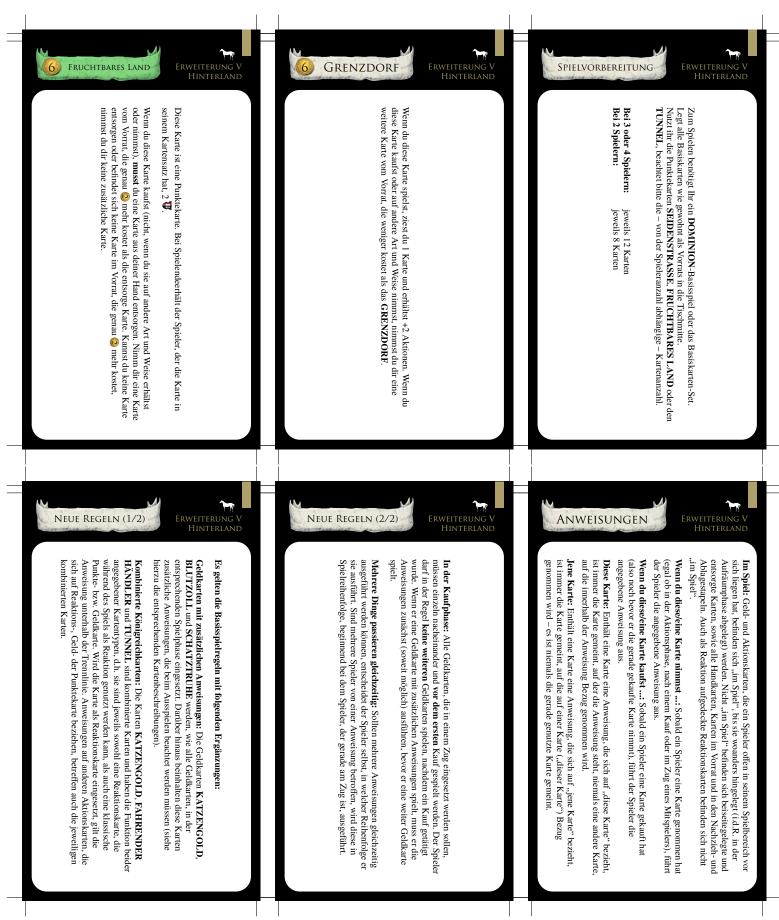
19 Erweiterung V - Hinterland (Rio Grande Games 2020)

