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)	56
16	Erweiterung IV - Reiche Ernte (Hans Im Glück 2011)	61
17	Erweiterung IV - Reiche Ernte (Rio Grande Games 2014)	64
18	Erweiterung V - Hinterland (Hans Im Glück 2011)	67
19	Erweiterung V - Hinterland (Rio Grande Games 2020)	72
20	Erweiterung VI - Dark Ages (Hans Im Glück 2012)	78
21	Erweiterung VI - Dark Ages (Rio Grande Games 2019)	87
22	Erweiterung VII - Die Gilden (Rio Grande Games 2013)	96
23	Erweiterung VIII - Abenteuer (Rio Grande Games 2015)	99
24	Erweiterung IX - Empires (Rio Grande Games 2016)	107
25	Erweiterung X - Nocturne (Rio Grande Games 2018)	116
26	Erweiterung XI - Renaissance (Rio Grande Games 2019)	126
27	Erweiterung XI - Menagerie (Rio Grande Games 2020)	
28	Promokarte	
29	Template - Template	137



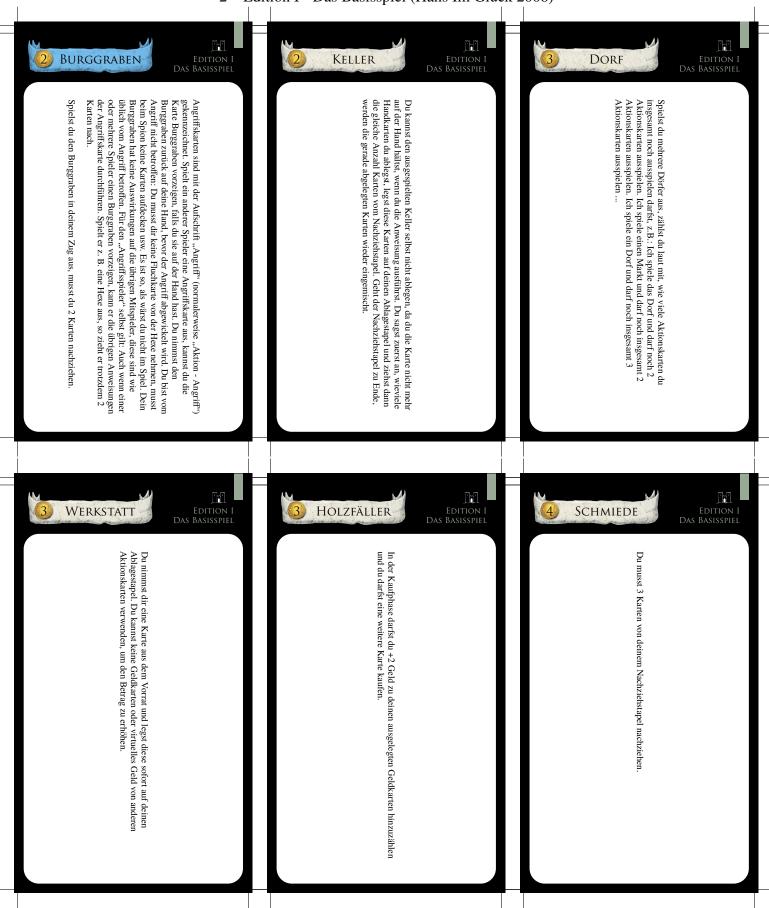
Dominion Card Dividers - Created by Danilo Gasdzik based on the works of Eiko Wagenknecht.

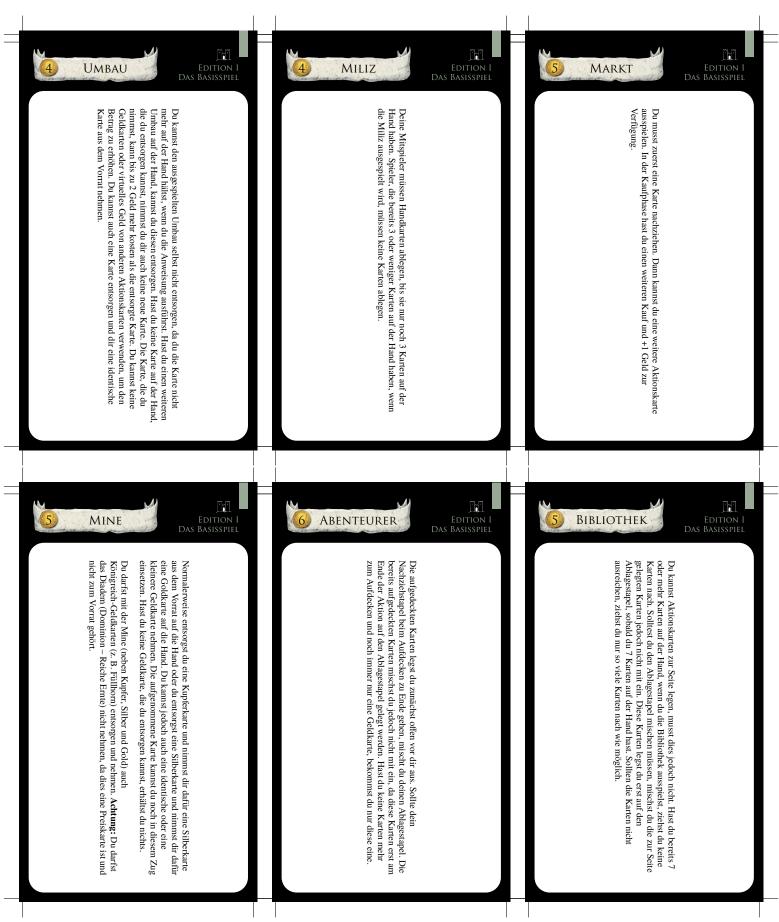
Dominion Kartentrenner - Erstellt von Danilo Gasdzik basierend auf der Arbeit von Eiko Wagenknecht.

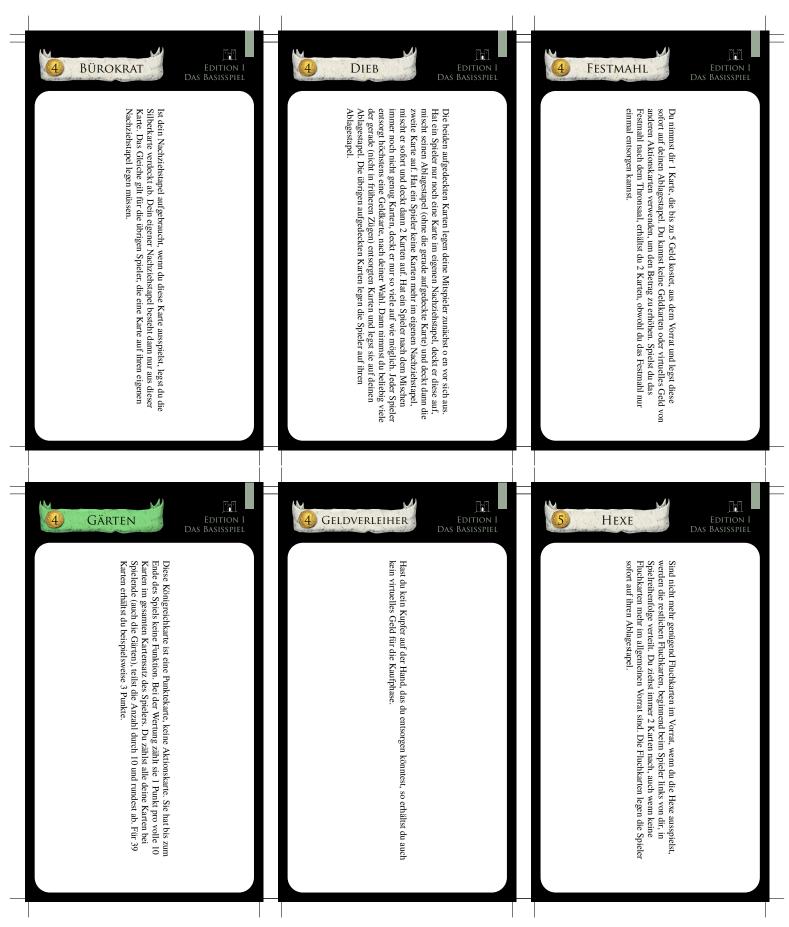
1. ANLEITUNG UND GRUNDAUSSTATTUNG

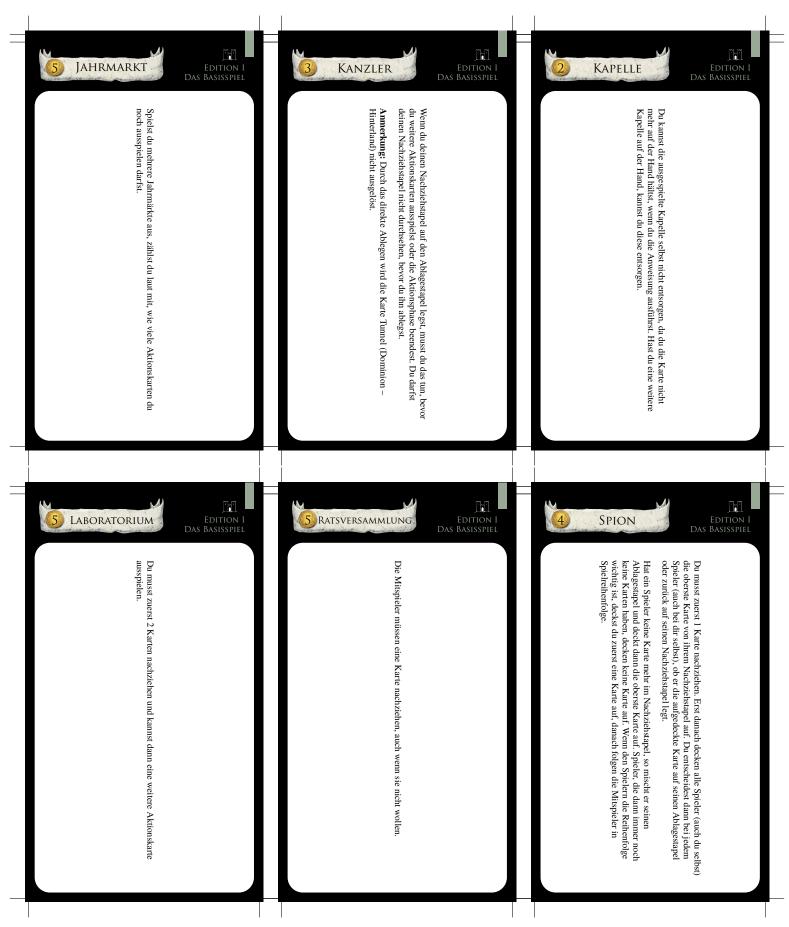


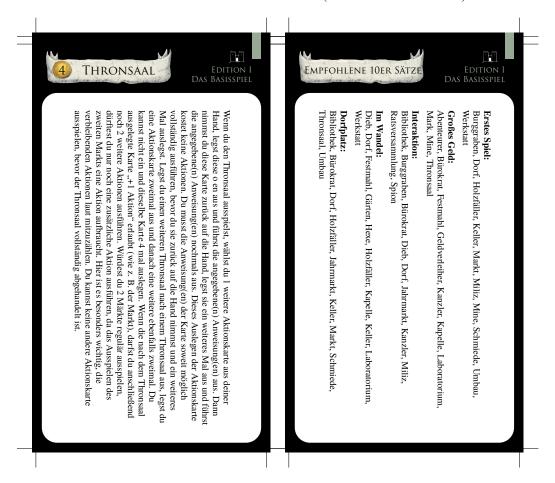




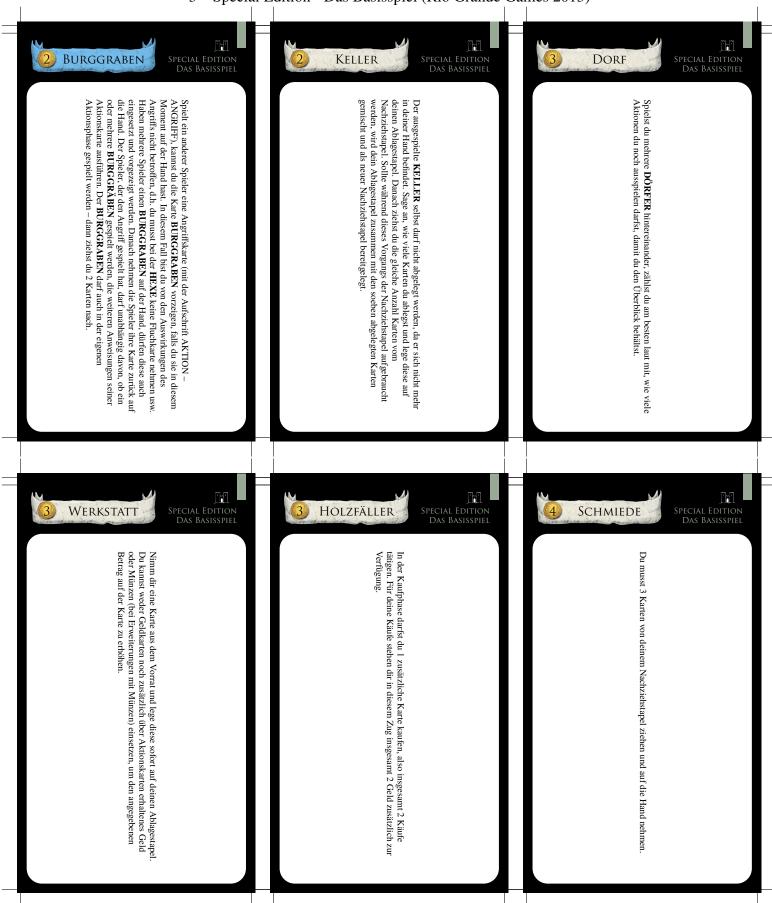


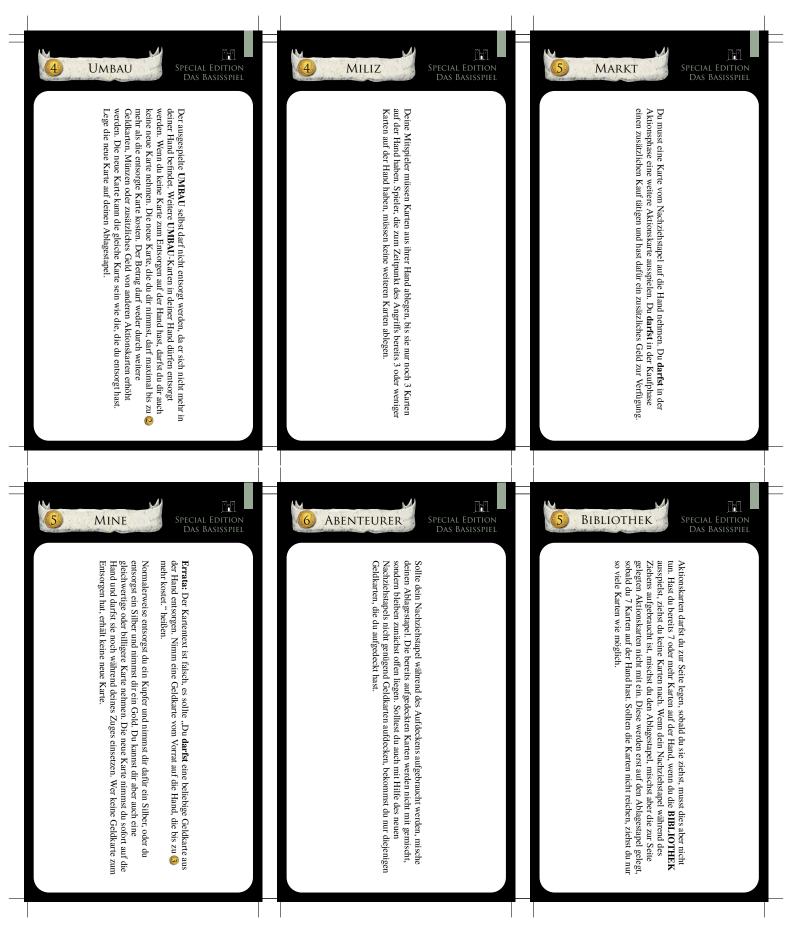




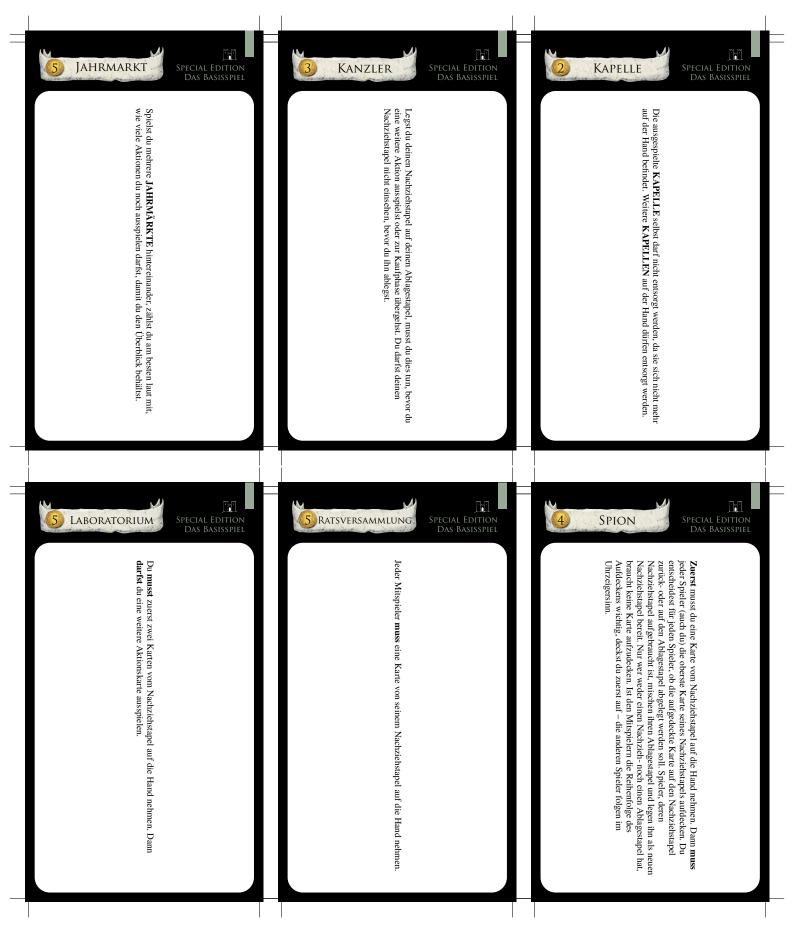


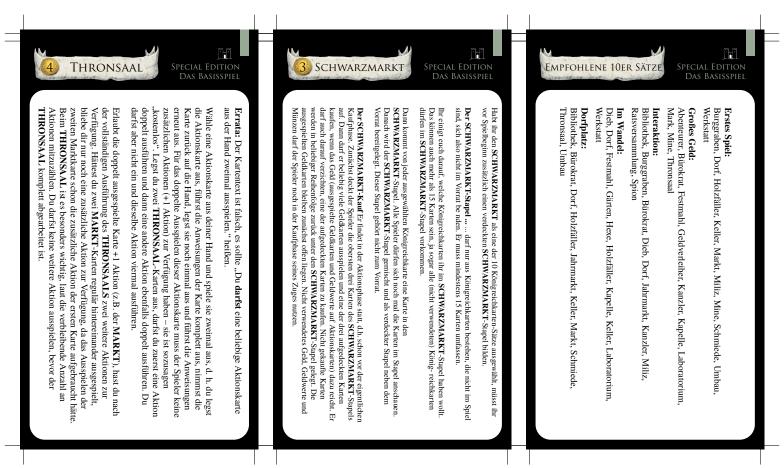
3 Special Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2013)















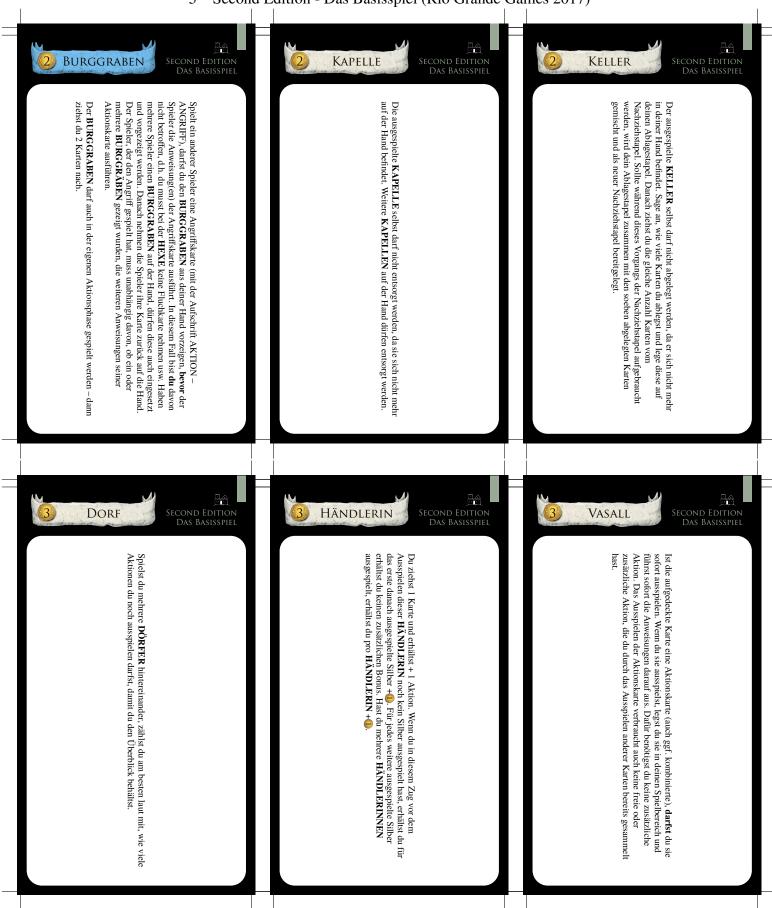
Dominion Card Dividers - Created by Danilo Gasdzik based on the works of Eiko Wagenknecht.

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

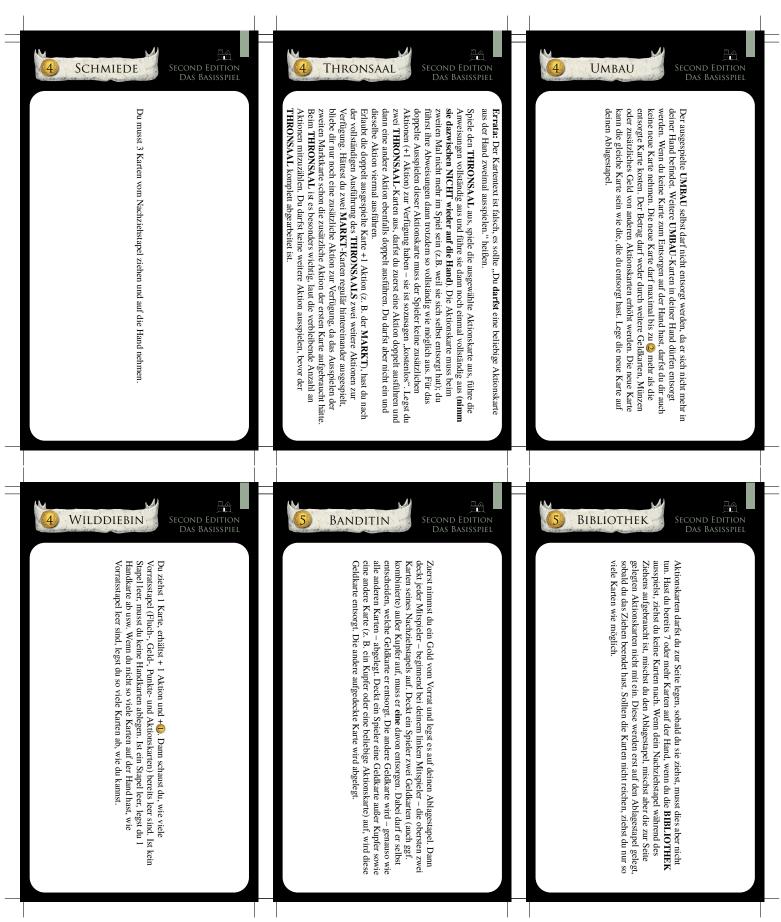
4. ANLEITUNG UND GRUNDAUSSTATTUNG



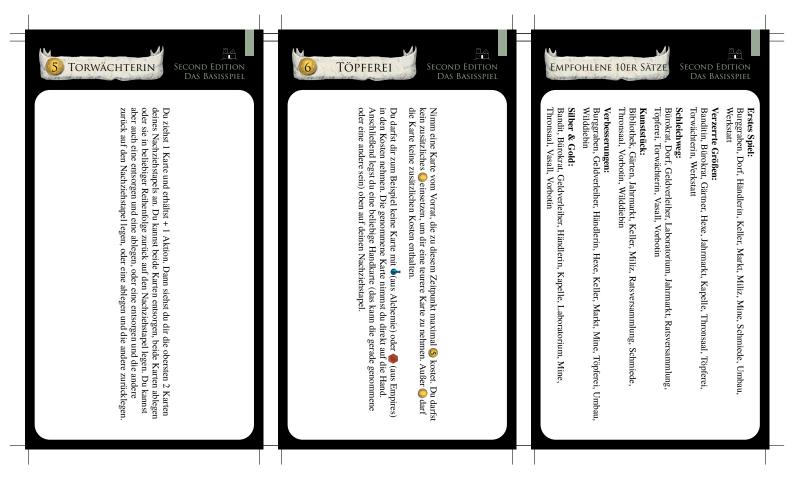
5 Second Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2017)

