### 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

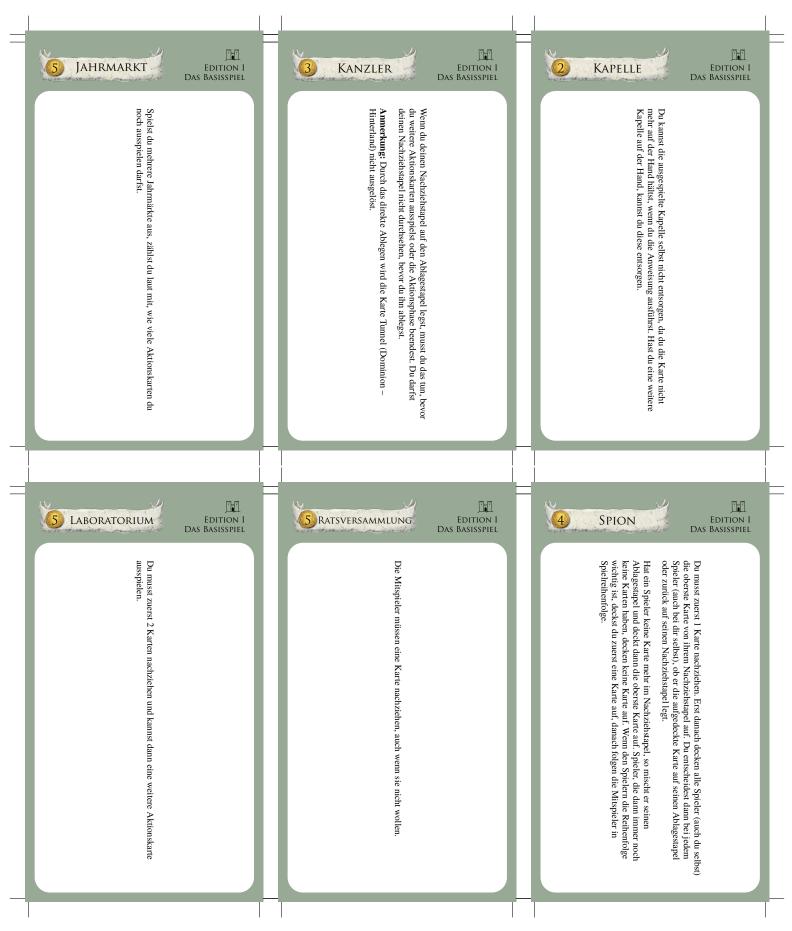


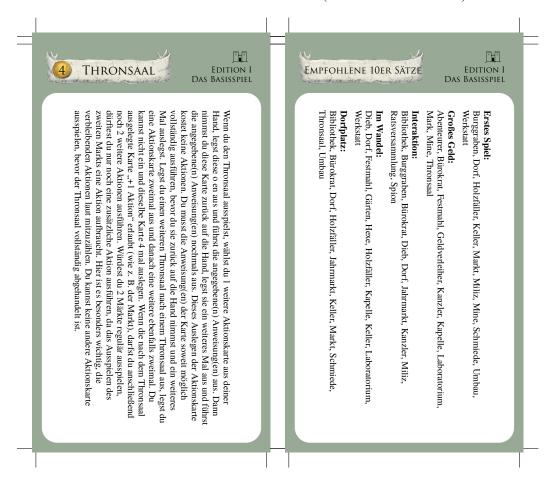
#### 2 Edition I - Das Basisspiel (Hans Im Glück 2008)



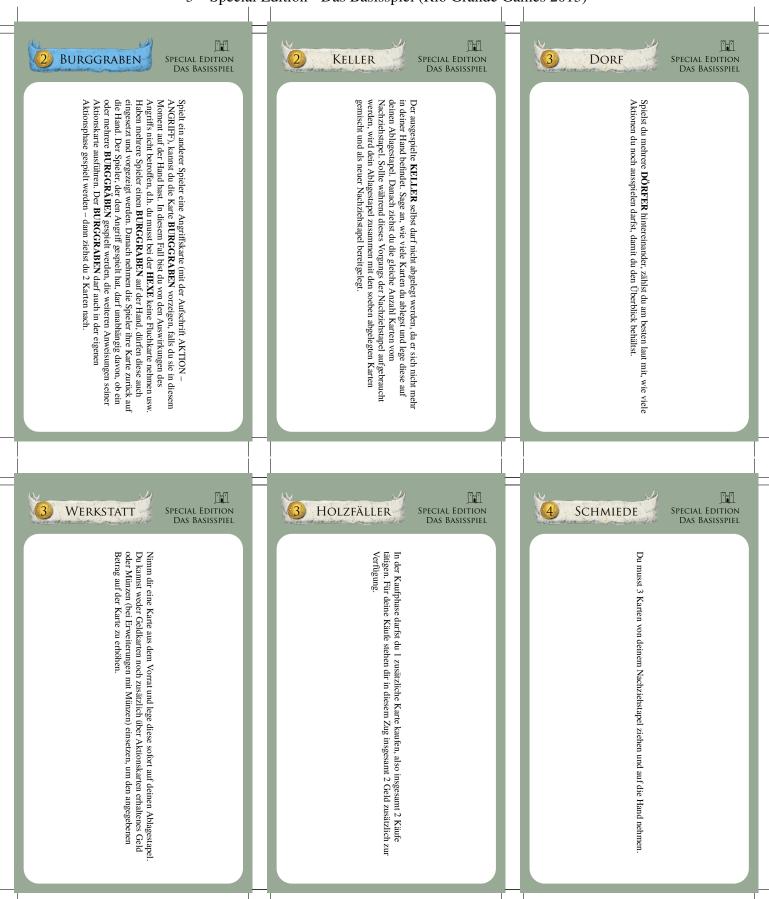






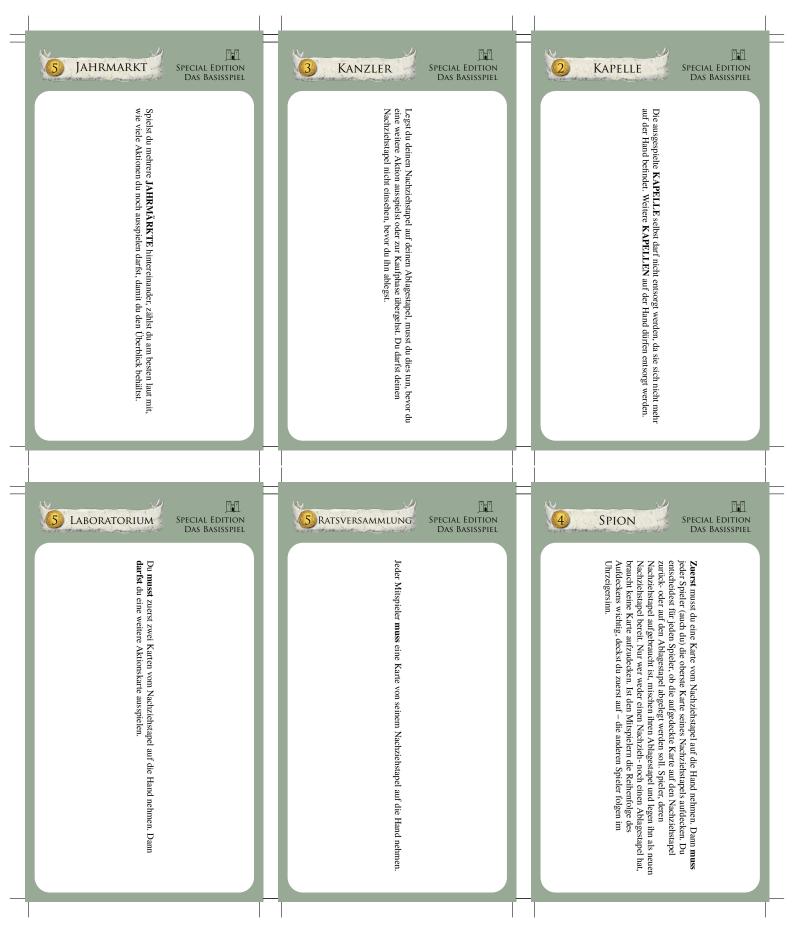


3 Special Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2013)











7 SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL 3 SCHWARZMARKT

SCHWARZMARKT-Stapel. Alle Spieler dürfen sich noch mal die Karten Danach wird der SCHWARZMARKT-Stapel gemischt und als verdeckter

Stapel neben dem im Stapel jeder ausgewählten Königreichkarte eine Karte in den

dürfen im SCHWARZMARKT-Stapel vorkommen.

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

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

darf nur aus Königreichkarten bestehen, die nicht im Spiel

Der SCHWARZMARKT-Stapel ... .

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

vor 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 Abenteurer, Bürokrat, Festmahl, Geldverleiher, Kanzler, Kapelle, Laboratorium, Großes Geld:

Mark, Mine, Thronsaal Interaktion:

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

Im Wandel:

Dorfplatz:

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

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





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

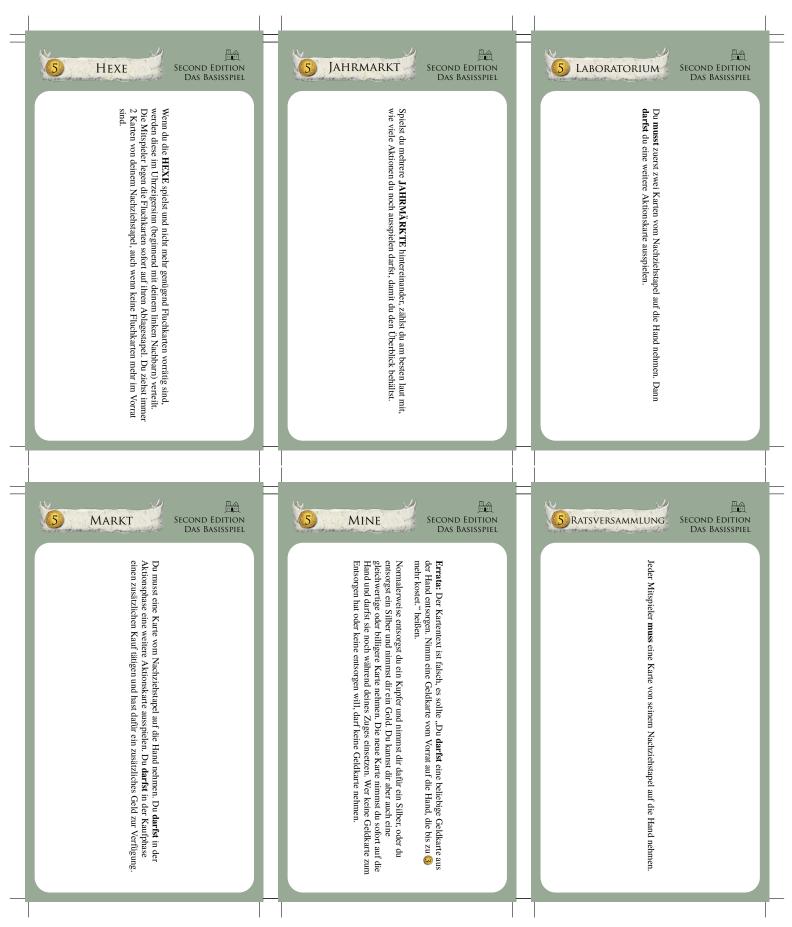


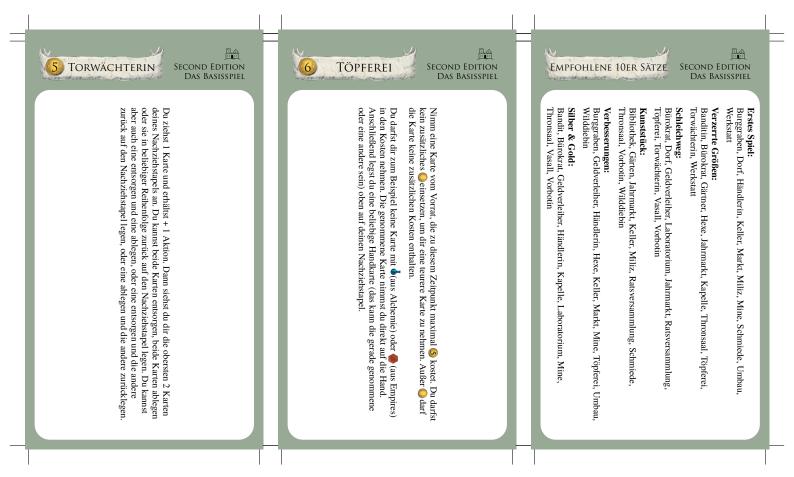
5 Second Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2017)