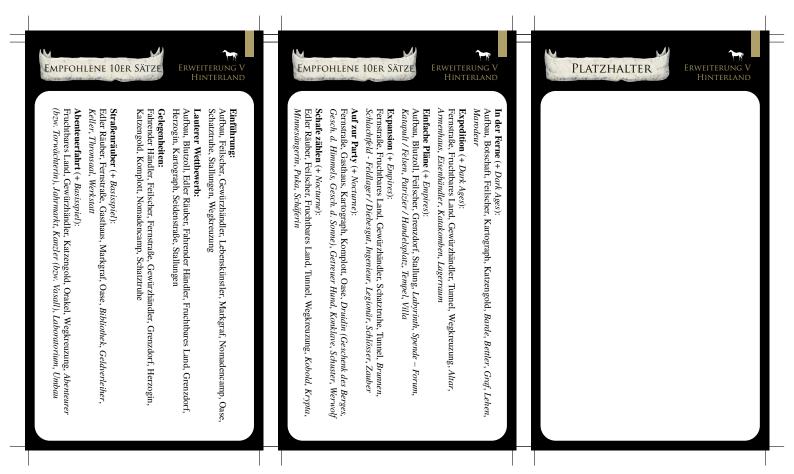




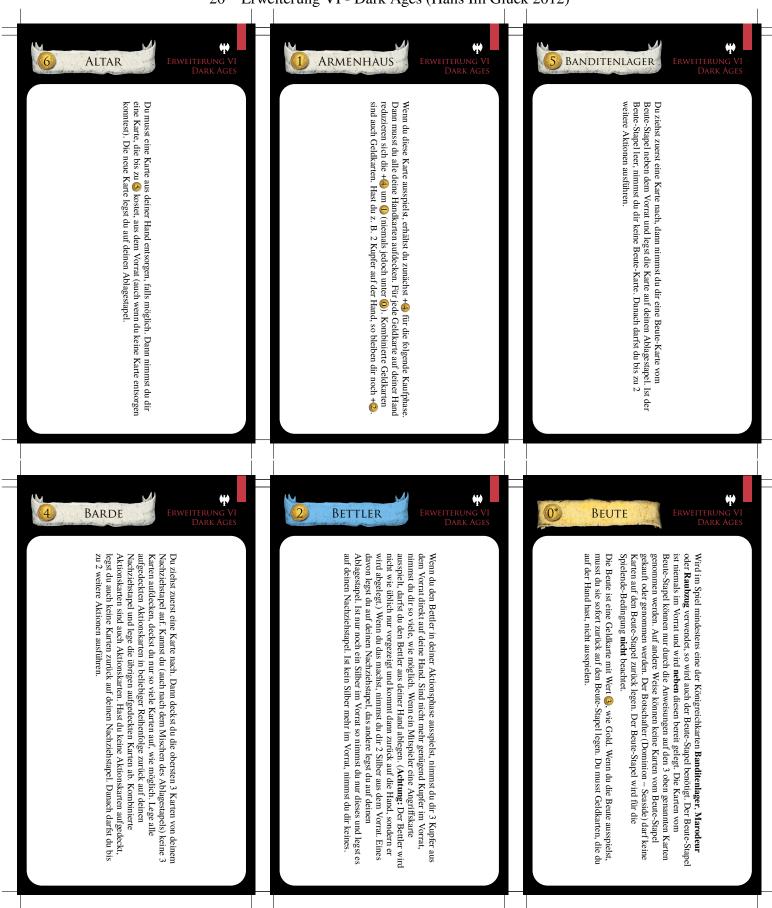


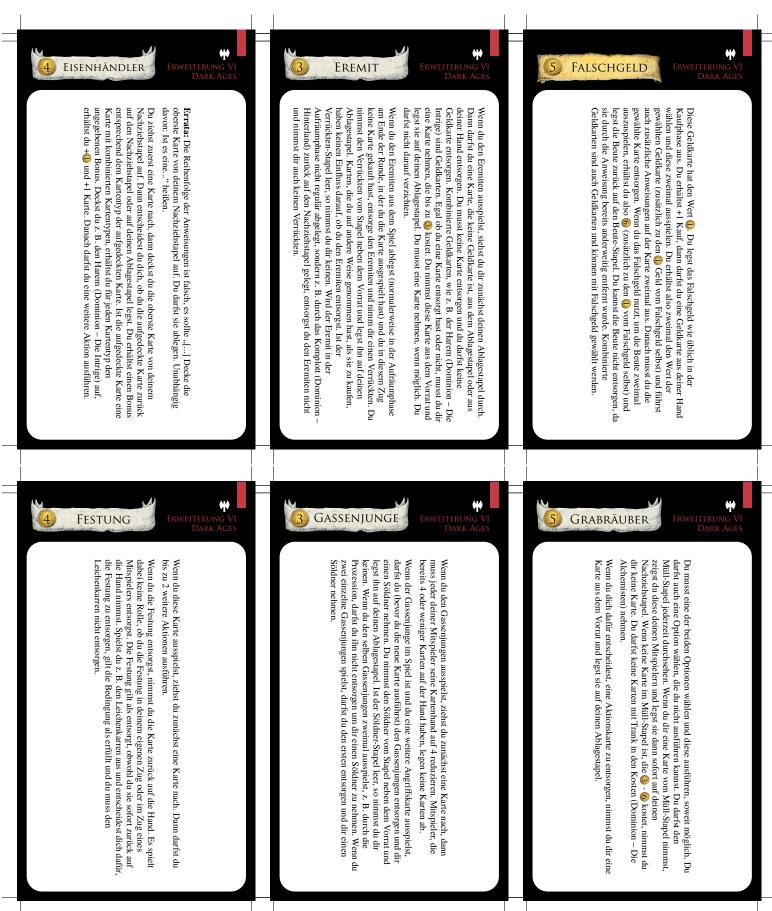


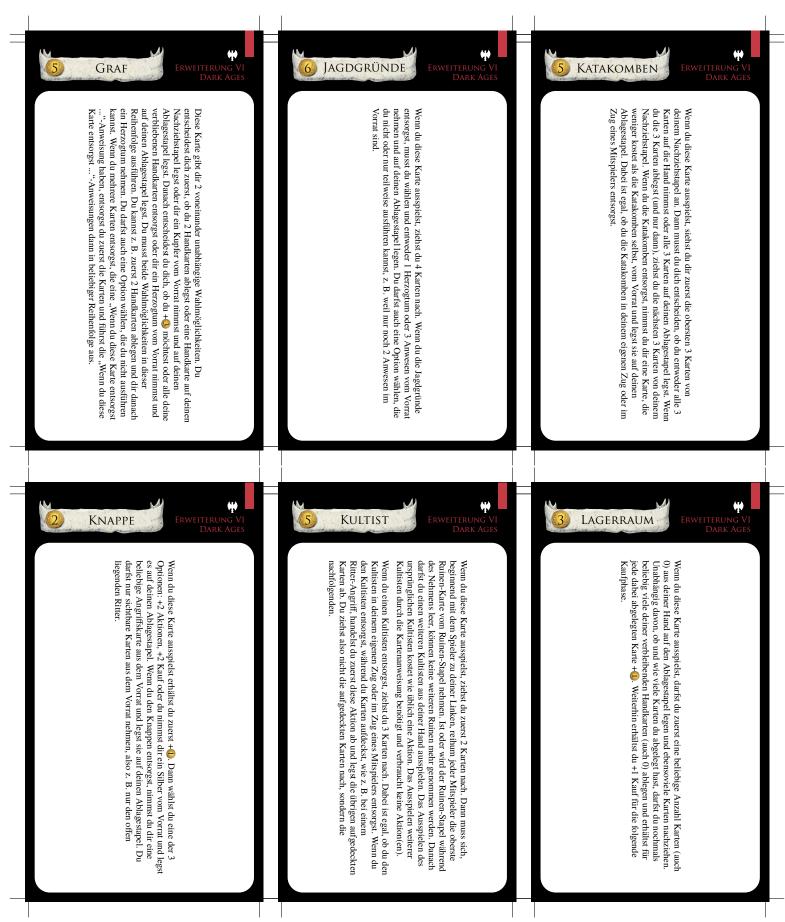




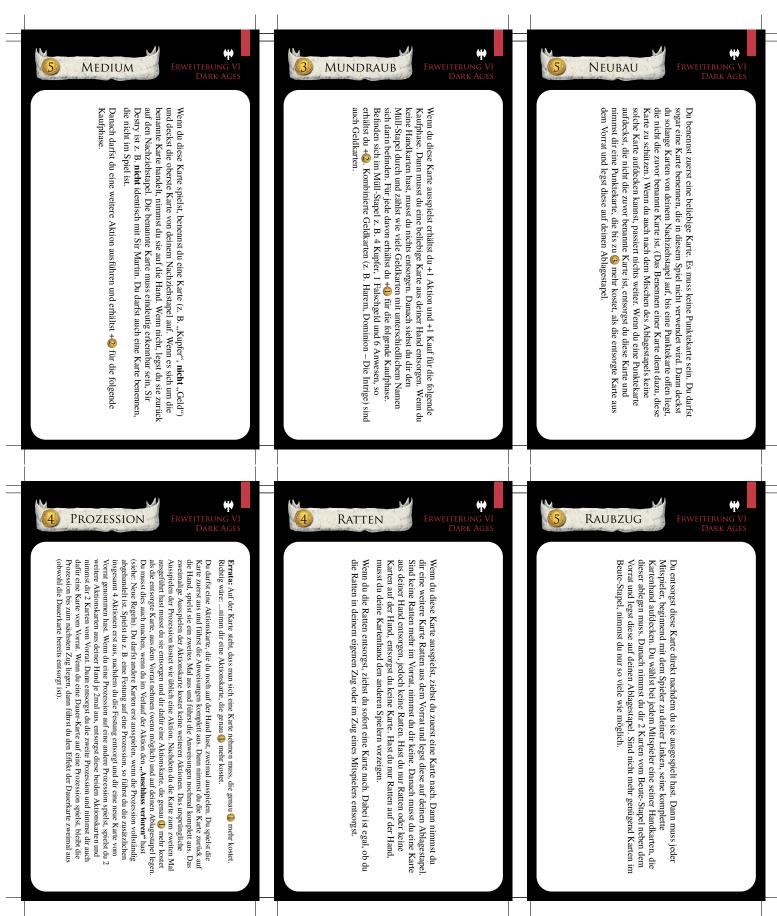


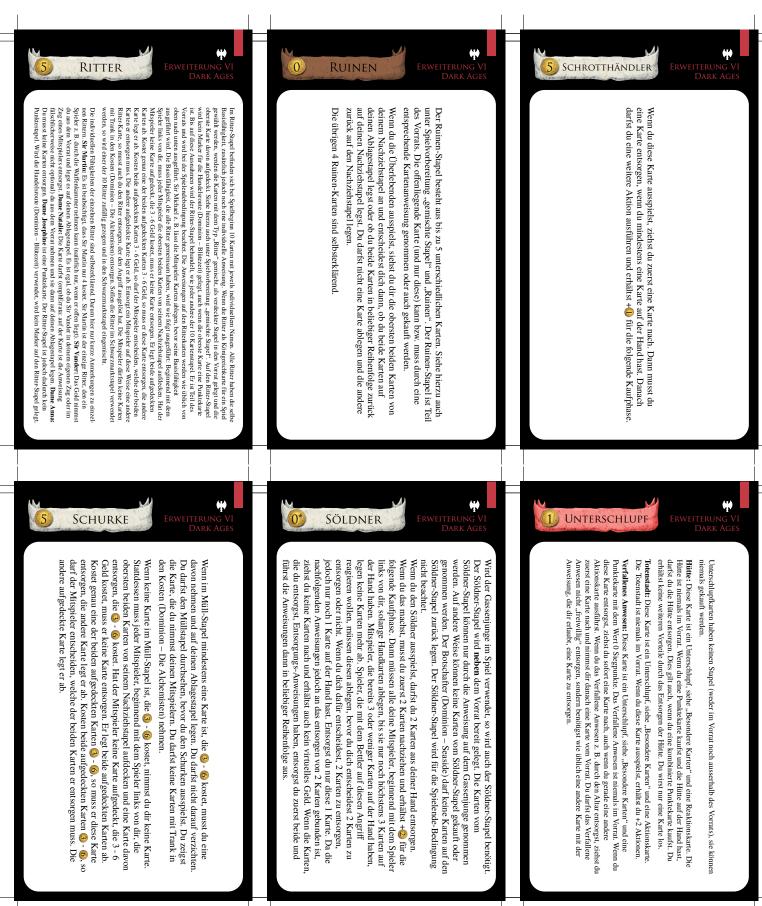


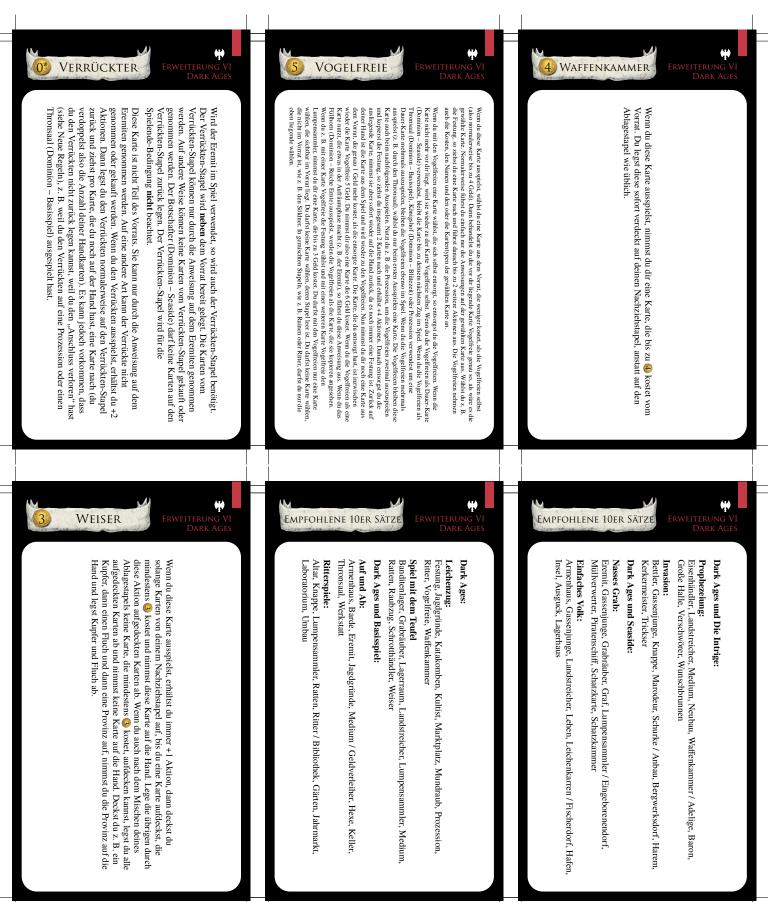


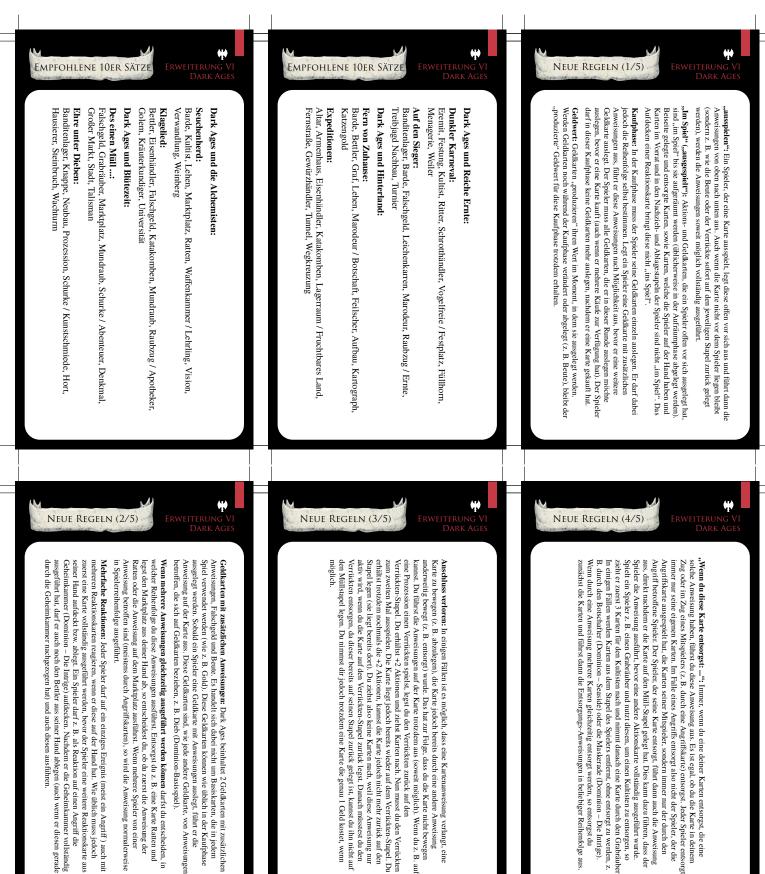


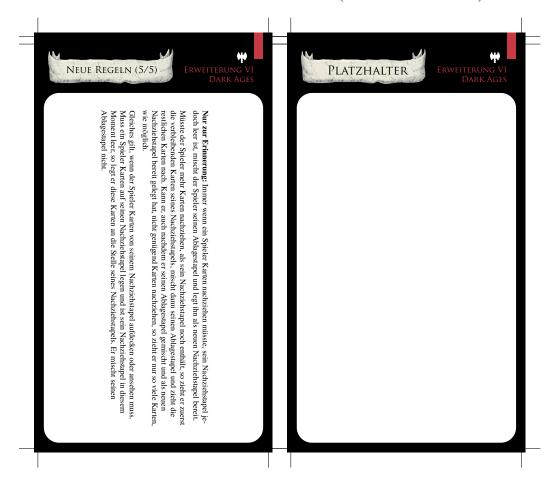




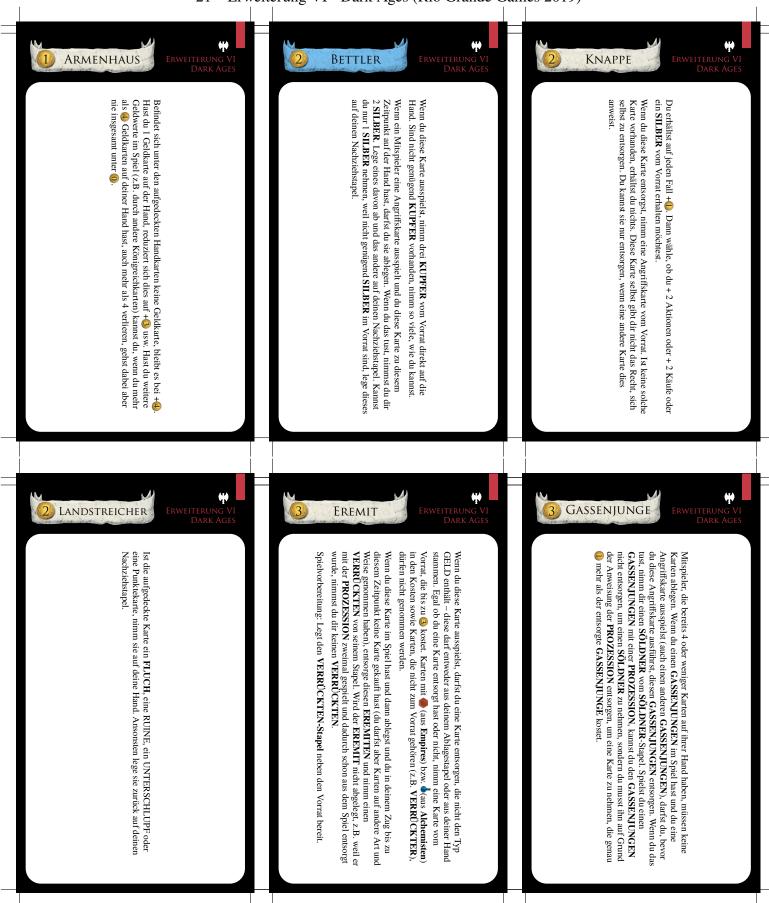


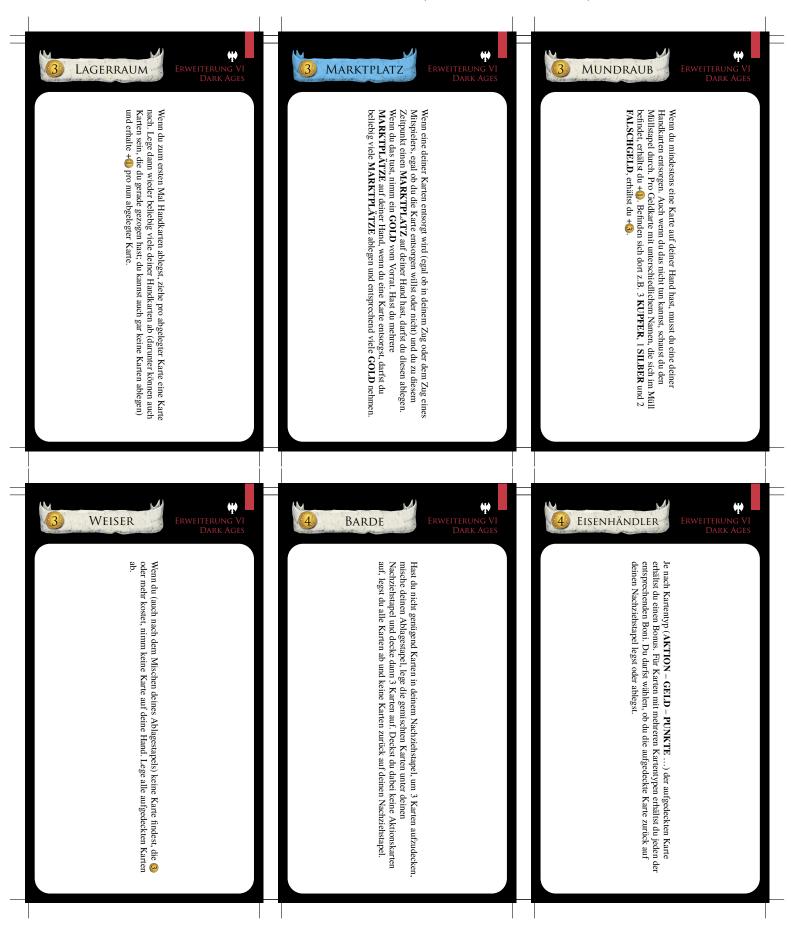


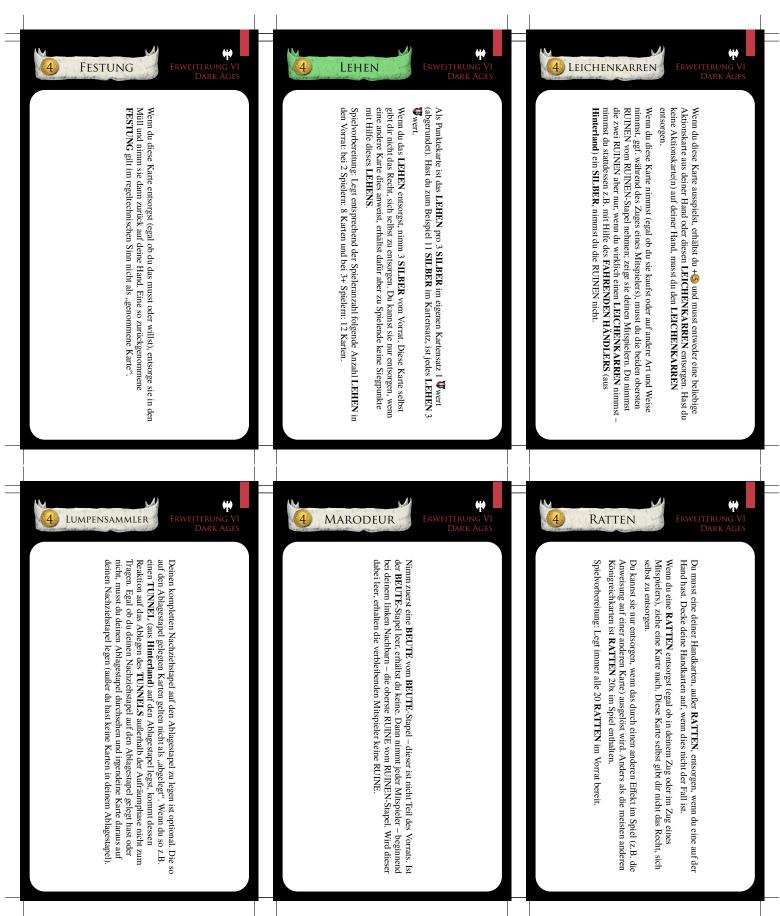


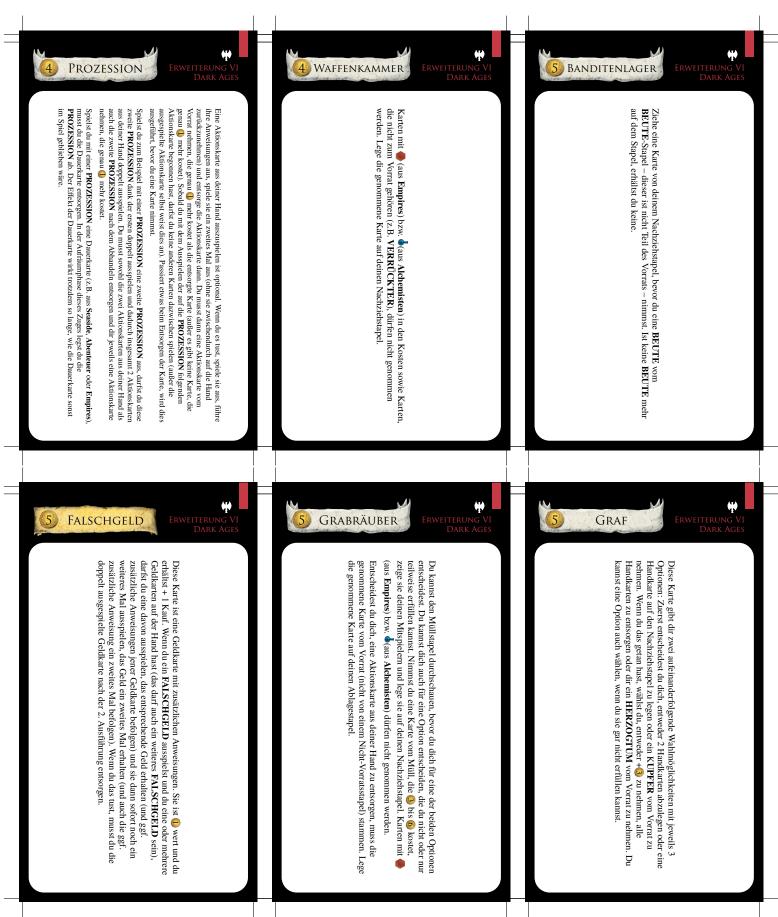


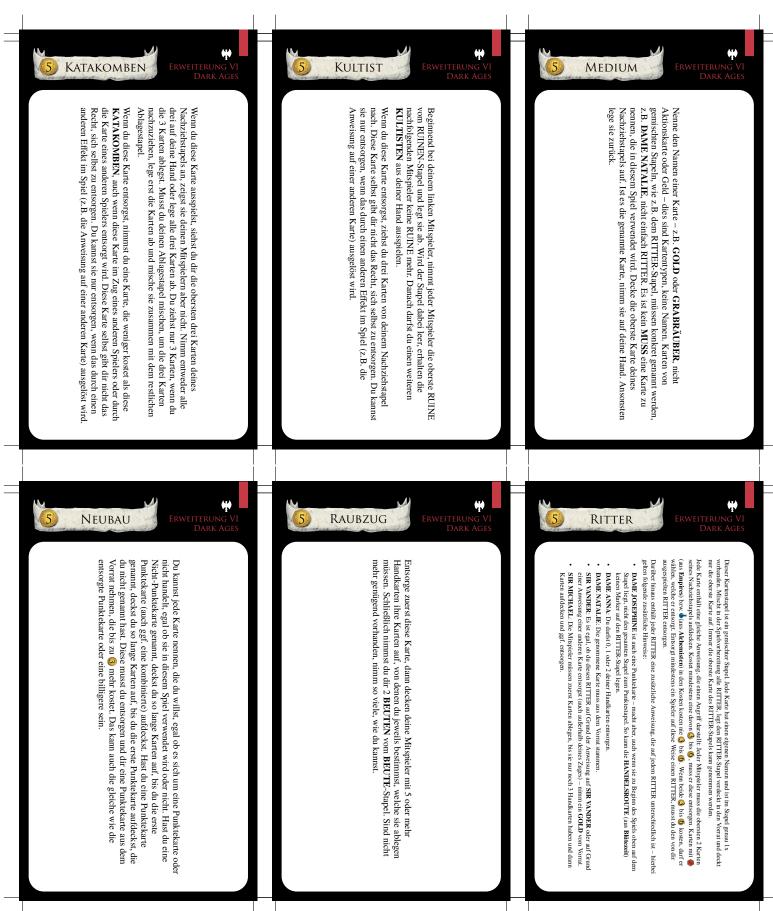
21 Erweiterung VI - Dark Ages (Rio Grande Games 2019)