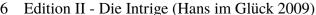


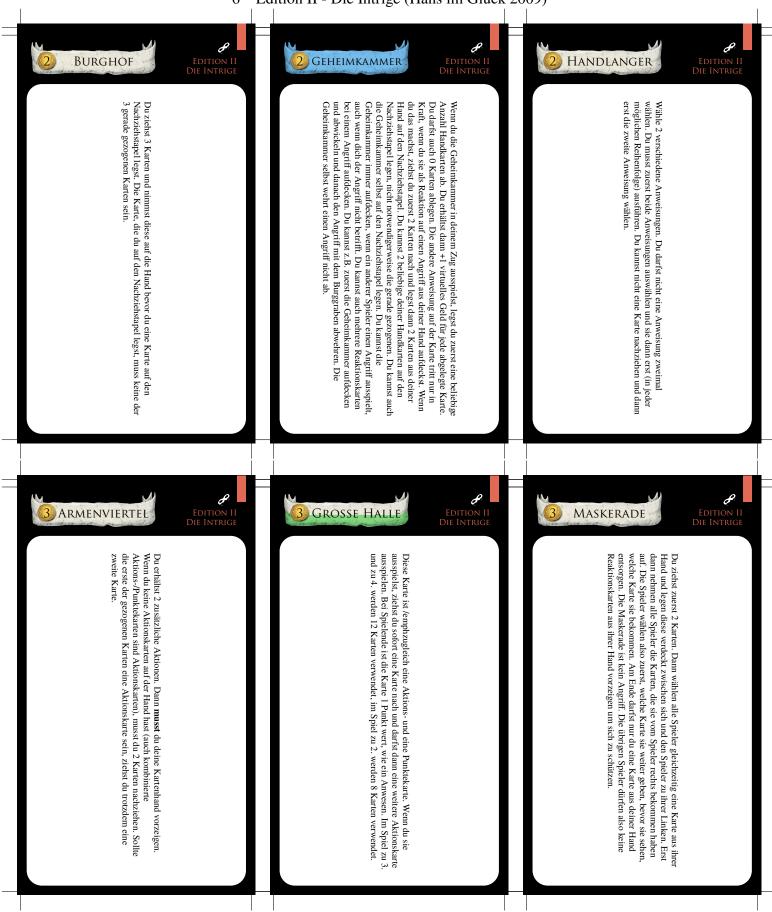


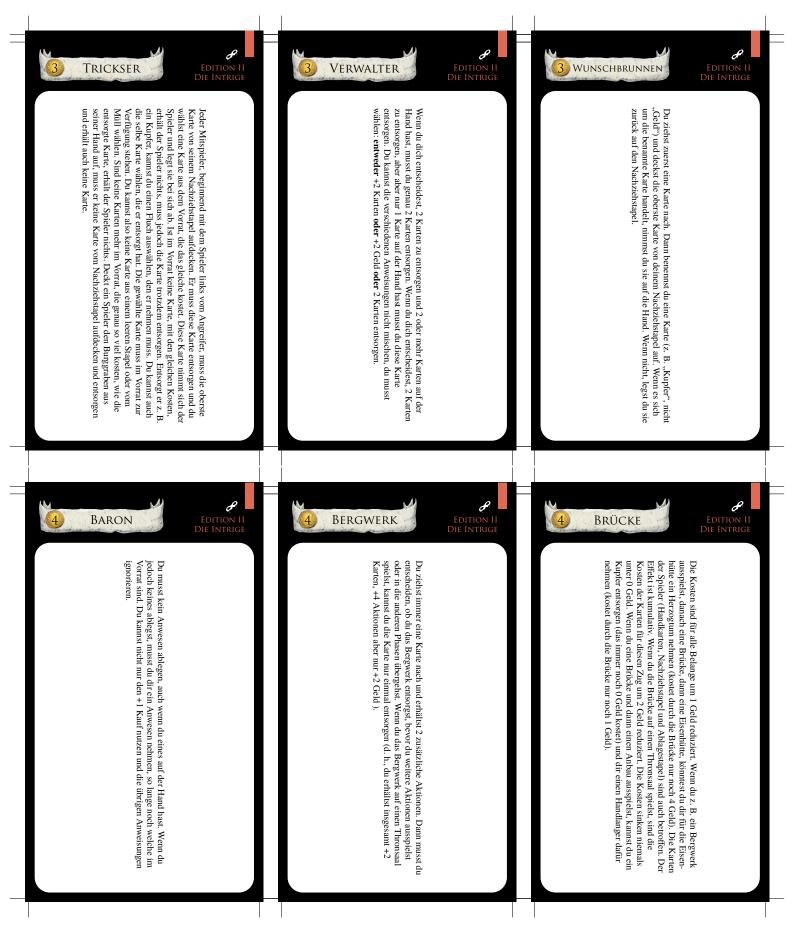


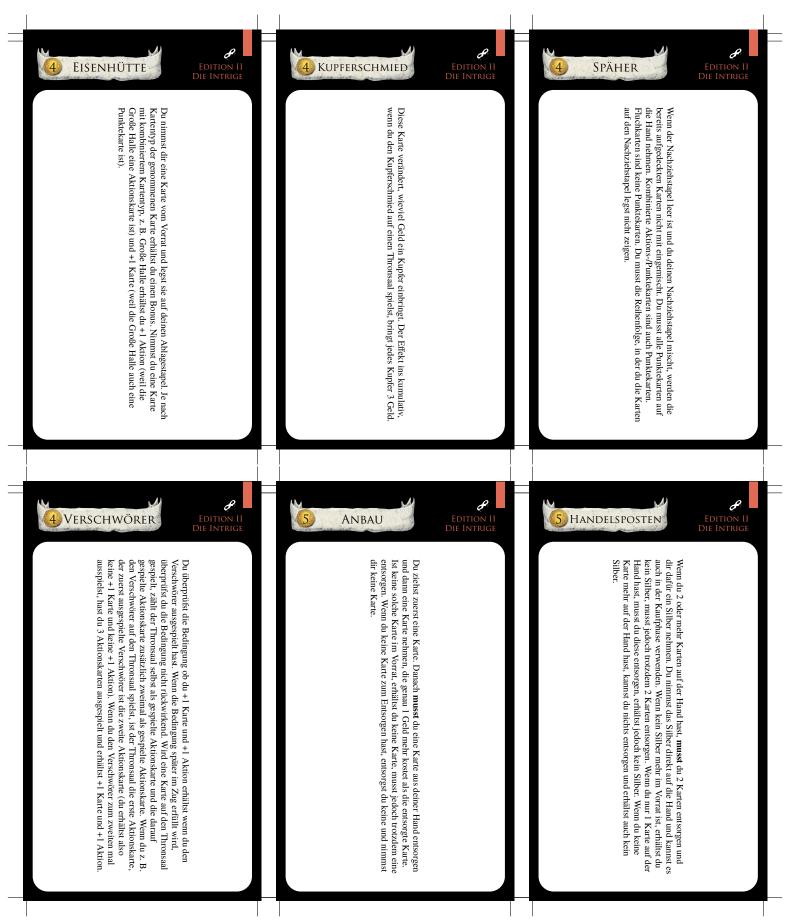




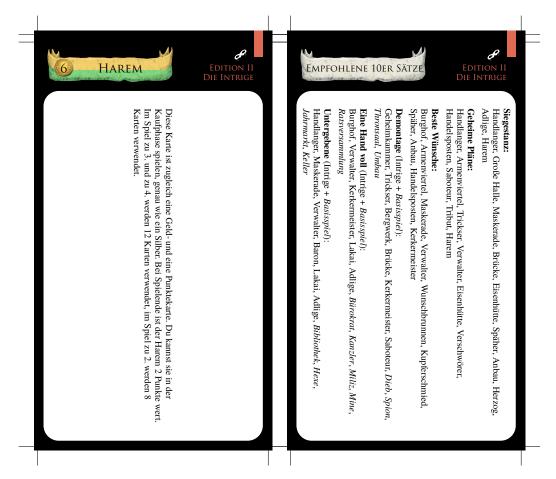




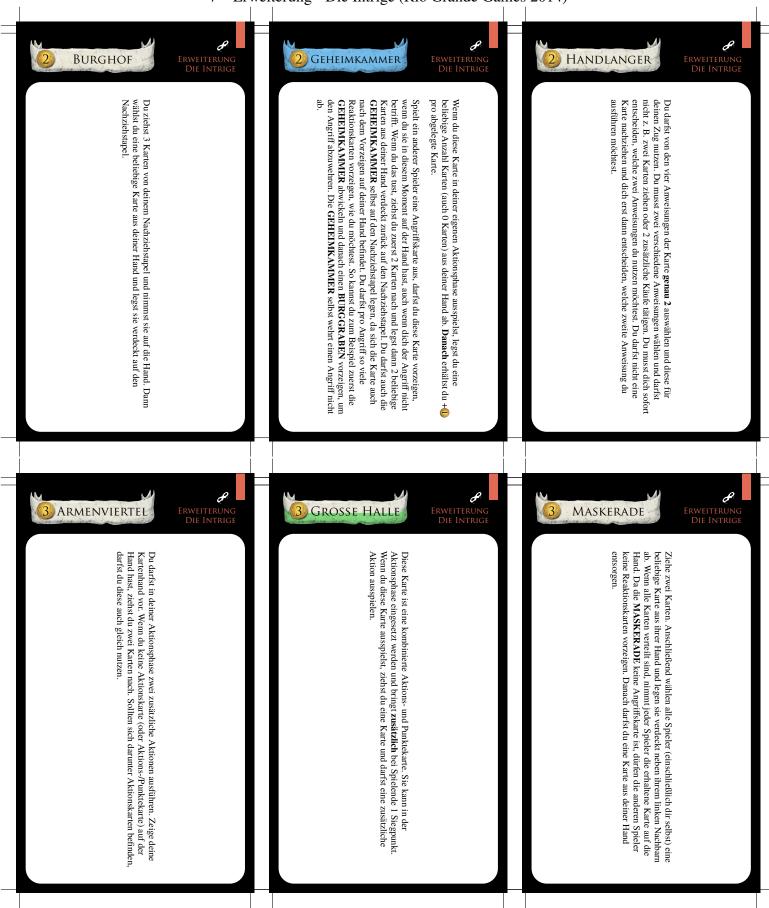


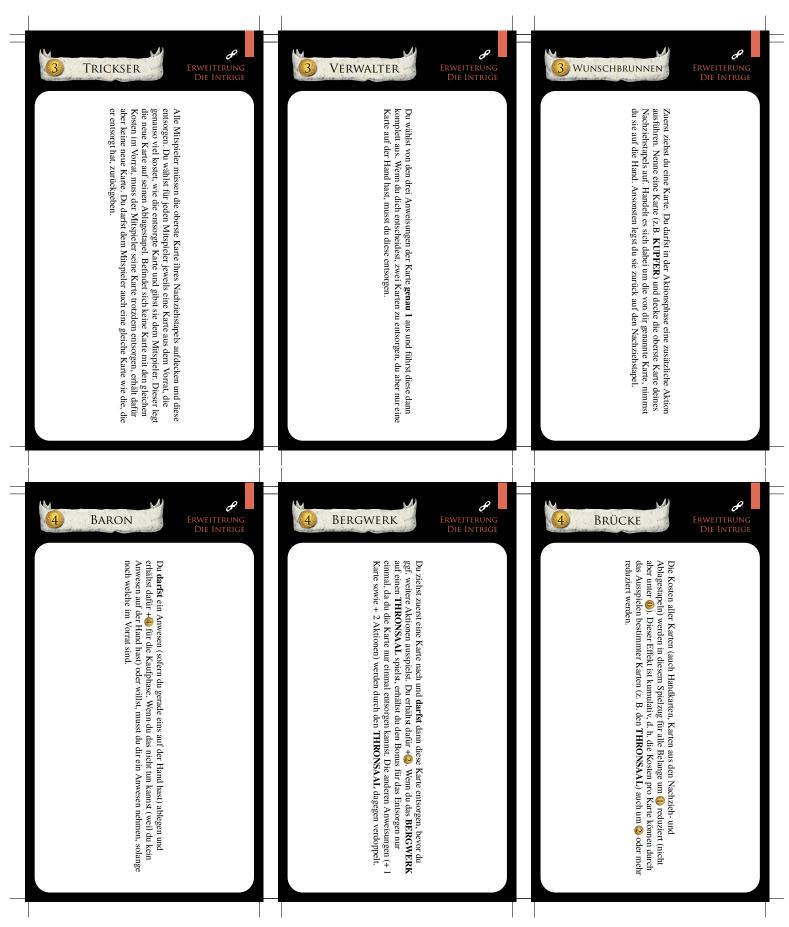


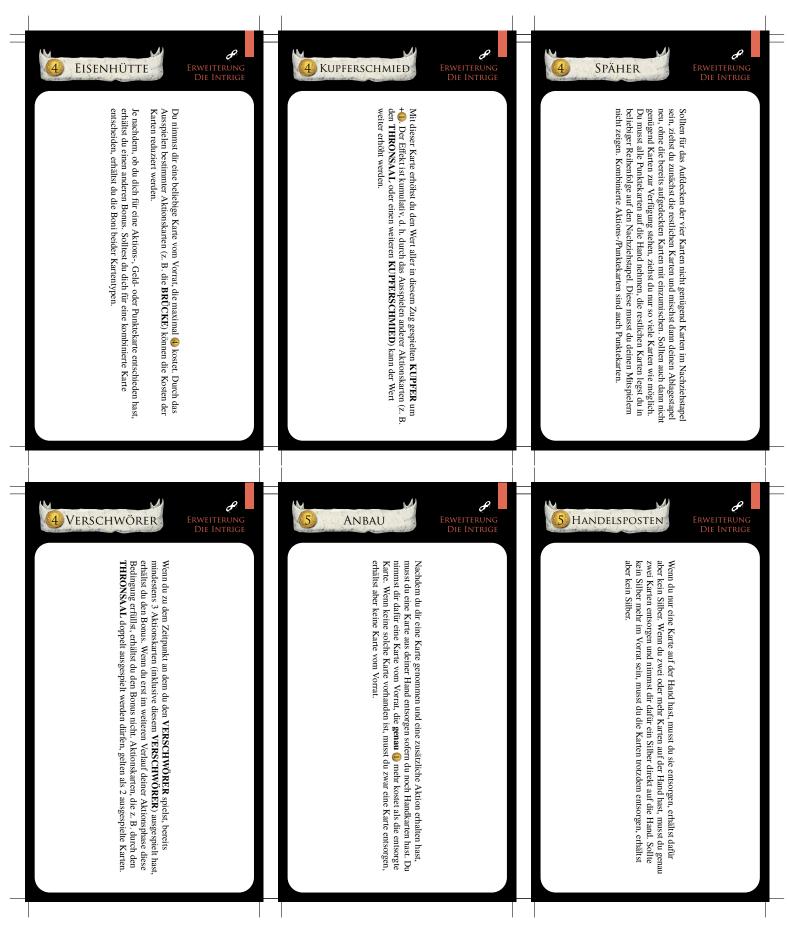




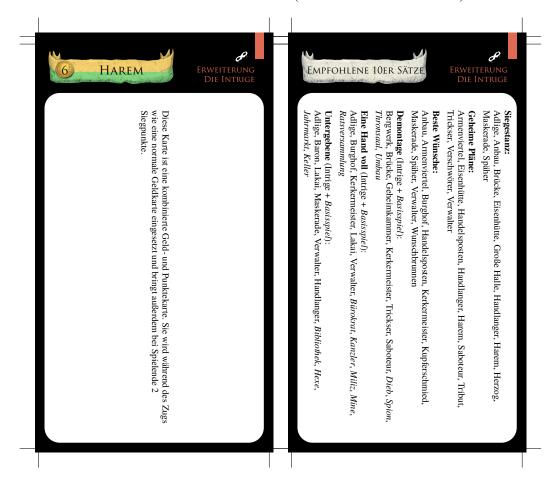
7 Erweiterung - Die Intrige (Rio Grande Games 2014)

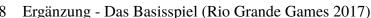


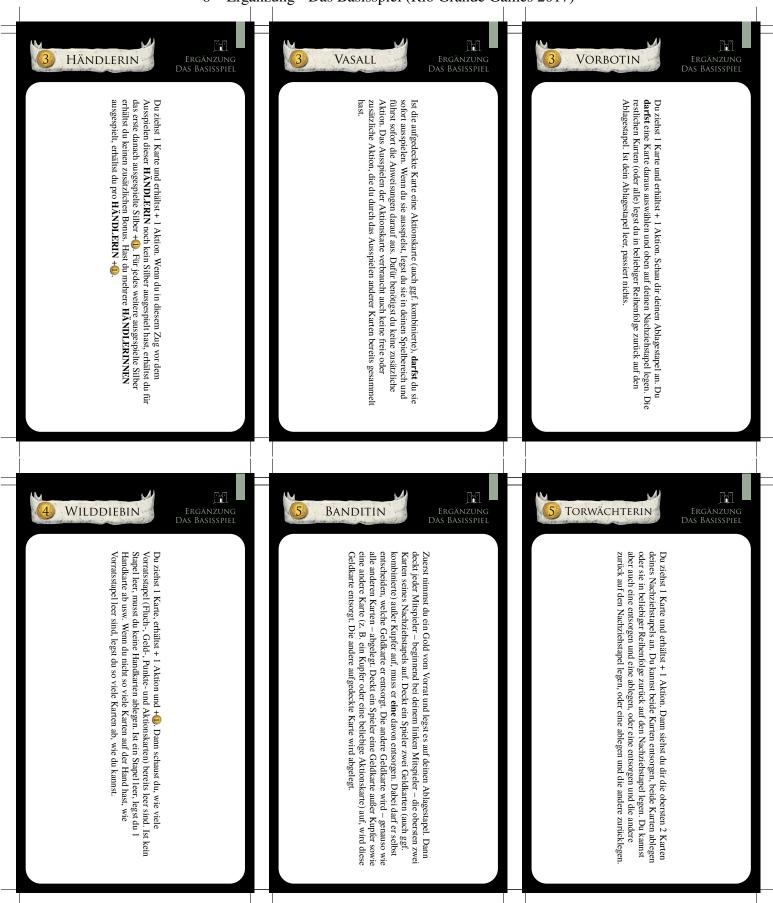


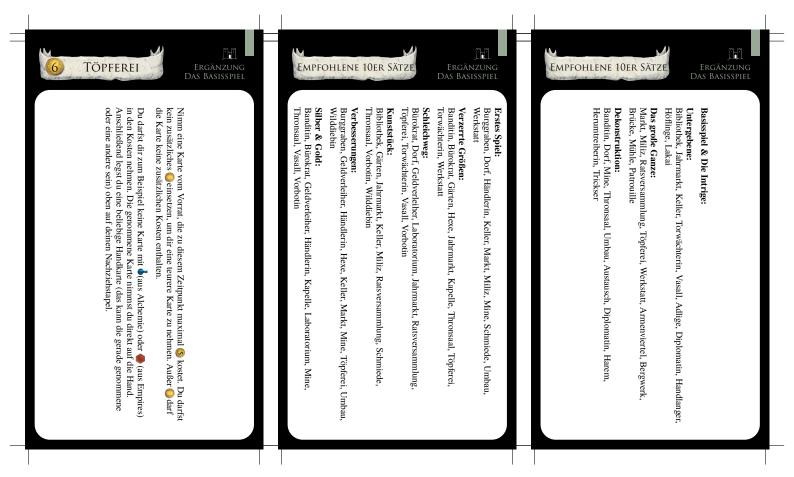




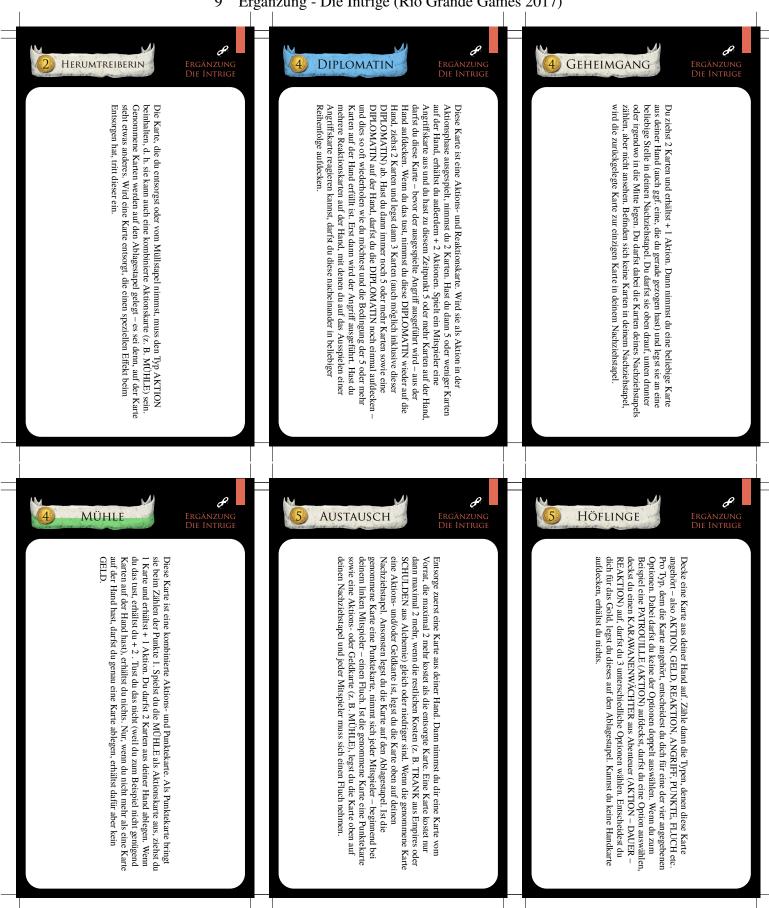


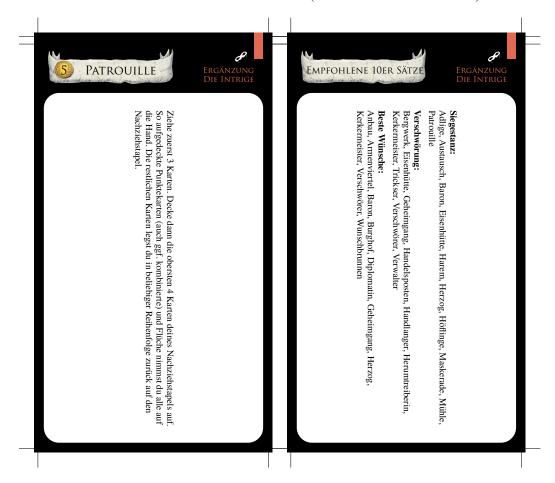




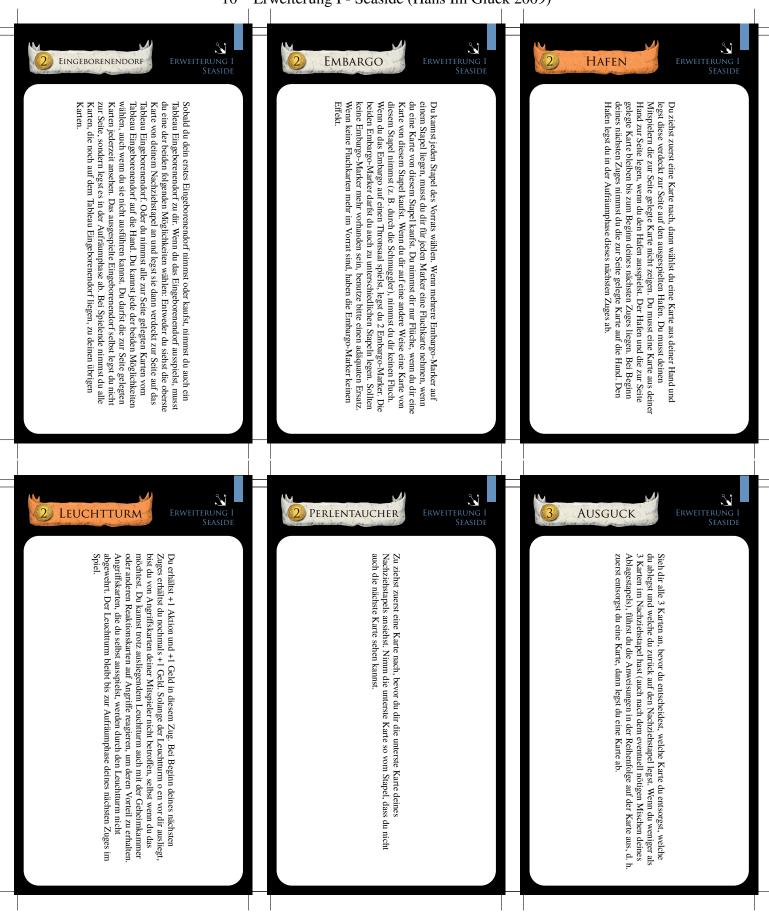


9 Ergänzung - Die Intrige (Rio Grande Games 2017)

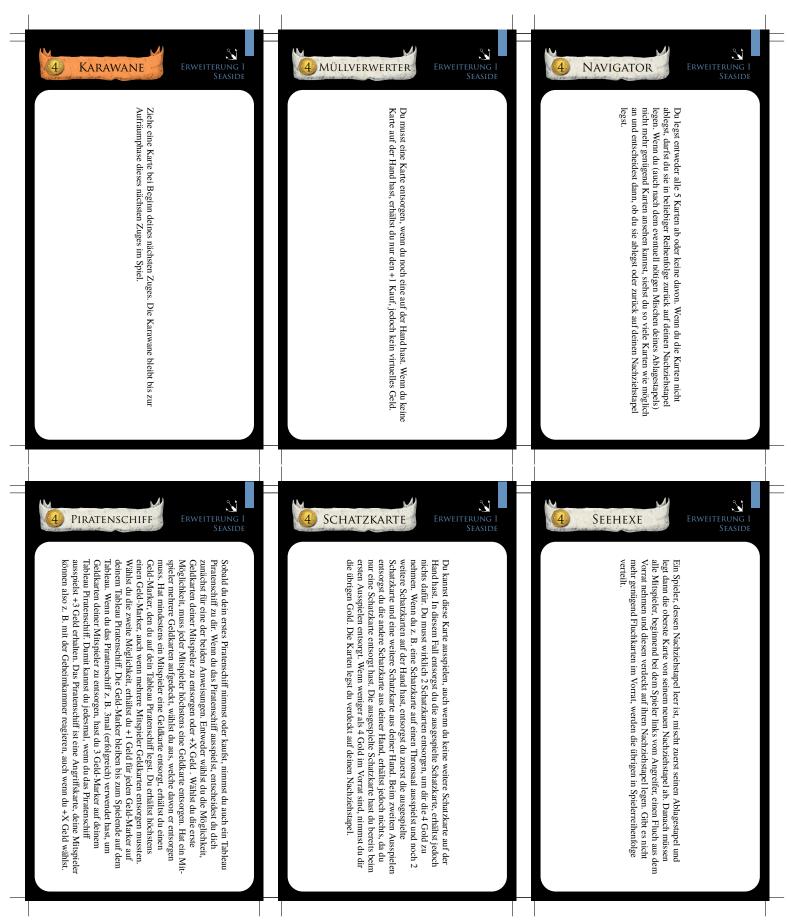


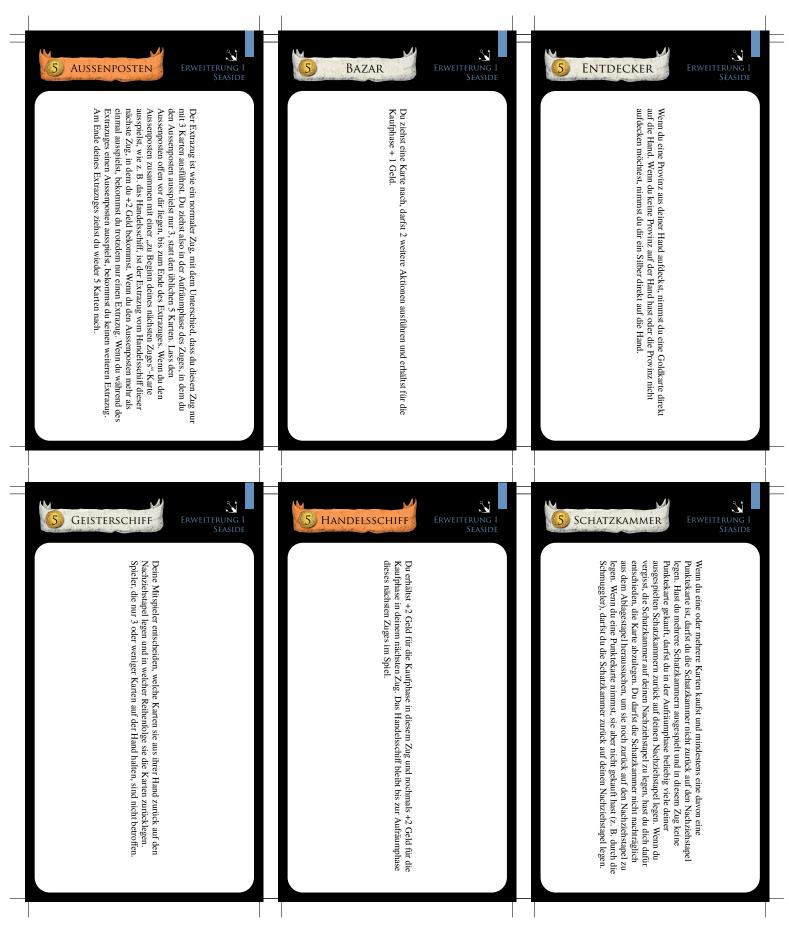


10 Erweiterung I - Seaside (Hans Im Glück 2009)



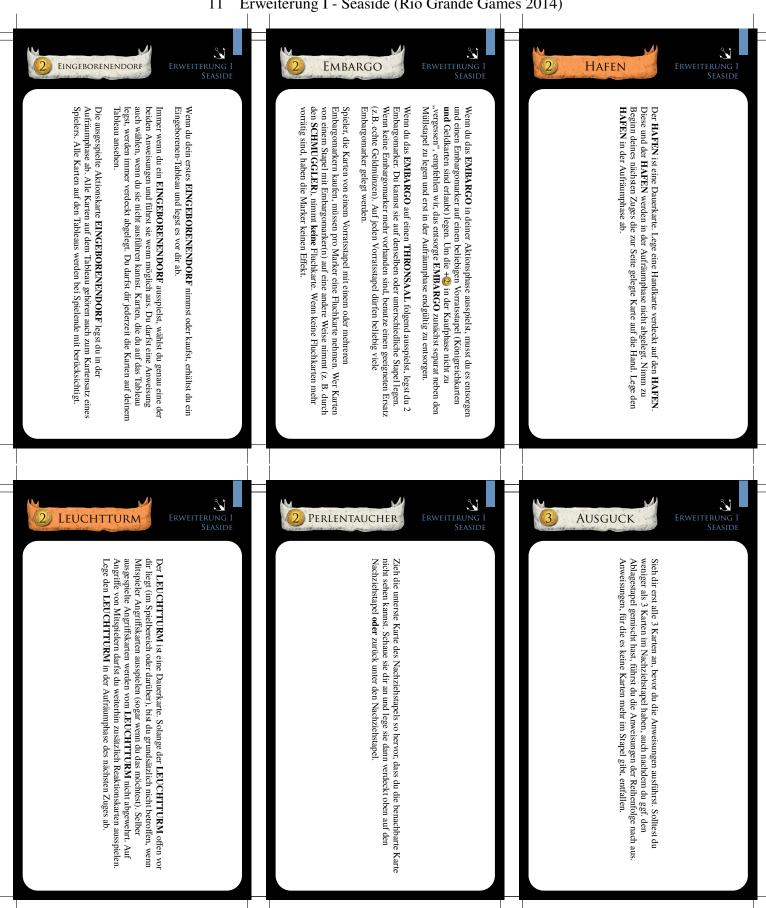




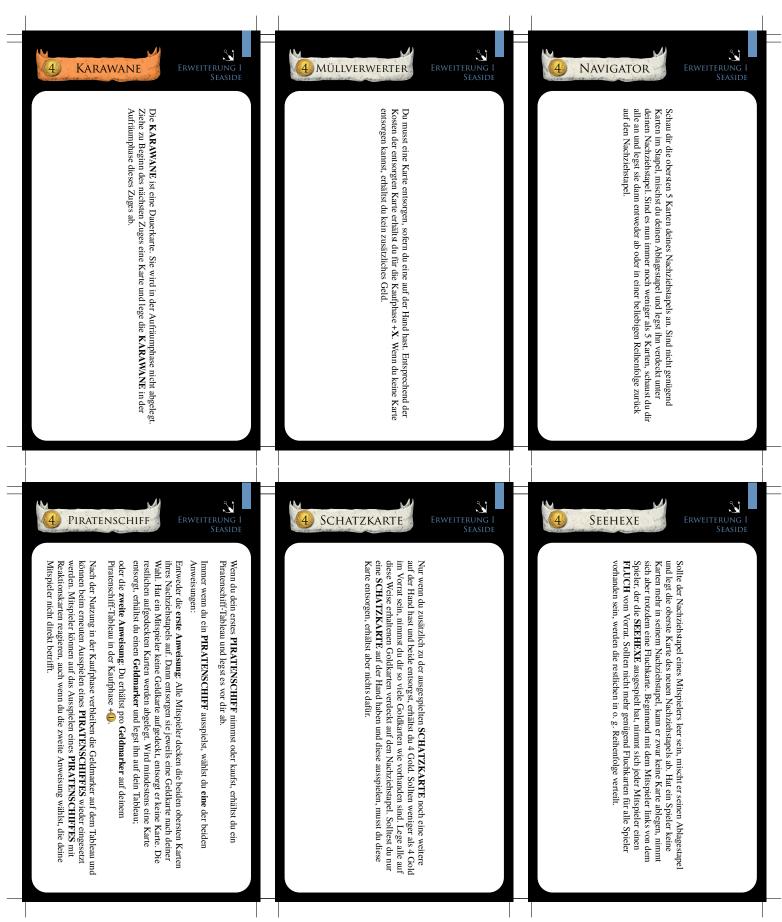


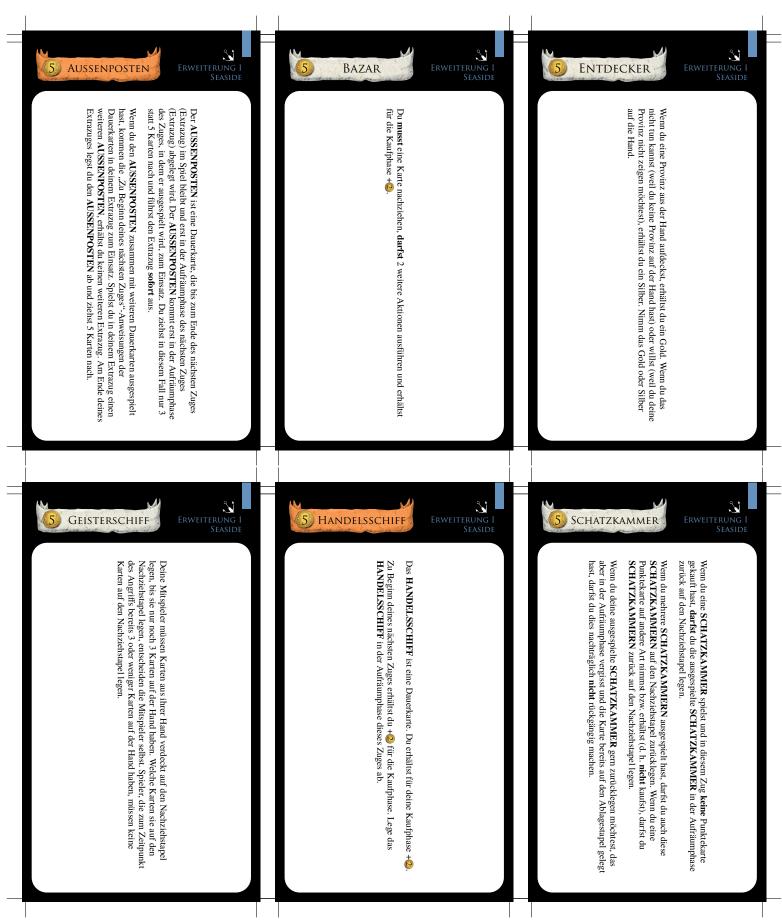


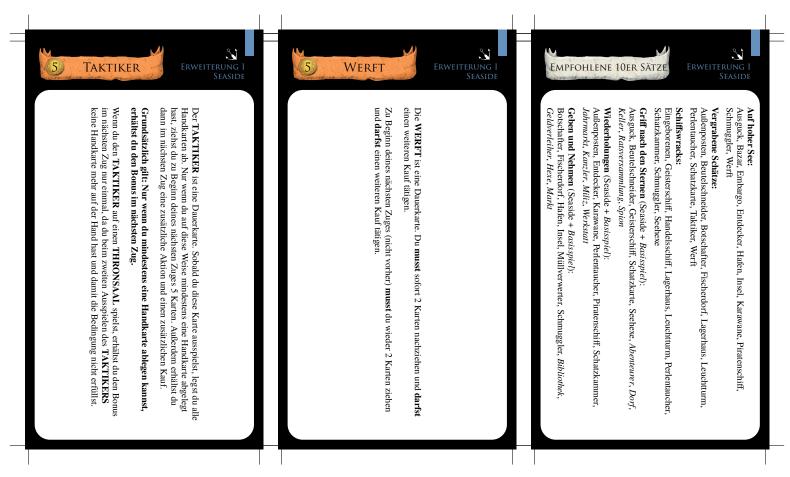
Erweiterung I - Seaside (Rio Grande Games 2014)