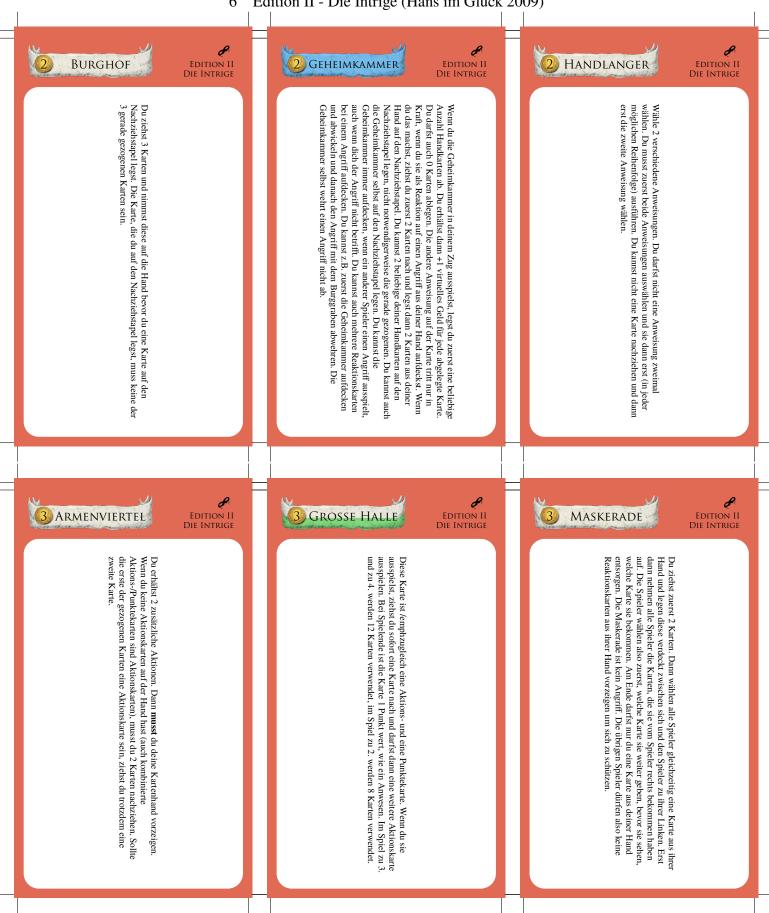


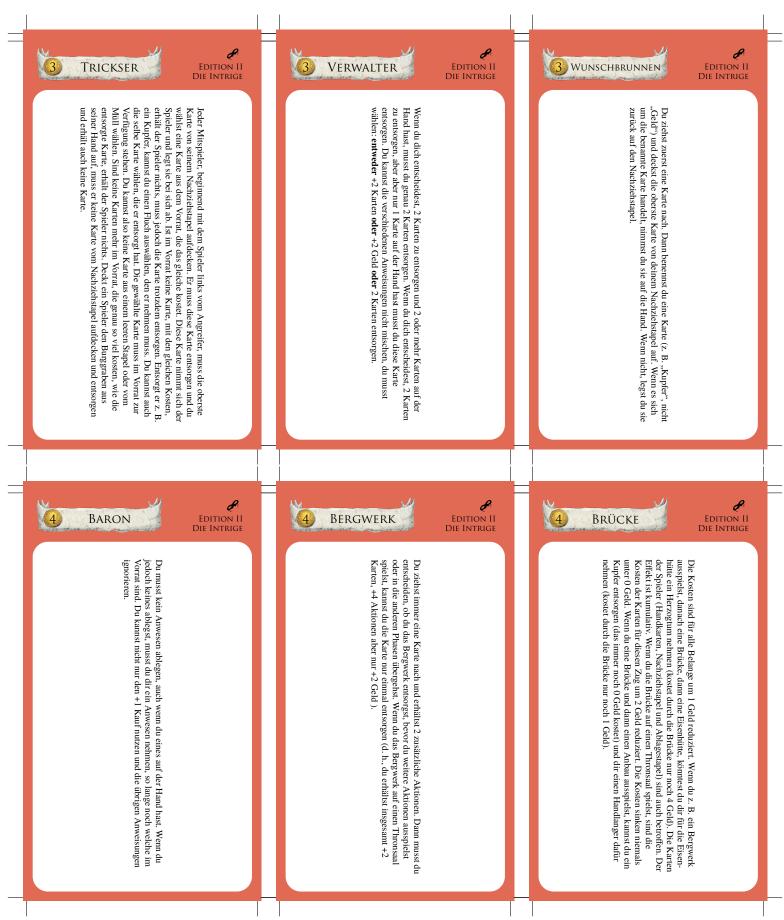






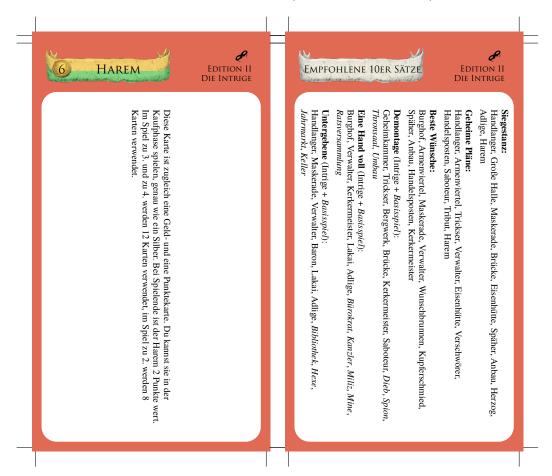
#### Edition II - Die Intrige (Hans im Glück 2009)



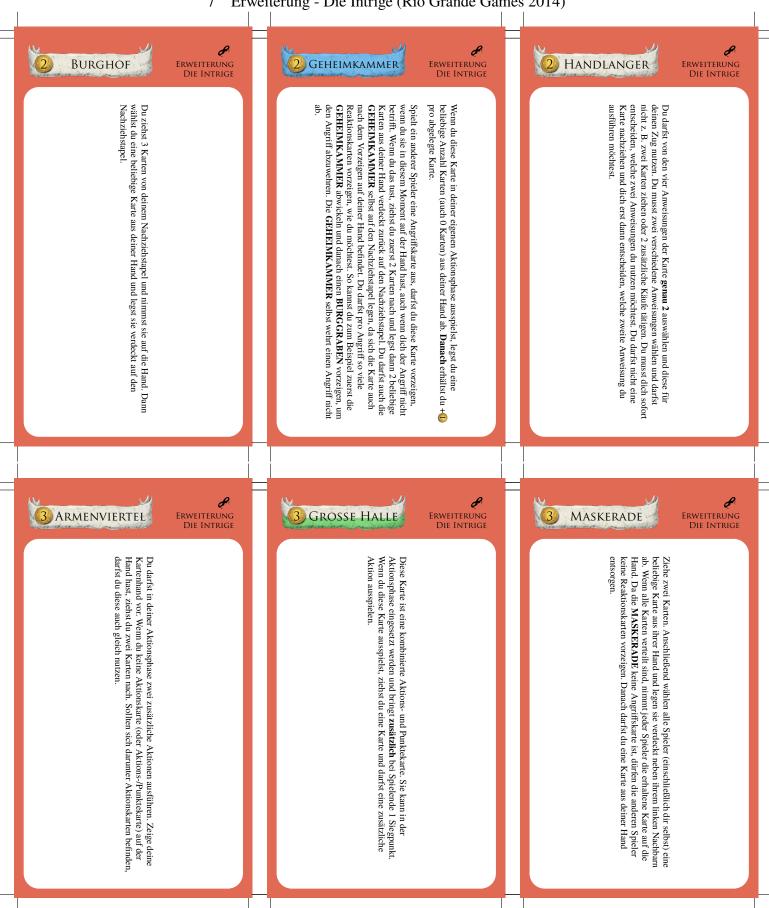








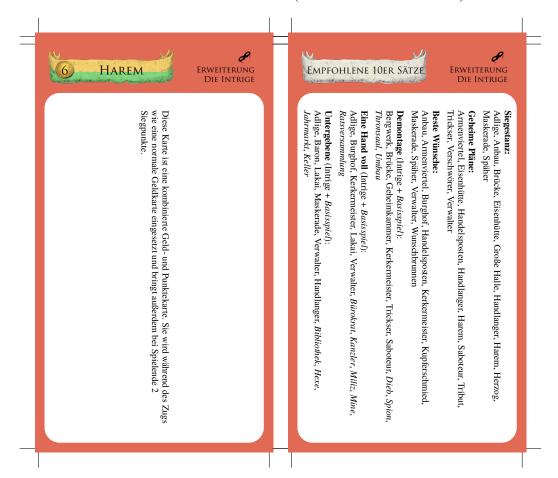
Erweiterung - Die Intrige (Rio Grande Games 2014)





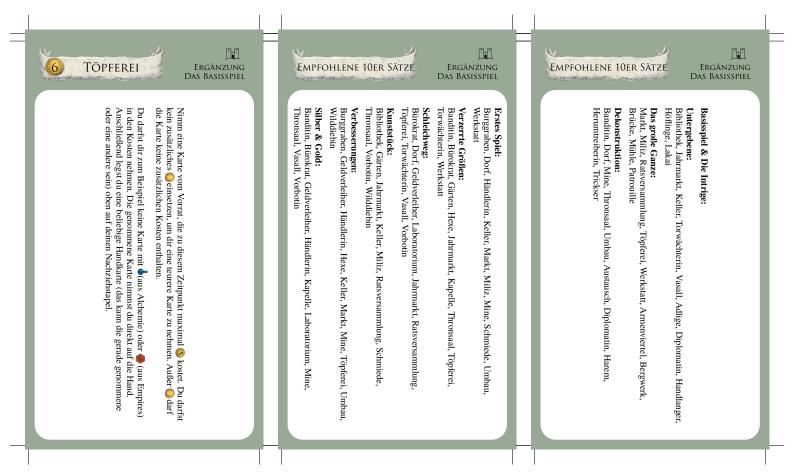




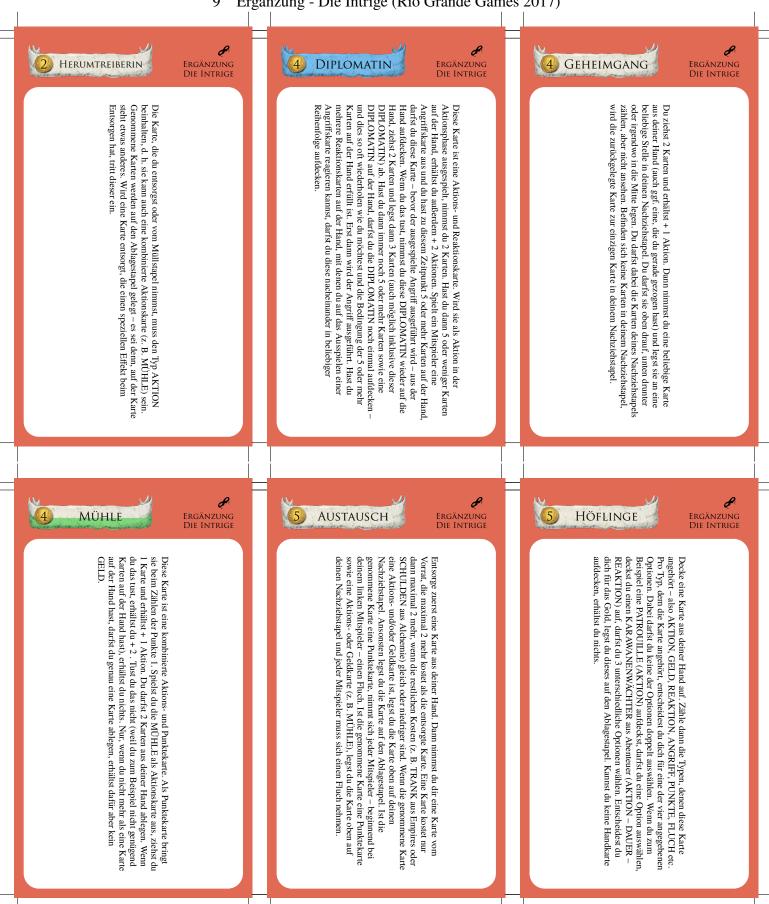


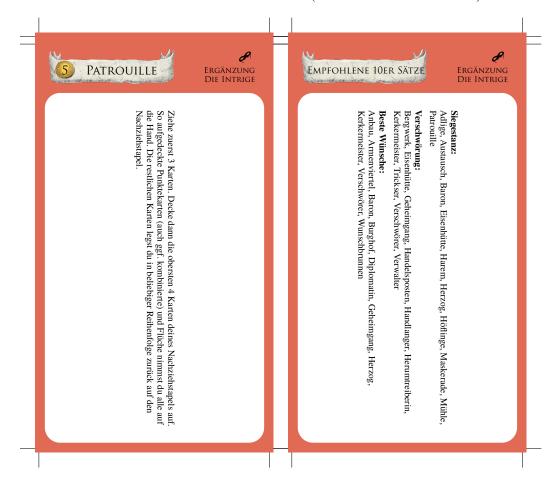
Ergänzung - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2017)