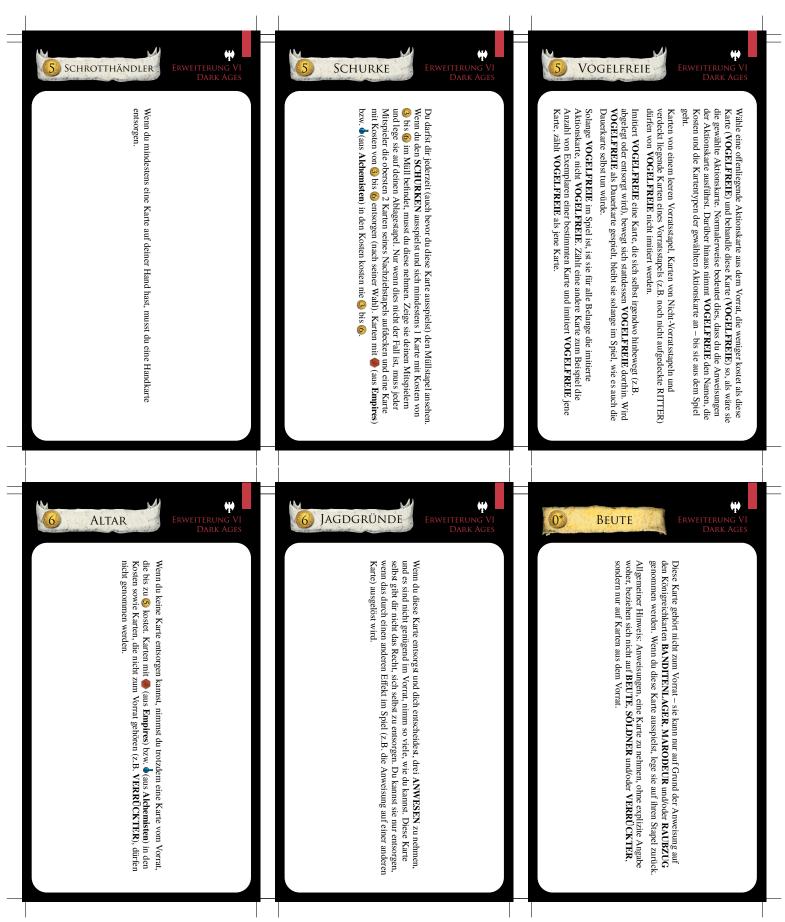


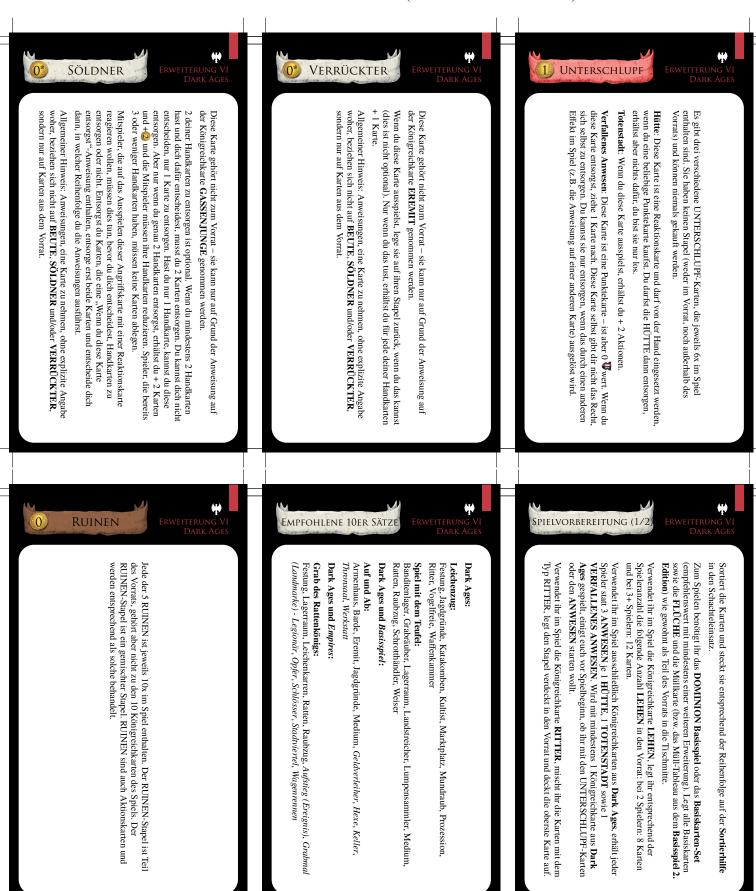


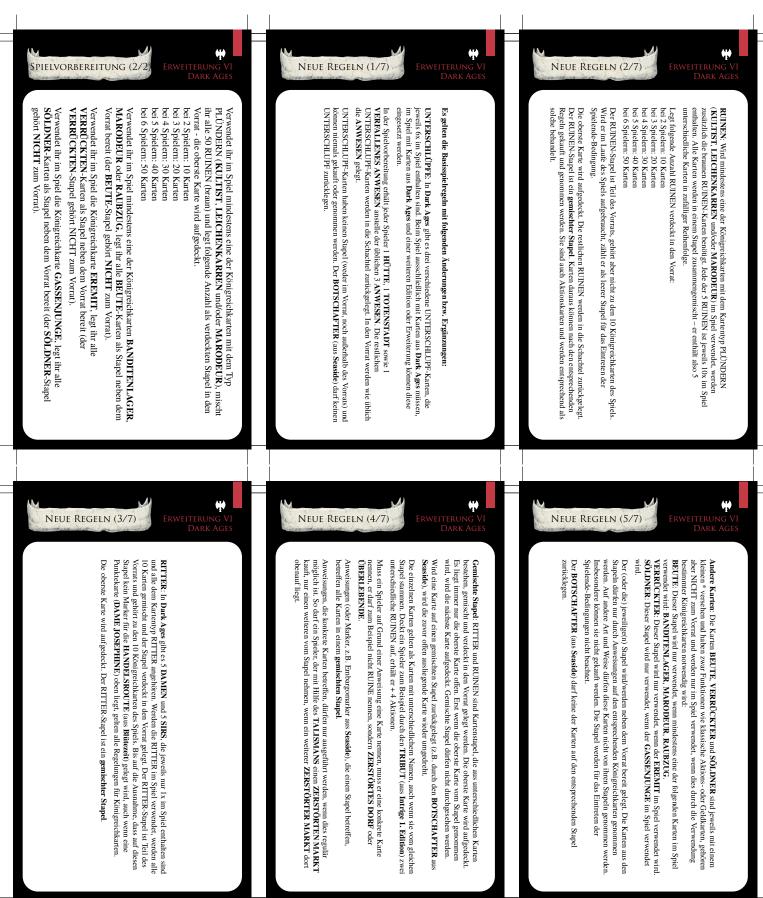


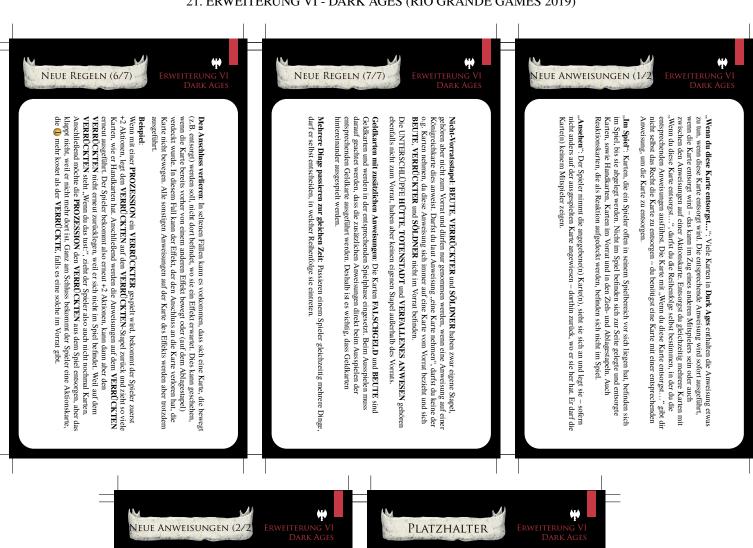


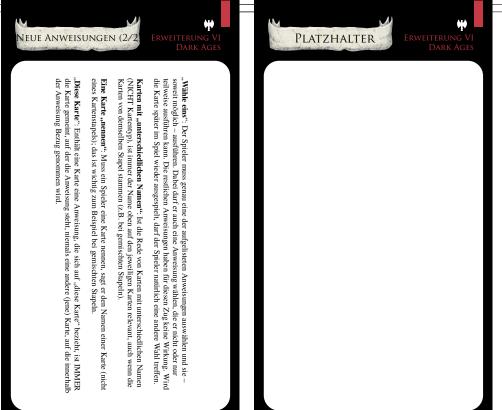




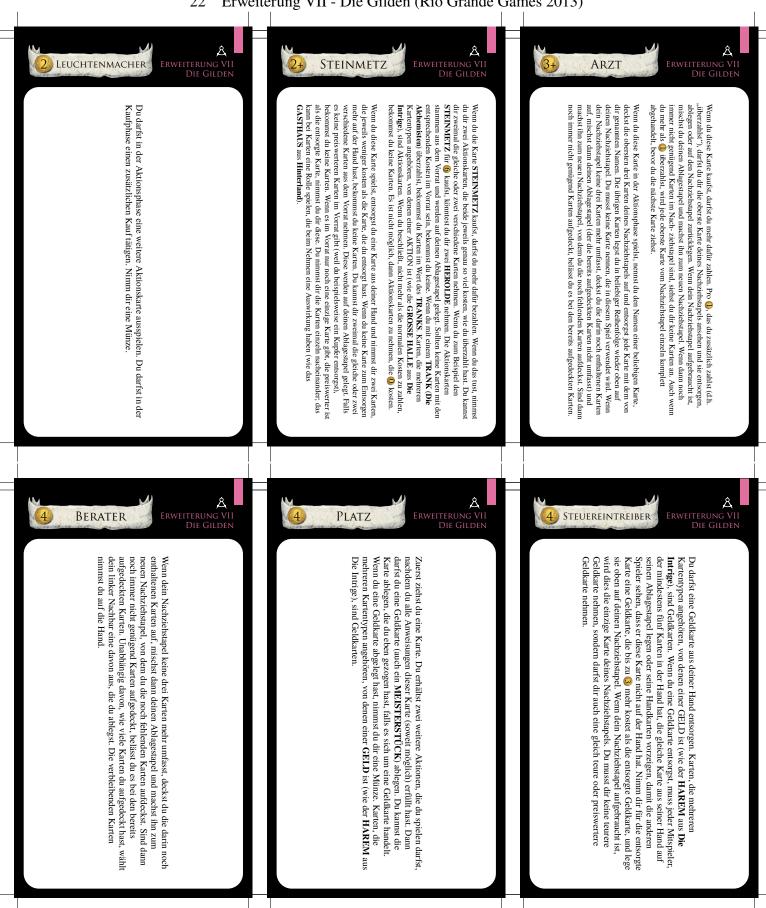


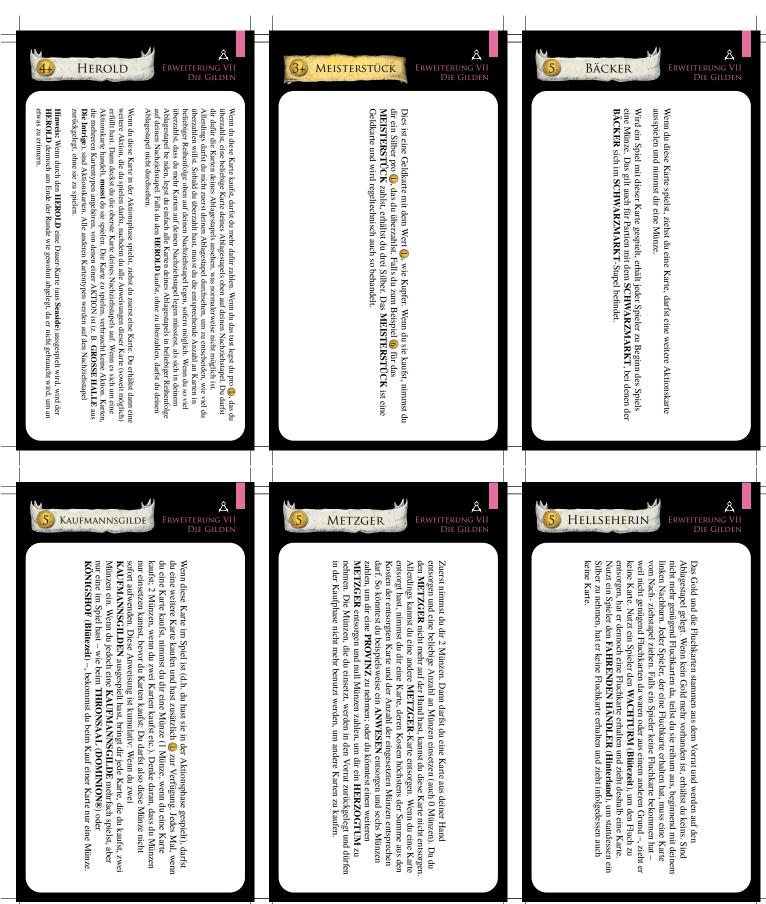


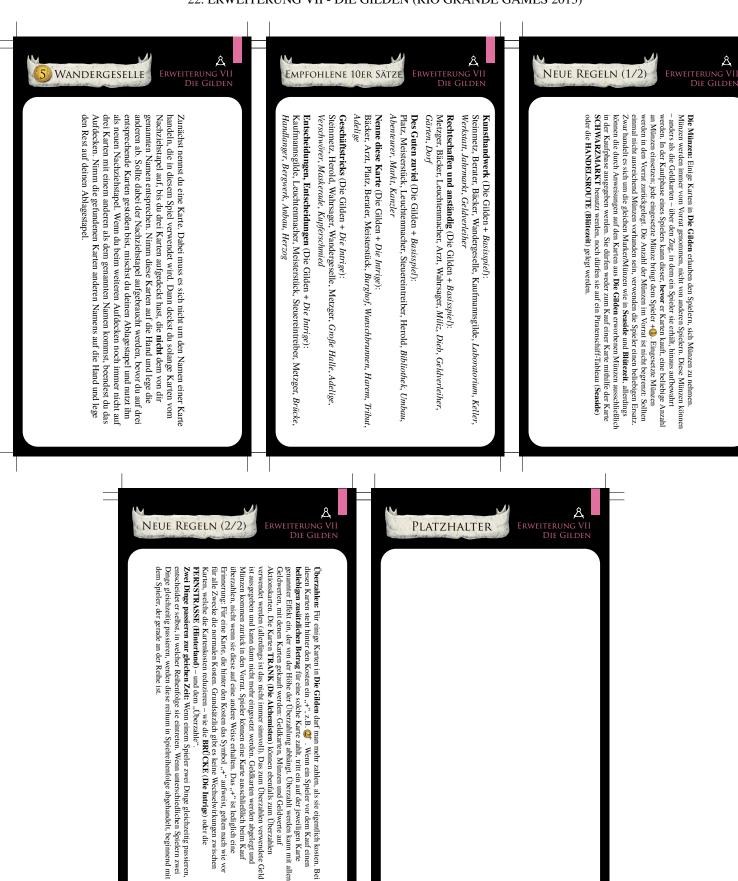




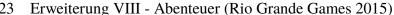
Erweiterung VII - Die Gilden (Rio Grande Games 2013)