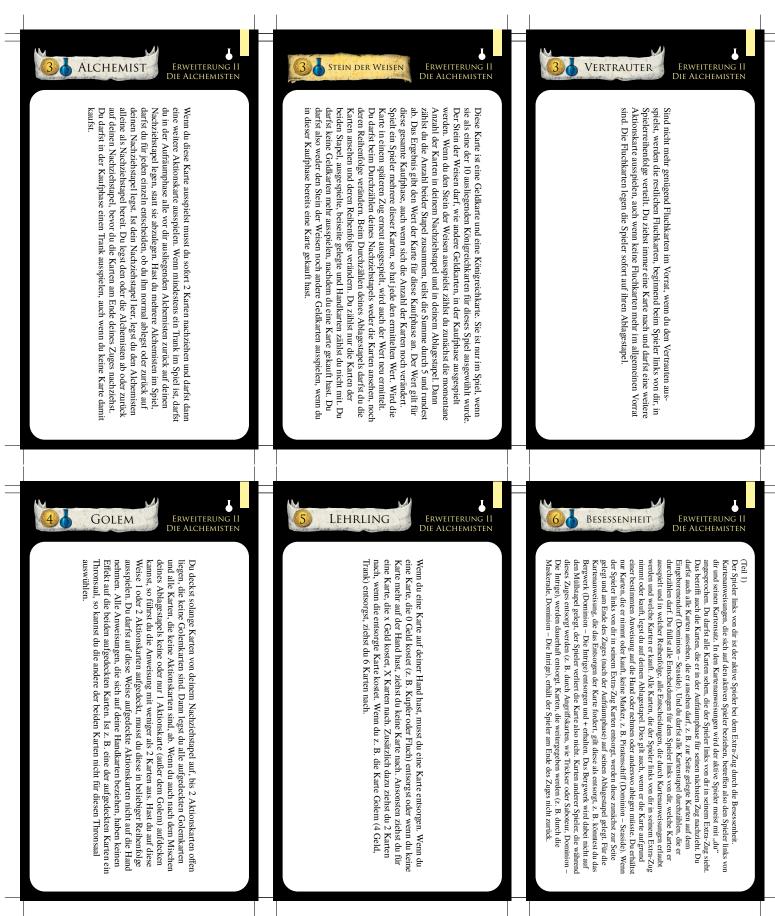


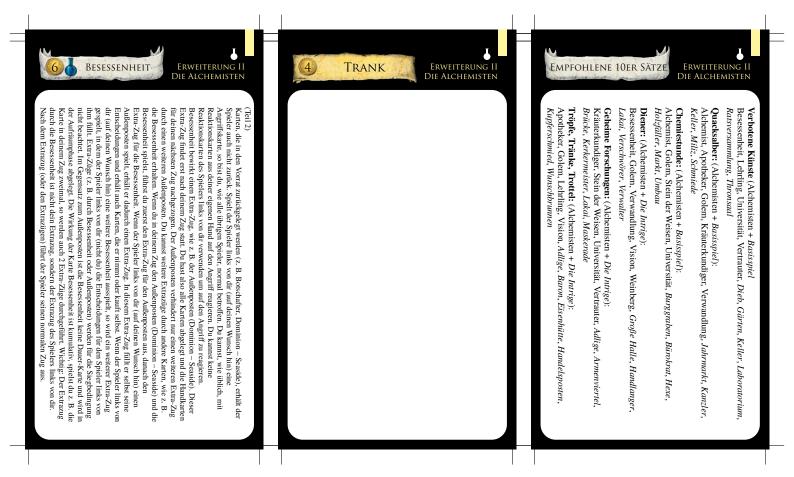




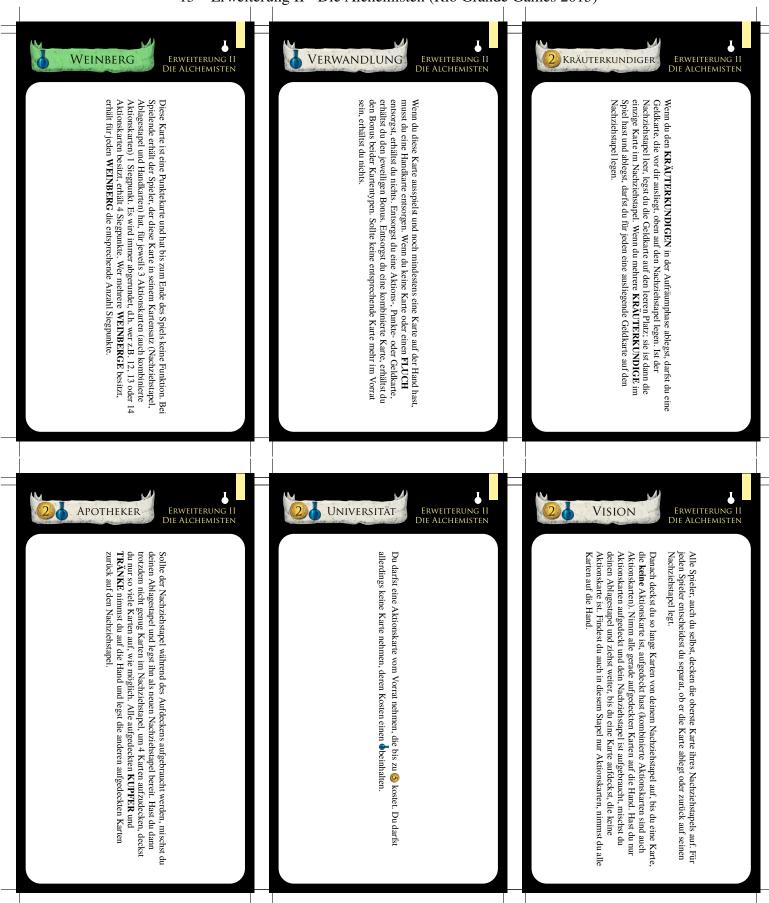
2 Erweiterung II - Die Alchemisten (Hans Im Glück 2010)

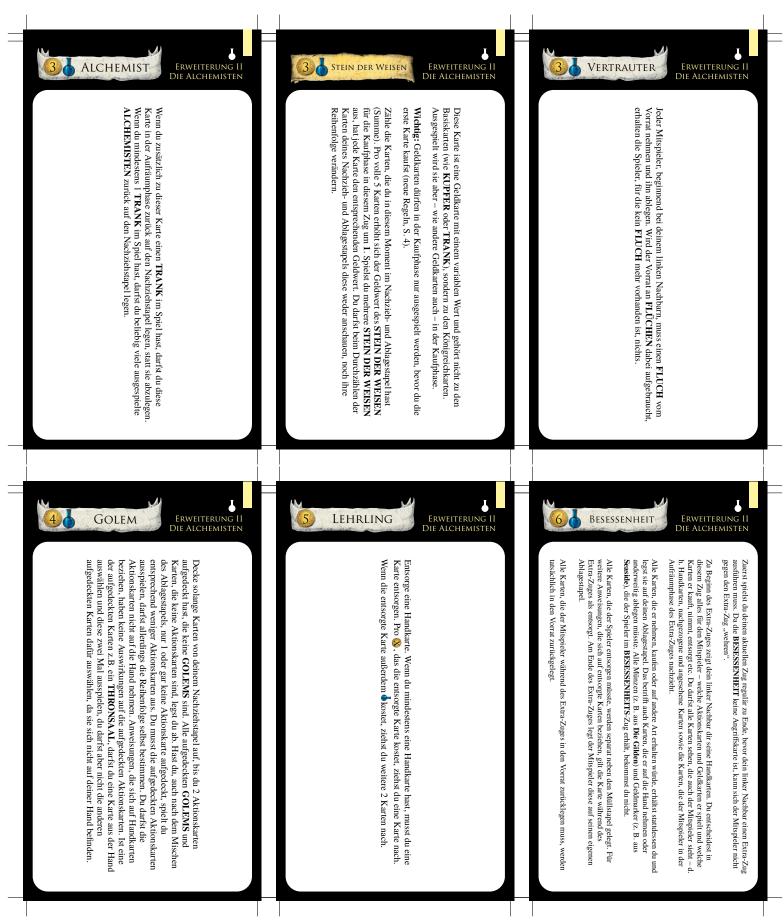


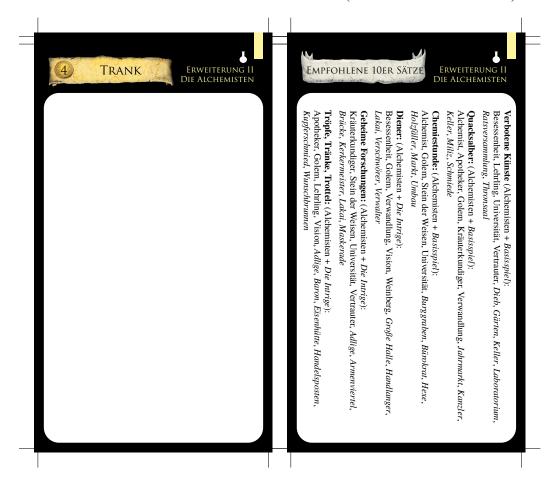




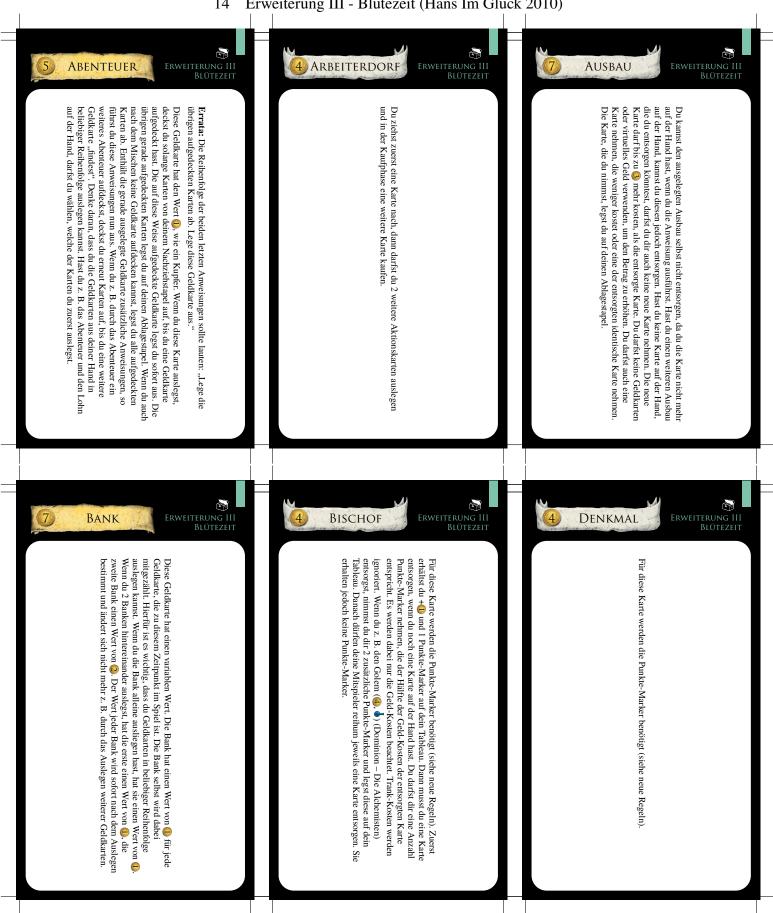


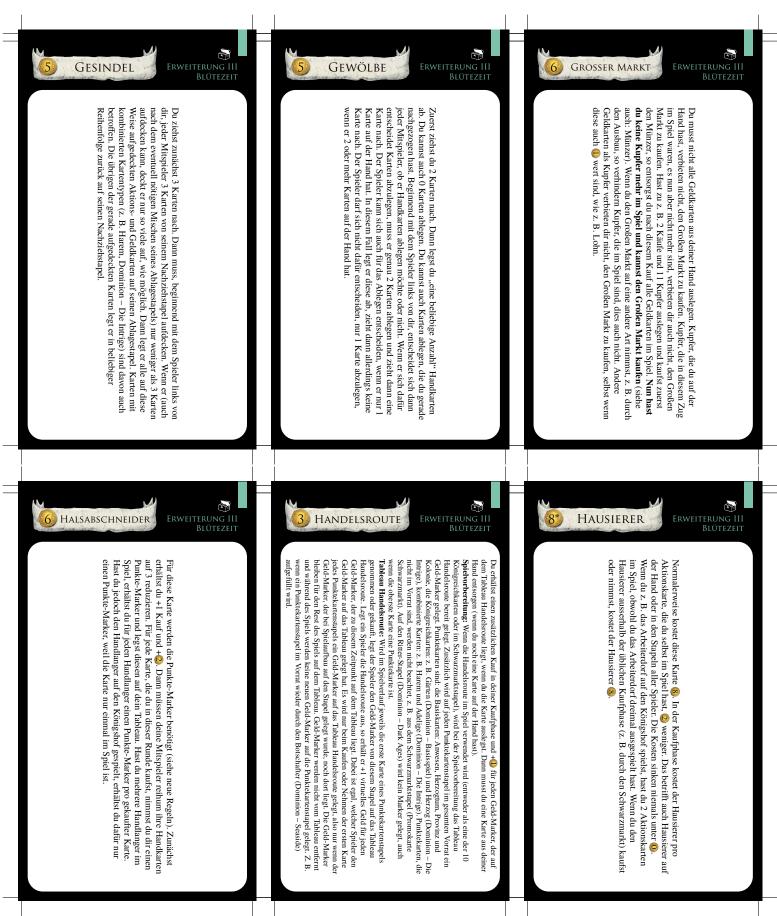


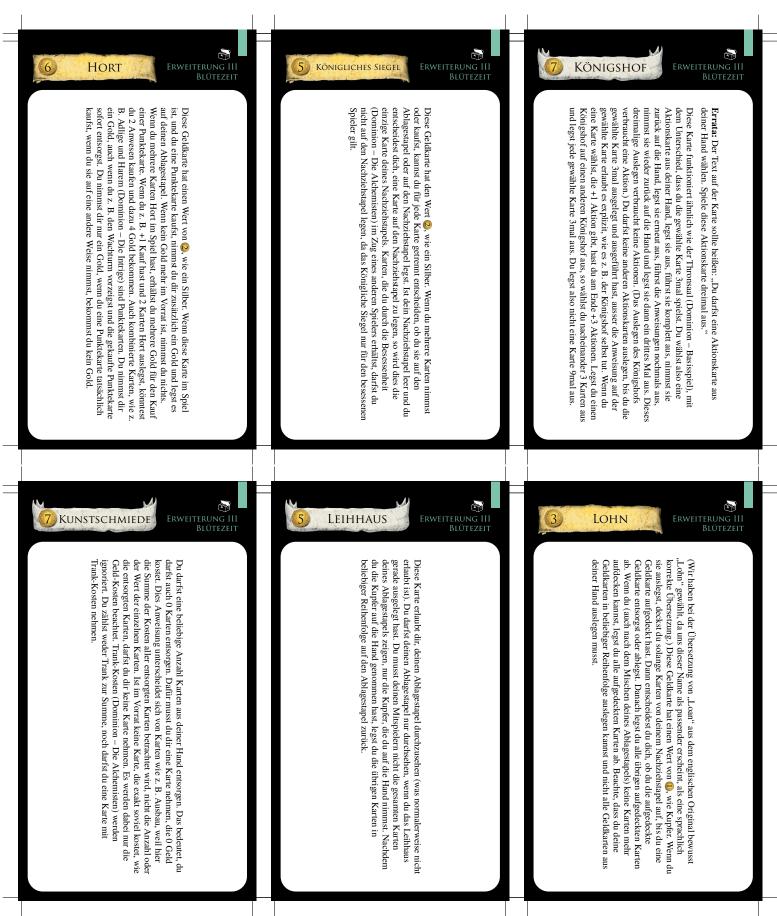


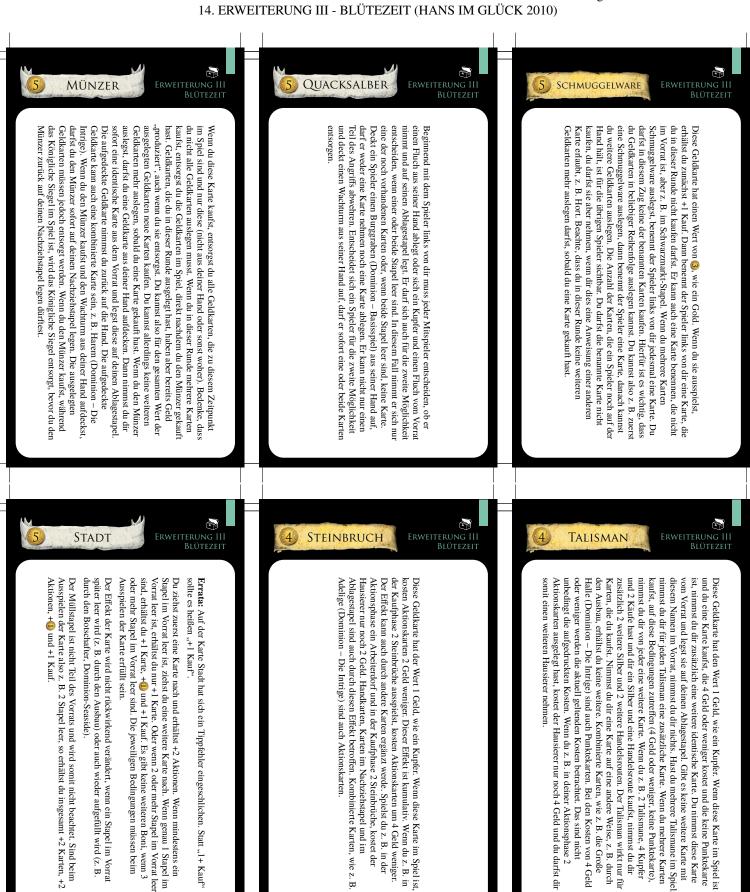


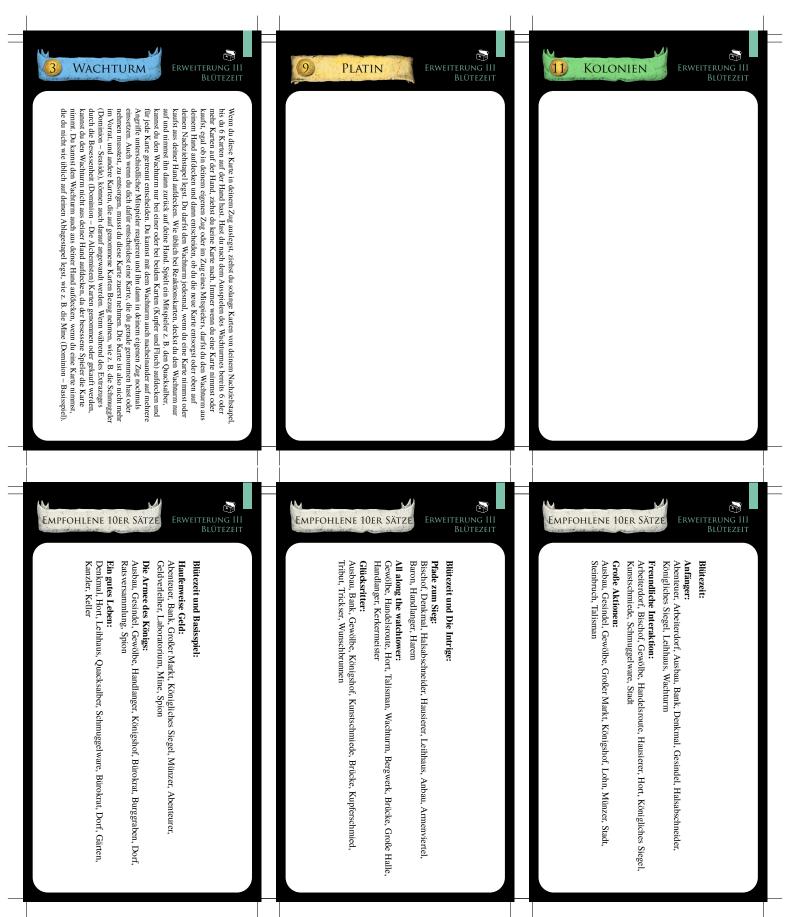
Erweiterung III - Blütezeit (Hans Im Glück 2010)



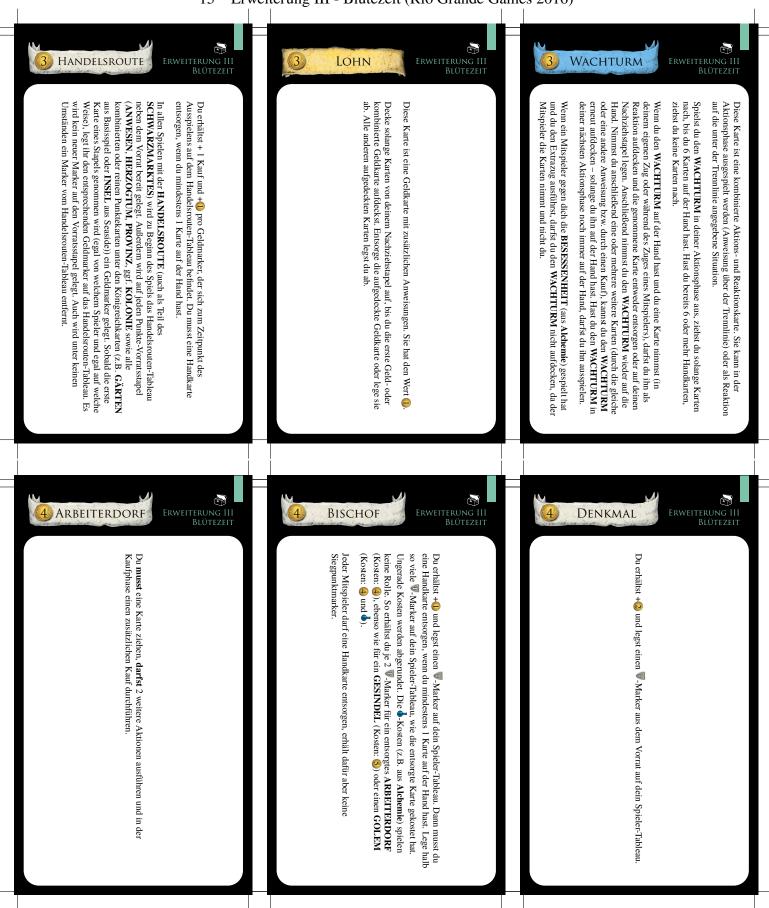


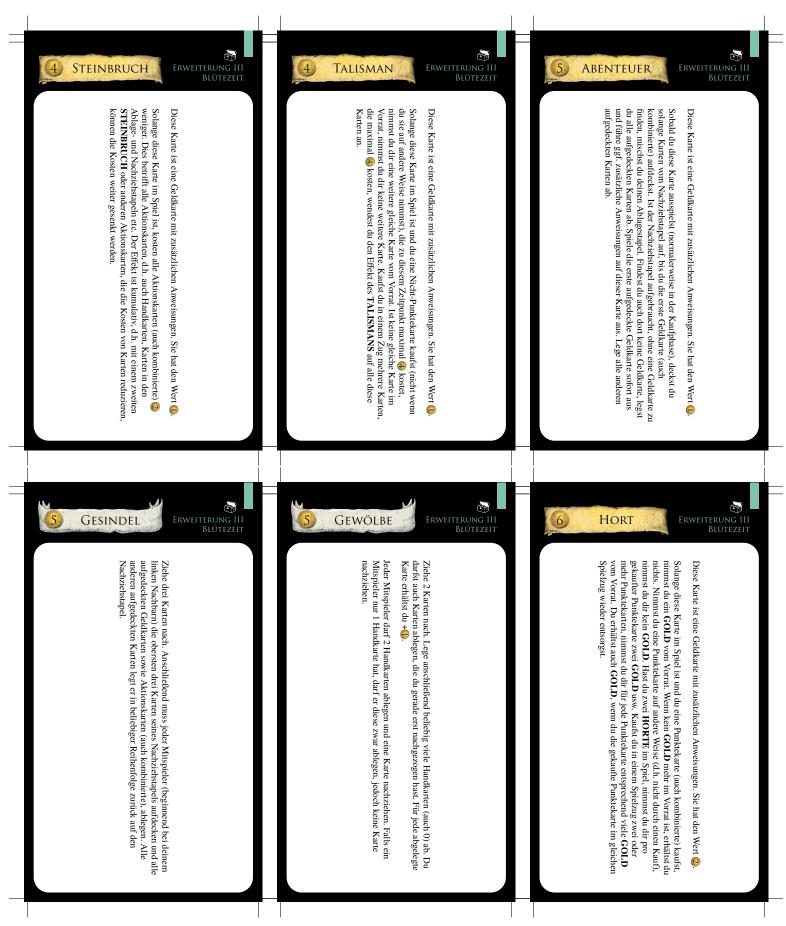




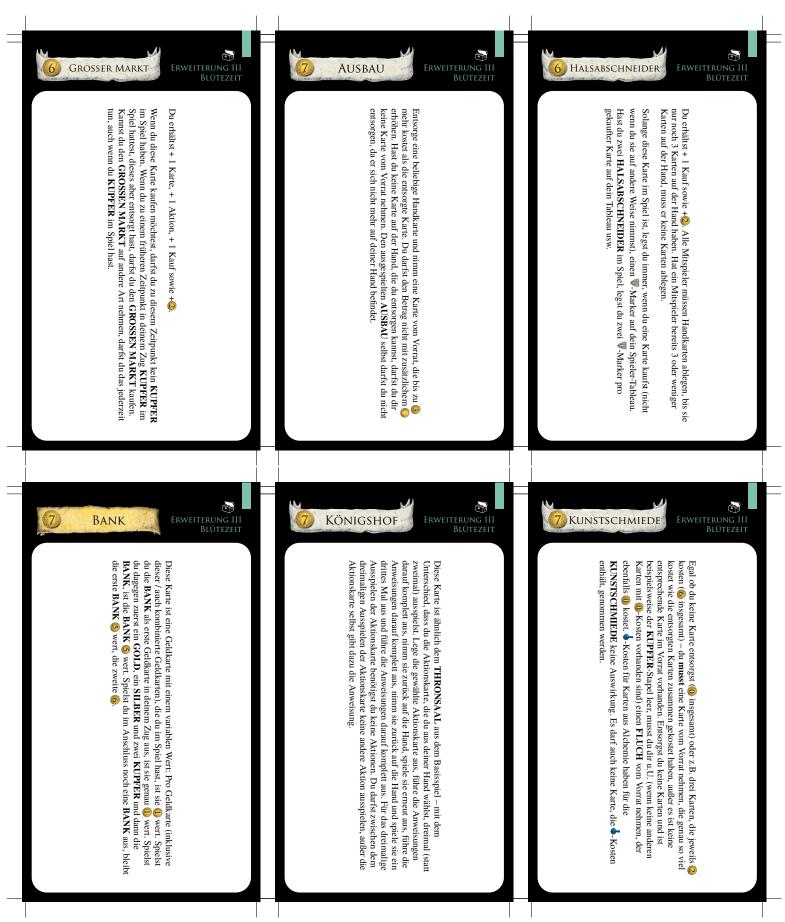


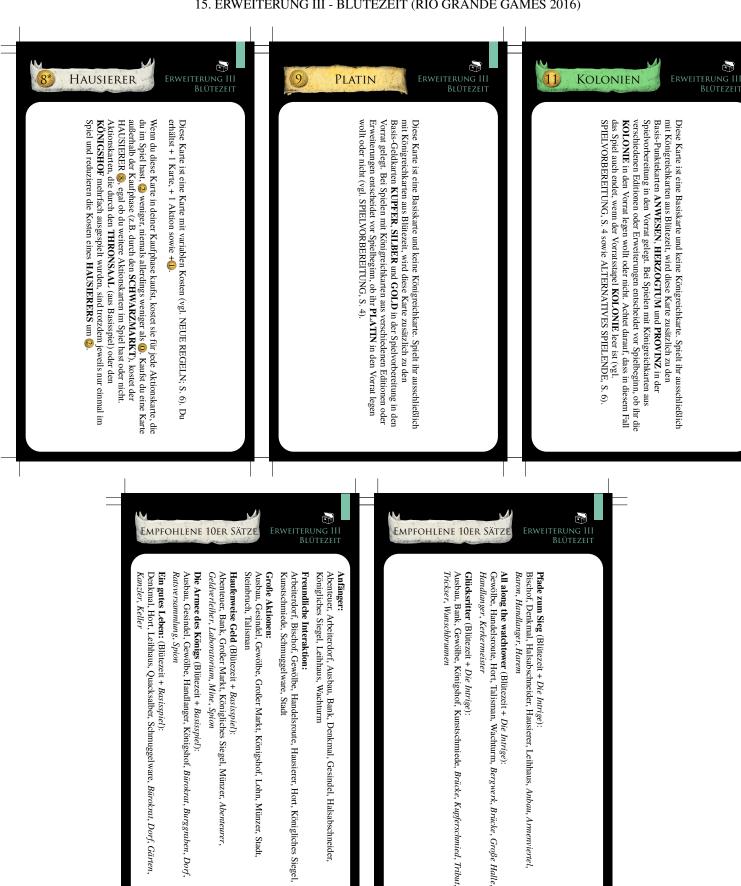
15 Erweiterung III - Blütezeit (Rio Grande Games 2016)