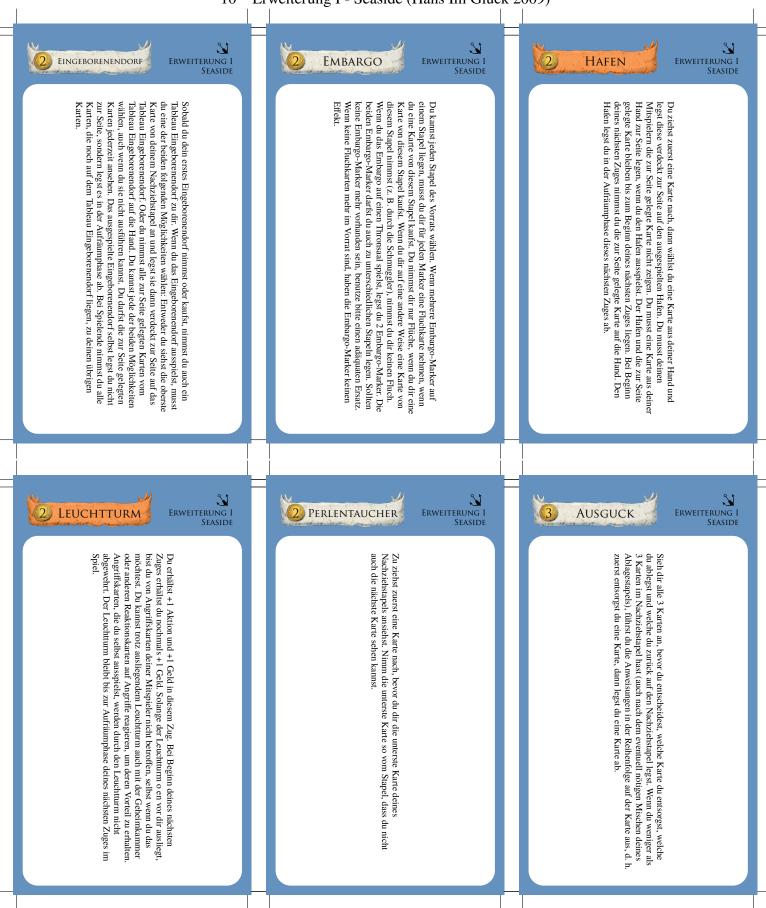


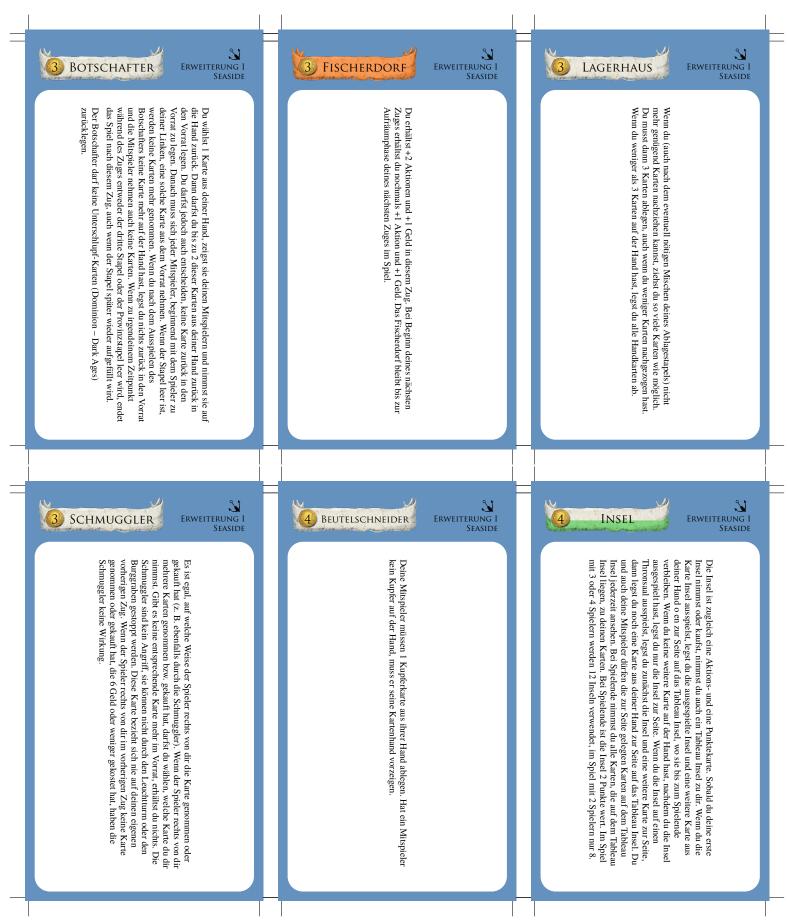
9 Ergänzung - Die Intrige (Rio Grande Games 2017)

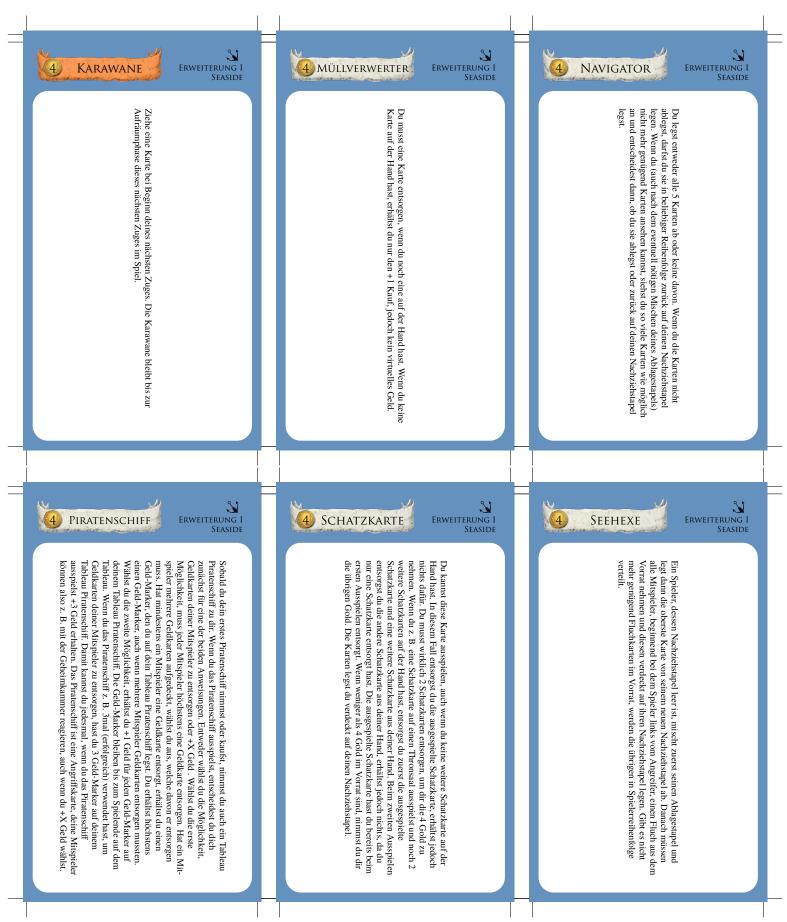


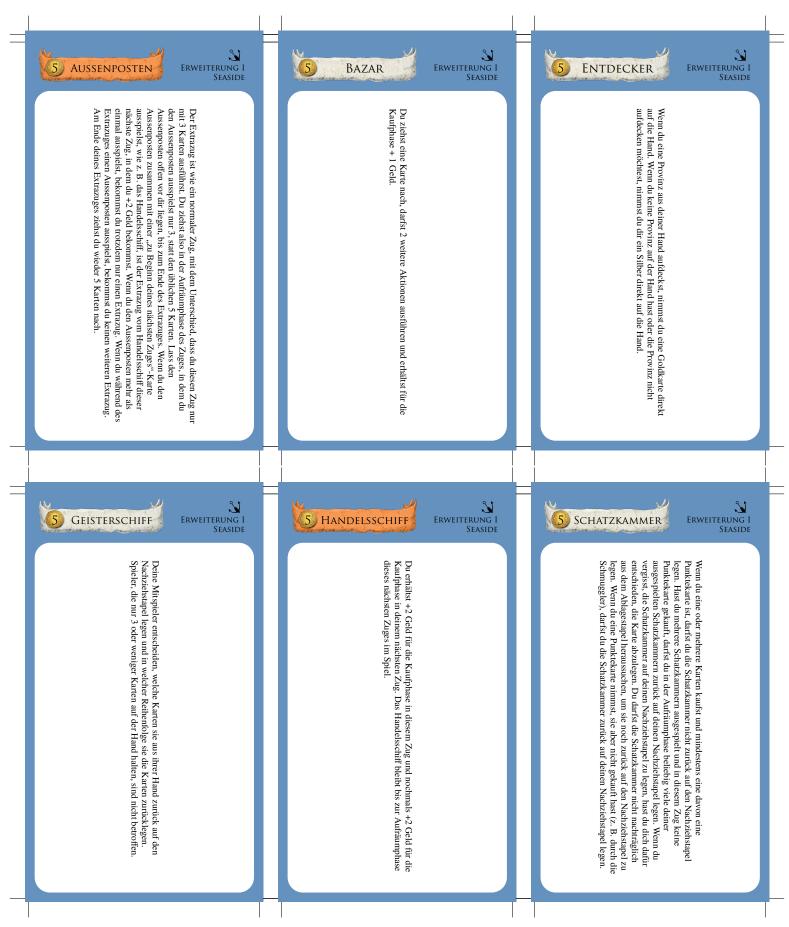


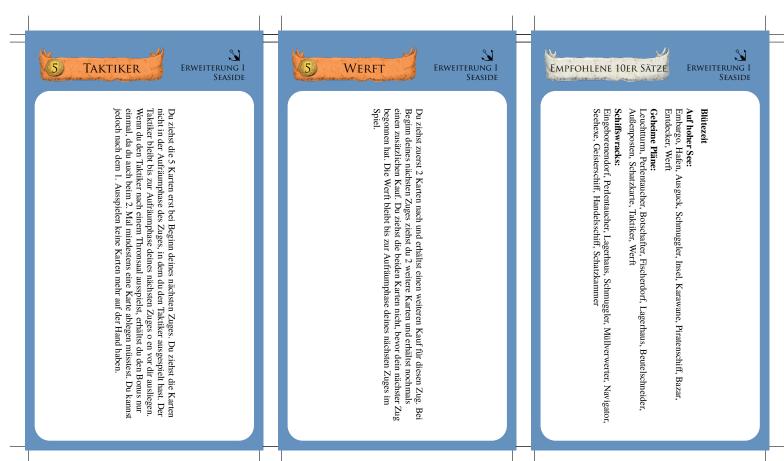
#### 10 Erweiterung I - Seaside (Hans Im Glück 2009)