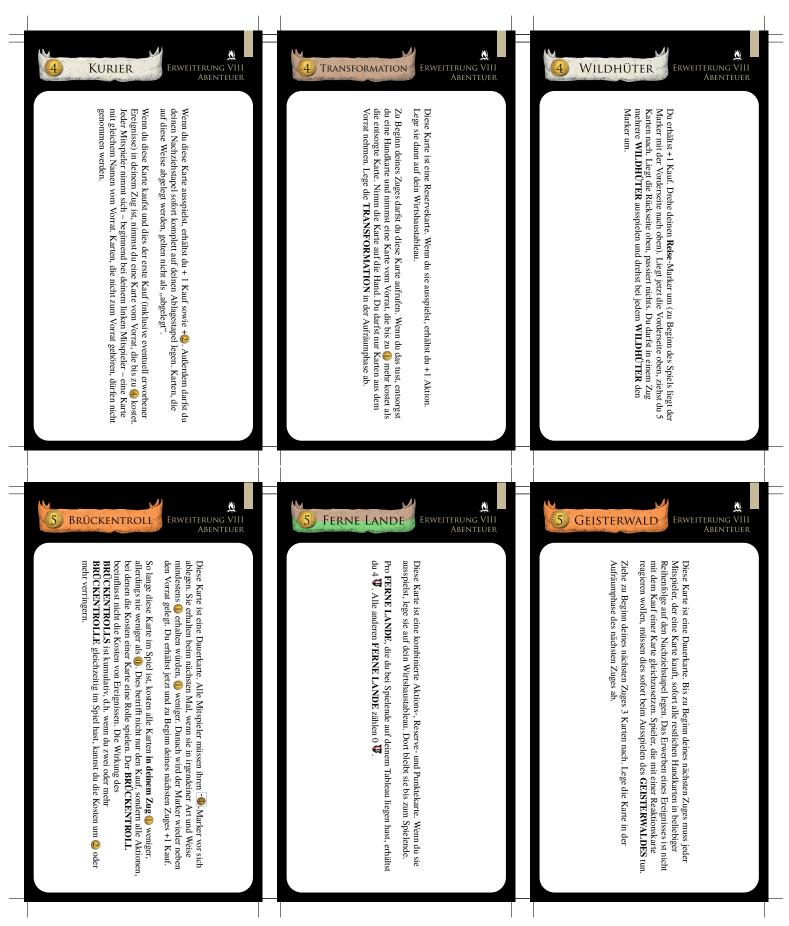


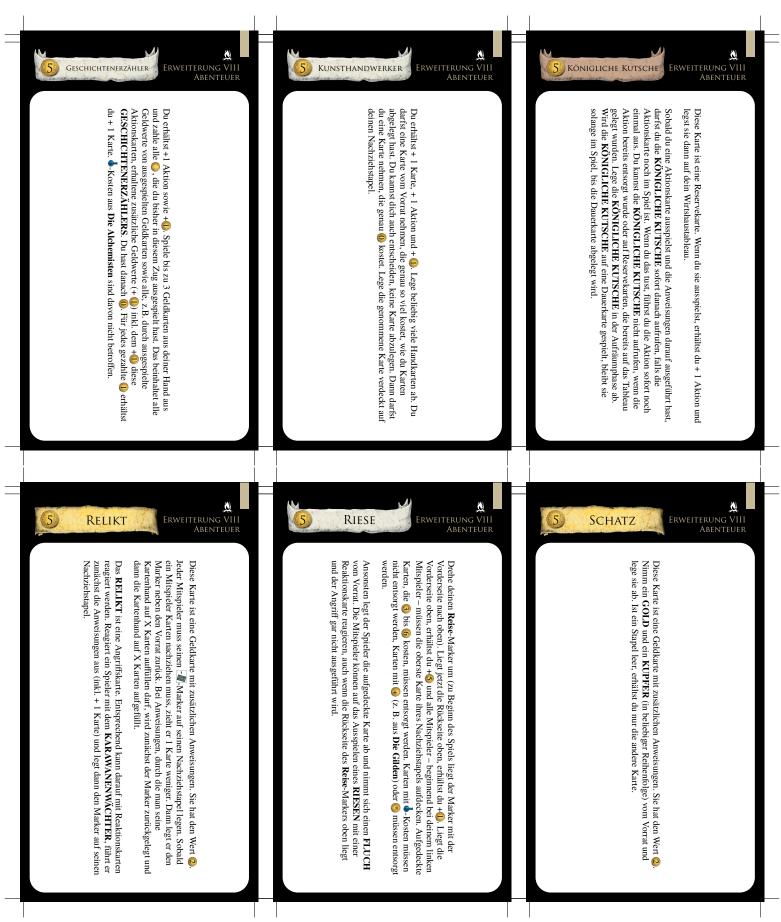
Wenn ein Spieler vor dem Kauf einen



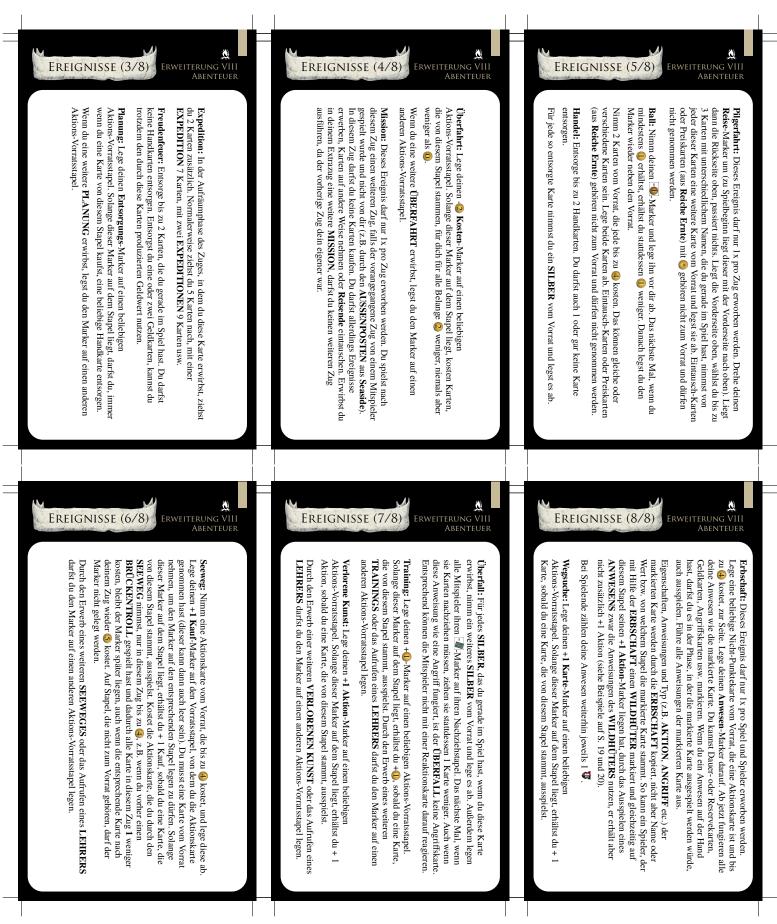


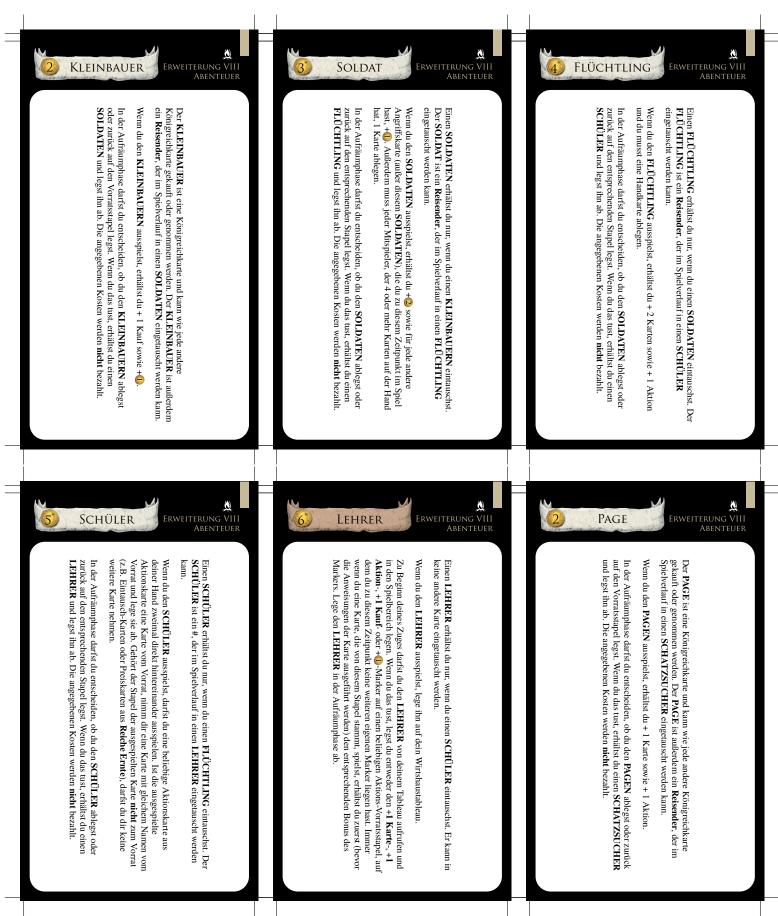






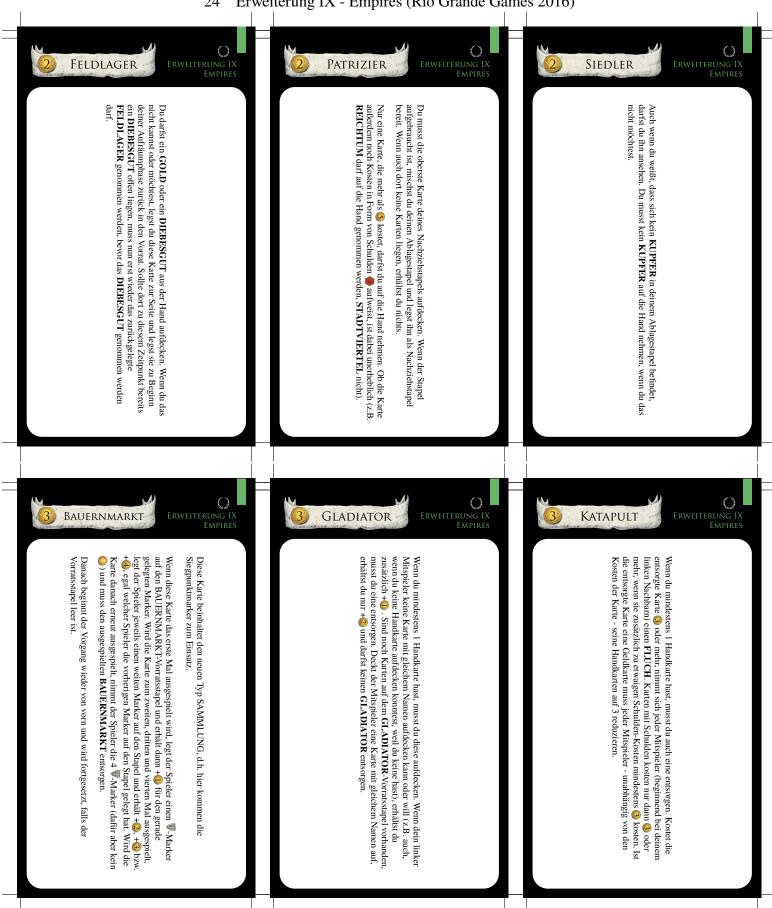


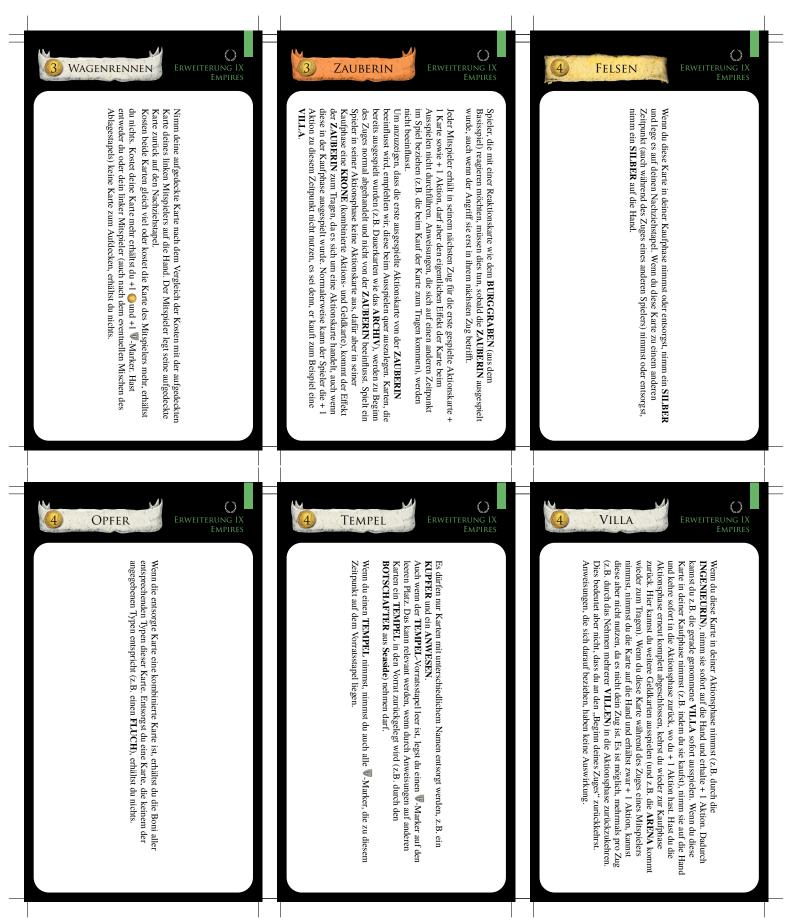


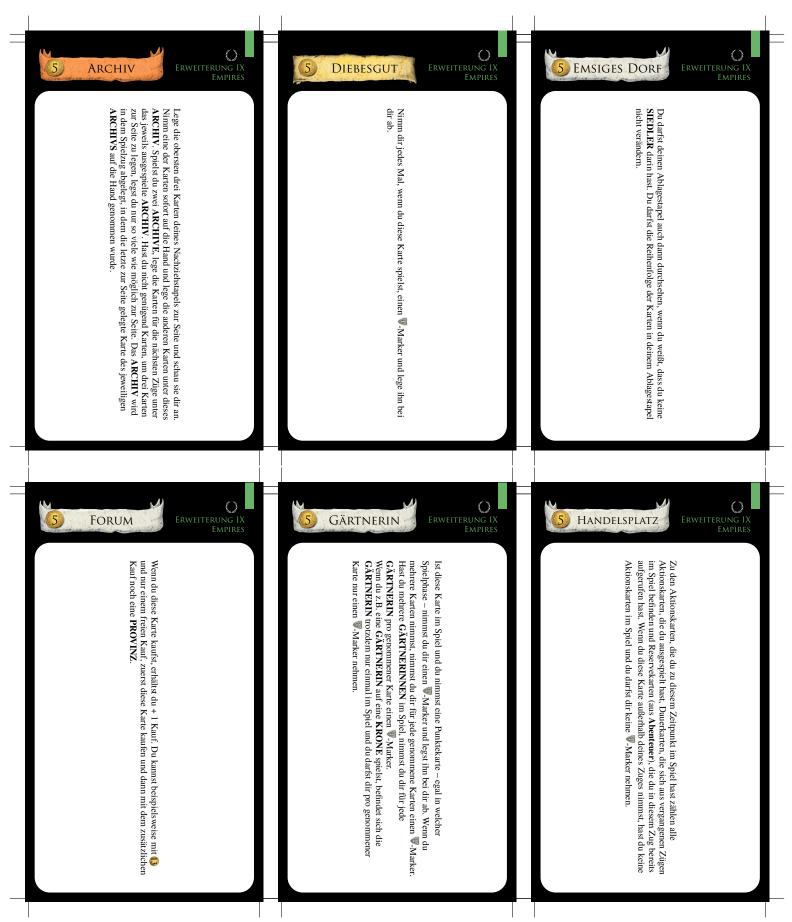


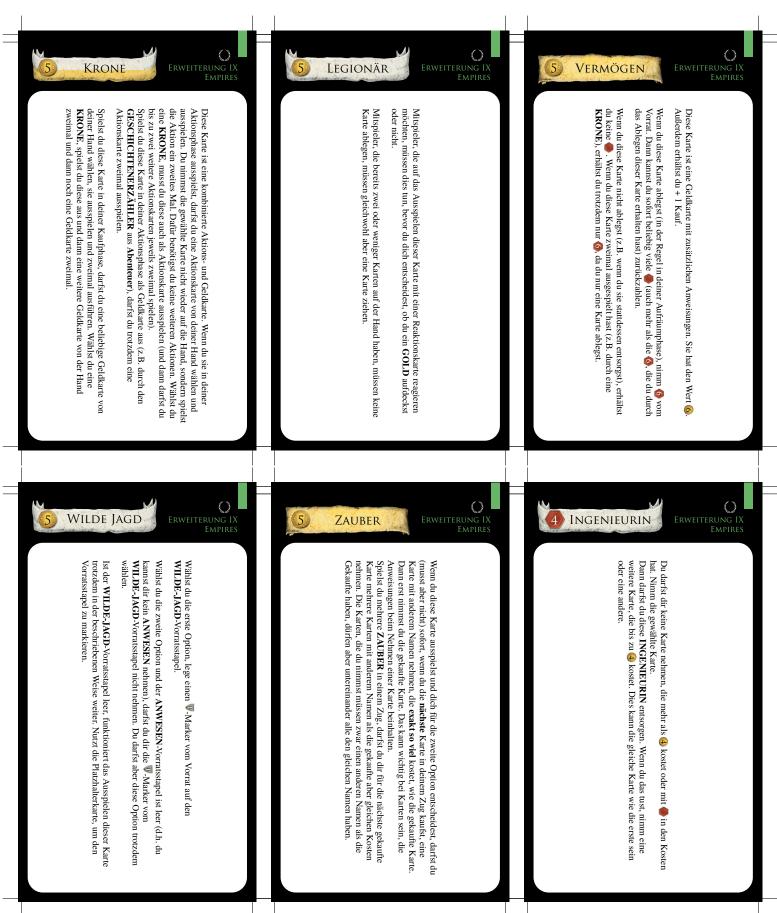


Erweiterung IX - Empires (Rio Grande Games 2016)