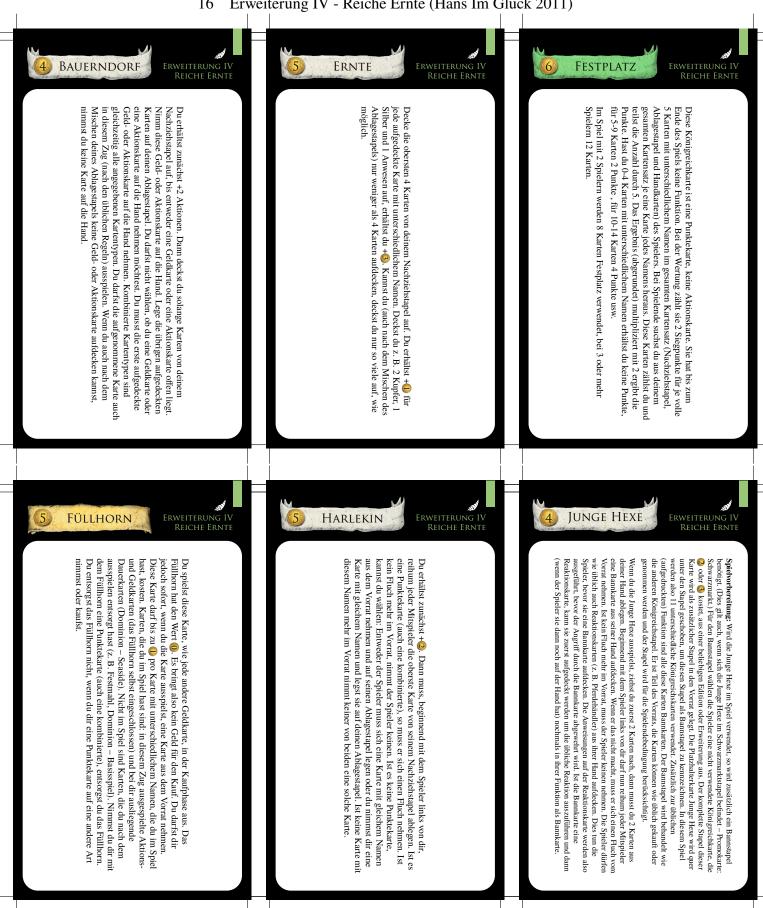








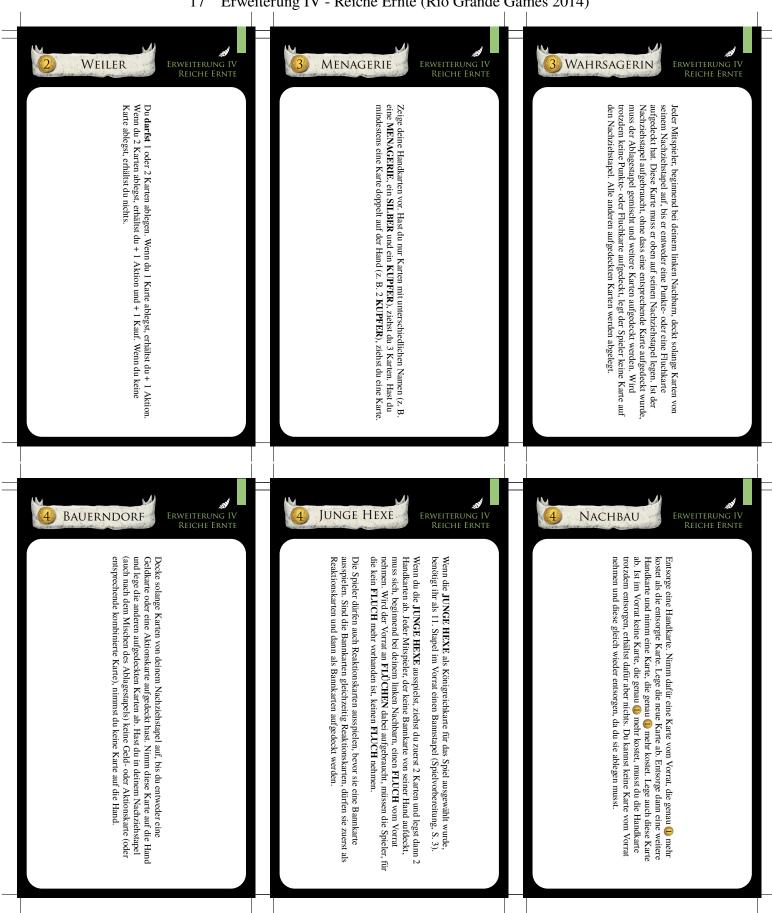
Erweiterung IV - Reiche Ernte (Hans Im Glück 2011)

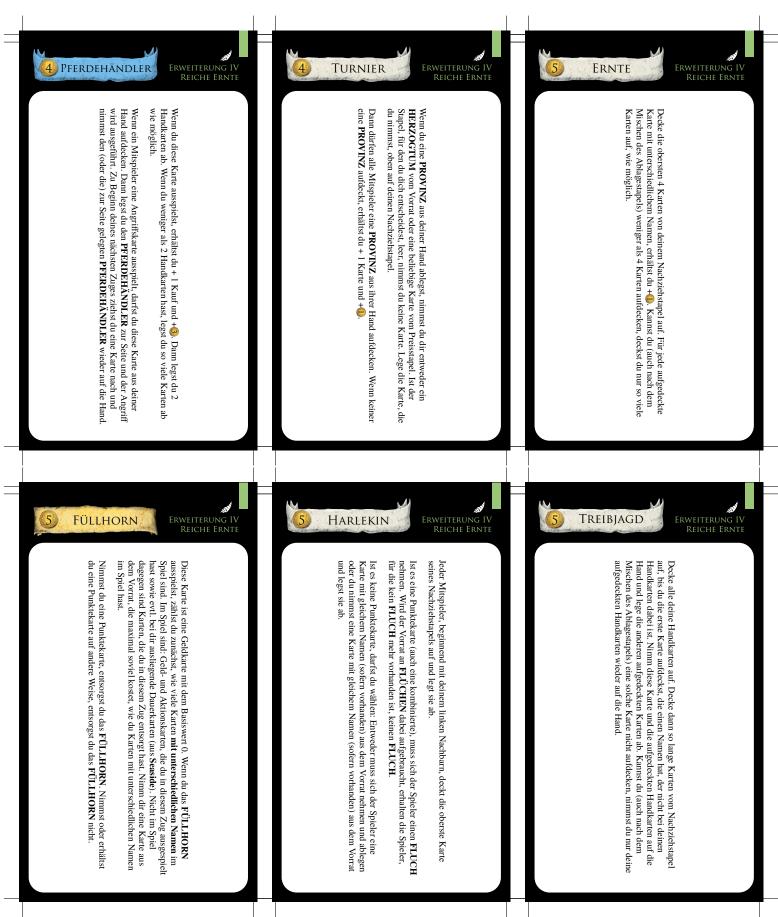


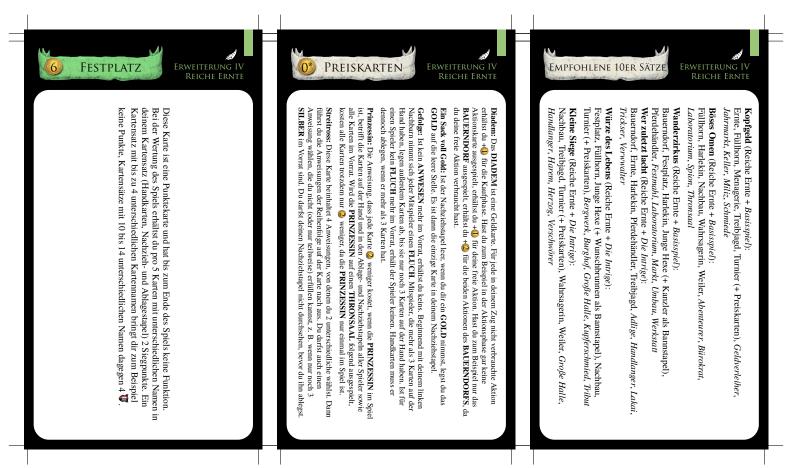




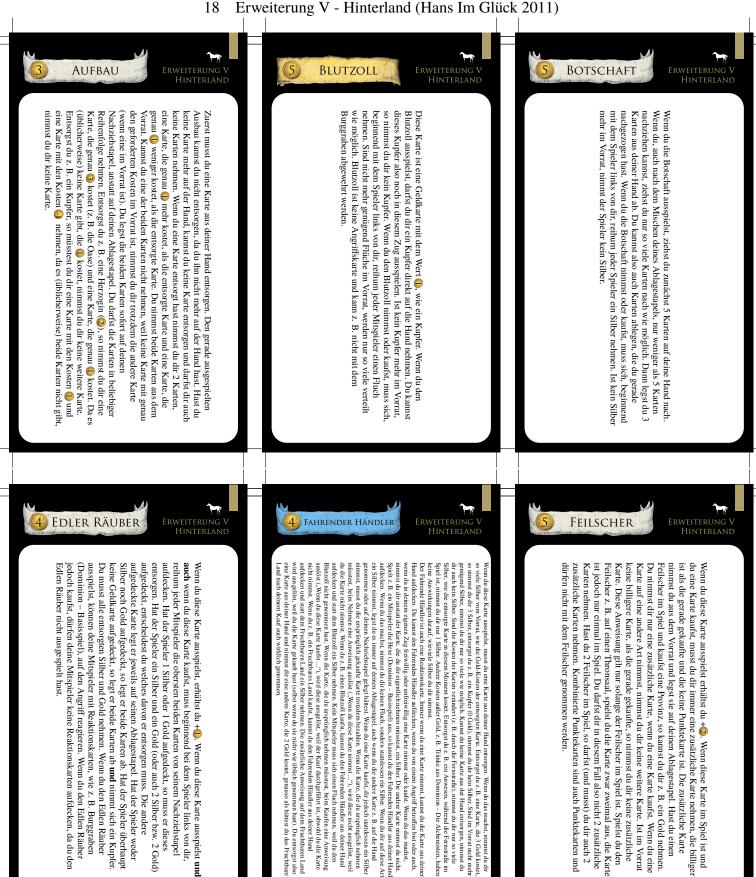
17 Erweiterung IV - Reiche Ernte (Rio Grande Games 2014)

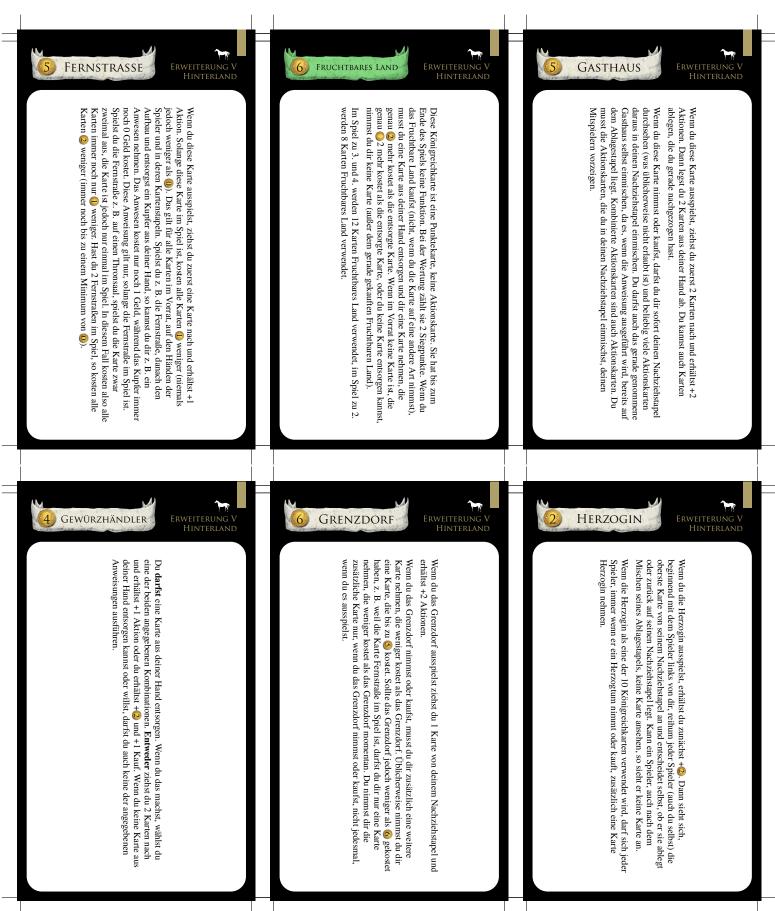


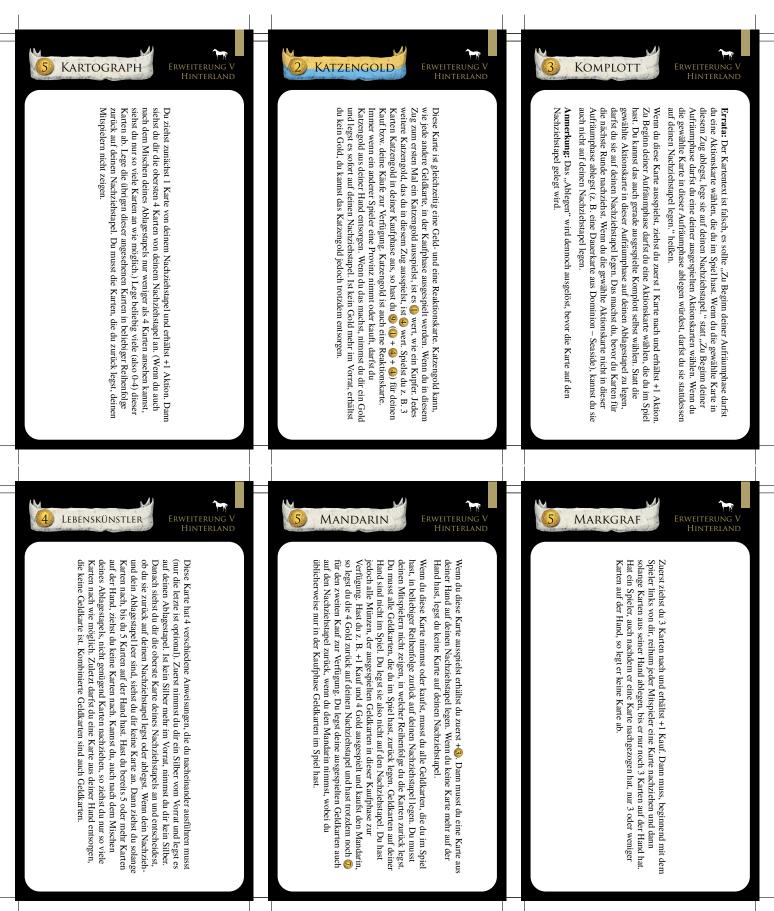


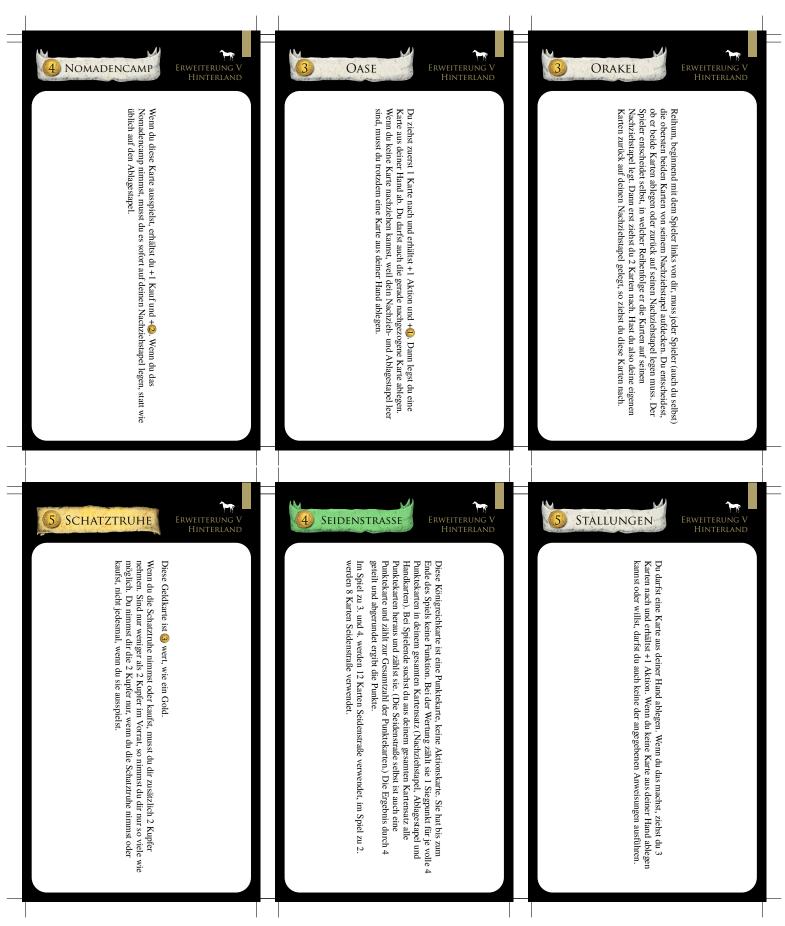


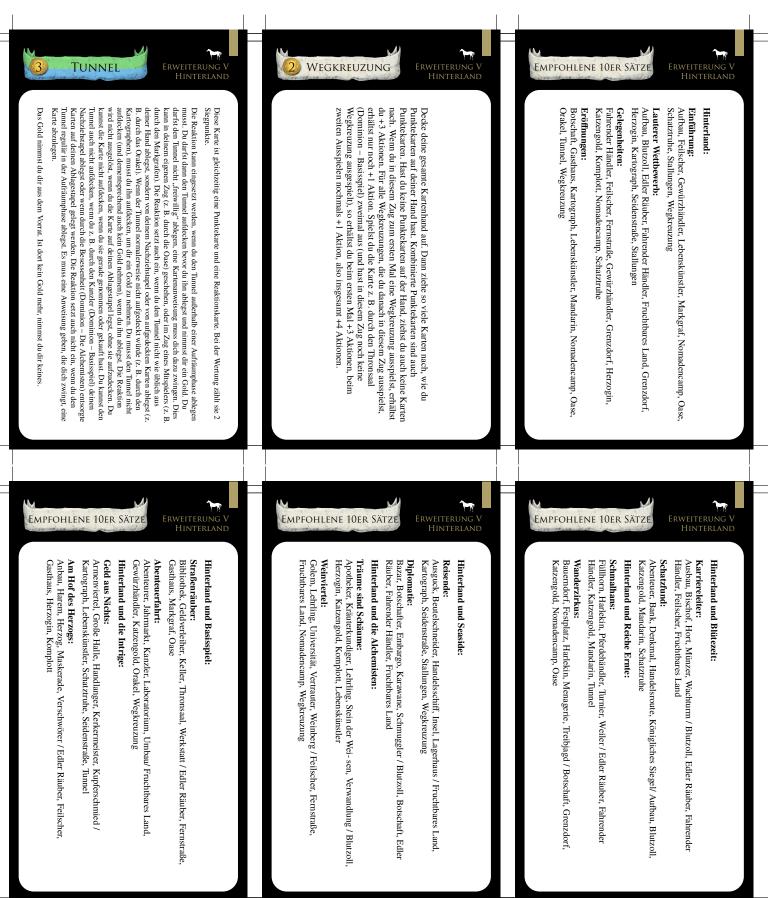
Erweiterung V - Hinterland (Hans Im Glück 2011)