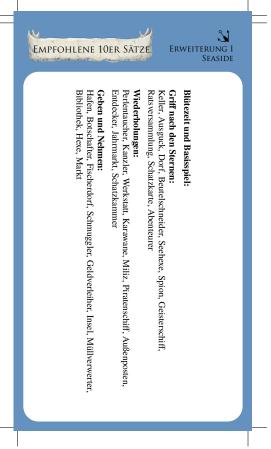




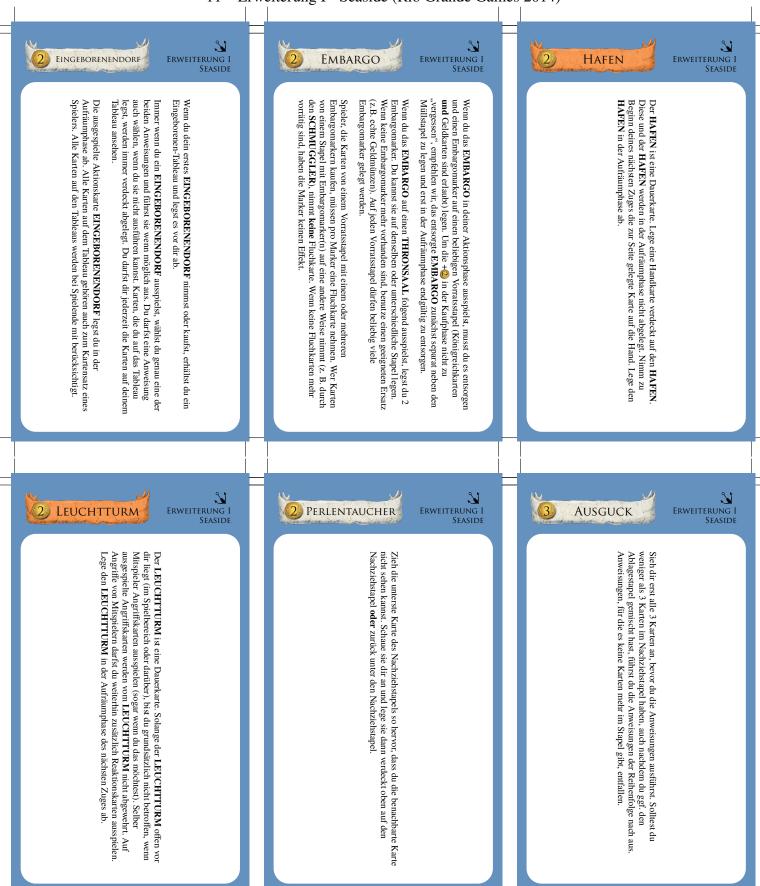


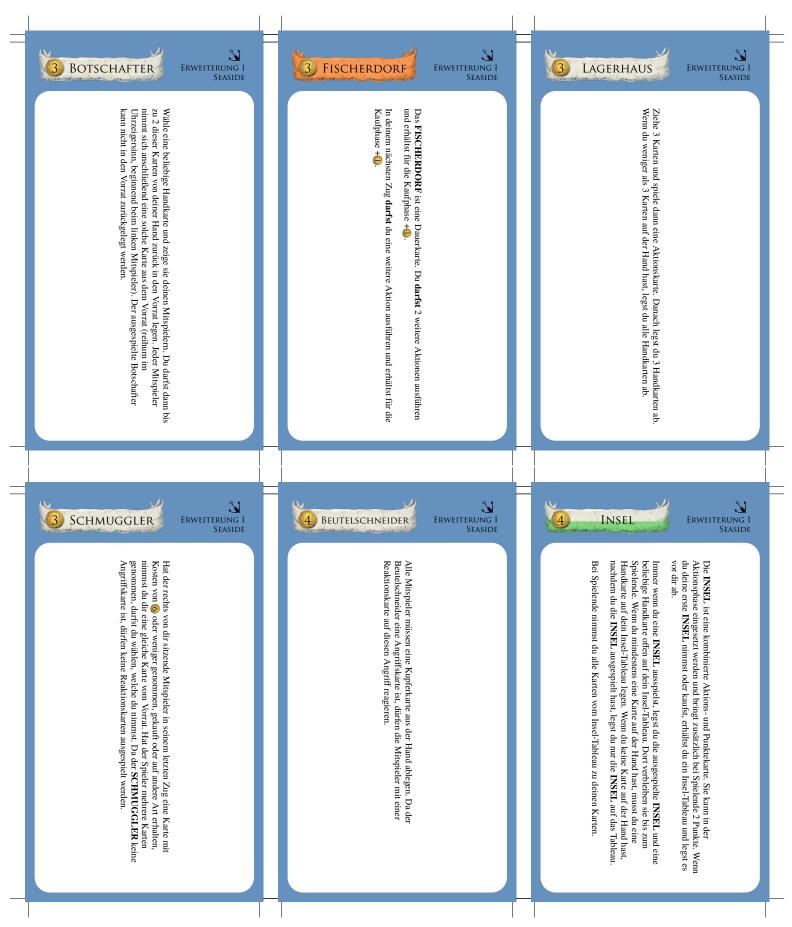


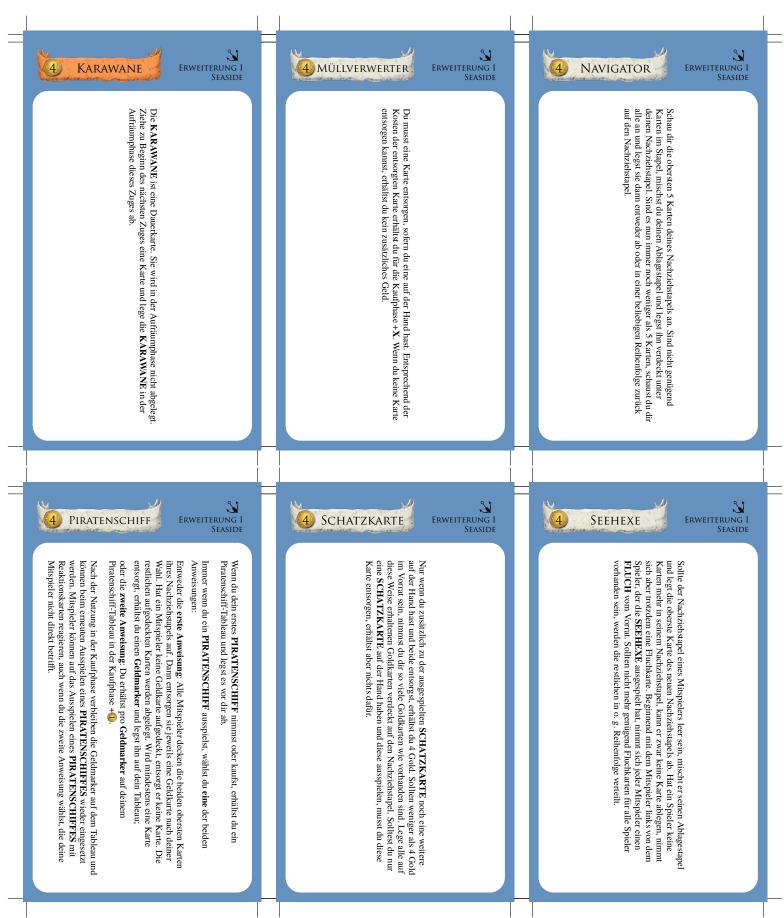


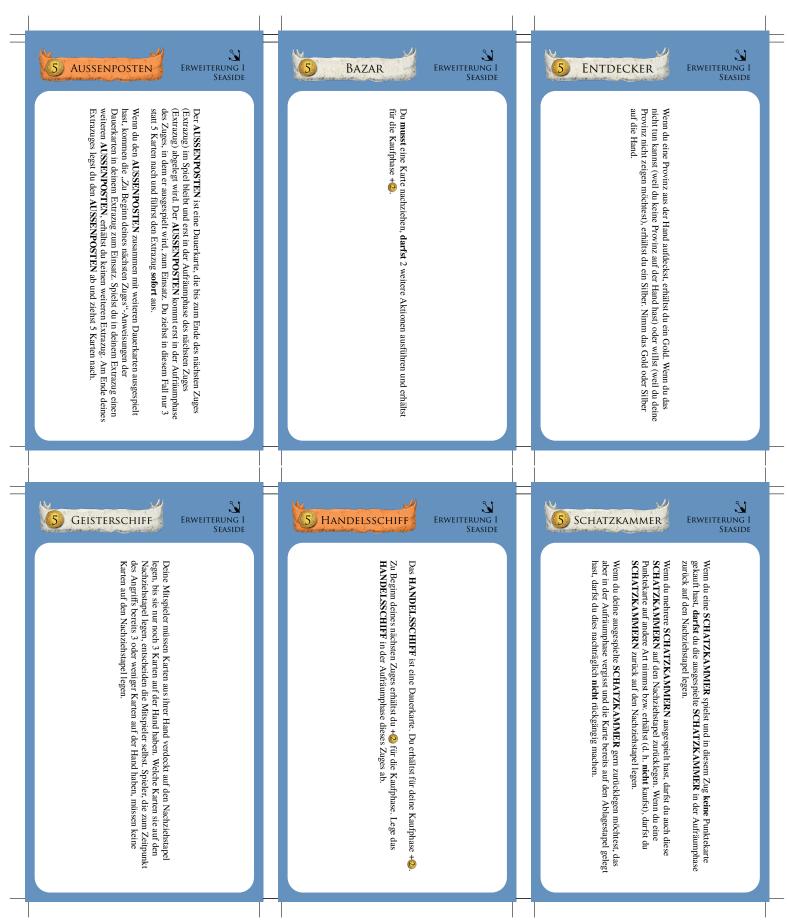


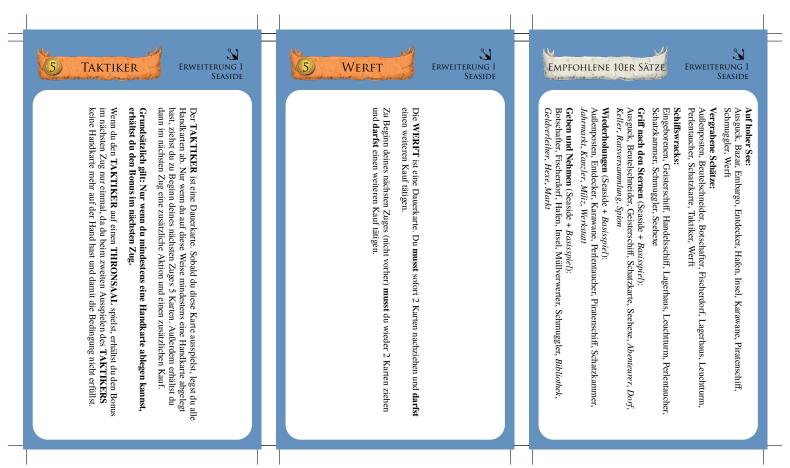
1 Erweiterung I - Seaside (Rio Grande Games 2014)











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



ERWEITERUNG II

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



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 den 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



UNIVERSITÄT

DIE ALCHEMISTEN

VISION

Du kannst auch keine dieser Karten auf die Hand nehmen.

Anweisung aufgedeckten Karten aller Spieler werden hierbei nicht mehr beachtet

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. Kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten. Die durch die erste Hand. Wenn du nach dem Mischen deines Ablagestapels alle Karten aufgedeckt hast

du die obersten 4 Karten von deinem Nachziehstapel auf. Sollte dein Nachziehstapel Wenn du diese Karte ausspielst musst du sofort eine Karte nachziehen. Dann deckst nach dem aufdecken der Karten leer ist, werden die zurück gelegten Karten dein Trankkarten auf die Hand nehmen. Die übrigen aufgedeckten Karten legst du in Karten auf wie möglich. Danach musst du alle aufgedeckten Kupfer- und Mischen immernoch weniger als 4 Karten zum Aufdecken, deckst du nur so viele beim Aufdecken zu Ende gehen, mischt du deinen Ablagestapel. Hast du nach dem

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.



alleine als Nachziehstapel bereit. Du legst den oder die Alchemisten ab oder zurück deinen Nachziehstapel legst. Ist dein Nachziehstapel leer, legst du den Alchemisten 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

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. ERWEITERUNG II

STEIN DER WEISEN

ERWEITERUNG II

VERTRAUTER

ERWEITERUNG II

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

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



BESESSENHEIT

GOLEM

wenn du keine Karte damit

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



ERWEITERUNG II

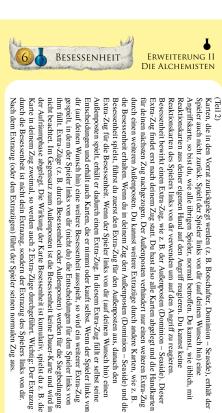
Maskerade, Dominion – Die Intrige), erhält der Spieler am Ende des Zuges nicht zurück dieses Zuges entsorgt werden (z. B. durch Angriffskarten, wie Trickser oder Saboteur, Dom den Müllstapel gelegt, der Spieler verliert die Karte also nicht. Karten anderer Spieler, die während der Spieler links von dir 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 Kartenanweisung, die das Entsorgen der Karte fordert, gilt diese als entsorgt, z.B. könntest du das nur Karten, die er nimmt oder kauft, keine Marker, z. B. Piratenschiff (Dominion – Seaside). Wenn

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

einer bestimmten Anweisung auf die Hand oder nehmen nimmt oder kauft, legst du auf deinen Ablagestapel. Dies

oder anderswo ablegen müsste. Du erhältst gilt auch, wenn er die Karte aufgrund

eine Karte, die x Geld kostet, X Karten nach. Zusätzlich dazu ziehst du 2 Karten nach, wenn die entsorgte Karte kostet. Wenn du z. B. die Karte Golem (4 Geld. 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