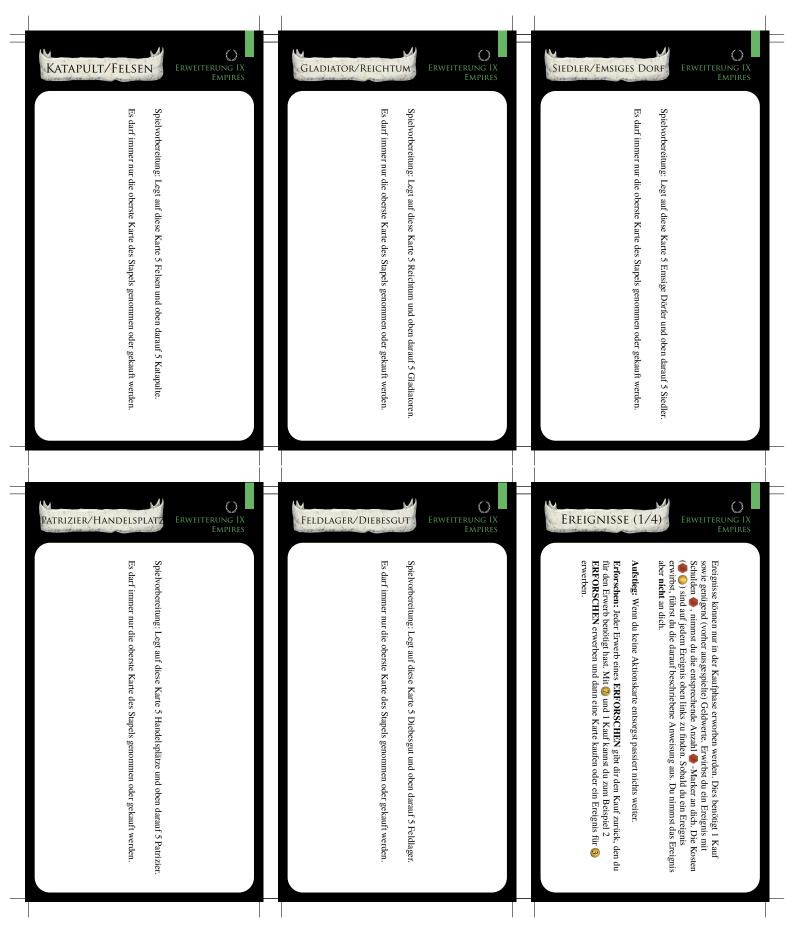




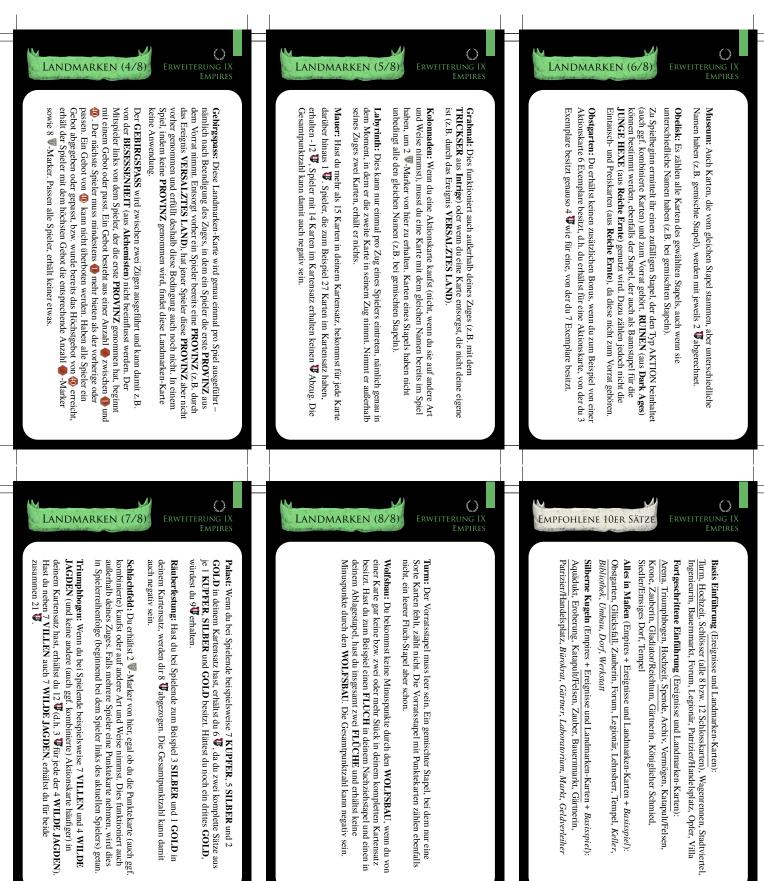


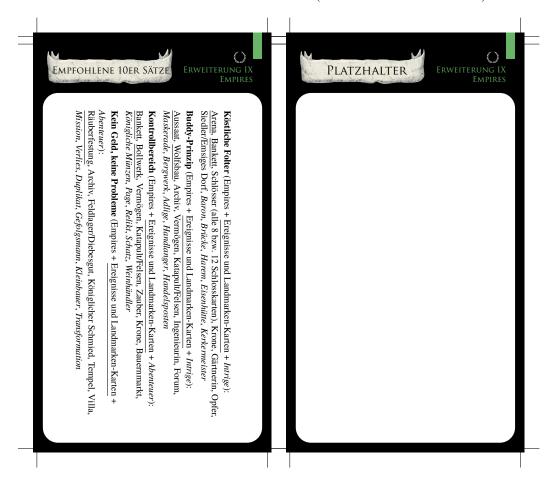




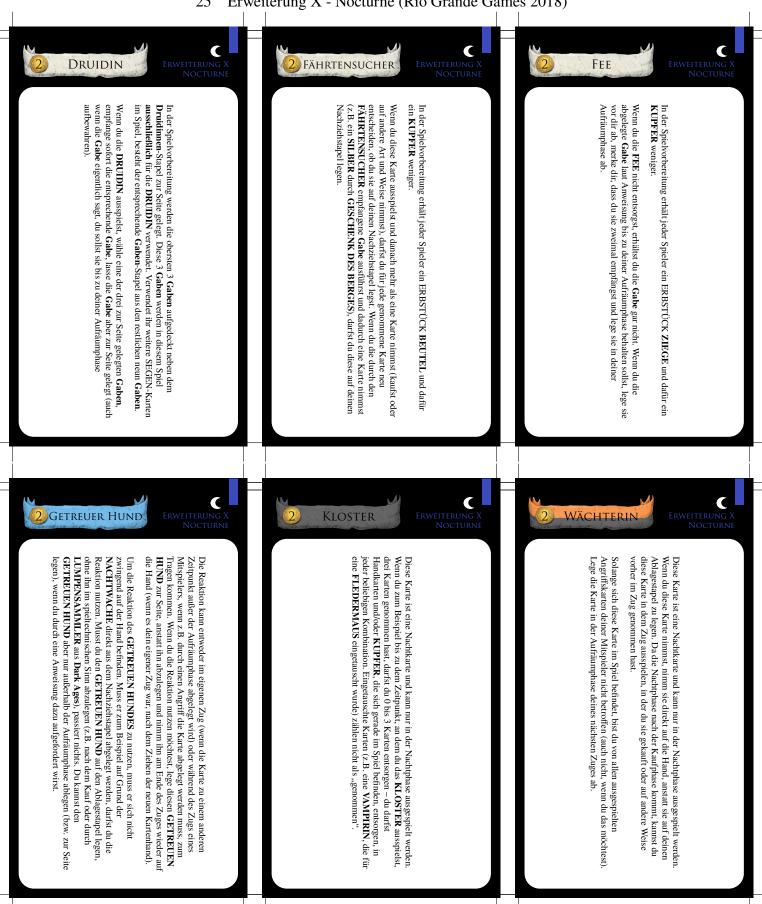


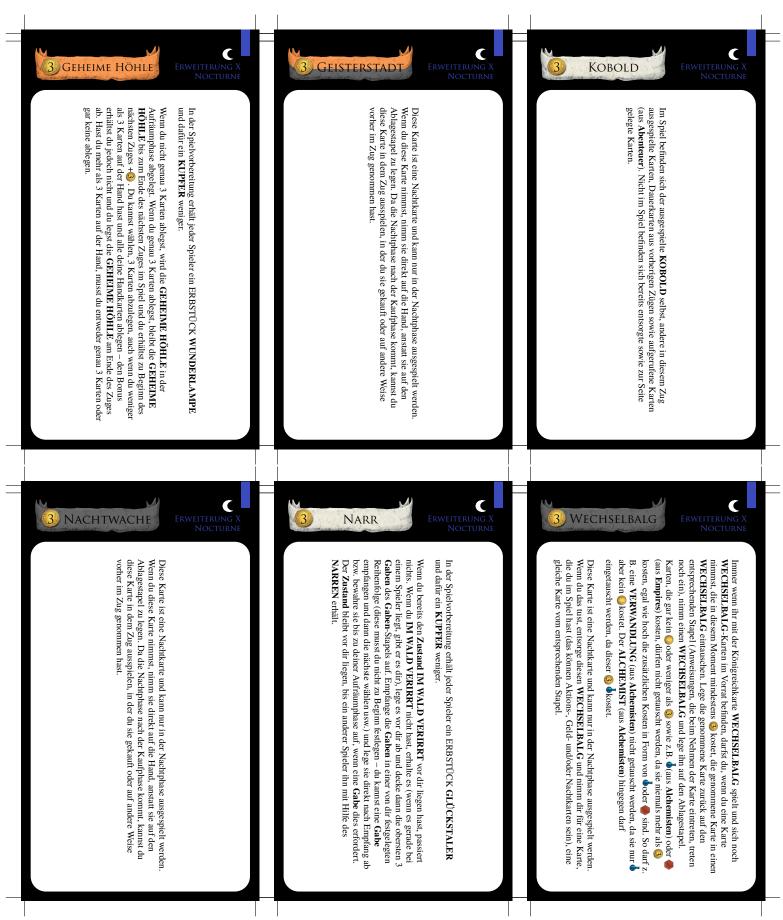




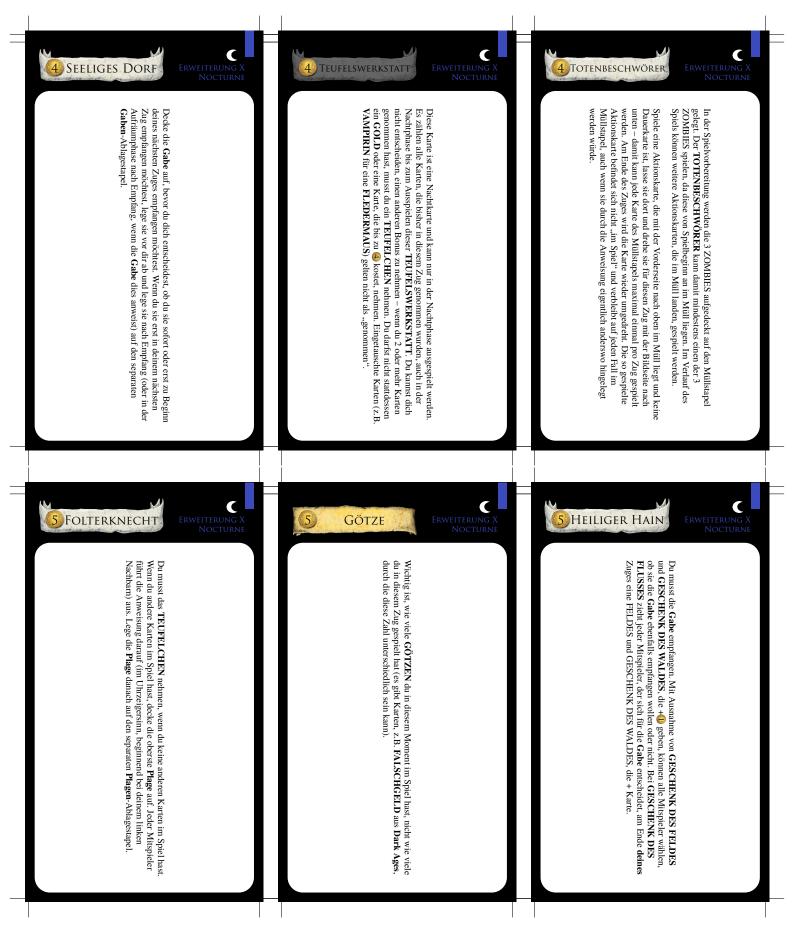


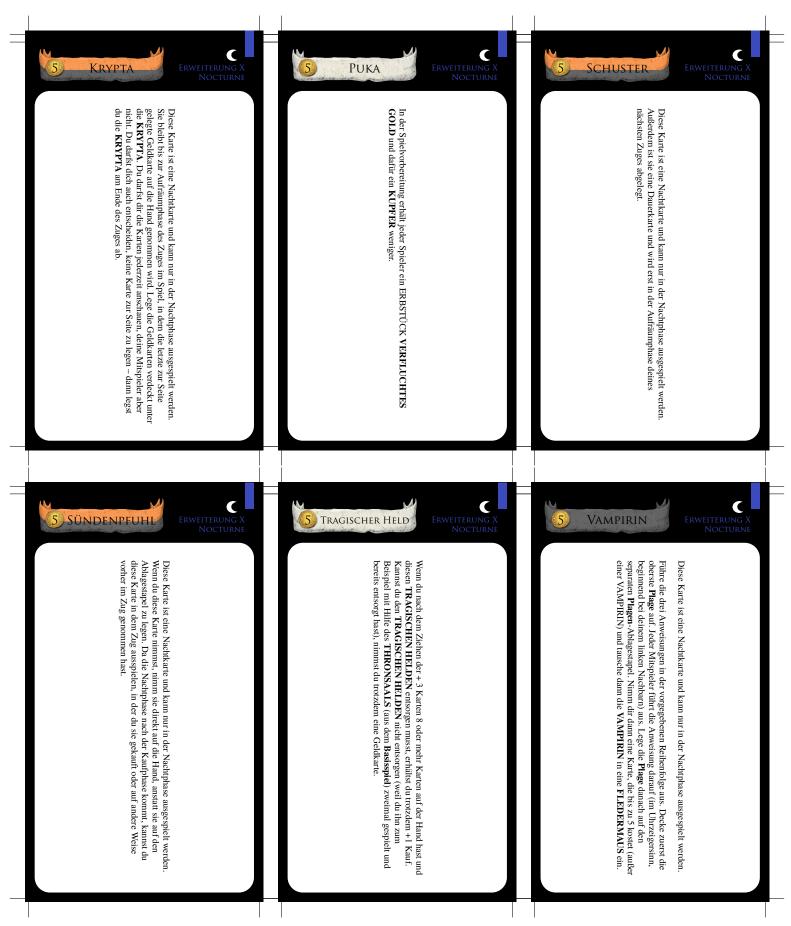
## Erweiterung X - Nocturne (Rio Grande Games 2018)