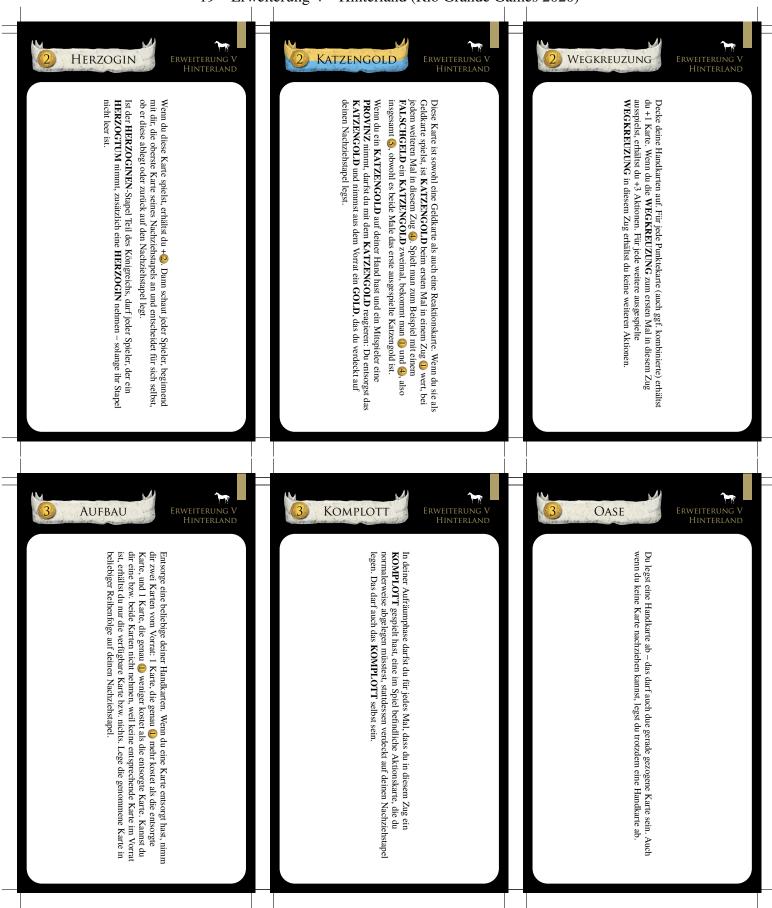


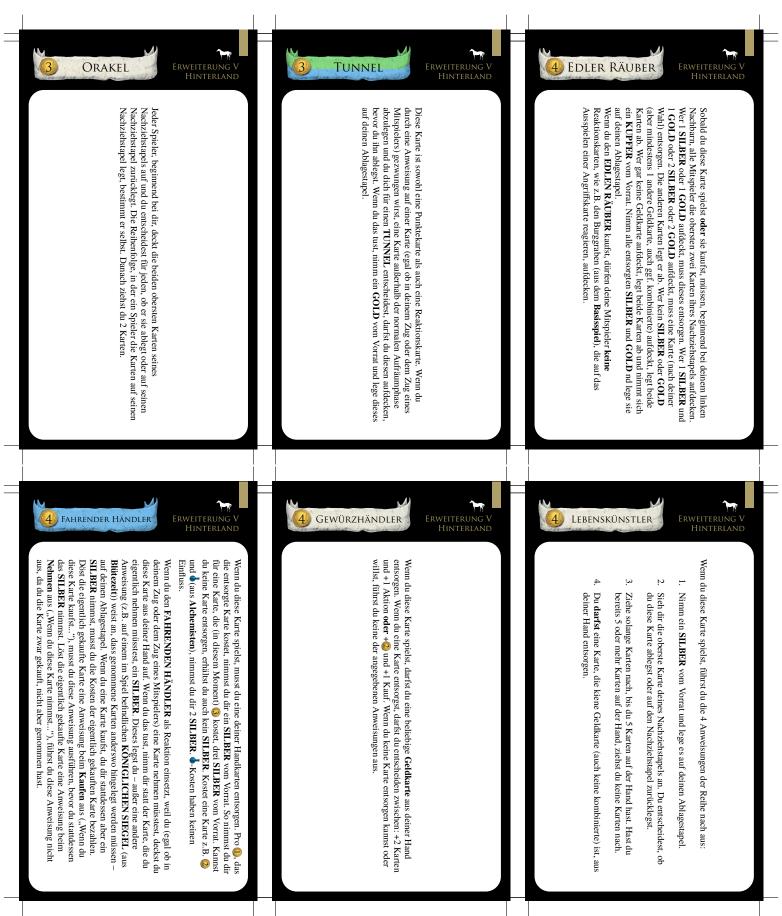


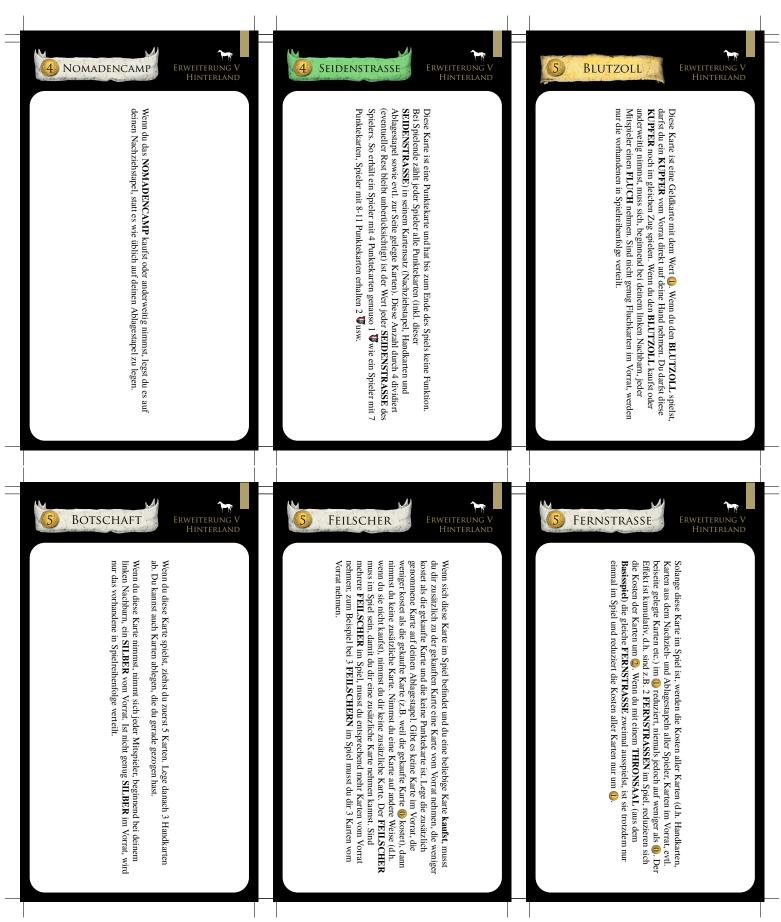


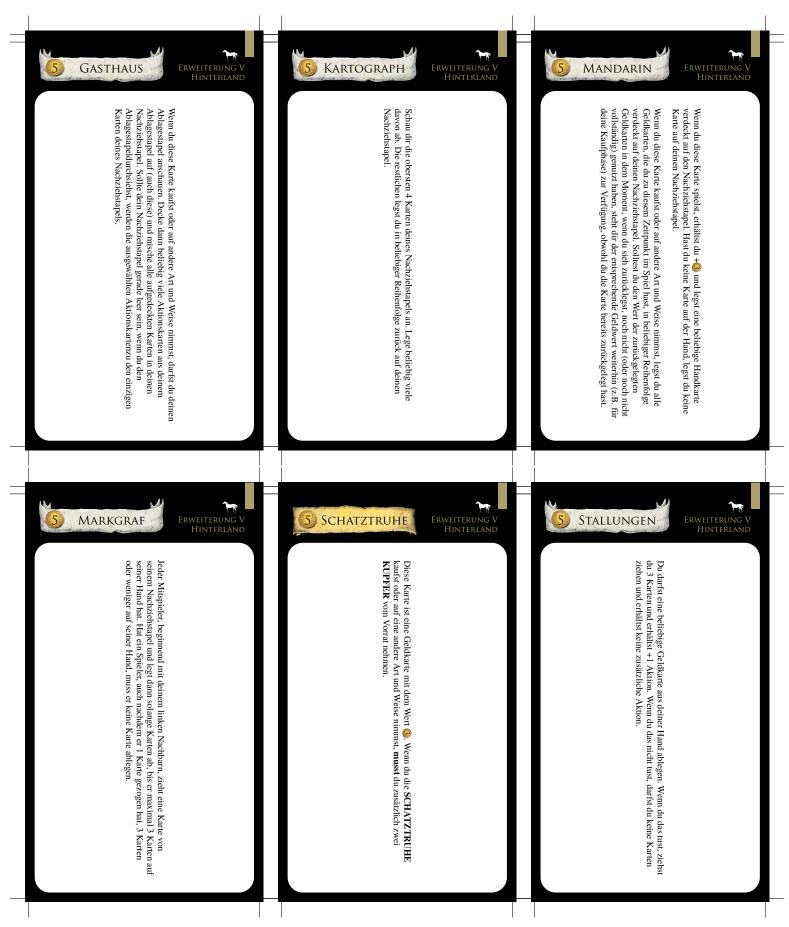


19 Erweiterung V - Hinterland (Rio Grande Games 2020)

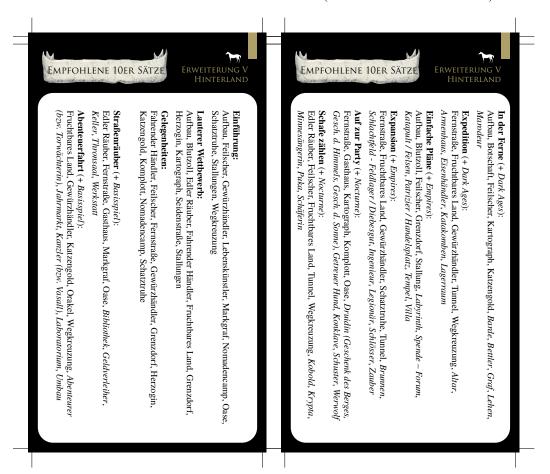




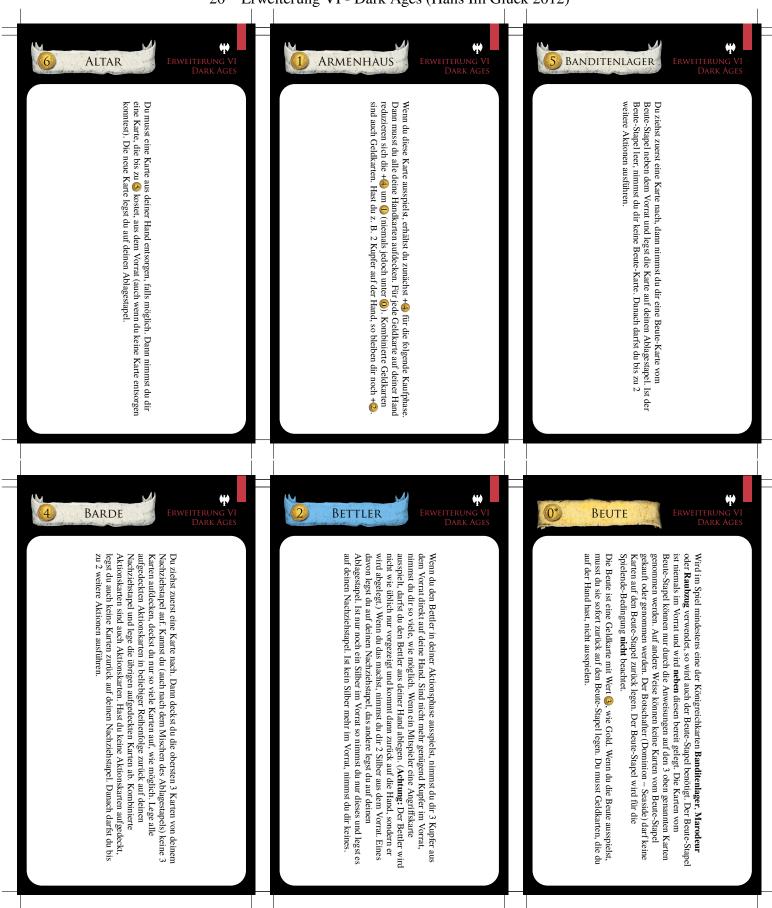


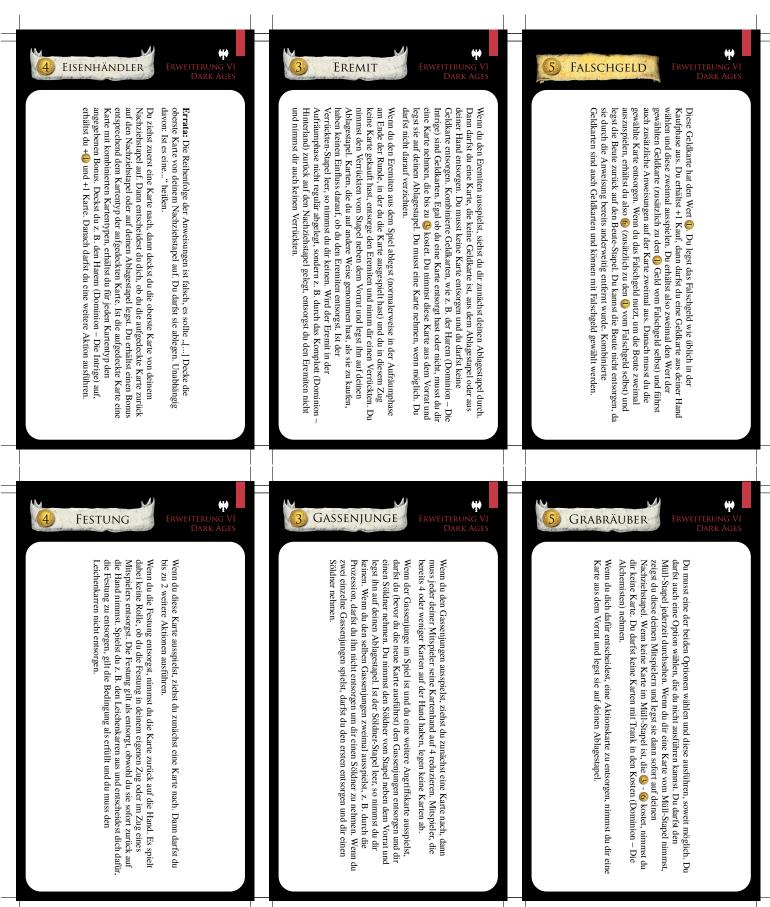


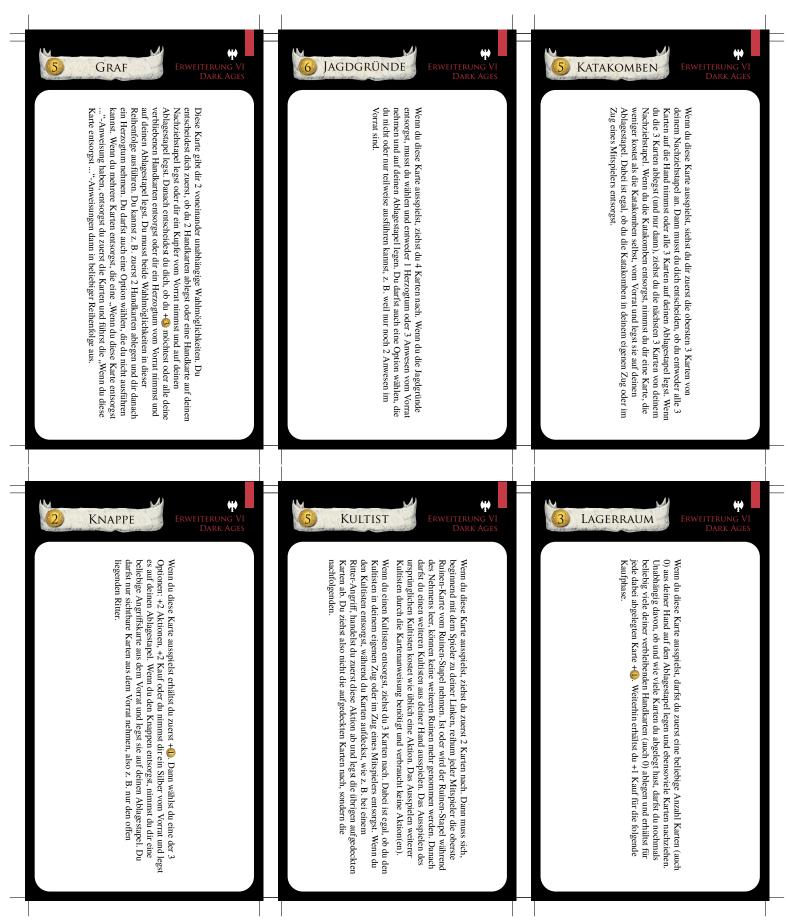


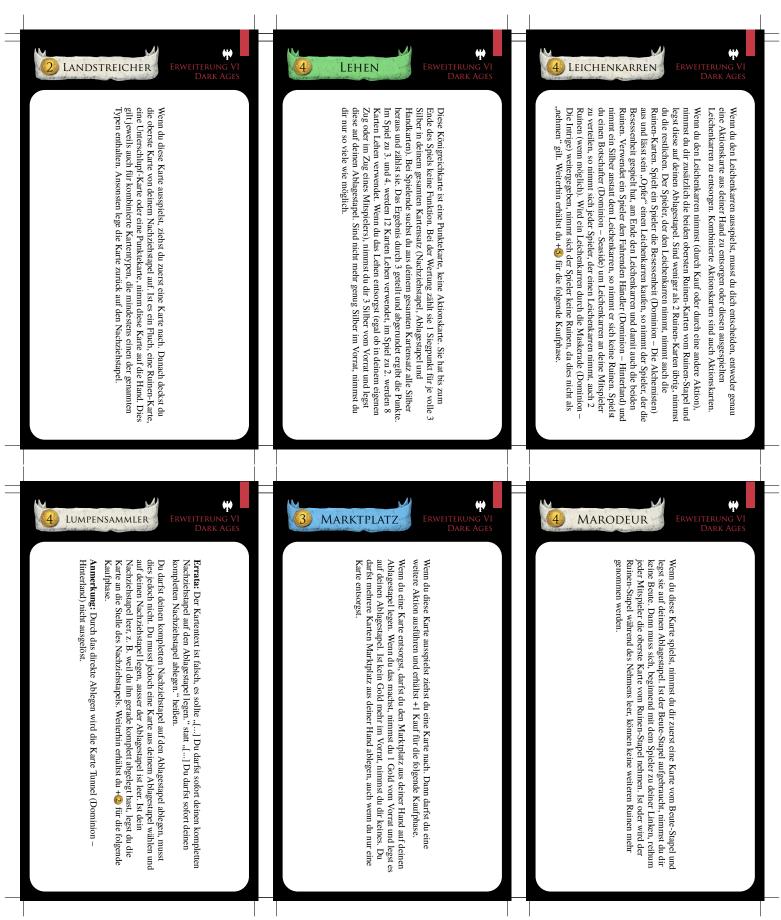


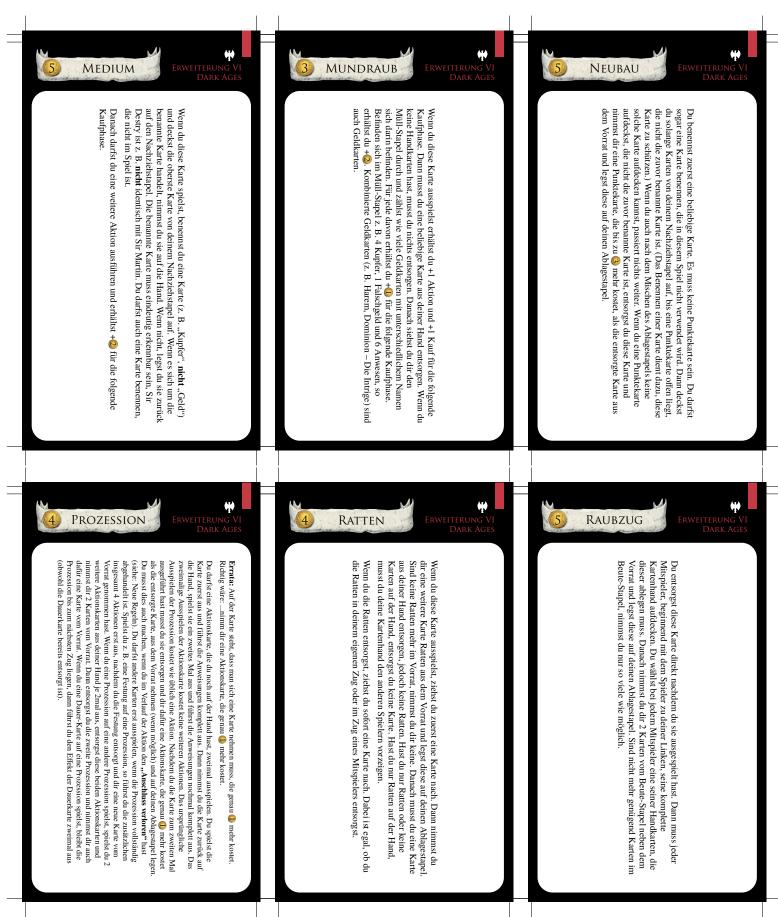


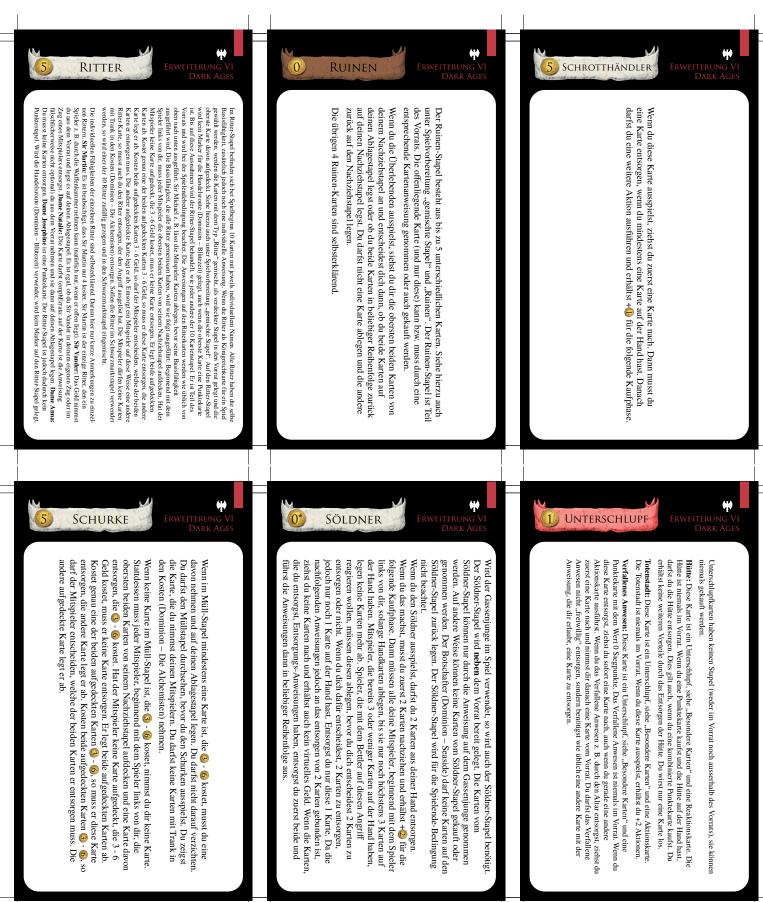


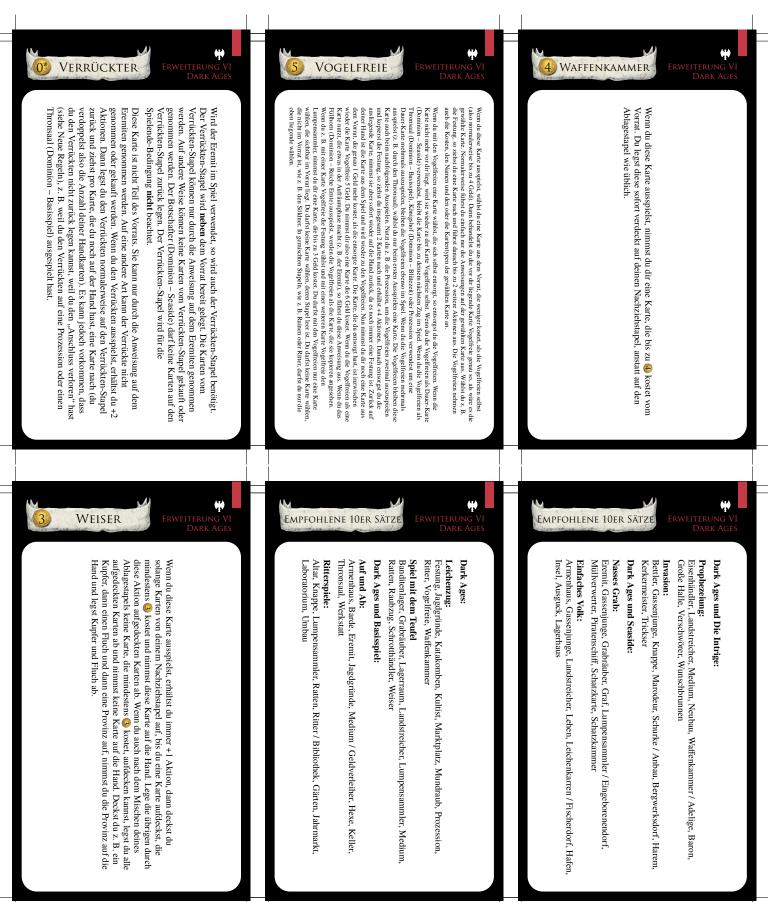


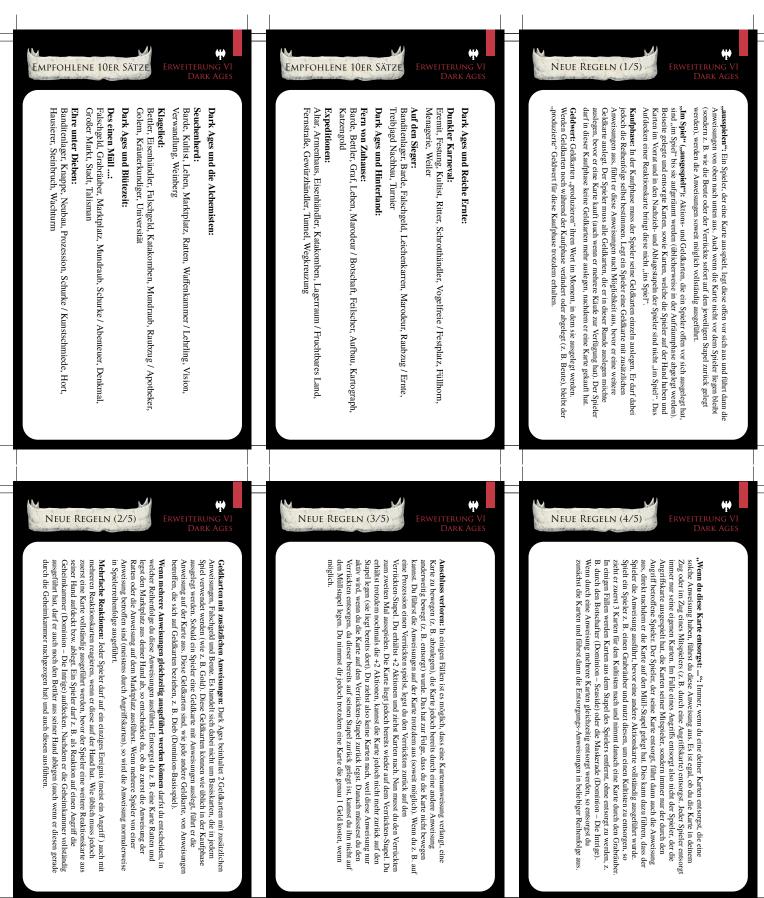


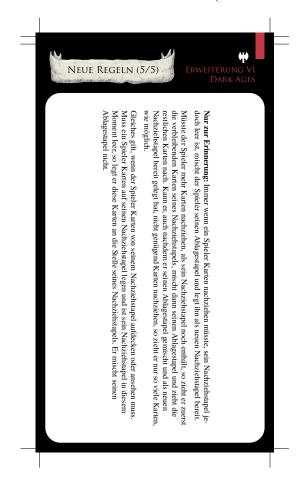




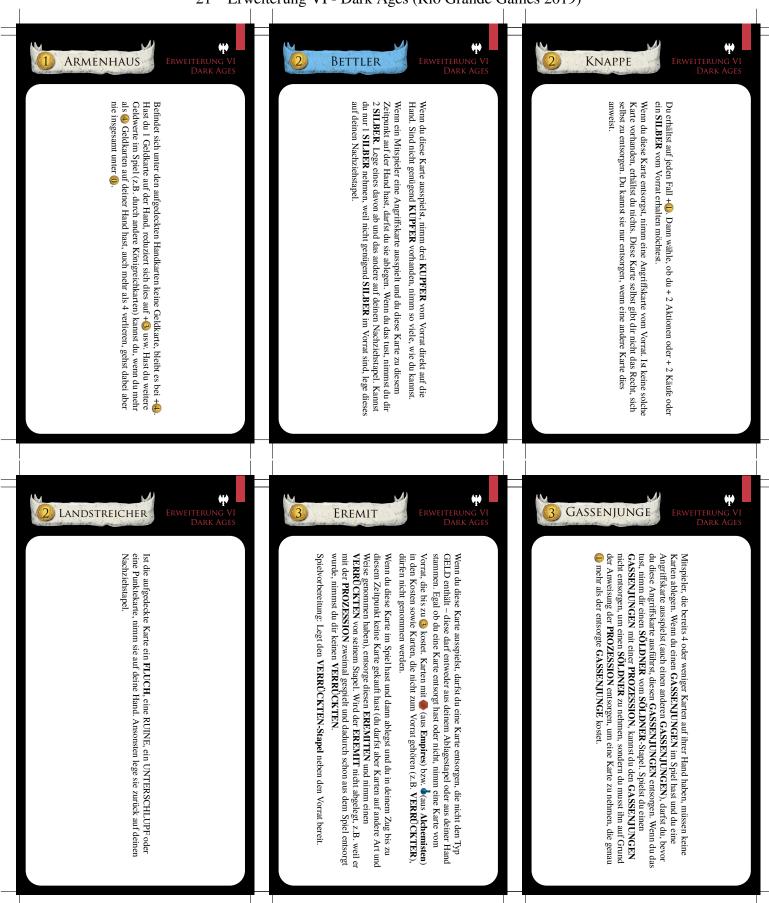


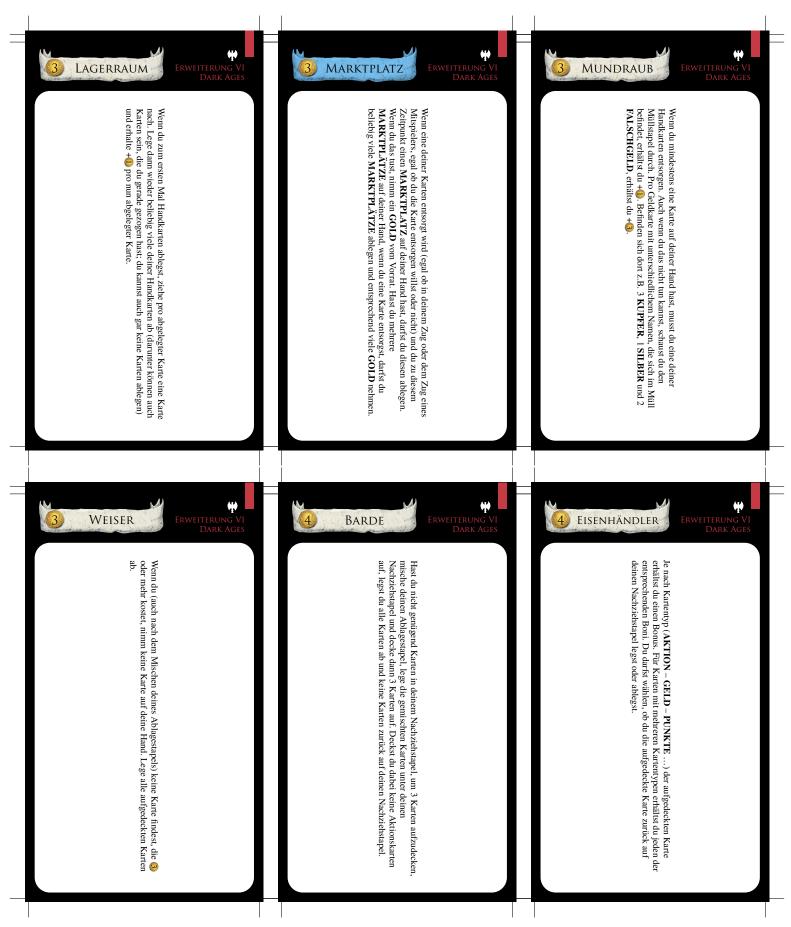


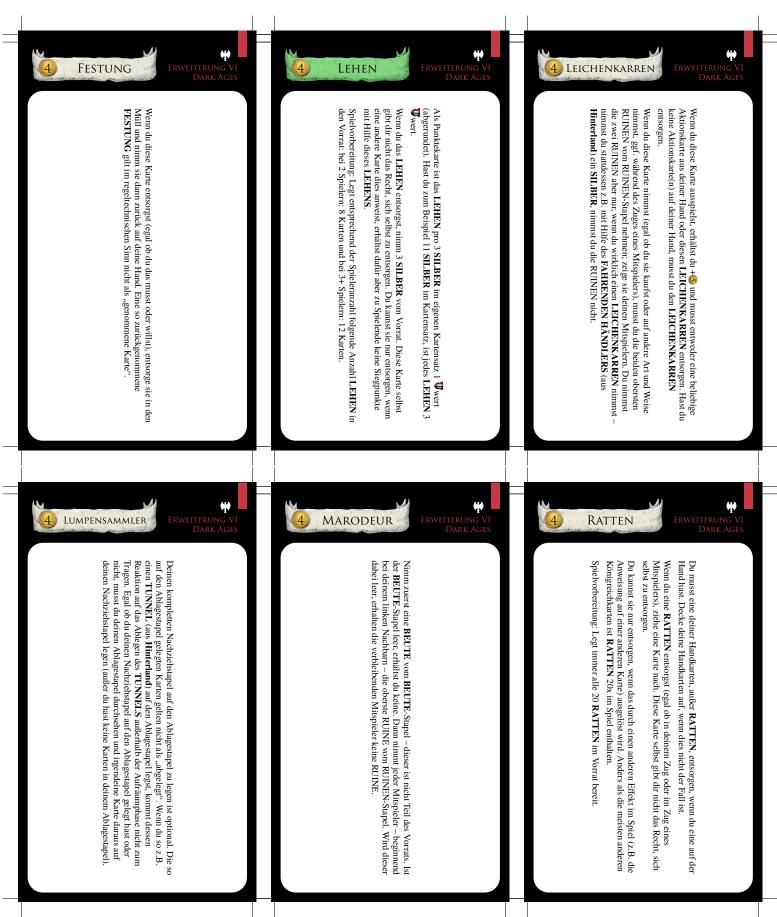


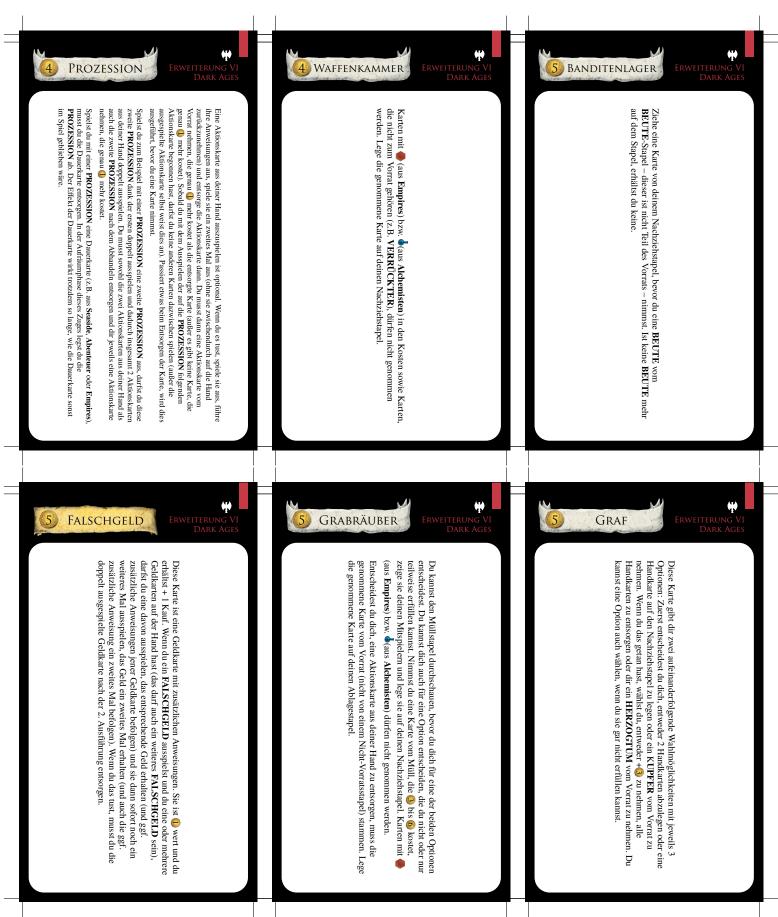


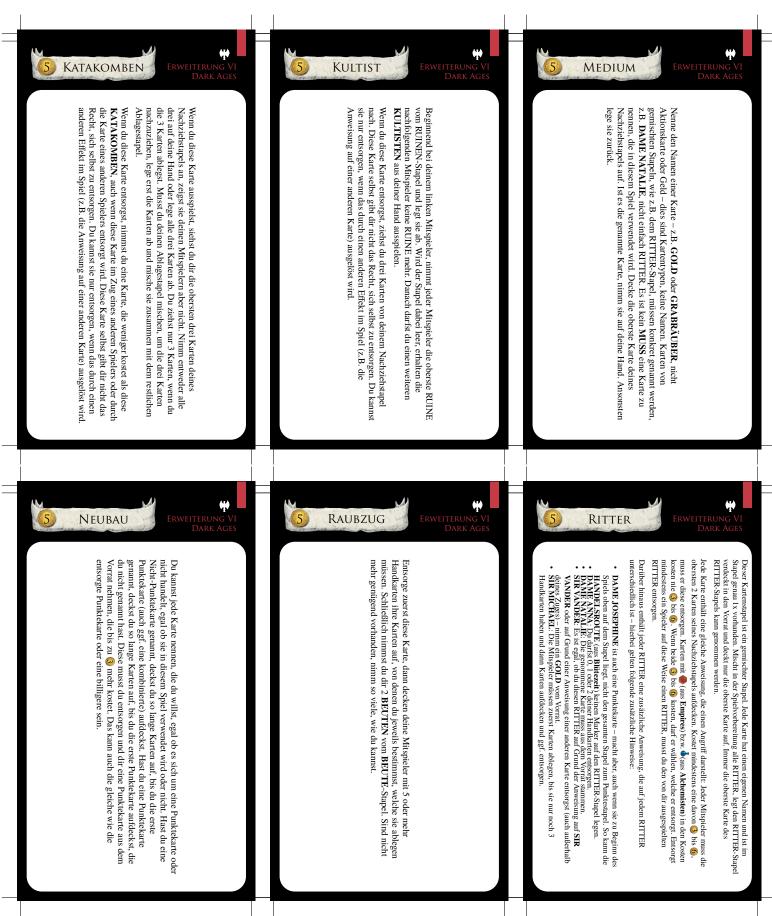
21 Erweiterung VI - Dark Ages (Rio Grande Games 2019)