Besessenheit oder Außenposten) werden für die Siegbedingung Außenposten ist die Besessenheit keine Dauer-Karte und wird in





Geheime Forschungen: (Alchemisten + Die Intrige):

Kräuterkundiger, Stein der Weisen, Universität, Vertrauter, Adlige, Armenviertel,

ERWEITERUNG II

Verbotene Künste (Alchemisten + Basisspiel

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

Holzfäller, Markt, Umbau

Lakai, Verschwörer, Verwalter

**Diener:** (Alchemisten + *Die Intrige*):

Besessenheit, Golem, Verwandlung, Vision, Weinberg, Große Halle, Handlanger Alchemist, Golem, Stein der Weisen, Universität, Burggraben, Bürokrat, Hexe,

Apotheker, Golem, Lehrling, Vision, Adlige, Baron, Eisenhütte, Handelsposten, Brücke, Kerkermeister, Lakai, Maskerade [röpfe, Tränke, Trottel: (Alchemisten + Die Intrige):





ERWEITERUNG II

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

GOLEM

aufgedeckten Karten dafür auswählen, da sie sich nicht auf deiner Hand befinden der aufgedeckten Karten z.B. ein THRONSAAL, darfst du eine Karte aus der Hand beziehen, haben keine Auswirkungen auf die aufgedeckten Aktionskarten. Ist eine Aktionskarten nicht auf die Hand nehmen. Anweisungen, die sich auf Handkarten ausspielen, darfst allerdings die Reihenfolge selbst bestimmen. Du darfst die Decke solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du 2 Aktionskarten aufgedeckt hast, die keine GOLEMS sind. Alle aufgedeckten GOLEMS und

entsprechend weniger Aktionskarten aus. Du musst die aufgedeckten Aktionskarten des Ablagestapels, nur 1 oder gar keine Aktionskarte aufgedeckt, spielt du Karten, die keine Aktionskarten sind, legst du ab. Hast du, auch nach dem Mischen



ERWEITERUNG II

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

ERWEITERUNG II

erste Karte kaufst (neue Regeln, S. Wichtig: Geldkarten dürfen in der Kaufphase nur ausgespielt werden, bevor du die

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** aus, hat jede Karte den entsprechenden Geldwert. Du darfst beim Durchzählen der für die Kaufphase in diesem Zug um 1. Spielst du mehrere STEIN DER WEISEN Karten deines Nachzieh- und Ablagestapels diese weder anschauen, noch ihre

LEHRLING

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



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.



Seaside), die der Spieler im BESESSENHEITS-Zug erhält, bekommst du nicht.

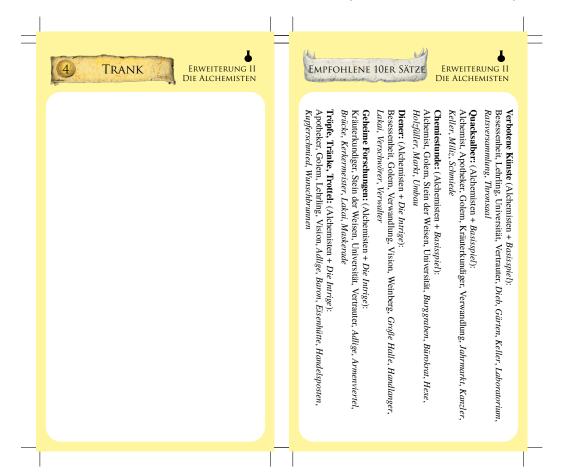
legst sie auf deinen Ablagestapel. Das betrifft auch Karten, die er auf die Hand nehmen oder anderweitig ablegen müsste. Alle Münzen (z. B. aus **Die Gilden**) und Geldmarker (z. B. aus Aufräumphase des Extra-Zuges nachzieht

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

tatsächlich in den Vorrat zurückgelegt. Alle Karten, die der Mitspieler während des Extra-Zuges in den Vorrat zurücklegen muss, werder gegen den Extra-Zug "wehren"

Zu Beginn des Extra-Zuges zeigt dein linker Nachbar dir seine Handkarten. Du entscheidest in Zaerst spielst du deinen aktuellen Zug regulär zu Ende, bevor dein linker Nachbar einen Extra-Zug ausführen muss. Da die BESESSENHEIT keine Angriffskarte ist, kann sich der Mitspieler nicht Karten er kauft, nimmt, entsorgt etc. Du darfst alle Karten sehen, die auch der Mitspieler sieht diesem Zug alles für den Mitspieler – welche Aktionskarten und Geldkarten er spielt und welche Karten sowie die Karten, die der Mitspieler in der

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



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

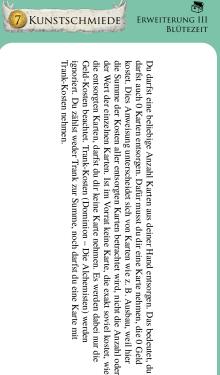


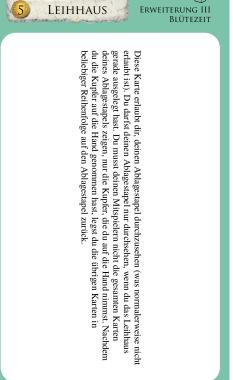
### Dominion Card Dividers - Created by Danilo Gasdzik based on the works of Eiko Wagenknecht. Dominion Kartentrenner - Erstellt von Danilo Gasdzik basierend auf der Arbeit von Eiko Wagenknecht.

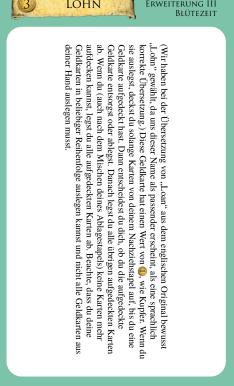


Provinz und











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 "produziert", auch wenn du sie entsorgst. Du kannst also für den gesamten Wert der hast. Geldkarten, die du in dieser Runde ausgelegt hast, haben aber bereits Geld du nicht alle Geldkarten auslegen musst. Wenn du in dieser Runde mehrere Karten

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

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

ERWEITERUNG III

kaufst, entsorgst du die Geldkarten im Spiel, direkt nachdem du den Münzer gekauft

Wenn du diese Karte kaufst, entsorgst du alle Geldkarten, die zu diesem Zeitpunkt

5 QUACKSALBER

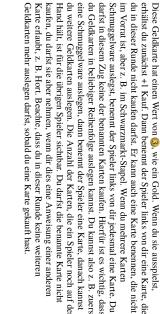
ERWEITERUNG III

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



ERWEITERUNG III

Deckt ein Spieler einen Burggraben (Dominion – Basisspiel) aus seiner Hand auf 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 einen Fluch aus seiner Hand ablegt oder sich ein Kupfer und einen Fluch vom Vorrat Teil des Angriffs abwehren. Entscheidet sich ein Spieler für die zweite Möglichkeit nimmt und auf seinen Ablagestapel legt. Er darf sich auch für die zweite Möglichkeit Beginnend mit dem Spieler links von dir muss jeder Mitspieler entscheiden, ob er





Aktionskarten ausgelegt hast, kostet der Hausierer nur noch 4 Geld und du darfst dir unbedingt die aufgedruckten Kosten. Wenn du z. B. in deiner Aktionsphase 2 oder weniger werden die aktuell geltenden Kosten betrachtet. Das sind nicht Halle (Dominion – Die Intrige) sind auch Punktekarten. Bei den Kosten von 4 Geld den Ausbau, erhältst du keine weitere. Kombinierte Karten, wie z. B. die Große Karten, die du kaufst. Nimmst du dir eine Karte auf eine andere Weise, z.B. durch zusätzlich 2 weitere Silber und 2 weitere Handelsrouten. Der Talisman wirkt nur fü und 2 Käufe hast und dir ein Silber und eine Handelsroute kaufst, nimmst du dir nimmst du dir von jeder eine weitere Karte. Wenn du z. B. 2 Talismane, 4 Kupfer ERWEITERUNG III

ist, nimmst du dir zusätzlich eine weitere identische Karte. Du nimmst diese Karte und du eine Karte kaufst, die 4 Geld oder weniger kostet und die keine Punktekarte

Diese Geldkarte hat den Wert 1 Geld, wie ein Kupfer. Wenn diese Karte im Spiel is

diesem Namen im Vorrat, nimmst du dir nichts. Hast du mehrere Talismane im Spiel vom Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Gibt es keine weitere Karte mit

kaufst, auf diese Bedingungen zutreffen (4 Geld oder weniger, keine Punktekarte). dir für jeden Talisman eine zusätzliche Karte. Wenn du mehrere Karten



ERWEITERUNG III

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



ERWEITERUNG III

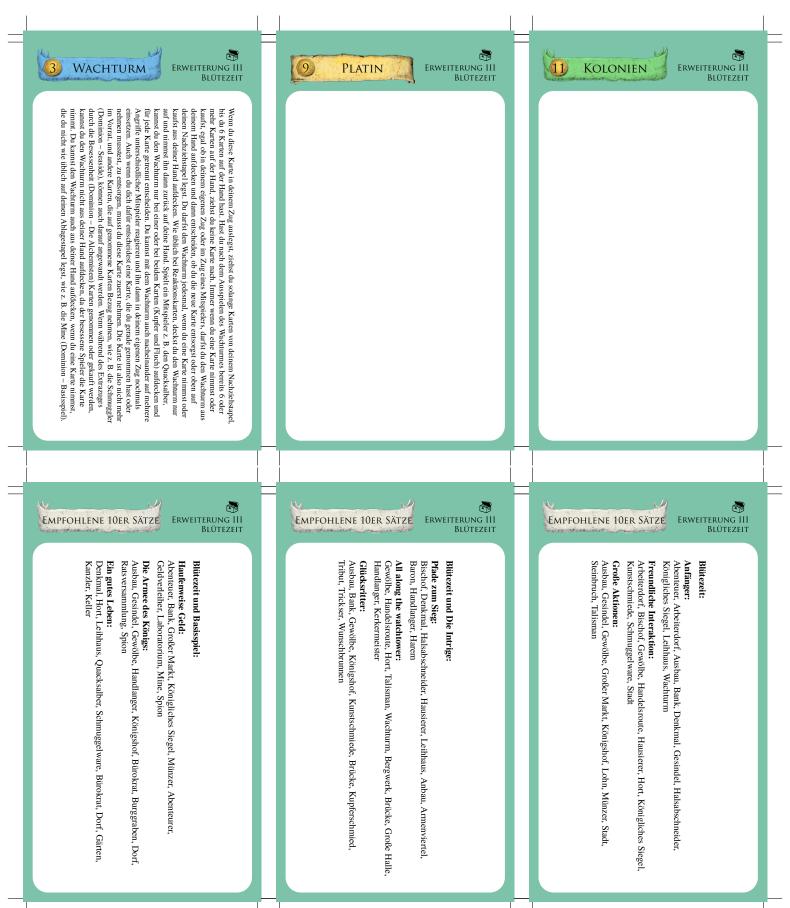
Aktionsphase ein Arbeiterdorf und in der Kaufphase 2 Steinbrüche, kostet der Der Effekt kann auch durch andere Karten ergänzt werde. Spielst du z. B. in der der Kaufphase 2 Steinbrüche ausspielst, kosten Aktionskarten um 4 Geld weniger kosten Aktionskarten 2 Geld weniger. Dieser Effekt ist kumulativ. Wenn du z. B. in Diese Geldkarte hat der Wert 1 Geld, wie ein Kupfer. Wenn diese Karte im Spiel ist

Ablagestapel sind auch durch diesen Effekt betroffen. Kombinierte Karten, wie z. B.

Ausspielen der Karte erfüllt sein.

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).