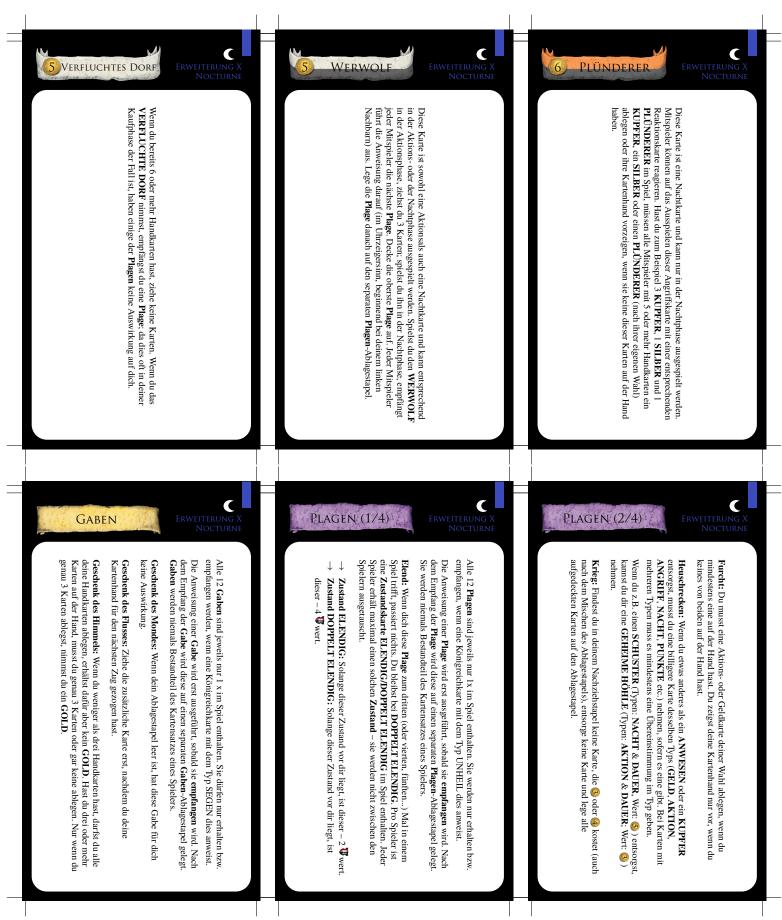


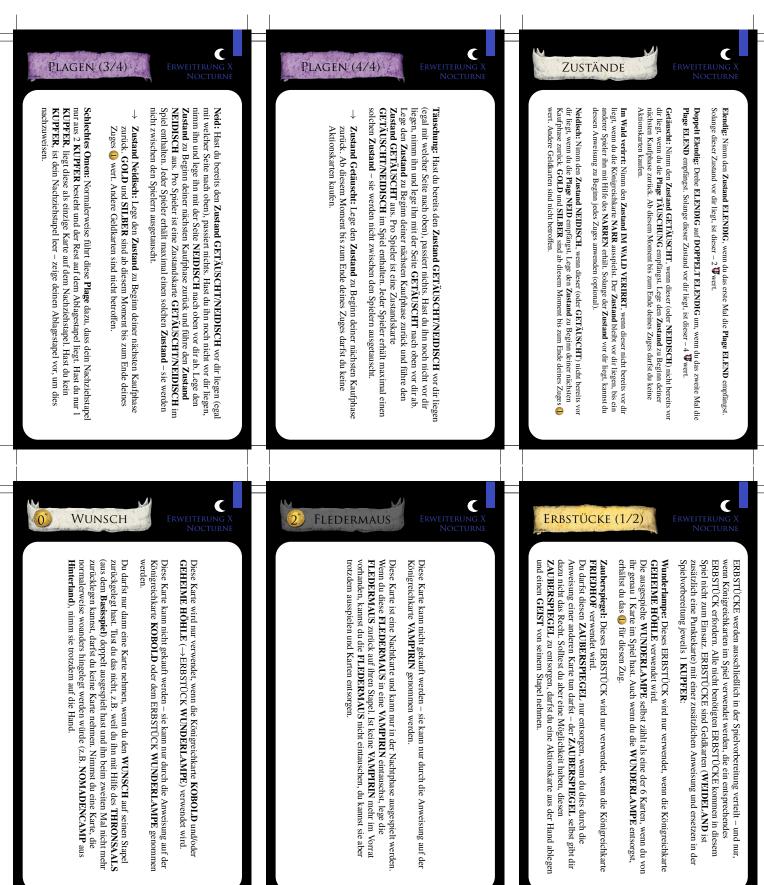


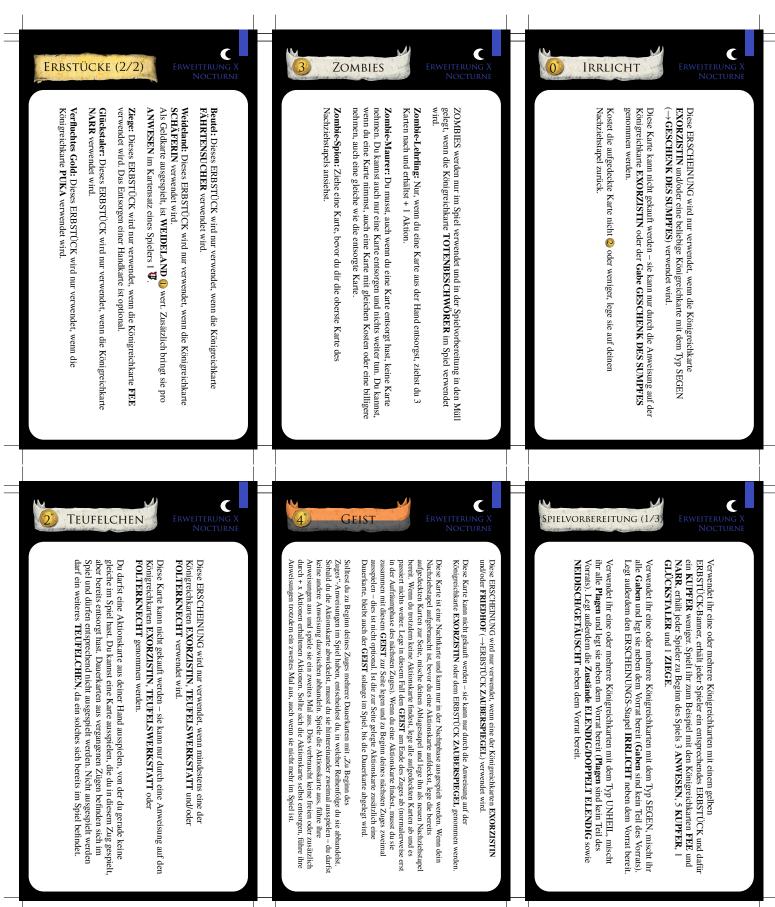


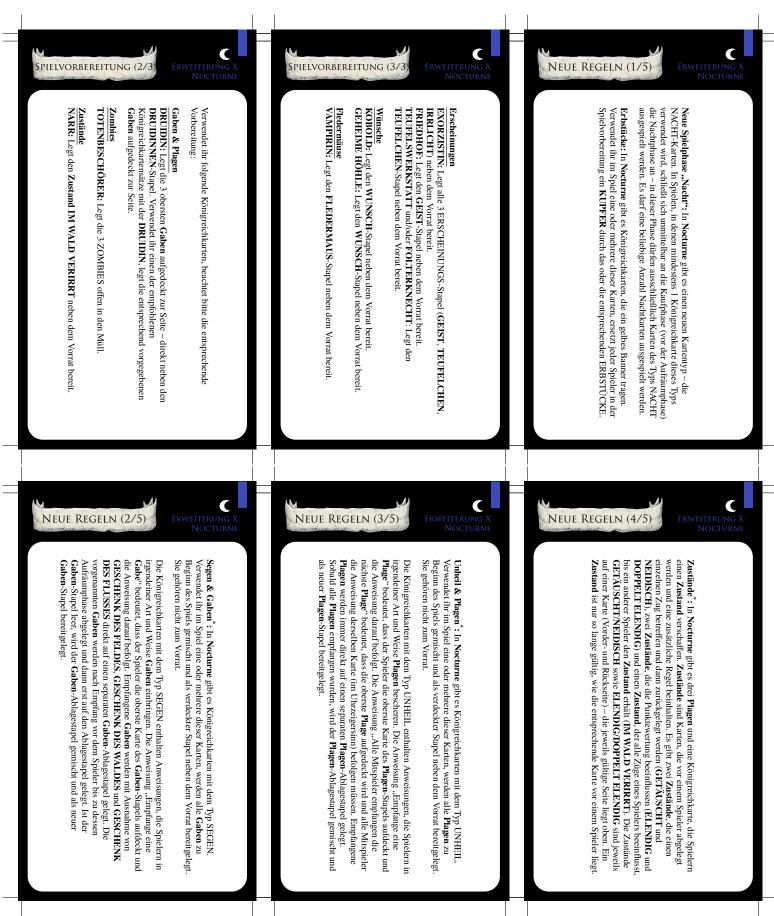


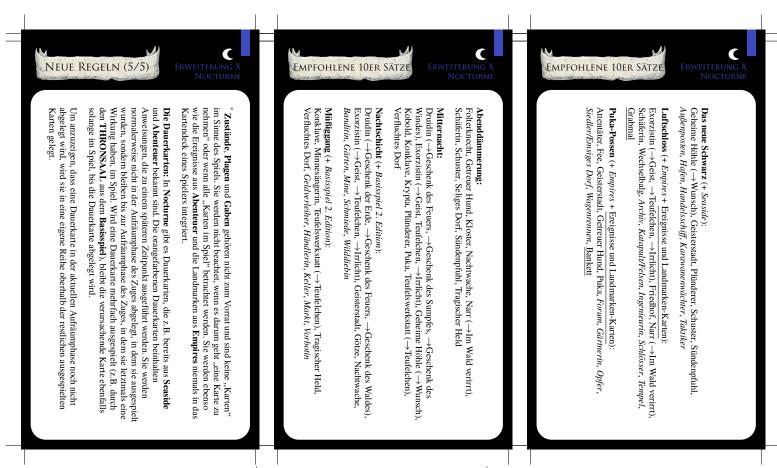


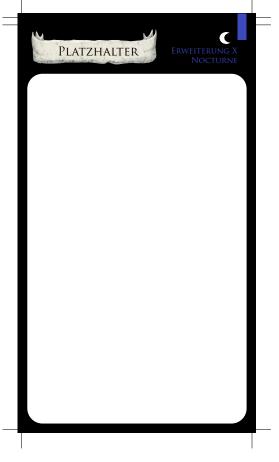




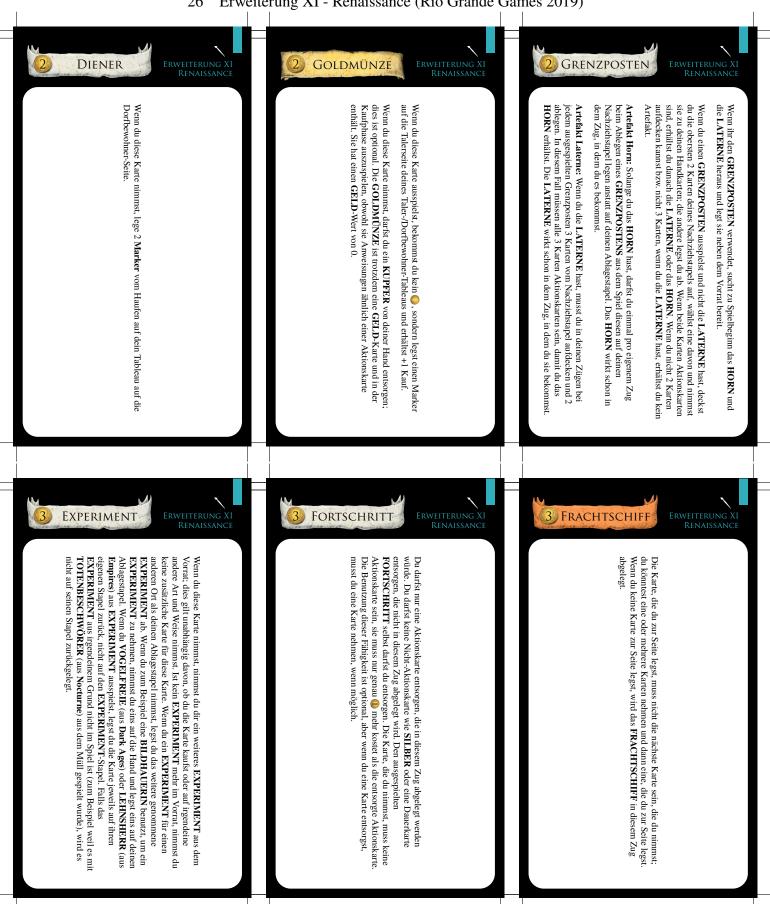


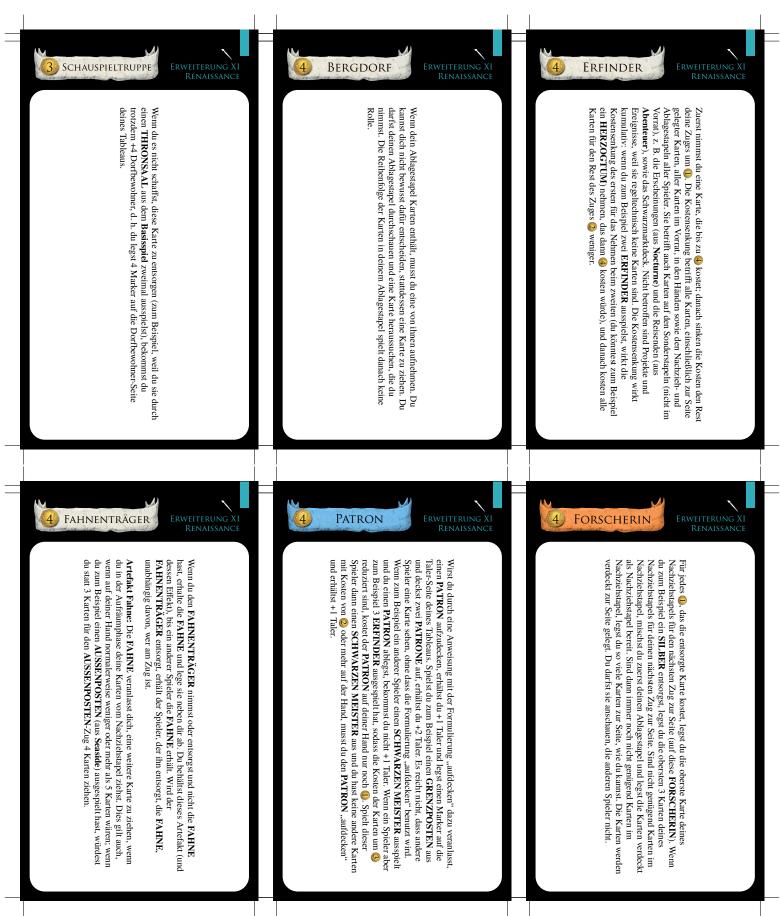


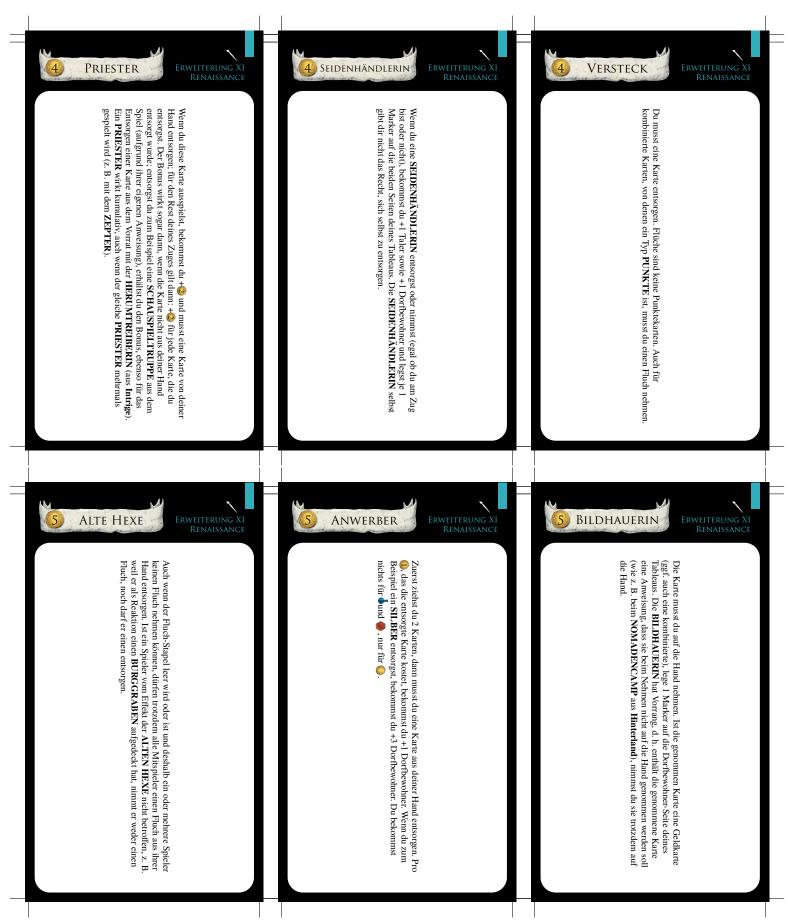


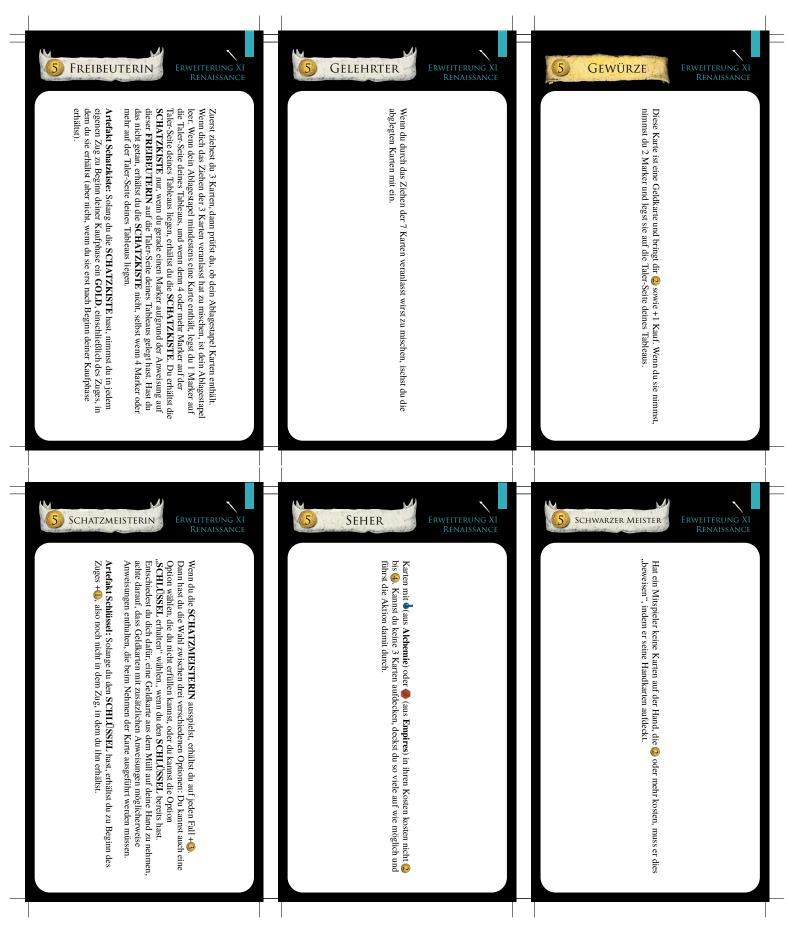


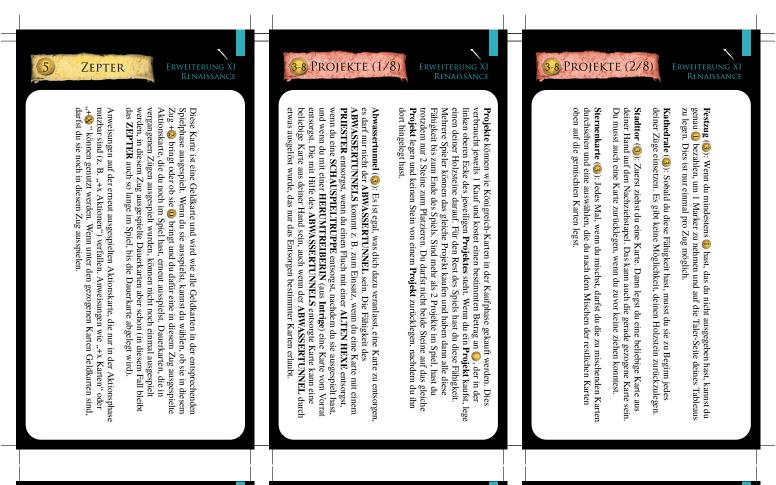
Erweiterung XI - Renaissance (Rio Grande Games 2019)











8 PROJEKTE (4/8)

BESESSENHEIT) aus. Nach dem letzten durch die FLOTTE ermöglichten Spieler ohne die FLOTTE führen nur Extrazüge (AUSSENPOSTEN, MISSION Ansonsten wird gehandelt, als wäre da Spiel um eine normale Runde verlängert. der FLOTTE führen in der zusätzlichen Runde einen "normalen" Zug aus. zusätzliche Runde, nachdem das Spiel normalerweise enden würde. Nur Spieler mit ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

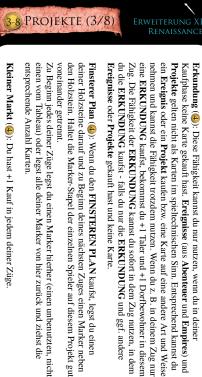
mit ein

(also ob du sie kaufst, aufgrund einer Kartenanweisung nehmen kannst o. ä.).

Akademie (5): Es ist egal, auf welche Art und Weise du die Aktionskarte nimmst

Speicher (4): 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

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



nehmen und kannst die Fähigkeit trotzdem nutzen. Wenn du z.B. in deinem Zug nur ein Ereignis oder ein Projekt kaufen bzw. eine Karte auf eine andere Art und Weise Projekte gelten nicht als Karten im spieltechnischen Sinn. Entsprechend kannst Kaufphase keine Karte gekauft hast. Ereignisse (aus Abenteuer und Empires) und Erkundung (4): Diese Fähigkeit kannst du nur nutzen, wenn du in du

eine ERKUNDUNG kaufst, bekommst du +1 Taler und +1 Dorfbewohner in diesem 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 nächsten zu dem Spieler sitzt, der den letzten Zug gemacht hat

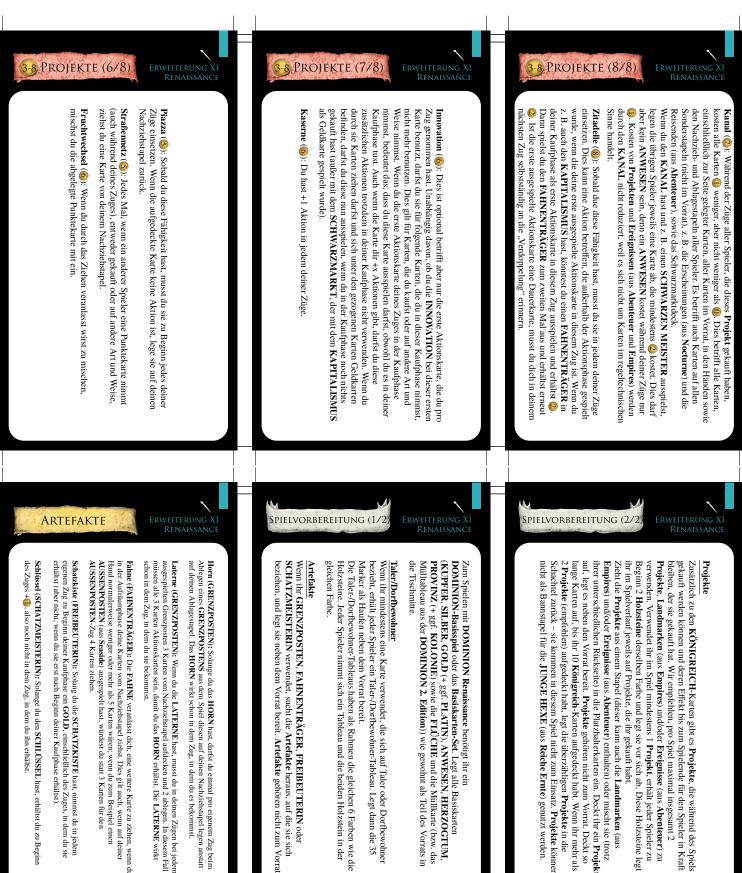
(also ob du sie kaufst, aufgrund einer Kartenanweisung nehmen kannst o. ä.). deine Aktionskarten mit + 🔵 - Karten aus. Anweisungen dieser Aktionskarte ausgeführt werden KAPITALISMUS einen FORTSCHRITT in eine Geldkarte, hat aber keinen Gildenhaus (5): es ist egal, auf welche Art und Weise du die Geldkarte nimmst