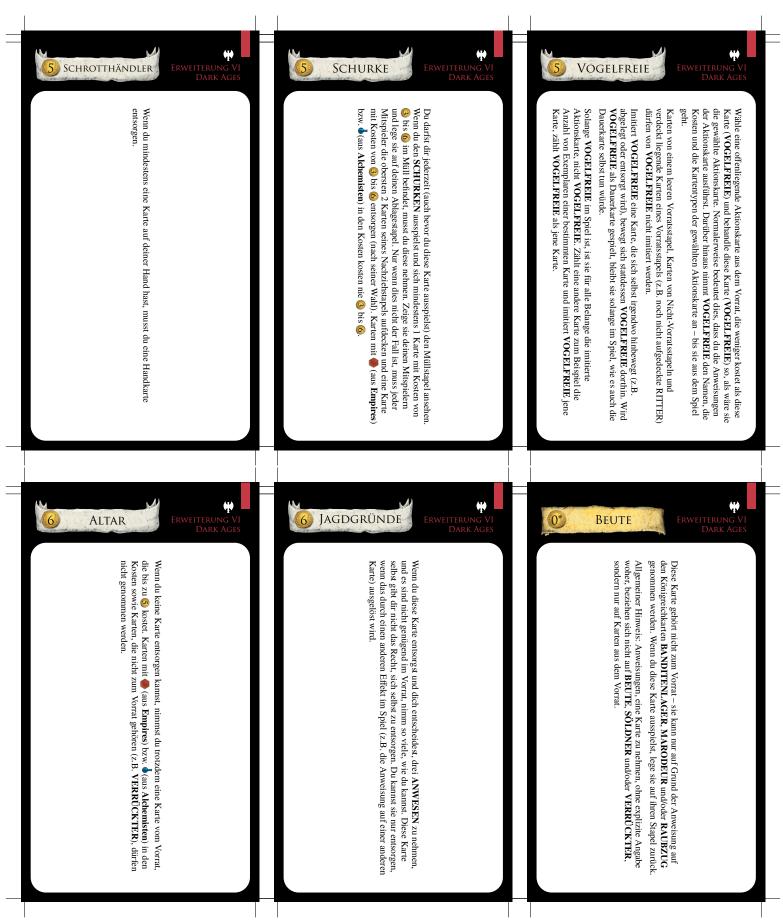


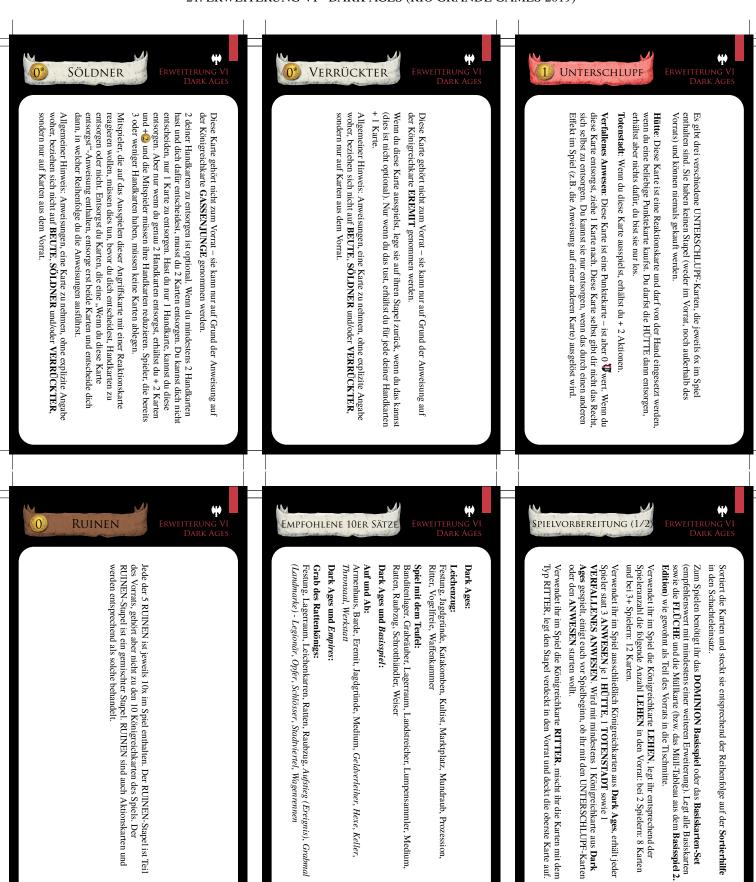


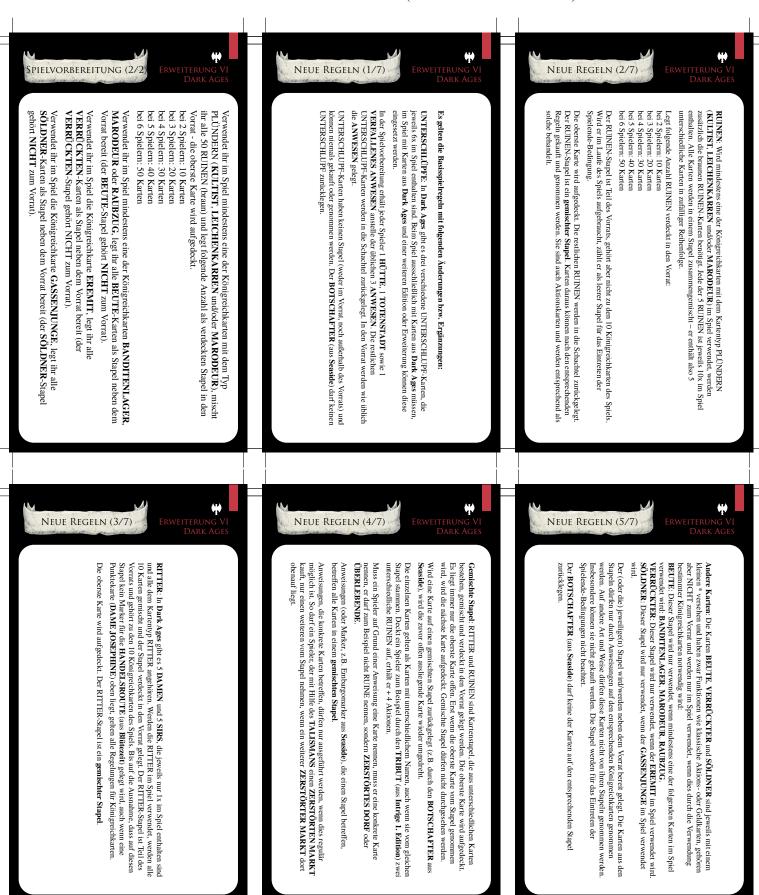


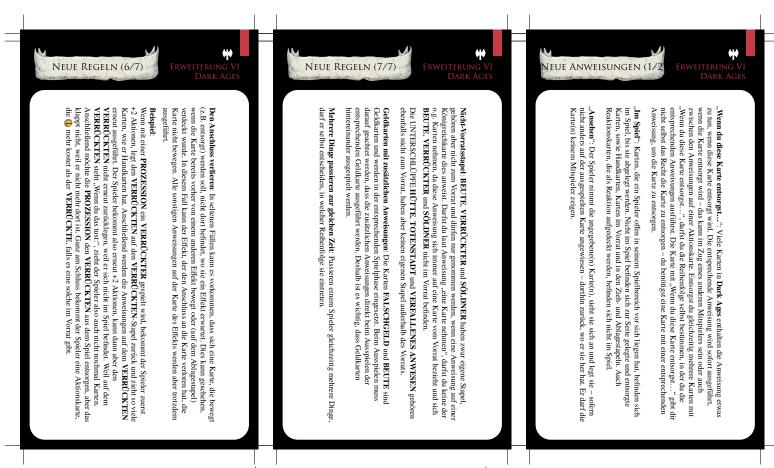


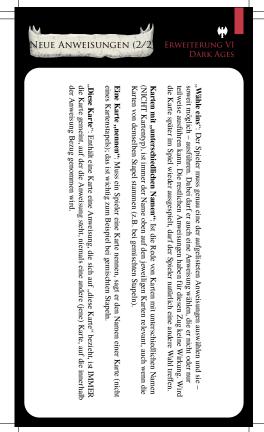




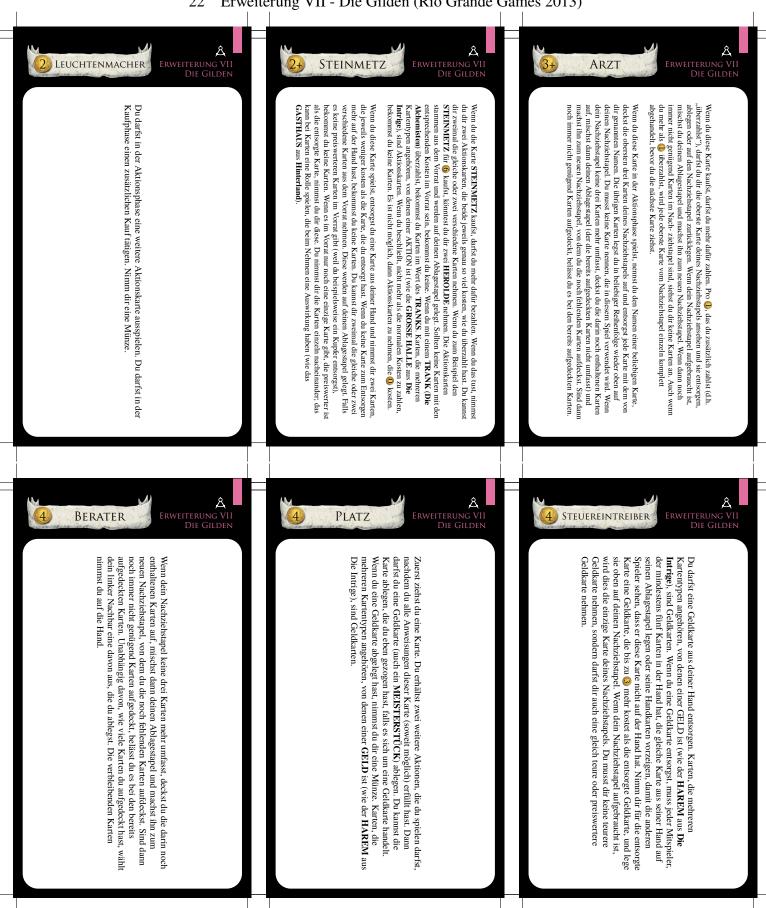


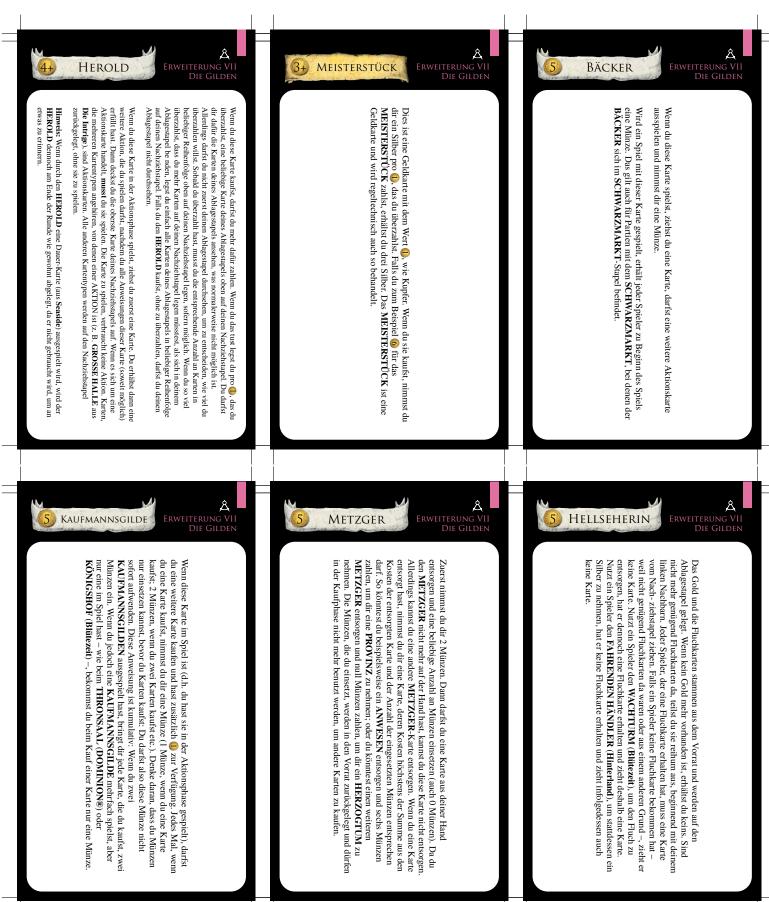


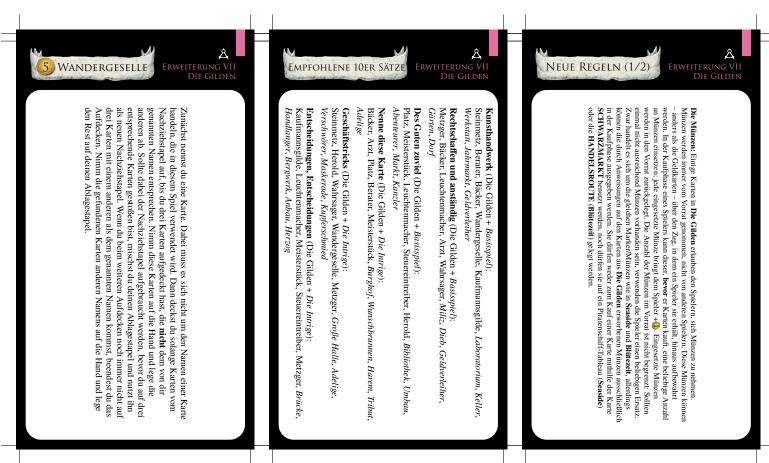


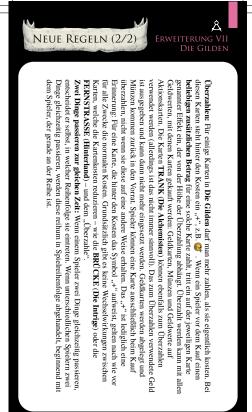


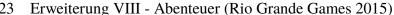
Erweiterung VII - Die Gilden (Rio Grande Games 2013)