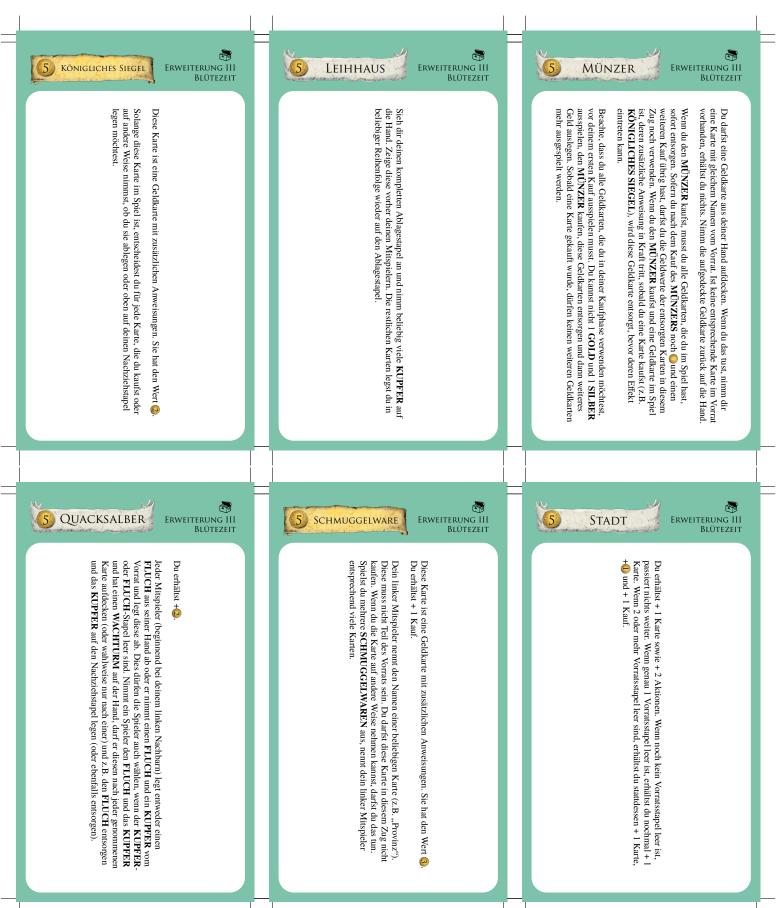
Ausspielen der Karte also z. B. 2 Stapel leer, so erhältst du insgesamt +2 Karten, +2 Der Müllstapel ist nicht Teil des Vorrats und wird somit nicht beachtet. Sind beim oder mehr Stapel im Vorrat leer sind. Die jeweiligen Bedingungen müssen beim sind, erhältst du +1 Karte, + und +1 Kauf. Es gibt keine weiteren Boni, wenn 3 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



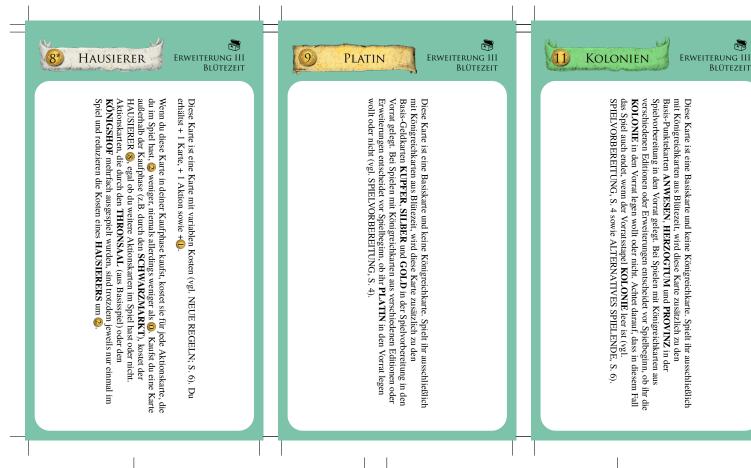
#### 15 Erweiterung III - Blütezeit (Rio Grande Games 2016)











ERWEITERUNG III

Freundliche Interaktion:

Königliches Siegel, Leihhaus, Wachturm

Abenteuer, Arbeiterdorf, Ausbau, Bank, Denkmal, Gesindel, Halsabschneider

Kunstschmiede, Schmuggelware, Stadt

Arbeiterdorf, Bischof, Gewölbe, Handelsroute, Hausierer, Hort, Königliches Siegel

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

Geldverleiher, Laboratorium, Mine, Spion

Abenteuer, Bank, Großer Markt, Königliches Siegel, Münzer, Abenteurer

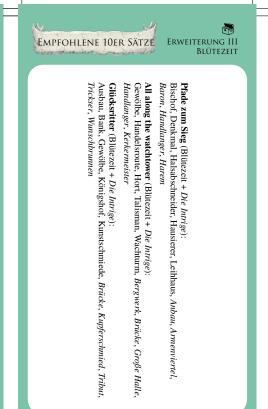
Ausbau, Gesindel, Gewölbe, Großer Markt, Königshof, Lohn, Münzer, Stadt,

Haufenweise Geld (Blütezeit + Basisspiel):

Die Armee des Königs (Blütezeit + Basisspiel):

Ausbau, Gesindel, Gewölbe, Handlanger, Königshof, Bürokrat, Burggraben, Dorf.

Denkmal, Hort, Leihhaus, Quacksalber, Schmuggelware, Bürokrat, Dorf, Gärten,



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



Mischen deines Ablagestapels keine Geld- oder 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



Ablagestapels) nur weniger als 4 Karten aufdecken, deckst du nur so viele auf, wie Silber und 1 Anwesen auf, erhältst du +3. Kannst du (auch nach dem Mischen des jede aufgedeckte Karte mit unterschiedlichem Namen. Deckst du z. B. 2 Kupfer, 1 Decke die obersten 4 Karten von deinem Nachziehstapel auf. Du erhältst 🕕 für



Spielern 12 Karten

ERWEITERUNG IV

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 5 Karten mit unterschiedlichem Namen im gesamten Kartensatz (Nachziehstapel Punkte. Hast du 0-4 Karten mit unterschiedlichem Namen erhältst du keine Punkte Ablagestapel und Handkarten) des Spielers. Bei Spielende suchst du aus deinem

Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung zählt sie 2 Siegpunkte für je volle

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

Im Spiel mit 2 Spielern werden 8 Karten Festplatz verwendet, bei 3 oder mehr



ERWEITERUNG IV REICHE ERNTE

HARLEKIN

JUNGE HEXE

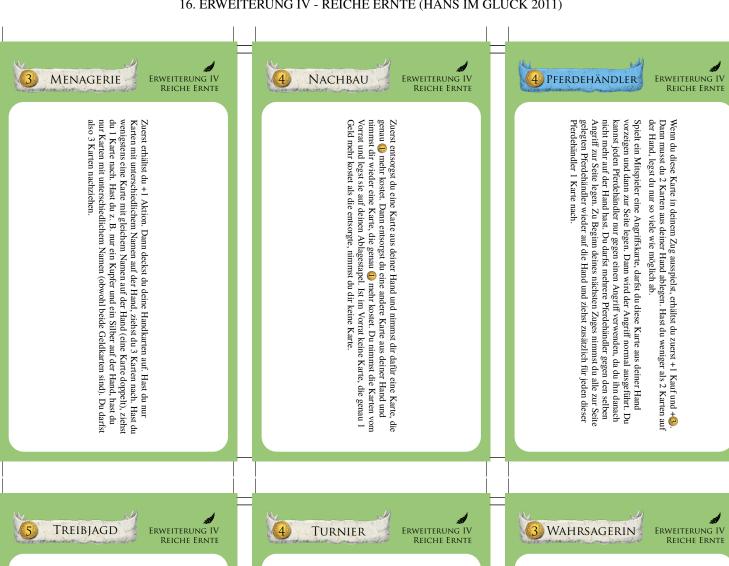
ERWEITERUNG IV REICHE ERNTE

ERWEITERUNG IV REICHE ERNTE Spieler, bevor sie eine Bannkarte aufdecken. wie üblich auch Reaktionskarten (z. B. Pferdehändler) aus ihrer Hand aufdecken. Dies tun die wenn der Spieler sie dann noch auf der Hand hat) nochmals in ihrer Funktion als Bannkarte. Reaktionskarte, kann sie zuerst aufgedeckt werden um die übliche Reaktion auszuführen und dann 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

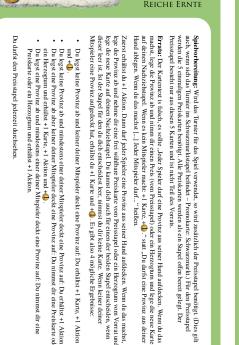
dem Füllhorn eine Punktekarte (auch eine kombinierte), entsorgst du das Füllhorn. ausspielen entsorgt hast (z. B. Festmahl, Dominion – Basisspiel). Nimmst du dir mit Dauerkarten (Dominion – Seaside). Nicht im Spiel sind Karten, die du nach dem und Geldkarten (das Füllhorn selbst eingeschlossen) und bei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

eine Punktekarte (auch eine kombinierte), so muss er sich einen Fluch nehmen. Ist reihum jeder Mitspieler die oberste Karte von seinem Nachziehstapel ablegen. Ist es diesem Namen mehr im Vorrat nimmt keiner von beiden eine solche Karte. aus dem Vorrat nehmen und auf seinen Ablagestapel legen oder du nimmst dir eine kannst du wählen: Entweder der Spieler muss sich eine Karte mit gleichem Namen kein Fluch mehr im Vorrat, nimmt der Spieler keinen. Ist es keine Punktekarte, Du erhältst zunächst +(2). Dann muss, beginnend mit dem Spieler links von dir. Karte mit gleichem Namen und legst sie auf deinen Ablagestapel. Ist keine Karte mit

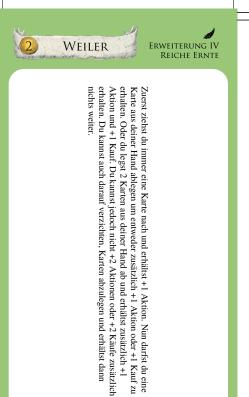
deiner Hand ablegen. Beginnend mit dem Spieler links von dir darf nun reihum jeder Mitspieler eine Bannkarte aus seiner Hand aufdecken. Wenn er das nicht macht, muss er sich einen Fluch vom Wenn du die Junge Hexe ausspielst, ziehst du zuerst 2 Karten nach, dann musst du 2 Karten aus genommen werden und der Stapel wird für die Spielendebedingung berücksichtigt. 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 Vorrat nehmen. Ist kein Fluch mehr im Vorrat, muss der Spieler keinen nehmen. Die Spieler dürfen die 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 werden also 11 unter den Stapel geschoben, um diesen Stapel als Bannstapel zu kennzeichnen. Karte wird als zusätzlicher Stapel in den Vorrat gelegt. Die Platzhalterkarte Junge Hexe wird quer Spielvorbereitung: Wird die Junge Hexe im Spiel verwendet, so wird gilt auch, wenn sich die Junge Hexe im Schwarzmarktstapel befindet - Promokarte unterschiedliche Königreichskarten verwendet. Zusätzlich zur üblichen In diesem Spiel



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



Du erhältst zunächst +⊘. Dann muss, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Mitspieler solange Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken, bis entweder eine Punktekarte oder ein Fluch offen liegt. Er legt diese Punkte- oder Fluchkarte verdeckt auf seinen Nachziehstapel. Der Spieler darf nicht wählen, ob er eine Punktekarte oder einen Fluch auf den Nachziehstapel legt, er muss die erste aufgedeckte Punkte- oder Fluchkarte zurücklegen. Die übrigen aufgedeckten Karten legt er auf seinen Ablagestapel. Wenn der Spieler auch nach dem Mischen seines Ablagestapels keine Punkte- oder Fluchkarte aufdecken kann, legt er alle aufgedeckten Karten ab. Karten mit kombinierten Kartentypen sind gleichzeitig alle angegebenen Kartentypen.



PREISKARTEN ERWEITERUNG IV

PREISKARTEN

ERWEITERUNG IV

Nachziehstapel auf deinen Ablagestapel: "statt "[...] und lege sofort deinen kompletten Nachziehstapel ab." heißen. Durch das direkte Ablegen wird die Karte Tunnel (Dominion – E**rrata:** Der Kartentext des Streitross ist falsch, es sollte [...] und lege sofort deinen kompletten B. ein Silber nehmen, das nur noch 1 Geld kostet. Spielst du die Prinzessin auf einen Thronsaal Nachzieh- und den Ablagestapeln aller Spieler und auch die Handkarten der Spieler. Wenn du mit dem Nachbau ein Kupfer (kostet weiterhin 0 Geld) aus deiner Hand entsorgst, kannst du dir dafür z

sind die Karten trotzdem nur um 2 Geld billiger, da die Prinzessin nur einmal im Spiel ist.