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

Dass du +1 Aktion in deiner Kaufphase bekommst, erlaubt dir nicht, dass du in der Aktion als auch Geld, unabhängig von der Phase, in der du dich gerade befindest. Immer wenn du eine kombinierte Aktions-/Geldkarte ausspielst, ist sie sowohl

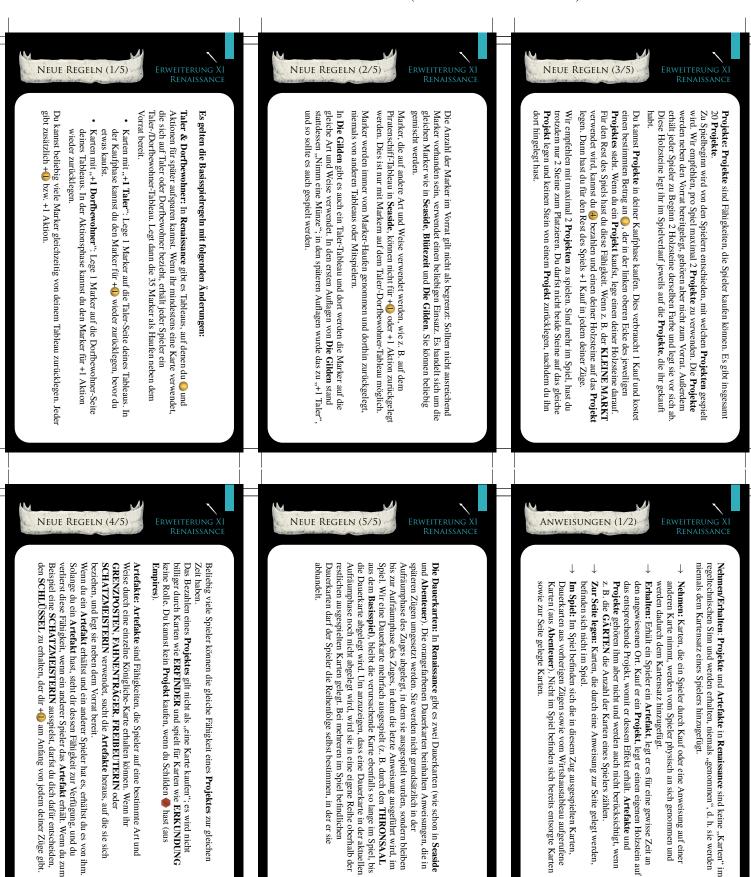
Karten überall, also auch die Karten anderer Spieler. Ebenso wirkt sich auch die Dein KAPITALISMUS wirkt sich nur während deiner Züge aus, betrifft aber alle Geldkarten werden. Auch wenn du sie als Geldkarte ausspielst, müssen trotzdem alle als Aktionskarte oder auch als Geldkarte ausgespielt werden. In der Kaufphase Belangen als kombinierte Geld-/Aktionskarten und können entweder wie gewohnt Einfluss auf einen ERFINDER). Diese gelten ab sofort während deiner Züge in allen KAPITALISMUS-Fähigkeit eines anderen Spielers während dessen Zügen auf kannst du beliebig viele Aktionskarten ausspielen, die durch KAPITALISMUS zu

8 PROJEKTE (5/8)

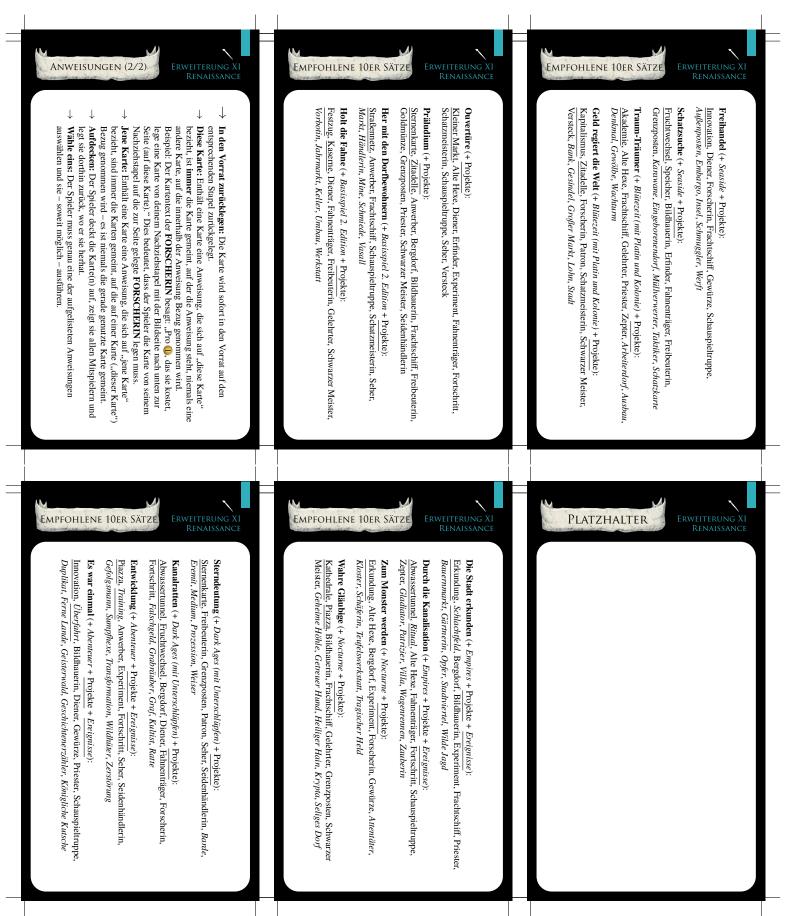


Beispiel einen

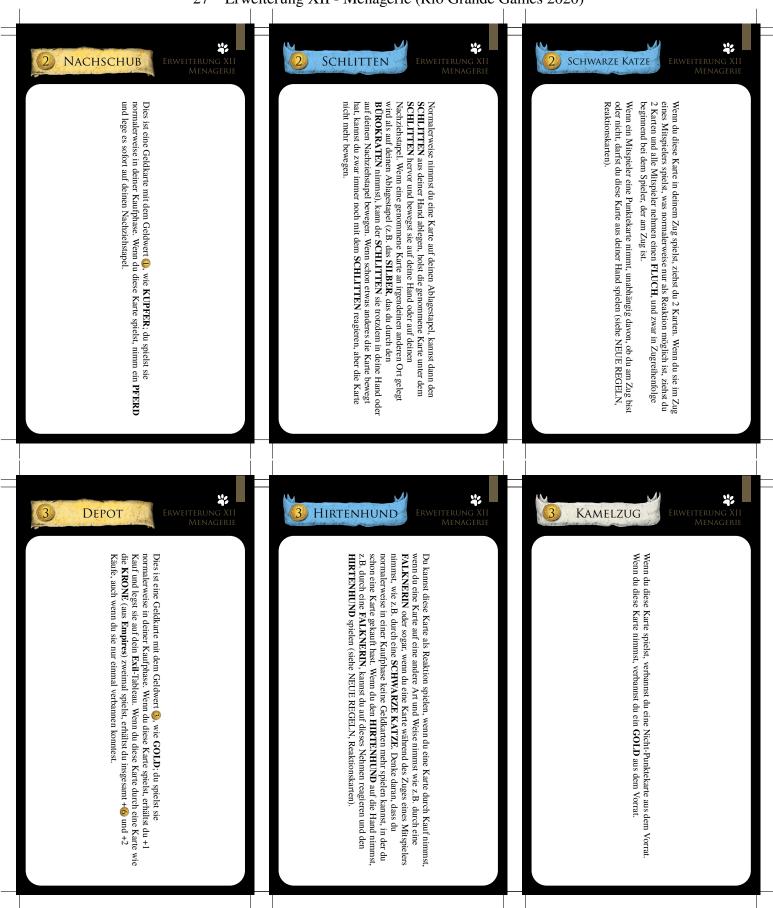
du sie

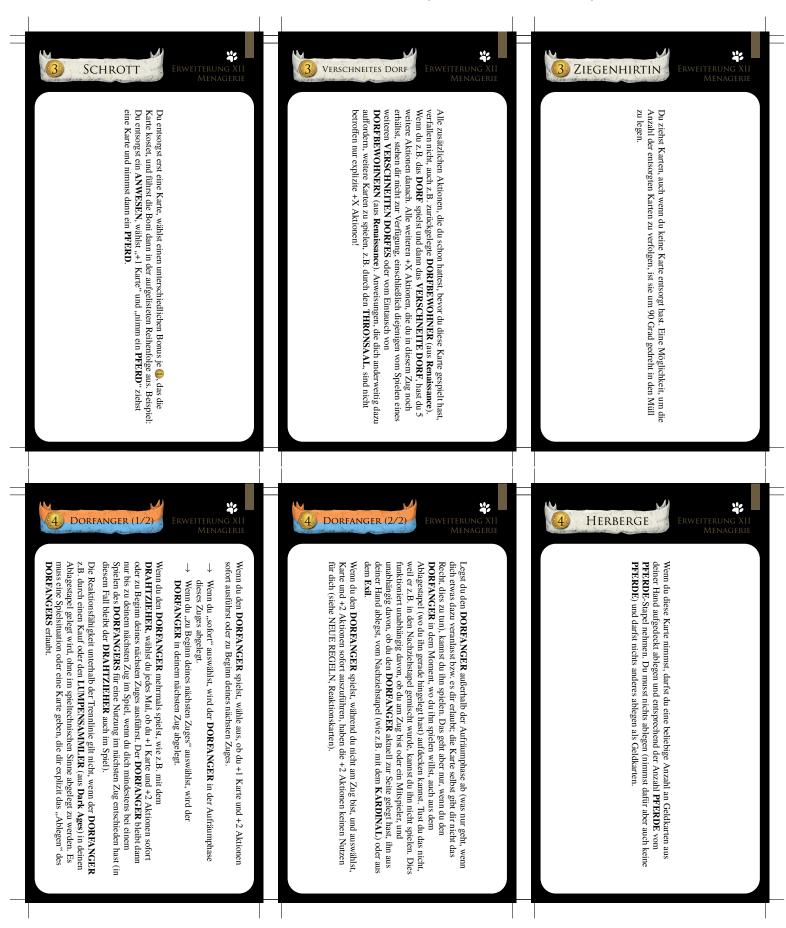


, bis

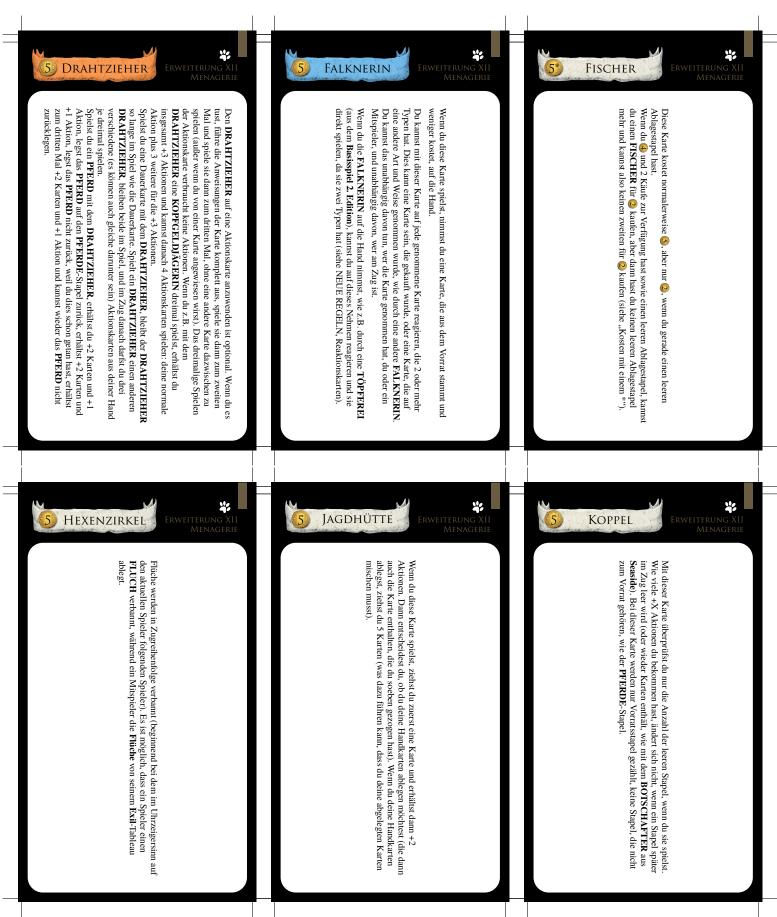


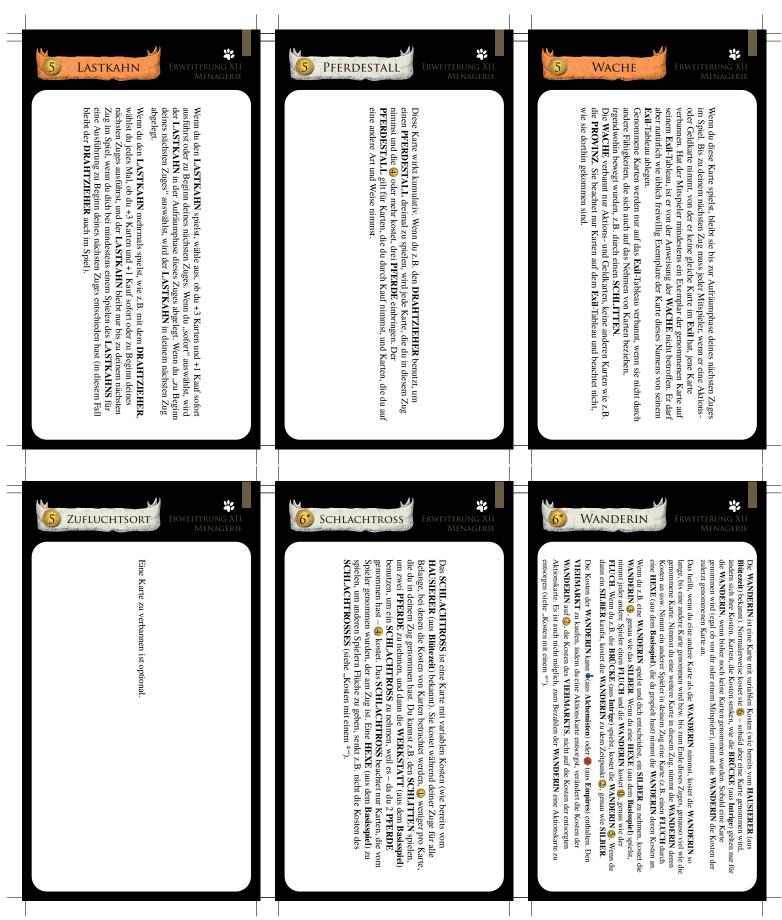
27 Erweiterung XII - Menagerie (Rio Grande Games 2020)

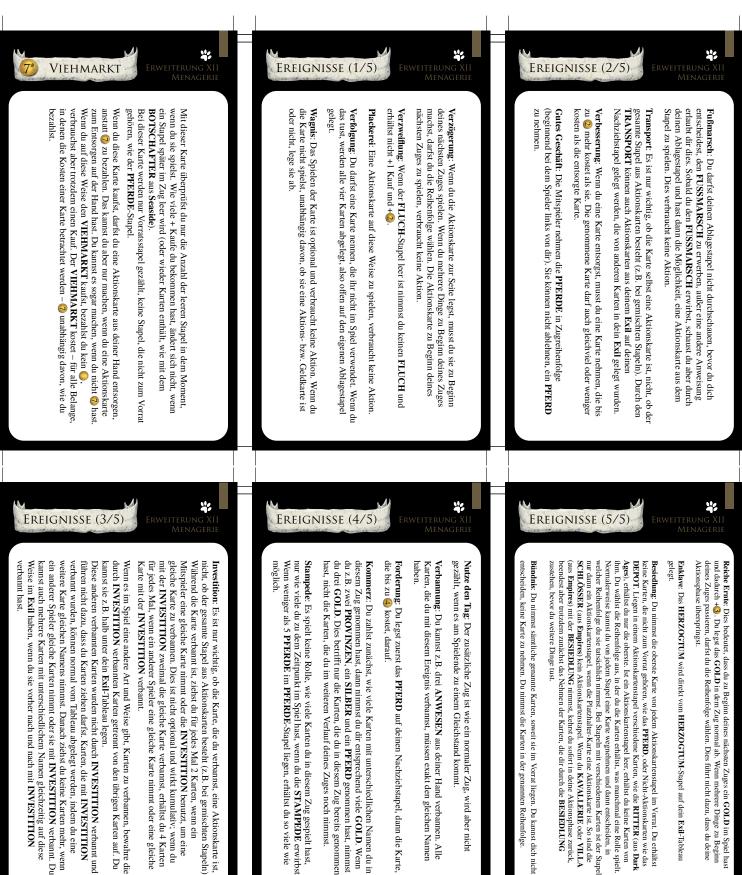


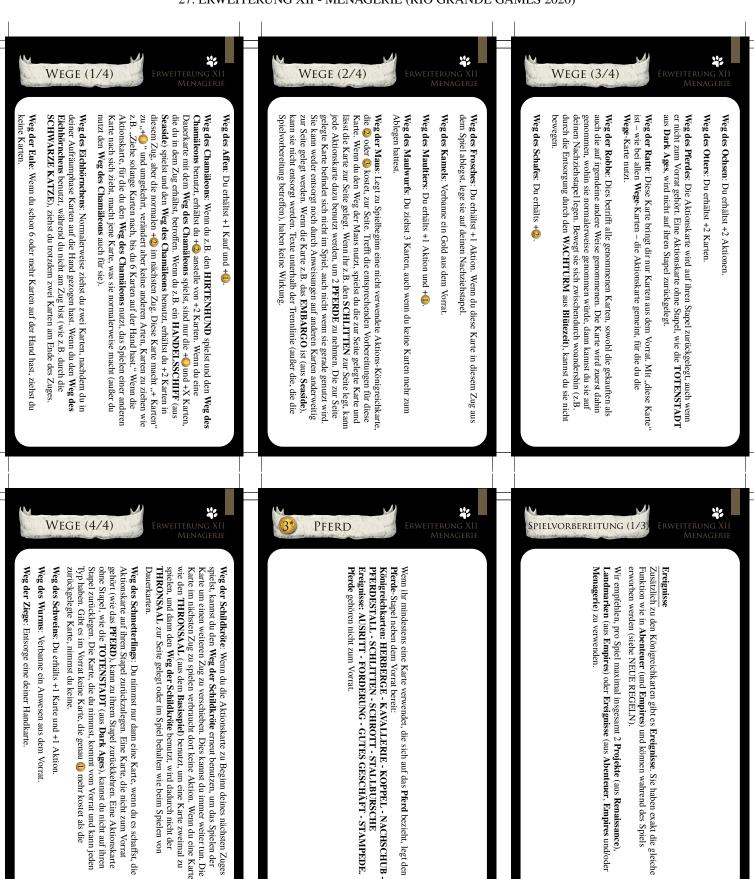


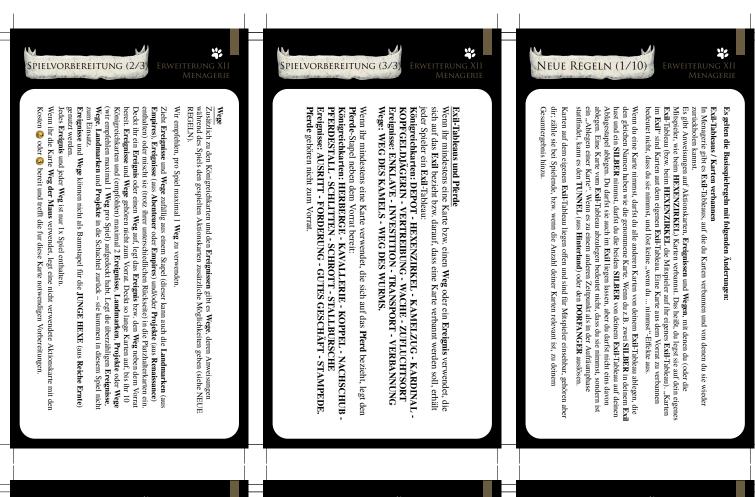












NEUE REGELN (4/10)