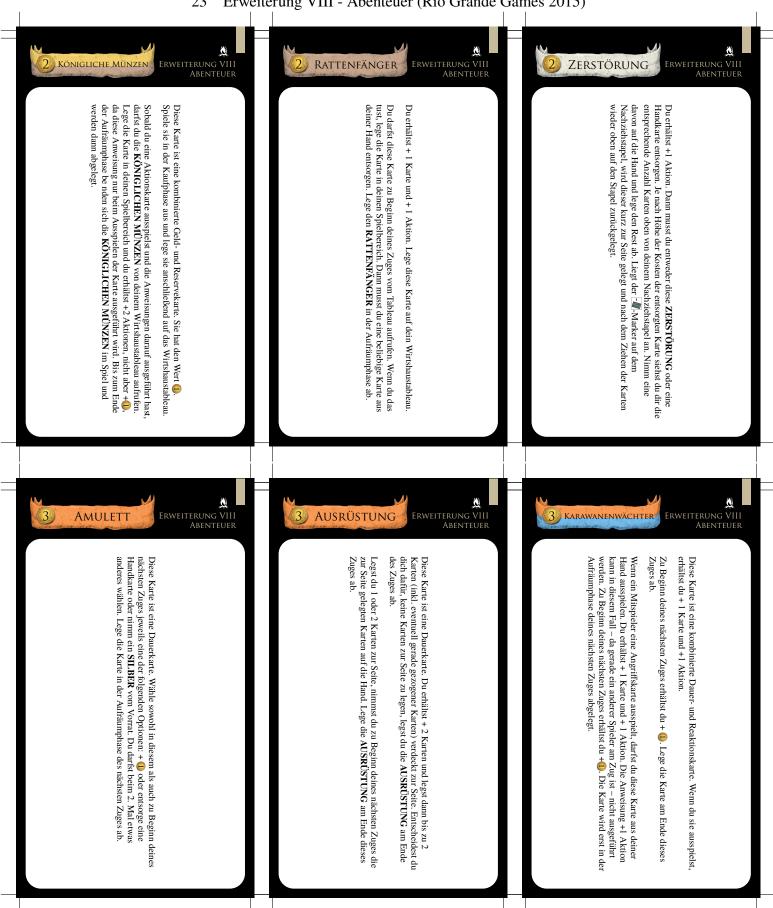


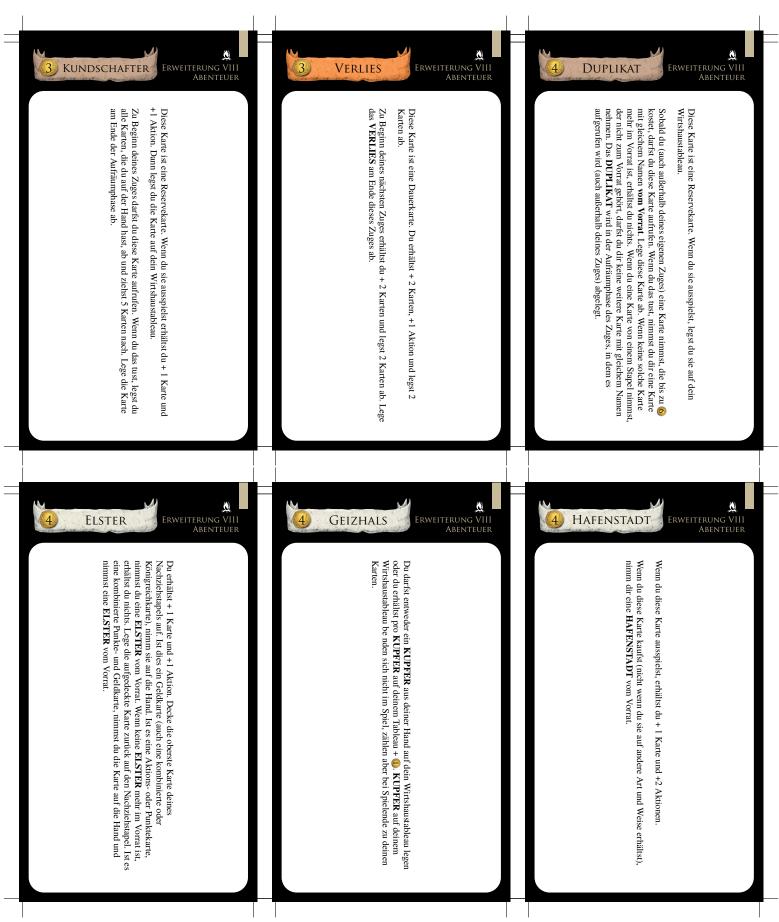


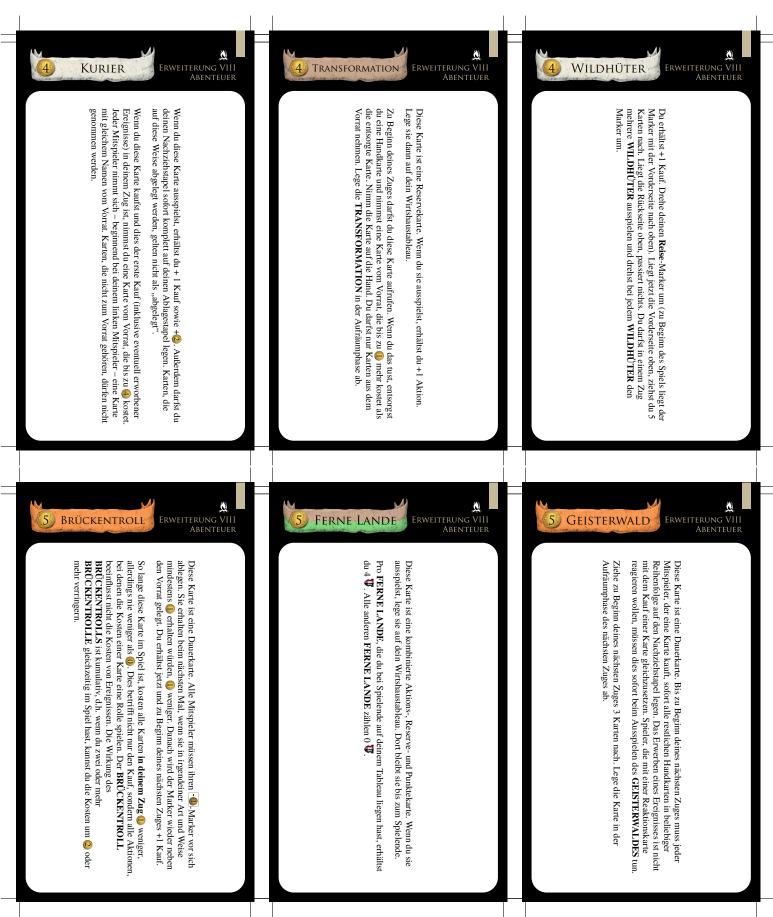


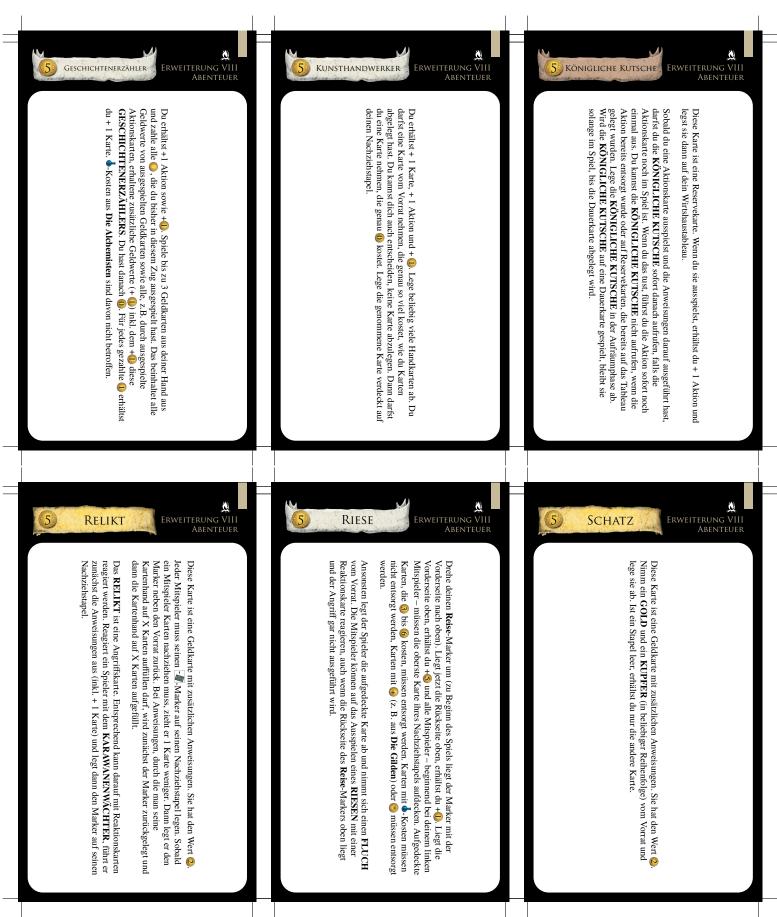




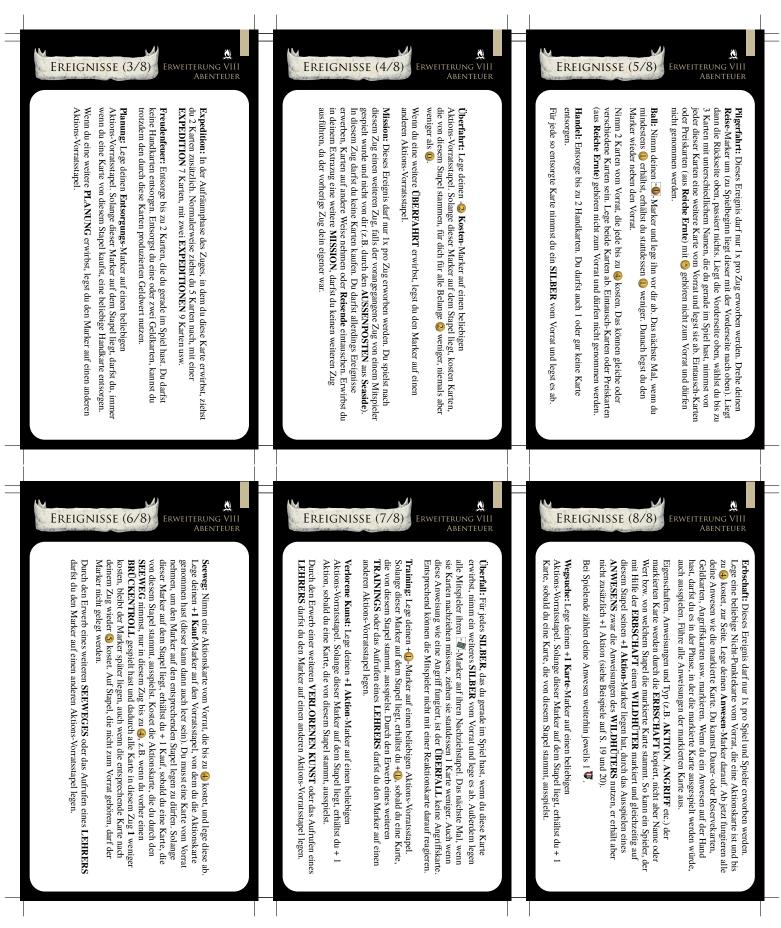


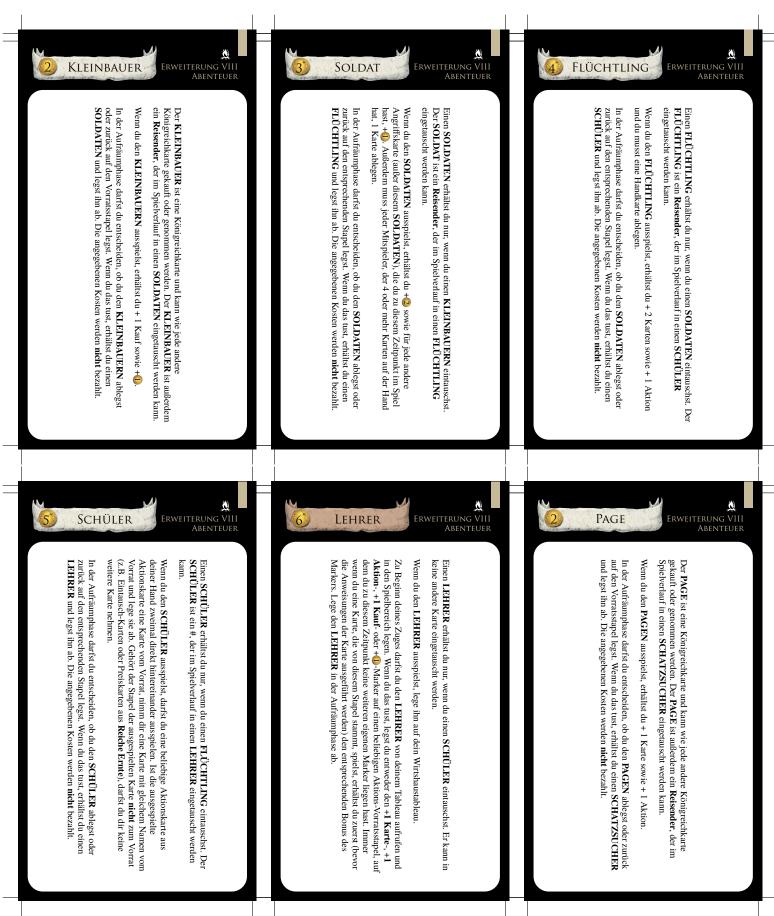






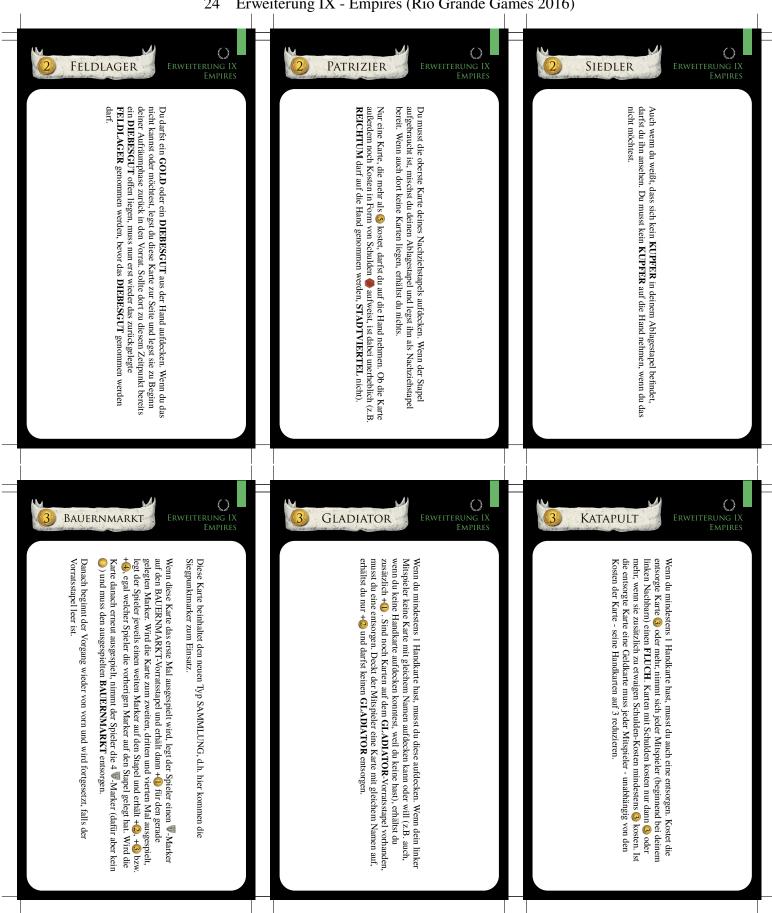


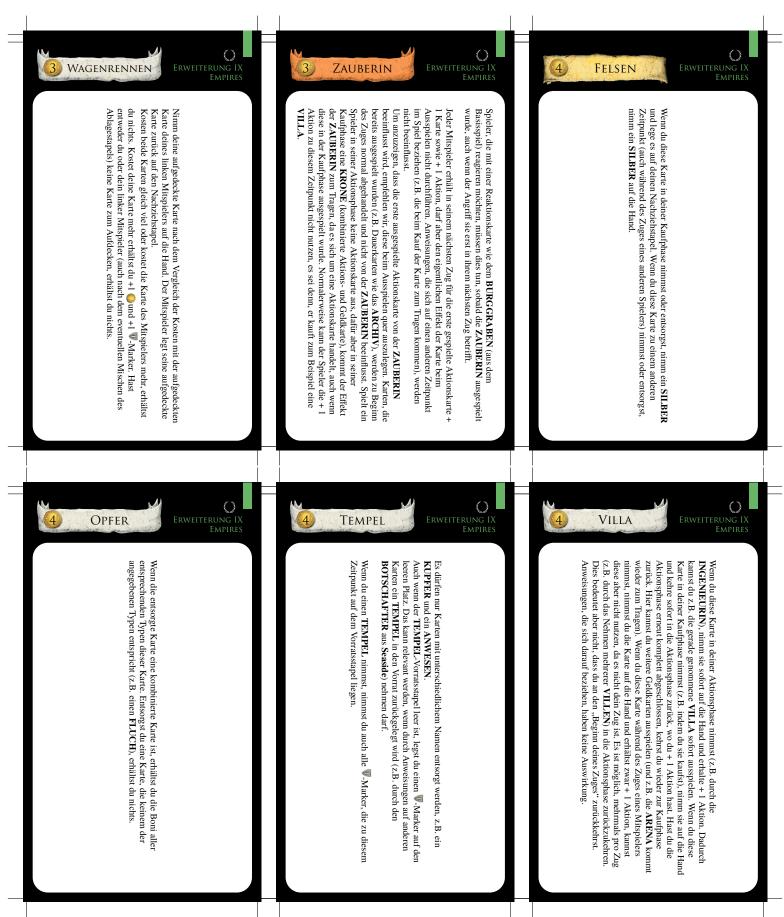


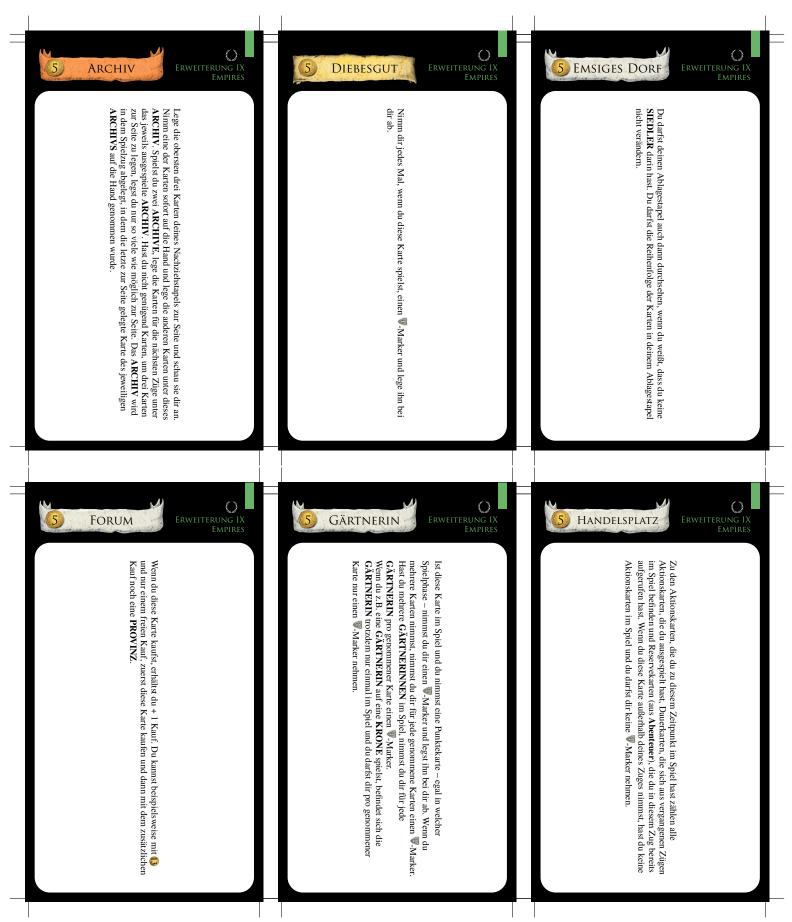


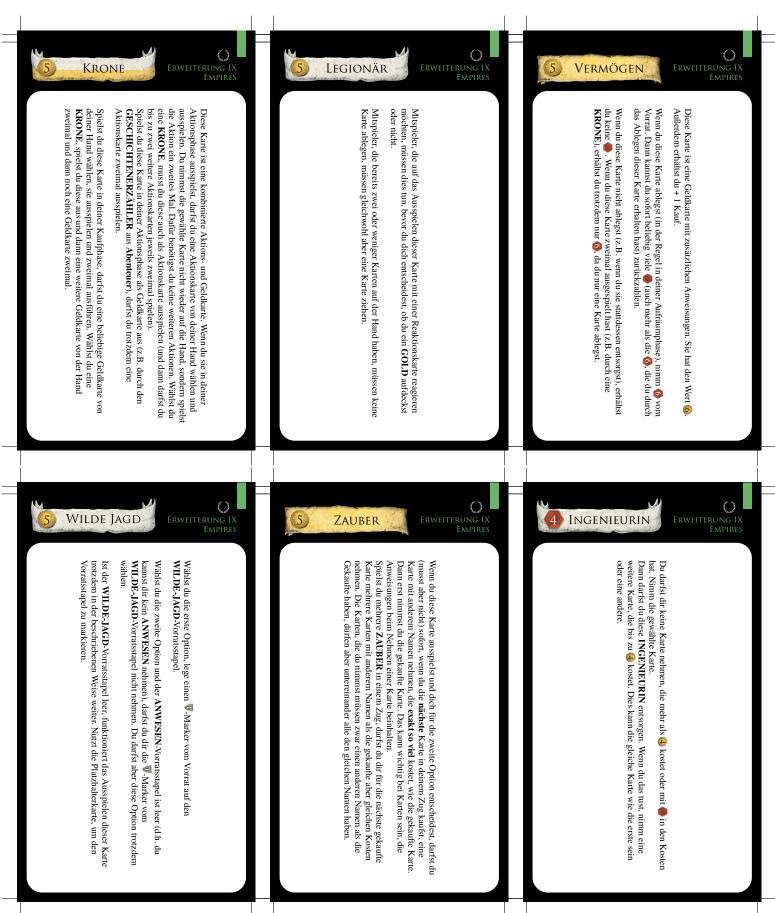


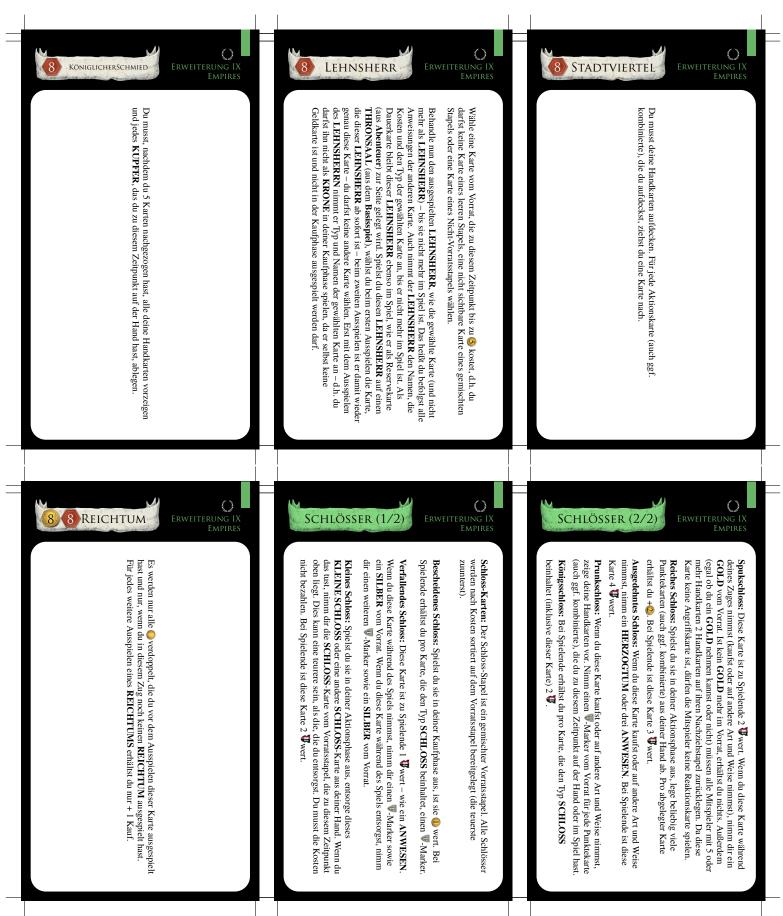
Erweiterung IX - Empires (Rio Grande Games 2016)

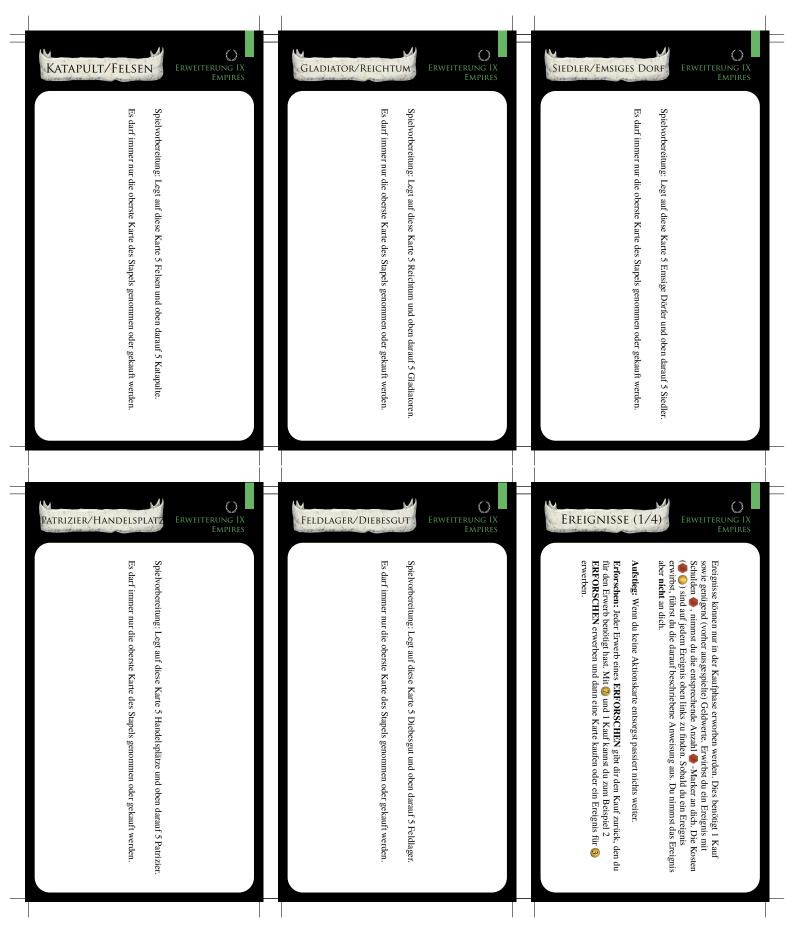


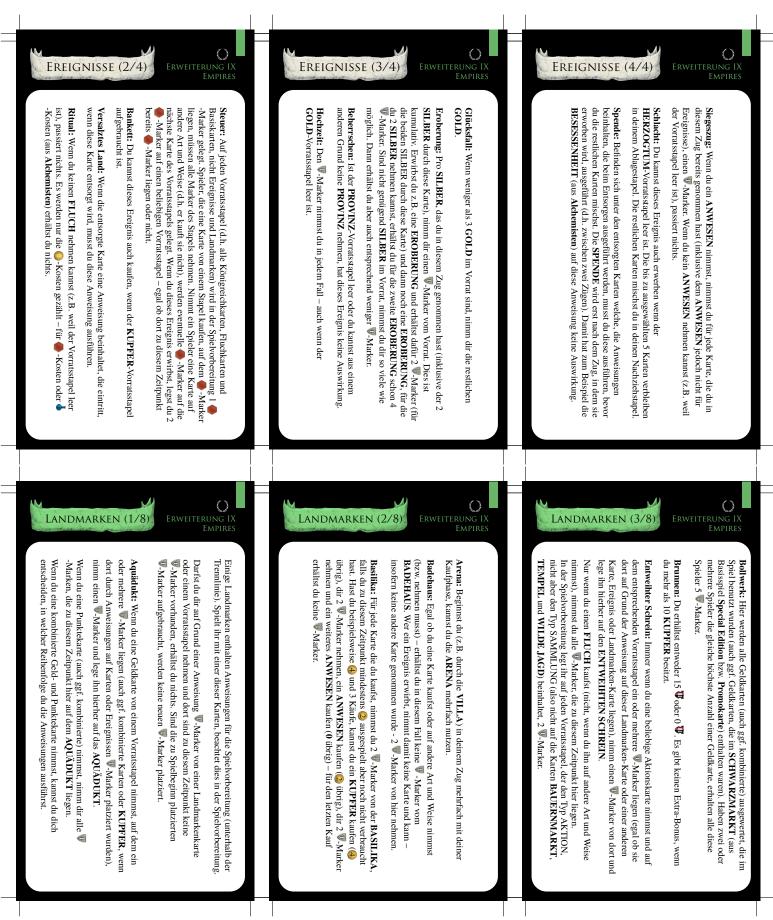




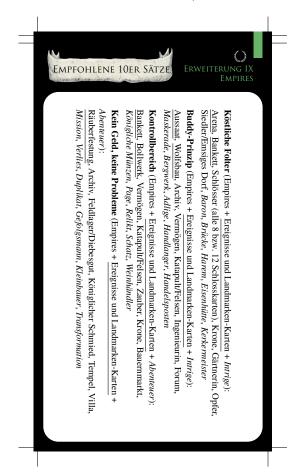




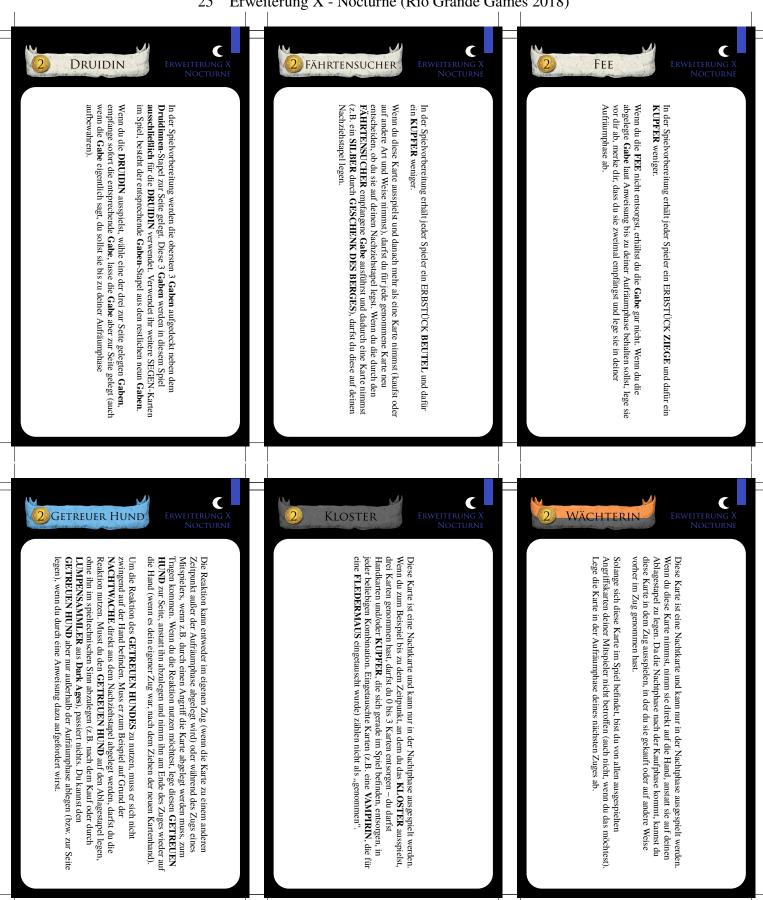


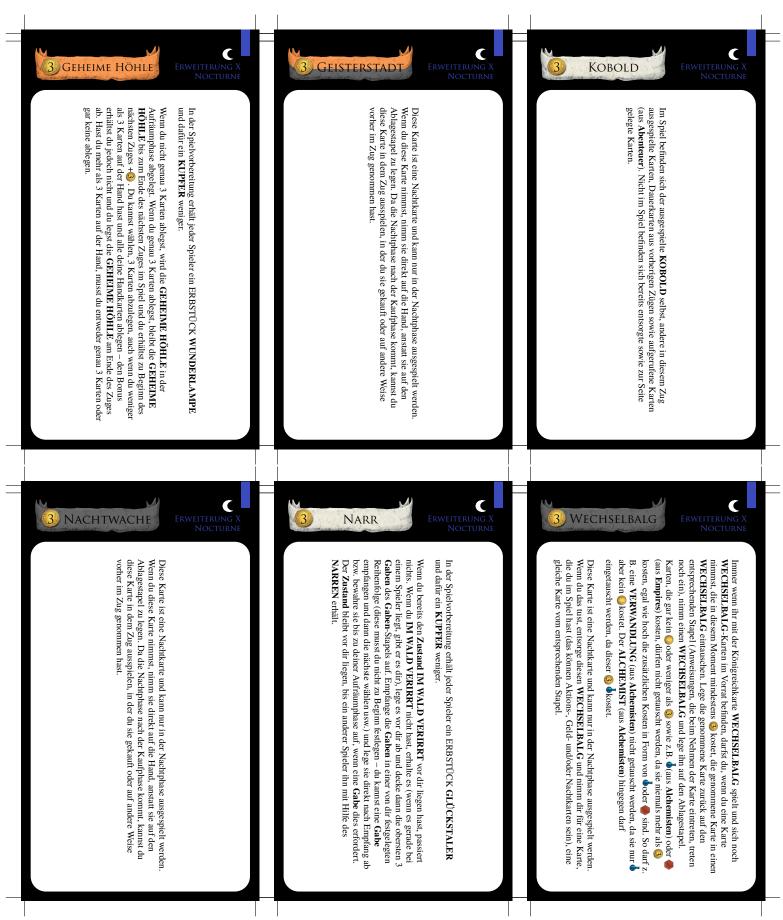




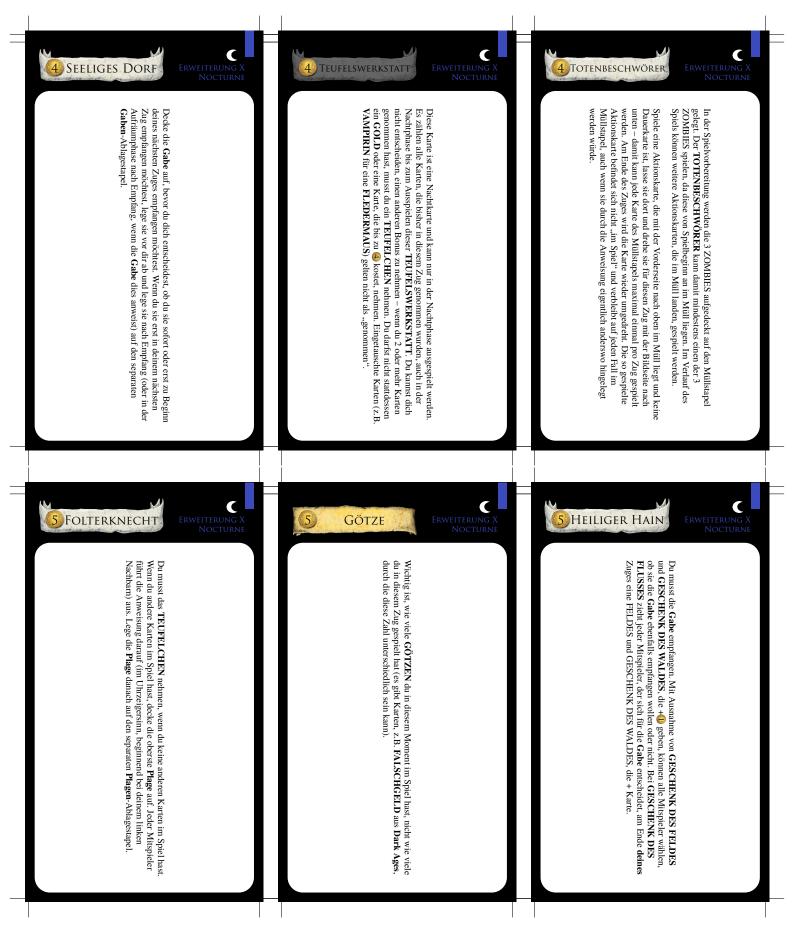


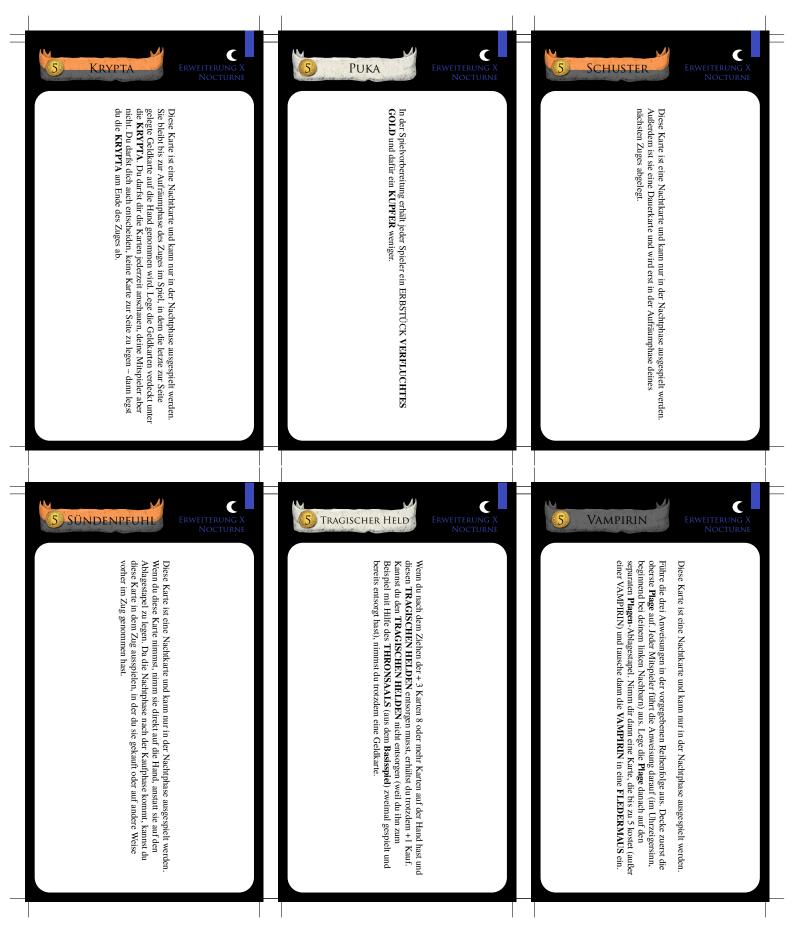
Erweiterung X - Nocturne (Rio Grande Games 2018)