**Prinzessin:** Zuerst erhältst du +1 Kauf. Wenn diese Karte im Spiel ist, kosten alle Karten um 2 Geld weniger, niemals jedoch weniger als 0 Geld. Dies betrifft alle Karten im Vorrat, in den

Streitross: Zuerst wählst du 2 unterschiedliche der 4 Anweisungen auf der Karte. Dann führst du die beiden gewählten Anweisungen in der Reihenfolge auf der Karte aus. Wenn du z. B. +2 Karten Nachziehstapel auf den Ablagestapel legst. Sind im Vorrat weniger als 4 Silber nimmst du dir nur die übrigen Silber im Vorrat. Du darfst deinen Nachziehstapel nicht durchsehen, bevor du ihn auf und die 4 Silber wählst, ziehst du die 2 Karten nach, bevor du die 4 Silber nimmst und deinen

Ein Sack voll Gold: Zuerst erhältst du +1 Aktion. Dann nimmst du dir ein Gold aus dem Vorrat und legst es sofort auf deinen Nachziehstapel. Falls der Nachziehstapel leer ist, legst du dieses Gold an die Stelle deines Nachziehstapels. Ist kein Gold mehr im Vorrat, nimmst du keines. Gefolge: Du ziehst zunächst 2 Karten von deinem Nachziehstapel. Dann nimmst du ein Anwesen vom Vorrat und legst es auf deinen Ablagestapel. Ist kein Anwesen mehr im Vorrat, nimmst du di auslegst, erhältst du zusätzlich +1 virtuelles Geld für jede unverbrauchte Aktion. Hast du z. B. in deiner Aktionsphase keine Aktionskarte ausgespielt, so erhältst du für deine freie Aktion +1 Geld verbraucht. Das Bauerndorf gibt dir jedoch +2 Aktionen. Spielst du keine weitere Aktionskarte Hast du in deiner Aktionsphase das Bauerndorf ausgespielt, so ist dadurch deine freie Aktion ceines. Nun muss sich, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Mitspieler einen **Diadem:** Diese Geldkarte hat den Wert 2, wie ein Silber. Wenn du sie in deiner Kaufphase

: Karten aus seiner Hand ablegen, bis er nur noch 3 Karten auf der Hand hält. Hat ein Mitspieler Fluch vom Vorrat nehmen und auf seinen Ablagestapel legen und danach zusätzlich solange mehr im Vorrat, nimmst du dir

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG IV

Reiche Ernte und Die Intrige

Würze des Lebens:

Trickser, Verwalter

Bauerndorf, Ernte, Harlekin, Pferdehändler, Treibjagd / Adlige, Handlanger, Lakai

Nachbau, Treibjagd, Turnier (+ Preiskarten), Wahrsagerin, Weiler / Große Halle,

Festplatz, Füllhorn, Junge Hexe (+ Wunschbrunnen als Bannstapel), Nachbau.

Turnier (+ Preiskarten) / Bergwerk, Burghof, Große Halle, Kupferschmied, Tribut

Handlanger, Harem, Herzog, Verschwörer

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG IV

Reiche Ernte und Basisspiel

Ernte, Füllhorn, Menagerie, Treibjagd, Turnier (+ Preiskarten) / Geldverleiher, Jahrmarkt, Keller, Miliz, Schmiede Böses Omen:

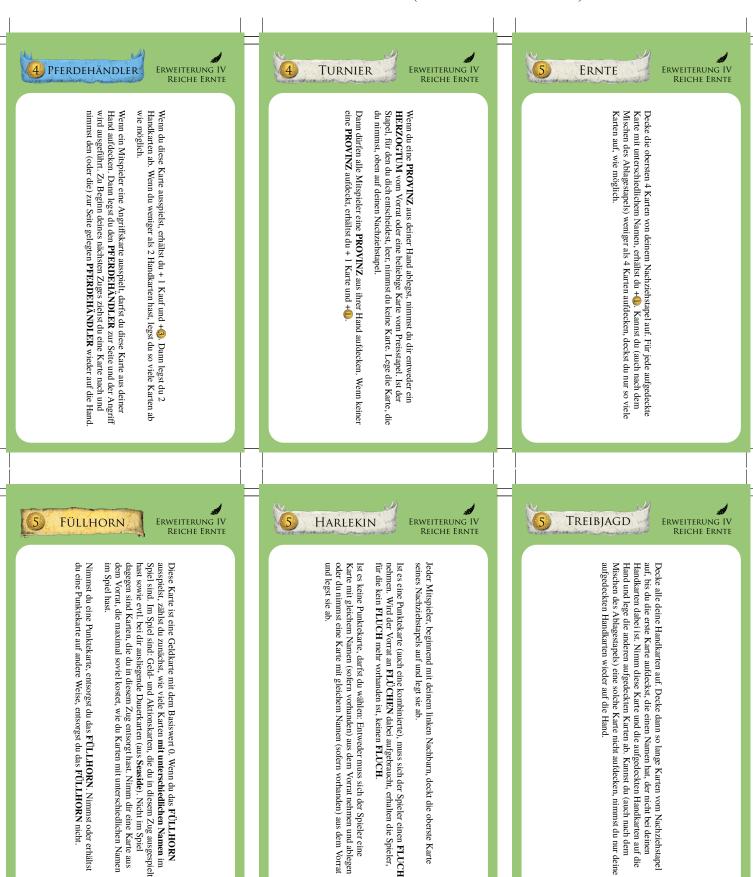
Füllhorn, Harlekin, Nachbau, Wahrsagerin, Weiler / Abenteurer, Bürokrat Laboratorium, Spion, Thronsaal

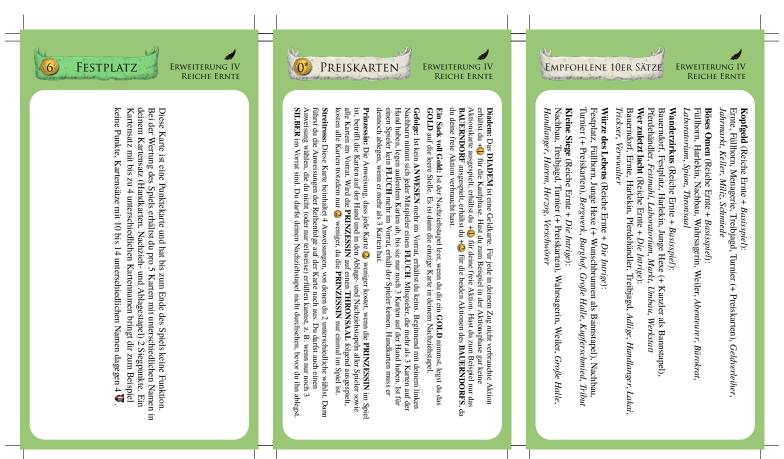
Bauerndorf, Festplatz, Harlekin, Junge Hexe (+ Kanzler als Bannstapel) Pferdehändler / Festmahl, Laboratorium, Markt, Umbau, Werkstatt

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

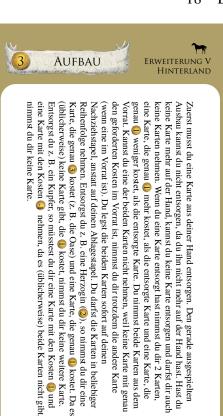
#### Erweiterung IV - Reiche Ernte (Rio Grande Games 2014)







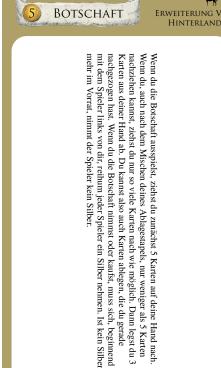
#### Erweiterung V - Hinterland (Hans Im Glück 2011)



BLUTZOLL nehmen. Sind nicht mehr genügend Flüche im Vorrat, werden nur so viele verteilt beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Mitspieler einen Fluch so nimmst du dir kein Kupfer. Wenn du den Blutzoll nimmst oder kaufst, muss sich dieses Kupfer also noch in diesem Zug ausspielen. Ist kein Kupfer mehr im Vorrat,

ERWEITERUNG V

Blutzoll ausspielst, darfst du dir ein Kupfer direkt auf die Hand nehmen. Du kannst mehr im Vorrat, nimmt der Spieler kein Silber Karten aus deiner Hand ab. Du kannst also auch Karten ablegen, die du gerade Diese Karte ist eine Geldkarte mit dem Wert 🕕, wie ein Kupfer. Wenn du den





du dir eine Karte mit den Kosten 🕕 und

ERWEITERUNG V HINTERLAND

4 FAHRENDER HÄNDLER

ERWEITERUNG V

Wenn du diese Karte ausspielst, musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Wenn du das machst, nimmst du dir so viele Silber vom Vorrat, wie die Geld-Kosten der entsorgten Karte. Entsorgst du z.B. eine Karte, die 3 Geld koste

so nimmst du dir 3 Silber, entsorgst du z. B. ein Kupfer (0 Geld), nimmst

genigend Silber, ninnst du dir mur so viele wie nieglich. Kannst du keine Karte aus der Hand entsorgen, nimmst du dir auch kein Silber, Sind die Kosten der Karten verändert (z. B. durch die Fernstraße), ninmst du dir nur so viele Silber, wie die entsorgte Karte in diesem Moment kostet. Entsorgst du z. B. ein Anwesen, während die Fernstraße im

FEILSCHER

ERWEITERUNG V HINTERLAND

ausspielst, können deine Mitspieler mit Reaktionskarten, wie z. B. Burggraben Du musst alle entsorgten Silber und Gold nehmen. Wenn du den Edlen Räuber Silber noch Gold aufgedeckt, so legt er beide Karten ab. Hat der Spieler überhaupt aufgedeckte Karte legt er jeweils auf seinen Ablagestapel. Hat der Spieler weder aufgedeckt, entscheidest du welches davon er entsorgen muss. Die andere 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 +①. Wenn du diese Karte ausspielst **und** edoch kaufst, dürfen deine Mitspieler keine Reaktionskarten aufdecken, da du den Dominion – Basisspiel), auf den Angriff reagieren. Wenn du den Edlen Räuber keine Geldkarte aufgedeckt, so legt er beide Karten ab **und** nimmt sich ein Kupfer

ist jedoch nur einmal im Spiel. Du darfst dir in diesem Fall also nicht 2 zusätzliche

Thronsaal, spielst du die Karte zwar zweimal

aus, die Karte

Karte. Diese Anweisung gilt nur solange der Feilscher im Spiel ist. Spielst du den

Feilscher z. B. auf einen

zusätzliche Karten nehmen. Kombinierte Punktekarten sind auch Punktekarten und Karten nehmen. Hast du 2 Feilscher im Spiel, so darfst (und musst) du dir auch 2

dürfen nicht mit dem Feilscher genommen werden

du eine Karte kaufst, musst du dir immer eine zusätzliche Karte nehmen, die billiger ist als die gerade gekaufte und die keine Punktekarte ist. Die zusätzliche Karte Wenn du diese Karte ausspielst erhältst du +(2). Wenn diese Karte im Spiel ist und keine billigere Karte, als die gerade gekaufte, so nimmst du dir keine zusätzliche Karte auf eine andere Art nimmst, nimmst du dir keine weitere Karte. Ist im Vorrat Feilscher im Spiel und kaufst eine Provinz, so kannst du dir z. B. ein Gold nehmen nimmst du aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Hast du einen Du nimmst dir nur eine zusätzliche Karte, wenn du eine Karte kaufst. Wenn du eine

nimmst du dir anstatt der Karte, die du dir eigentlich nehmen müsstest, ein Silber. Die andere Karte nimmst du nicht. Spelt z. B. ein Mitspieler die Hexe (Dominion – Basisspiel) aus, so kannst du den Fahnenden Händler aus deiner Hand aufdecken. Wenn du das machst, nimmst du dir Rieben Pluch, sondern stattlessen ein Silber. Wenn du dir auf diese Art ein Silber nimmst, legst du es immer auf deinen Ablagsschpel, auch wenn du die andere Karte z. B. auf die Hand genommen oder auf deinen Nachzielstappel gelegt hättest. Wenn du eine Karte kaufst, dir jedoch stattdessen ein Silber

Hand aufdecken. Du kamst den Fahrenden Händler aufdecken, wenn du von einem Angriff betroffen bist oder auch, wenn du in deinem eigenen Zug freiwillig oder unfreiwillig eine Karte nimmst oder kaufst. Wenn du das machst,