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 In Menagerie gibt es einen Stapel mit Pferde-Karten, und es gibt Aktionskarten aber nicht durch Karten wie die FALKNERIN oder die VERTREIBUNG wenn eine Karte oder ein Ereignis dich anweist, dass du ein Pferd nehmen sollst,

- auf dem Pferde Stapel, nimmst du kein Pferd Wenn du angewiesen wirst, ein Pferd zu nehmen, und es ist kein Pferd mehr "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 legst das erhältst du +2 Karten und +1 Aktion für jedes Mal, auch wenn du das Pferd nur DRAHTZIEHER dazu verwendest, um ein Pferd mehrmals zu spielen, Pferd zurück auf den Pferde-Stapel. Wenn du eine Karte wie den

Zusätzliche Hinweise

- Schildkröte benutzt, legst du den MARKT zur Seite. z.B. "Lege diese Karte zur Seite.": Wenn du einen MARKT spielst, aber den Weg der Anweisung des Weges spielst, nicht die Wege-Karte selbst. Der Weg der Schildkröte sagt Auf einigen Wegen steht "diese Karte". Damit ist die Aktionskarte gemeint, die du mit der
- Wenn eine ZAUBERIN (aus Empires) dich betrifft, darfst du die Anweisungen der ersten nicht +1 Karte und +1 Aktion Aktionskarte die Anweisungen auf einer Wege-Karte ausführen. Dann bekommst du aber gespielten Aktionskarte nicht ausführen. Du darfst aber statt der Anweisungen auf der
- Wenn du eine Aktionskarte mehrmals spielst, z.B. mit dem DRAHTZIEHER, darfst du bei der HIRTENHUND, kann stattdessen ein Weg benutzt werden Wenn eine Aktionskarte zu einem ungewöhnlichen Zeitpunkt gespielt werden kann, wie z.B
- 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 jedem Spielen wählen, ob du einen Weg benutzen möchtest oder nicht.
- ist, auf die die Mitspieler mit BURGGRABEN reagieren können, oder weil die zuvor gespielte Karte ein BRENNOFEN war), werden diese abgehandelt, bevor du die 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

NEUE REGELN (3/10)



gespielt wird. Wir empfehlen, pro Spiel maximal 1 Weg zu verwenden. Die Wege werden neben Ereignisse erworben werden. Vor Spielbeginn entscheiden die Spieler, mit wie vielen Wegen In Menagerie gibt es Wege. Sie sind keine Königreichkarten und können nicht gekauft oder wie dem Vorrat bereitgelegt, gehören aber nicht zum Vorrat

Jeder Weg gibt Aktionskarten eine alternative Möglichkeit: Entweder spielst du die Aktionskarte

Spielen der Karte die

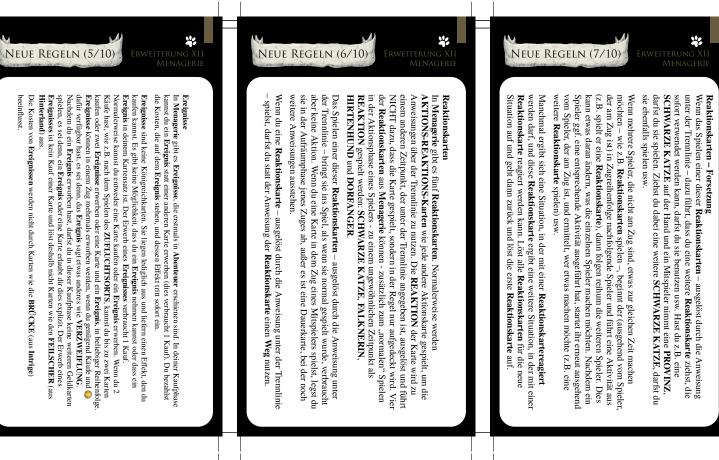
gemäß ihrer eigenen Anweisung oder du führst stattdessen beim

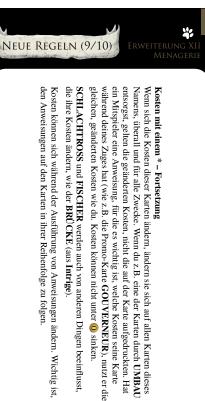
Anweisung auf der Aktionskarte. einem Weg benutzt wurde. So kannst du dir merken, dass du den Weg benutzt hast anstatt Um den Überblick zu behalten, ist es ratsam, die Aktionskarte um 90 Grad zu drehen, die mit t der

und legst das PFERD nicht auf seinen Stapel zurück entscheidest, stattdessen die Anweisung vom Weg des Schafes (mit der Anweisung +22) zu wozu dich die Aktionskarte beim Spielen anweist. Wenn du z.B. ein PFERD spielst und dich Eine Aktionskarte mit den Anweisungen einer Wege-Karte zu spielen bedeutet, dass du nichts tust, +2 und nicht +2 Karten und +1 Aktion (die Anweisung des PFERDES)

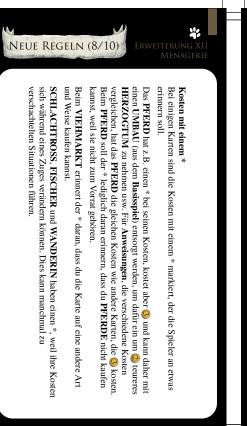
NEUE REGELN (2/10)

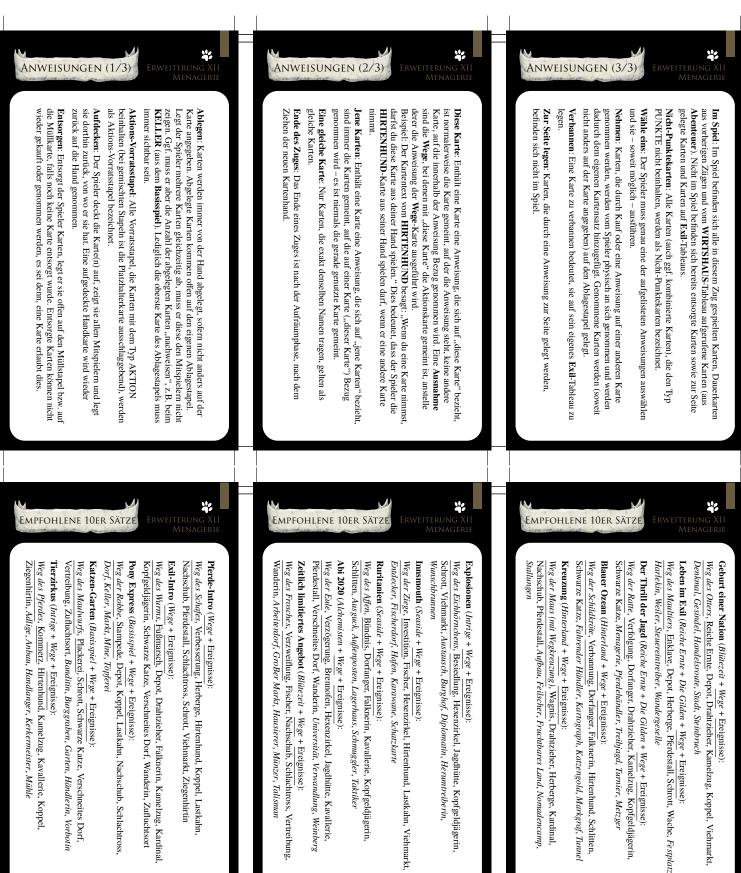
weiterhin wie dort erwähnt statt. Wenn du z.B. eine FERNSTRASSE (aus Hinterland) spielst und Anweisungen unterhalb der Trennlinie sind nicht von der Wege-Karte betroffen; sie finden

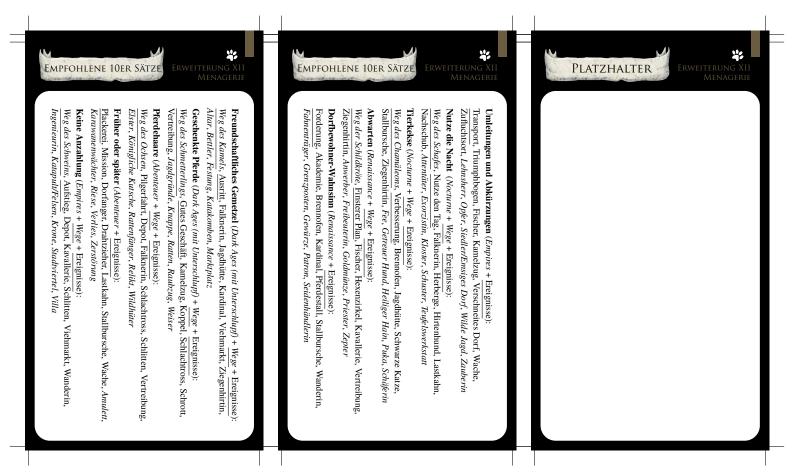


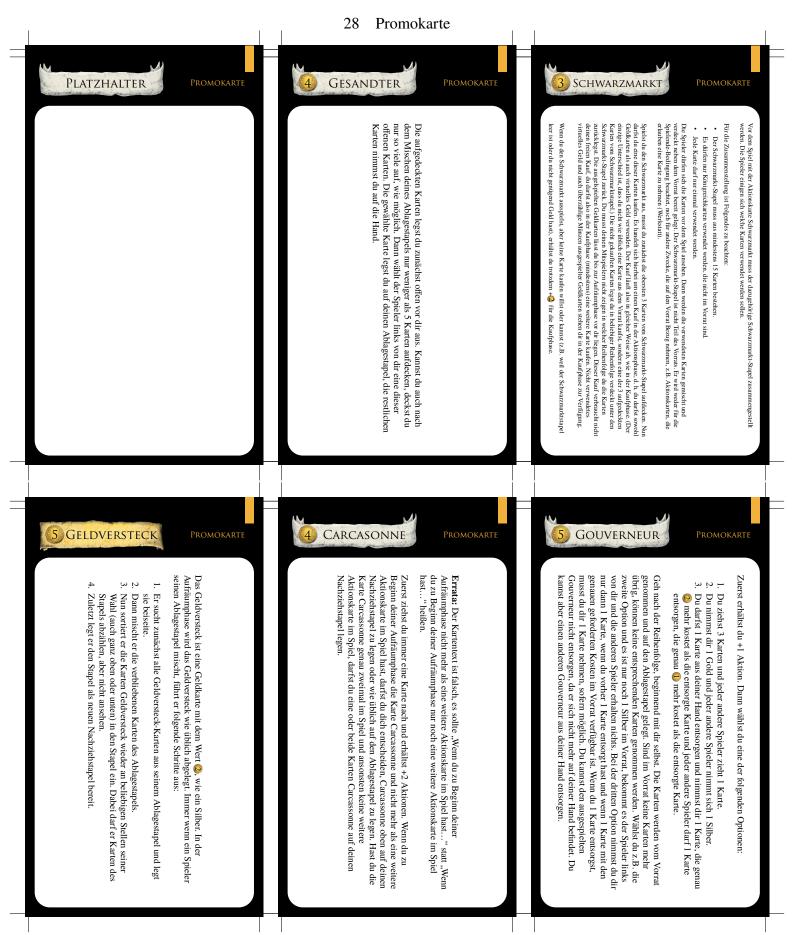


NEUE REGELN (10/10) ihrer eigentlichen Anweisung genutzt wurde (siehe NEUE REGELN, Wege) bleibt sie nur über den aktuellen Zug hinaus im Spiel, wenn sie mindestens 1x mit Hinweis: Wird eine gespielte **Dauerkarte** mit der Anweisung eines W**eges** genutzt befindlichen Dauerkarten darf der Spieler die Reihenfolge selbst bestimmen, in der meistens zu Beginn des nächsten eigenen Zuges statt. Bei mehreren im Spiel restlichen gespielten Karten gelegt. Die Anweisungen in späteren Zügen finden Aufräumphase noch nicht abgelegt wird, wird sie in eine eigene Reihe oberhalb der abgelegt wird. Um anzuzeigen, dass eine Dauerkarte in der aktuellen bleibt die verursachende Karte ebenfalls so lange im Spiel, bis die Dauerkarte Zuges, in dem die letzte Anweisung ausgeführt wird, im Spiel. Wird eine abgelegt, in dem sie gespielt wurden, sondern bleiben bis zur Aufräumphase des spüteren Zügen umgesetzt werden. Sie werden nicht in der Aufräumphase des Zuges Renaissance). Die orangefarbenen Dauerkarten beinhalten Anweisungen, die in In Menagerie gibt es vier Dauerkarten (wie schon in Seaside, Abenteuer und Dauerkarte mehrfach gespielt (z.B. durch den THRONSAAL aus dem Basisspiel)

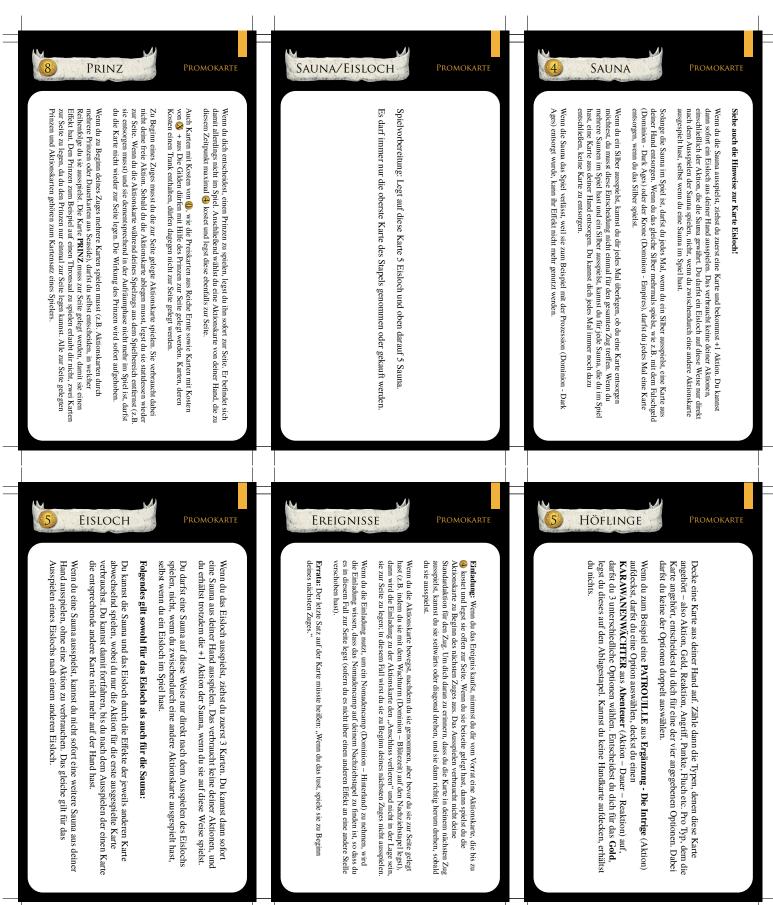








# Dominion Card Dividers - Created by Danilo Gasdzik based on the works of Eiko Wagenknecht. Dominion Kartentrenner - Erstellt von Danilo Gasdzik basierend auf der Arbeit von Eiko Wagenknecht. 28. PROMOKARTE





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.

29. TEMPLATE - TEMPLATE