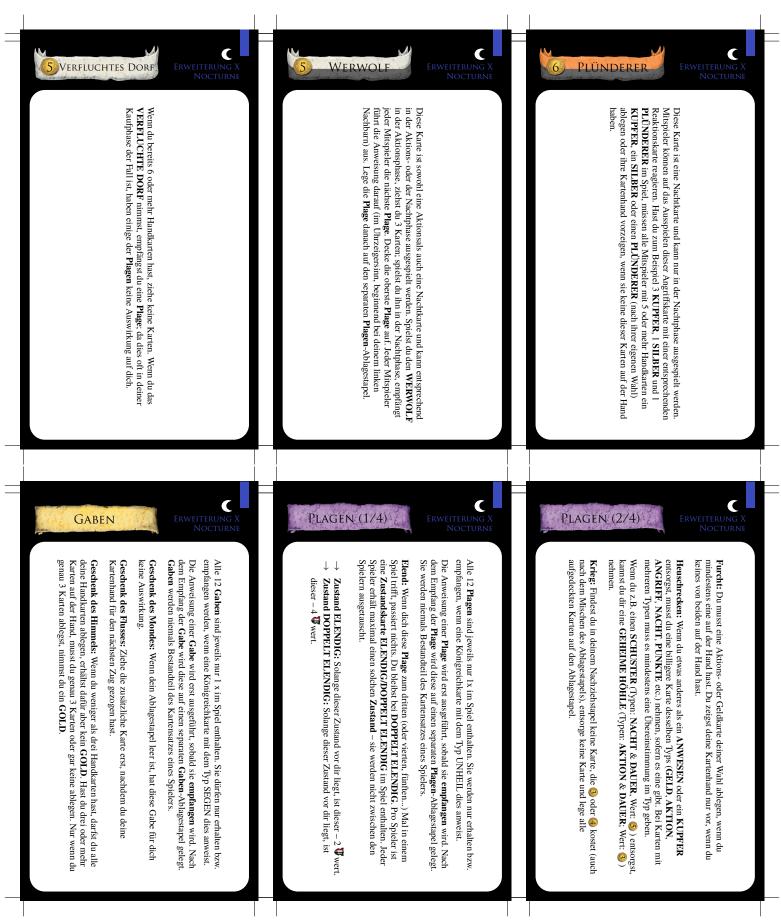




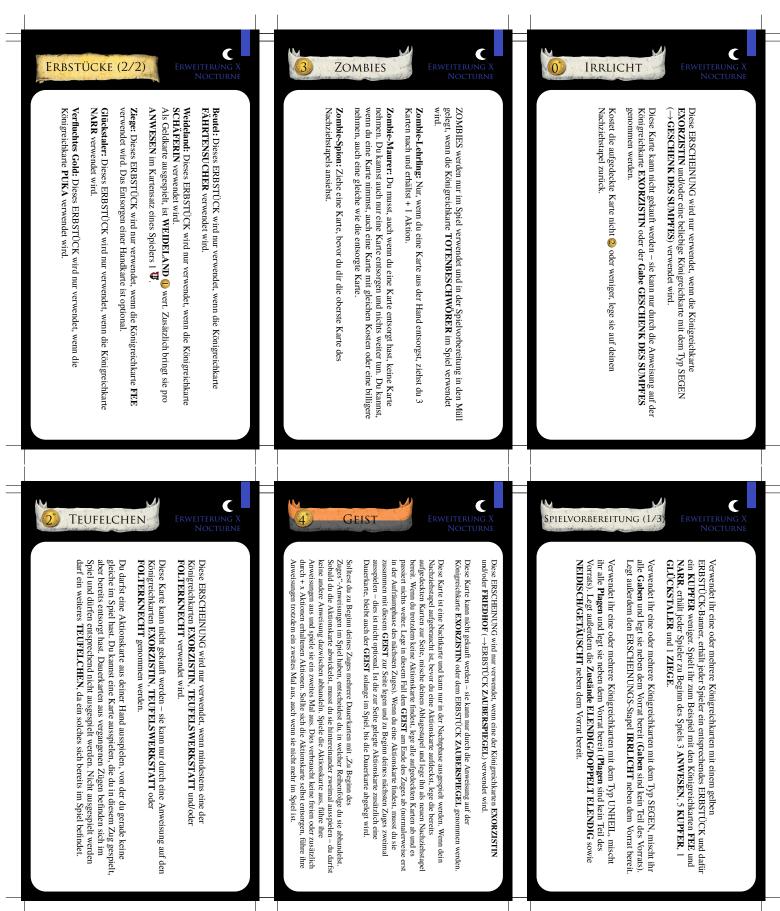


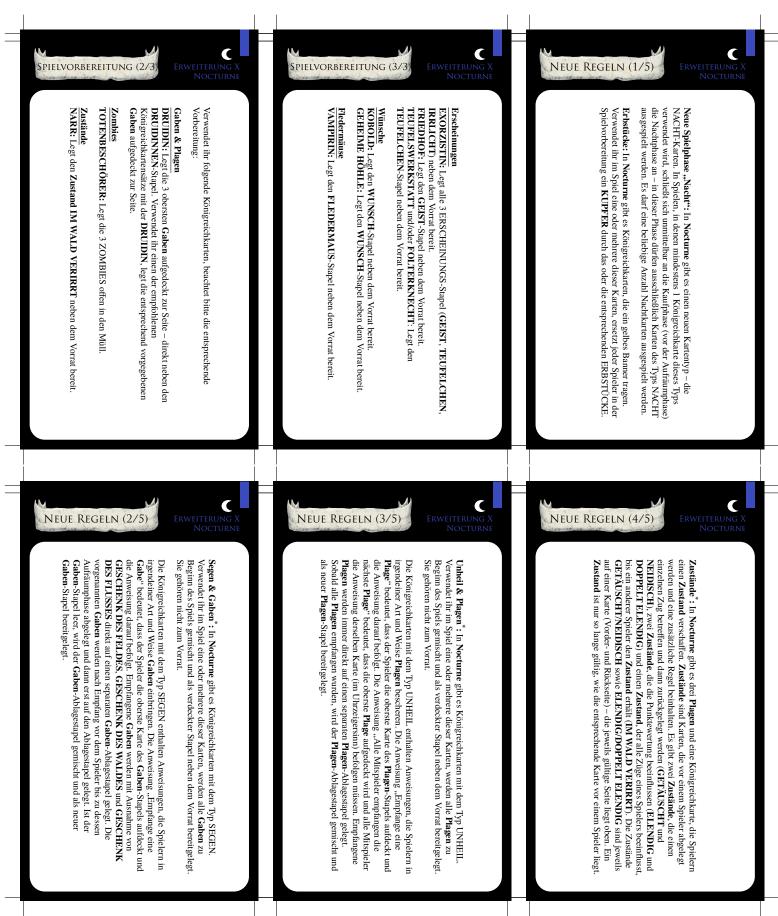


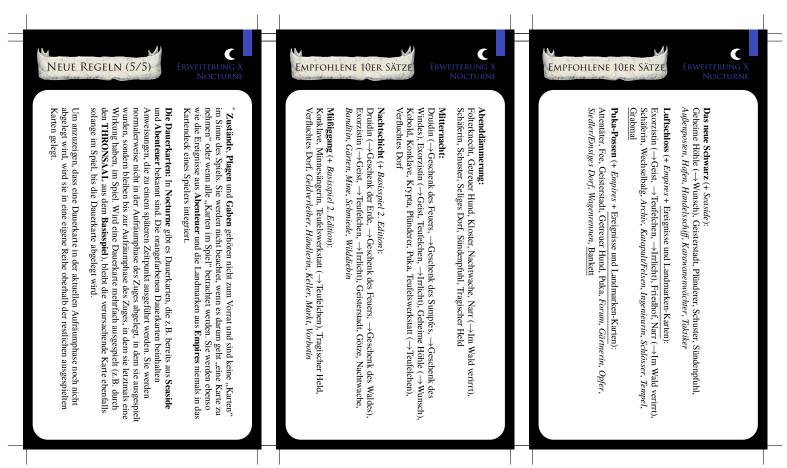




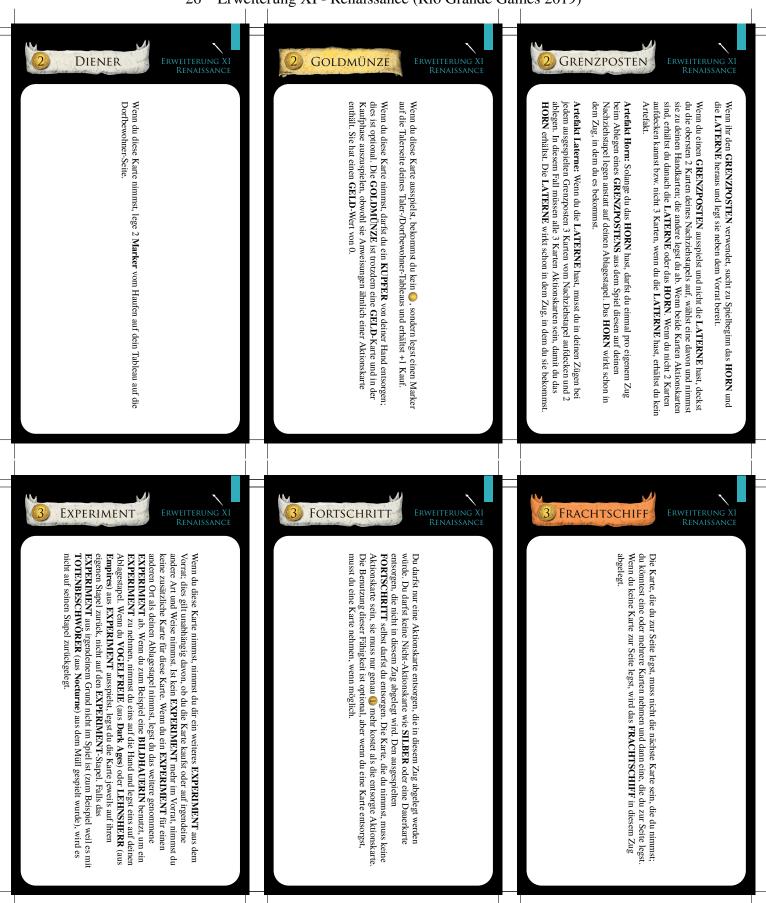


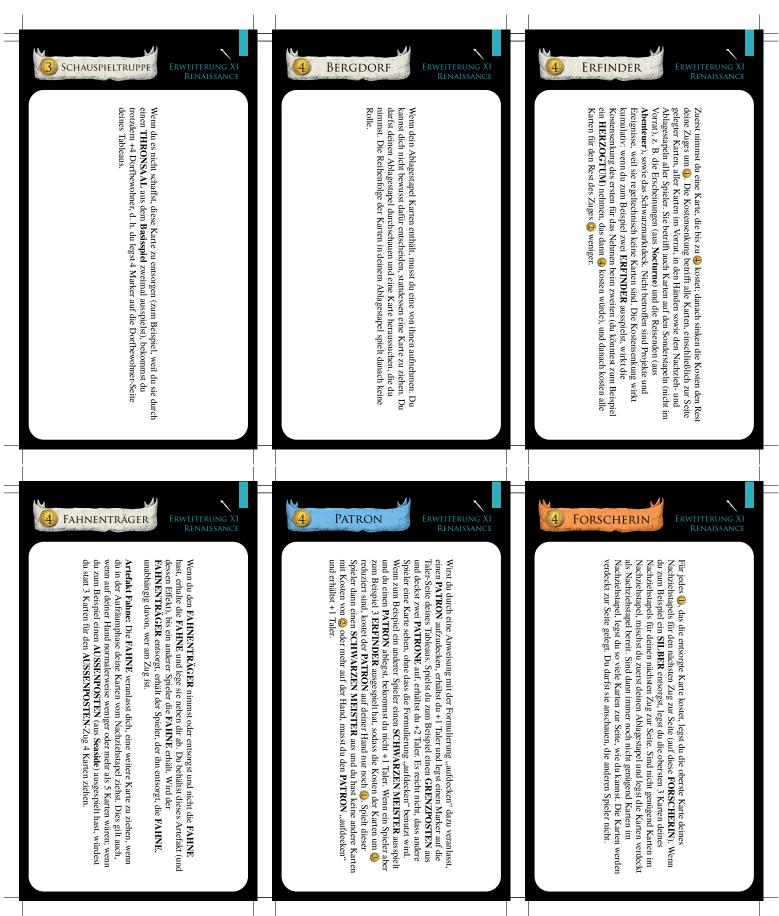


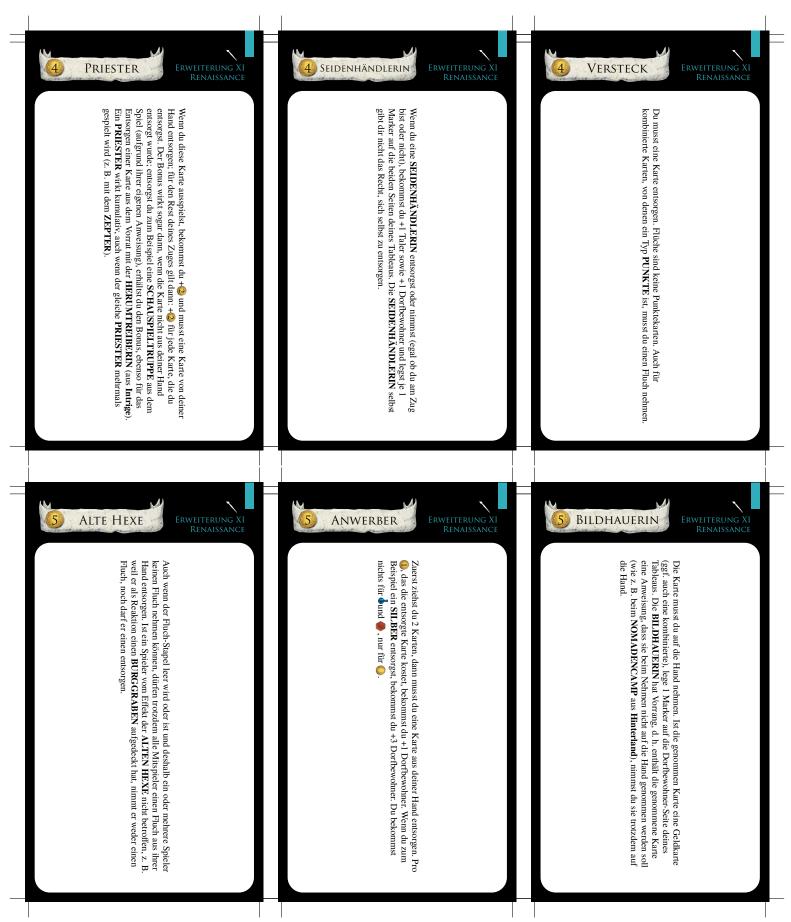


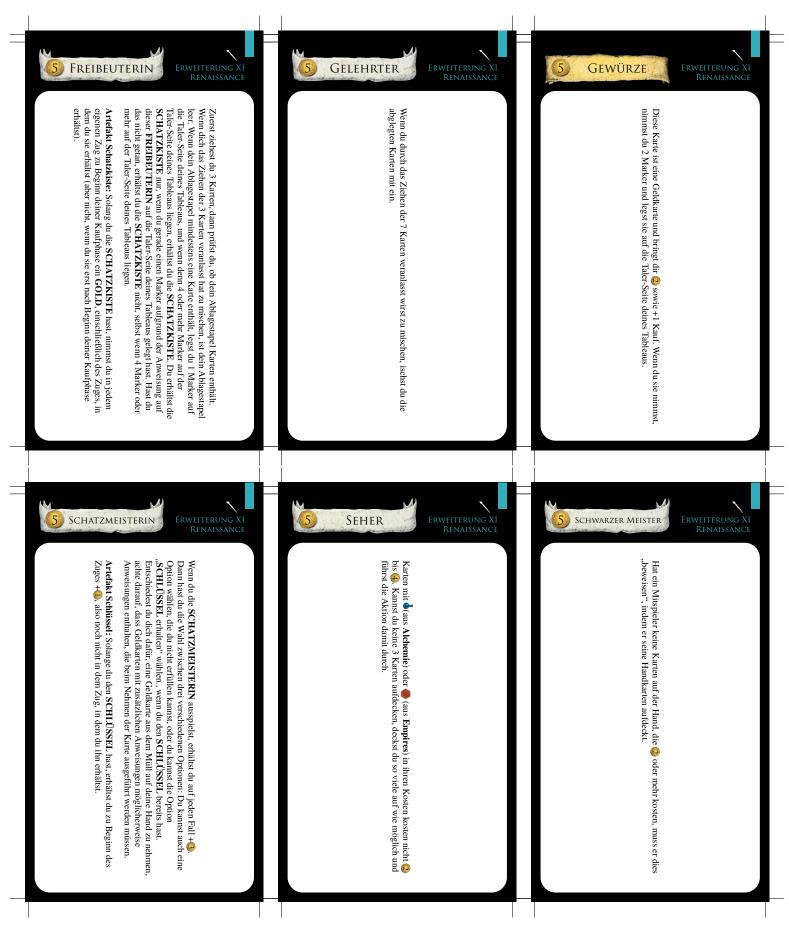


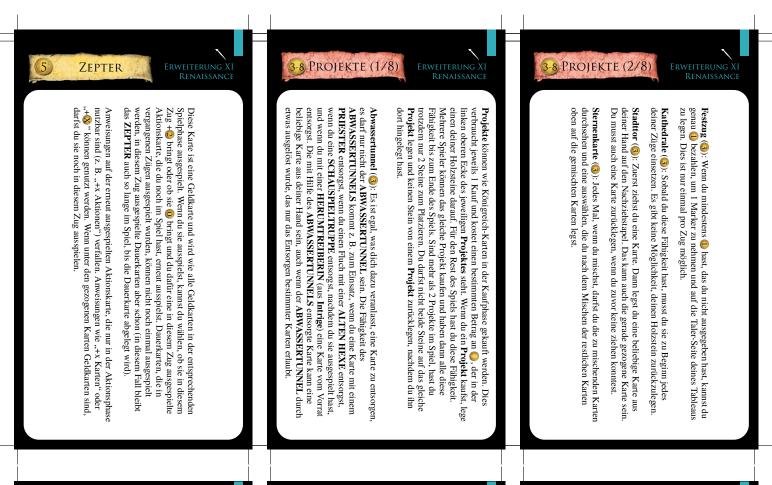
26 Erweiterung XI - Renaissance (Rio Grande Games 2019)











8 PROJEKTE (3/8) ERWEITERUNG XI RENAISSANCE einen vom Tableau) oder legst alle deiner Marker von hier zurück und ziehst die den Holzstein. Haltet die Marker-Stapel der einzelnen Spieler auf diesem Projekt gut Kleiner Markt (4): Du hast +1 Kauf in jedem deiner Züge Zu Beginn jedes deiner Züge legst du einen Marker hierher (einen unbenutzten, nicht deiner Holzsteine darauf und zu Beginn deines nächsten Zuges einen Marker neben

du die ERKUNDUNG kaufst - falls du nur die ERKUNDUNG und ggf. andere eine ERKUNDUNG kaufst, bekommst du +1 Taler und +1 Dorfbewohner in diesem 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 Finsterer Plan (4): Wenn du den FINSTEREN PLAN kaufst, legst du einen Ereignisse oder Projekte gekauft hast und keine Karte. Zug. Die Fähigkeit der ERKUNDUNG kannst du sofort in dem Zug nutzen, in dem 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

(also ob du sie kaufst, aufgrund einer Kartenanweisung nehmen kannst o. ä.). **Flotte** (S): Wenn mindestens ein Spieler die **FLOTTE** gekauft hat, gibt es eine 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 Die zusätzliche Runde beginnt der Spieler, der im Uhrzeigersinn folgend am normalen Zug werden keine Extrazüge mehr ausgeführt. 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 Akademie (5): Es ist egal, auf welche Art und Weise du die Aktionskarte nimmst mit ein

8 PROJEKTE (4/8)

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 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 deine Aktionskarten mit + 🔵 - Karten aus. 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 Anweisungen dieser Aktionskarte ausgeführt werden 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)

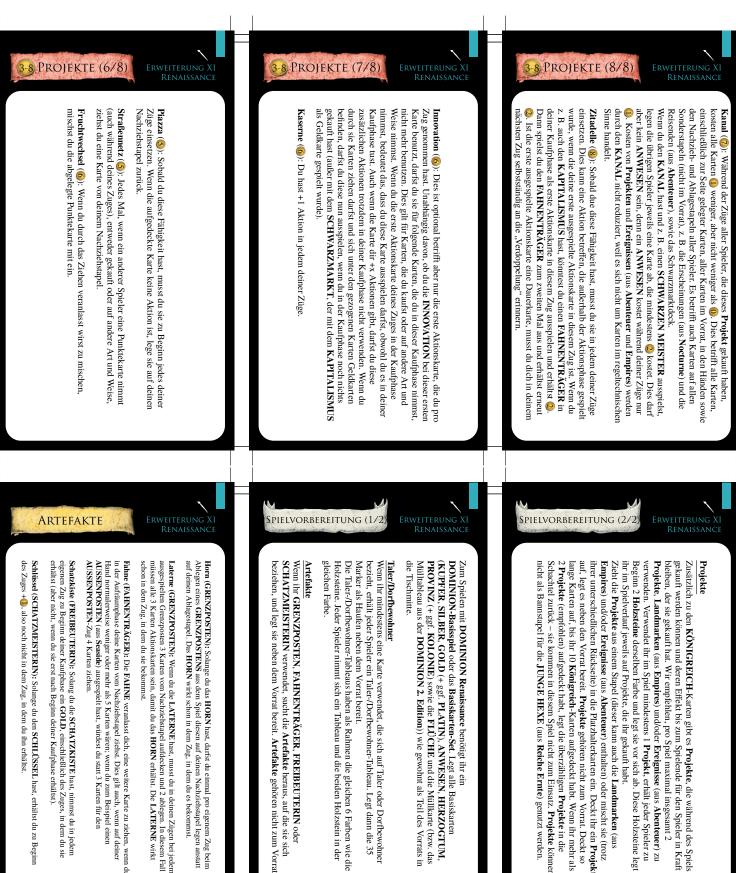
ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

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

Gildenhaus (5): es ist egal, auf welche Art und Weise du die Geldkarte nimmst

KAPITALISMUS einen FORTSCHRITT in eine Geldkarte, hat aber keinen

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE



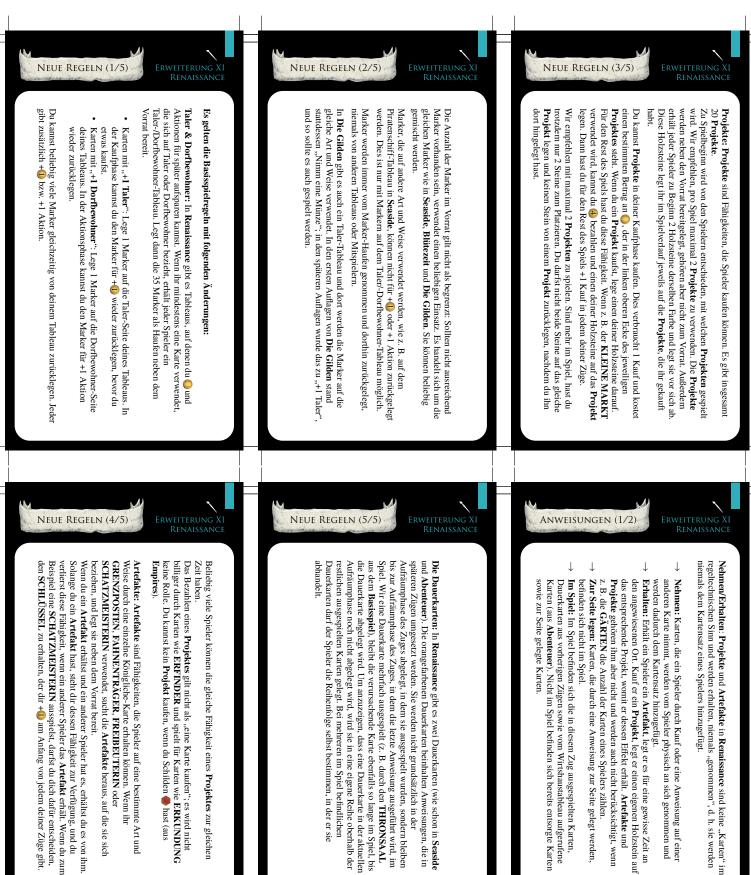
ihr im Spielverlauf jeweils auf Projekte, die ihr gekauft habt Beginn 2 Holzsteine derselben Farbe und legt sie vor sich ab. Diese Holzsteine legt Projekte, Landmarken (aus Empires) und/oder Ereignisse (aus Abenteuer) zu verwenden. Verwendet ihr im Spiel mindestens I **Projekt**, erhält jeder Spieler zu

nicht als Bannstapel für die JUNGE HEXE (aus Reiche Ernte) genutzt werden. 2 Projekte (empfohlen) aufgedeckt habt, legt die überzähligen Projekte in die lange Karten auf, bis ihr 10 Königreich-Karten aufgedeckt habt. Wenn ihr mehr als auf, legt es neben den Vorrat bereit. Projekte gehören nicht zum Vorrat. Deckt so ihrer unterschiedlichen Rückseite) in die Platzhalterkarten ein. Deckt ihr ein **Projek**i Empires) und/oder Ereignisse (aus Abenteuer) enthalten) oder mischt sie (trotz

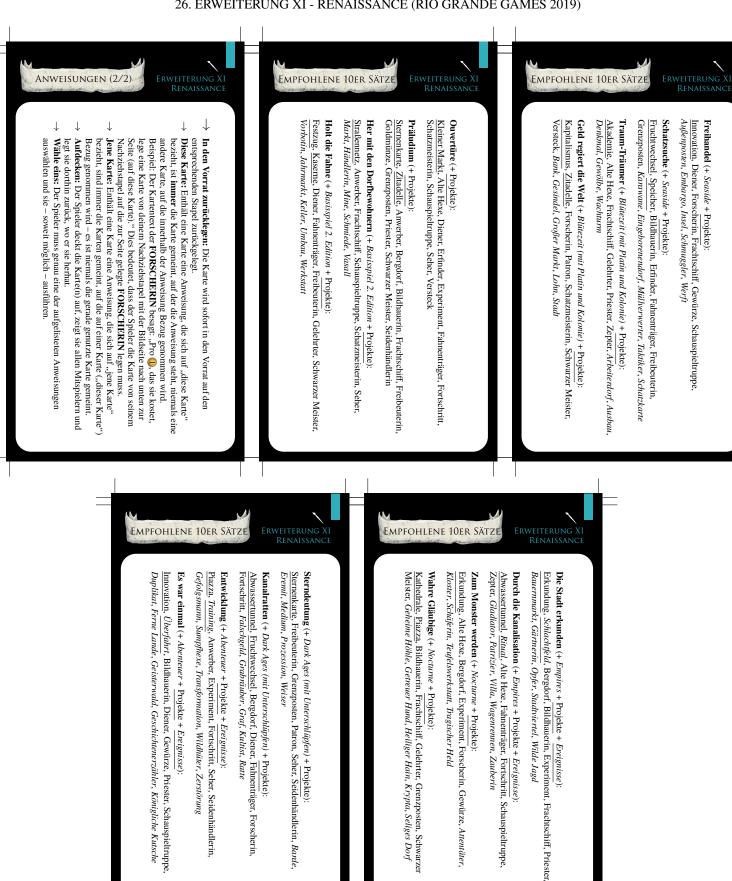
müssen alle 3 Karten Aktionskarten sein, damit du das HORN erhältst. Die LATERNE wirkt Laterne (GRENZPOSTEN): Wenn du die LATERNE hast, musst du in deinen Zügen bei jedem ausgespielten Grenzposten 3 Karten vom Nachziehstapel aufdecken und 2 ablegen. In diesem Fall auf deinen Ablagestapel. Das HORN wirkt schon in dem Zug, in dem du es bekommst diesen deinen Nachziehstapel legen anstatt

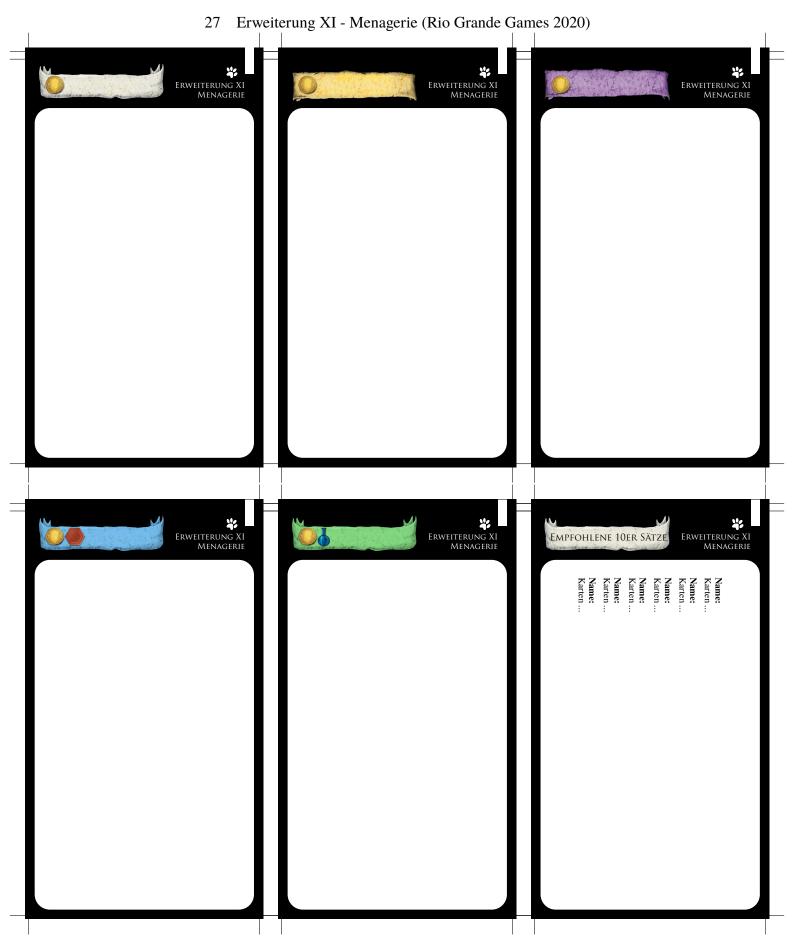
in der Aufräumphase deine Karten vom Nachziehstapel ziehst. Dies gilt auch, wenn auf deiner Schatzkiste (FREIBEUTERIN): Solang du die SCHATZKISTE hast, nimmst du in jedem AUSSENPOSTEN (aus Seaside) ausgespielt hast, würdest du statt 3 Karten Hand normalerweise weniger oder mehr als 5 Karten wären; wenn du zum Fahne (FAHNENTRÄGER): Die FAHNE veranlasst dich, eine weitere Karte zu ziehen, wenn Beispiel einen

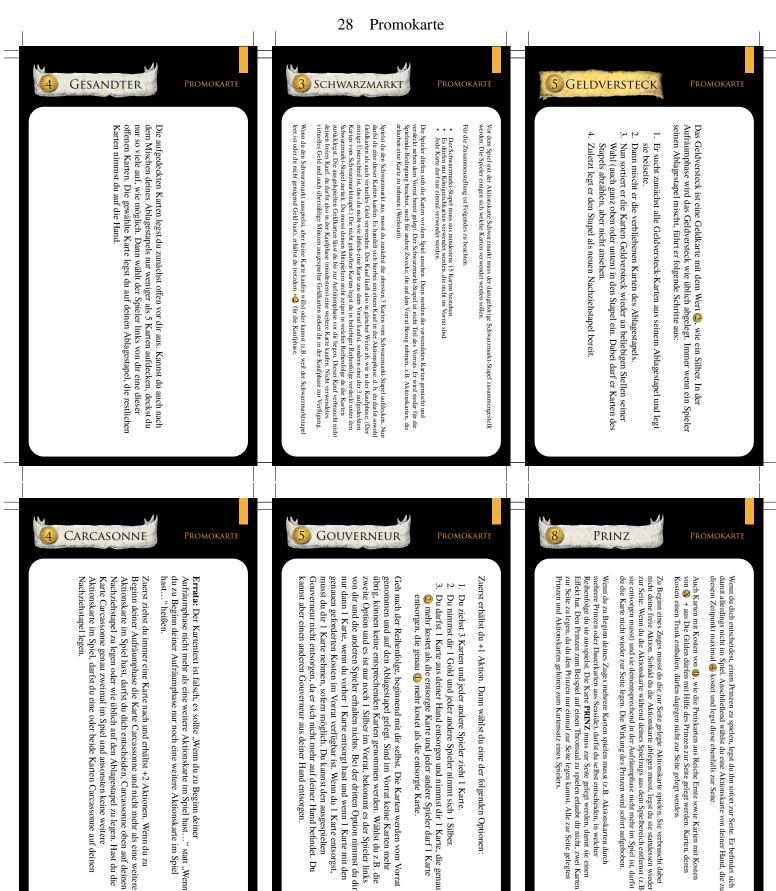
Schlüssel (SCHATZMEISTERIN): Solange du den SCHLÜSSEL hast, erhältst du zu Beginn erhältst (aber nicht, wenn du sie erst nach Beginn deiner Kaufphase erhältst) eigenen Zug zu Beginn deiner Kaufphase ein GOLD, einschließlich des Zuges, in dem du sie



, bis







Ų

sie einen