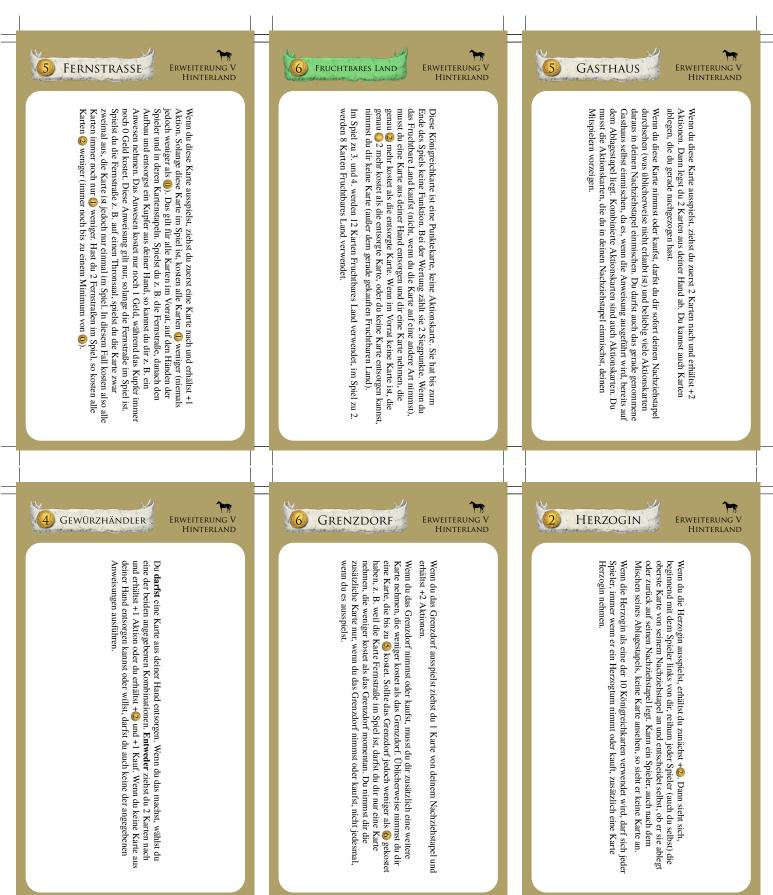
Der Fahrende Händler ist auch eine Reaktionskarte. Immer wenn du eine Karte nimmst, kannst du die Karte aus deine

ninmst, musst du die ursprünglich gekaufte Karte trotzdem bezahlen. Wem die Karte, die du ursprünglich nehmen müsstest, beim Nehmen eine Anweisung auslöst ("Wenn du diese Karte nimmst ..."), wird diese nicht ausgelöst, wei

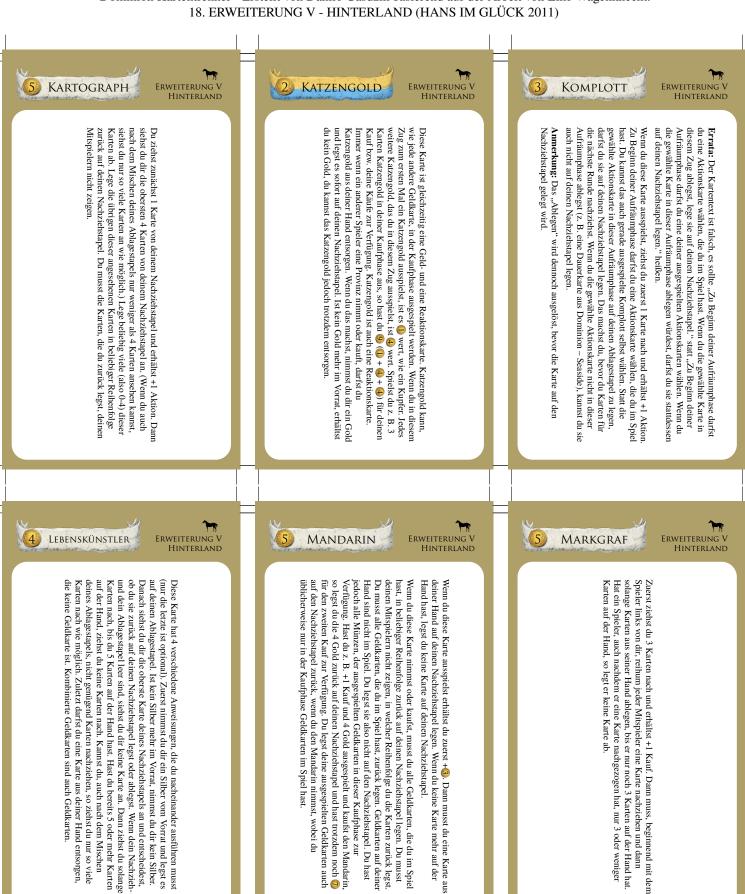
Blutzoll nicht genommen hast. Wenn die Karte, die du ursprünglich nehmen müsstest, beim Kaufen eine Anweisung du die Karte nicht nimmst. Wenn du z. B. einen Blutzoll kaufst, kannst du den Fahrenden Händler aus deiner Hand

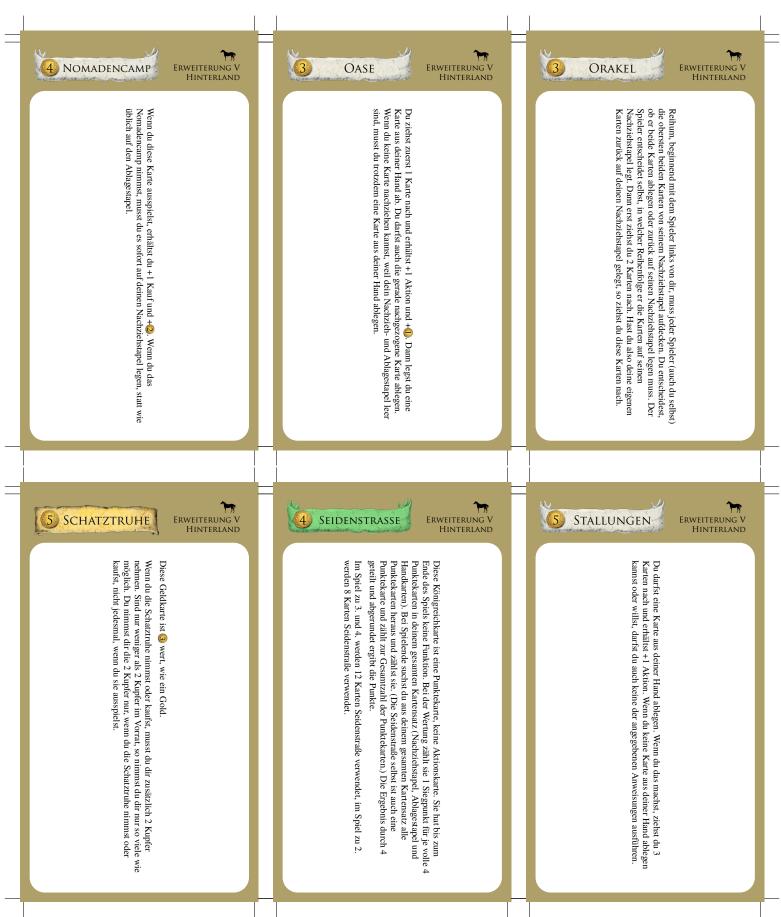
. Wenn du z. B. ein Fruchtbares Land kaufst, kannst du den Fahrenden Händler aus deiner Hand

ufdecken und statt dem Blutzoll ein Silber nehmen. Kein Mitspieler muss sich einen Fluch nehmen, weil du den



### 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.







ERWEITERUNG V

wird nicht ausgelöst, wenn du die Karte auf deinen Ablagestapel legst, ohne sie aufzudecken. Du kannst die Karte nicht aufdecken, wenn du sie gerade genommen oder gekauft hast. Du kannst den deiner Hand ablegst, sondern von deinem Nachziehstapel oder von aufgedeckten Karten ablegst (z. B. durch das Orakel). Wenn der Tunnel normalerweise nicht aufgedeckt würde (z. B. durch den Kartographen), musst du ihn aufdecken, um dir ein Gold zu nehmen. Du musst den Tunnel nicht musst. Du darfst dann den Tunnel aufdecken bevor du ihn ablegst und nimmst dir ein Gold. Du Die Reaktion kann eingesetzt werden, wenn du den Tunnel Diese Karte ist gleichzeitig eine Punktekarte und eine Reaktionskarte. Bei der Wertung zählt sie 2 unnel auch nicht aufdecken, wenn du z.B. durch den Kanzler (Dominion – Basisspiel) deinen aufdecken (und dementsprechend auch kein Gold nehmen), wenn du ihn ablegst. Die Reaktion durch den Markgrafen). Die Reaktion setzt auch ein, wenn du den Tunnel nicht wie üblich aus ann in deinem eigenen Zug (z.B. durch die Oase) geschehen, oder im Zug eines Mitspielers (z.B

Das Gold nimmst du dir aus dem Vorrat. Ist dort kein Gold mehr, nimmst du dir keines Nachziehstapel ablegst oder wenn durch die Besessenheit (Dominion – Die Alchemisten) entsorgte on setzt auch nicht ein, wenn du den Anweisung geben, die dich zwingt,

WEGKREUZUNG

Wegkreuzung ausgespielt), so erhältst du beim ersten Mal +3 Aktionen, beim

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,

ERWEITERUNG V

ERWEITERUNG V

Hinterland und Seaside:

du +3 Aktionen. Für alle Wegkreuzungen, die du danach in diesem Zug ausspielst, nach. Wenn du in diesem Zug zum ersten Mal eine Wegkreuzung ausspielst, erhältst (Dominion - Basisspiel) zweimal aus (und hast in diesem Zug noch keine Punktekarten. Hast du keine Punktekarten auf der Hand, ziehst du auch keine Karten Punktekarten auf deiner Hand hast. Kombinierte Punktekarten sind auch Decke deine gesamte Kartenhand auf. Dann ziehe so viele Karten nach, wie du EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG V

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

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

Katzengold, Komplott, Nomadencamp, Schatztruhe

Orakel, Tunnel, Wegkreuzung

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

ERWEITERUNG V

Hinterland und Blütezeit:

# EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

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

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

Katzengold, Mandarin, Schatztruhe

Hinterland und Reiche Ernte:

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

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

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

Gasthaus, Herzogin, Komplott

Am Hof des Herzogs:

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

ERWEITERUNG V

außerhalb einer Aufräumphase ablegen

Hinterland und Basisspiel:

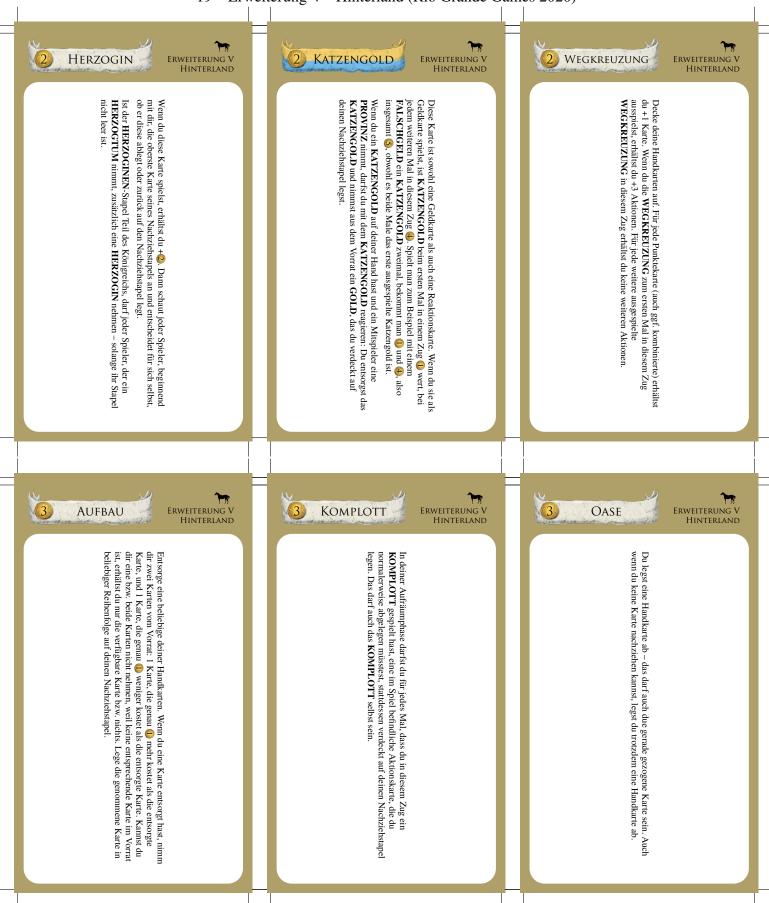
Gasthaus, Markgraf, Oase Bibliothek, Geldverleiher, Keller, Thronsaal, Werkstatt / Edler Räuber, Fernstraße,

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

Kartograph, Lebenskünstler, Schatztruhe, Armenviertel, Große Halle, Handlanger, Kerkermeister, Kupferschmied / Geld aus Nichts: Gewürzhändler, Katzengold, Orakel, Wegkreuzung Hinterland und die Intrige: Seidenstraße,

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

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





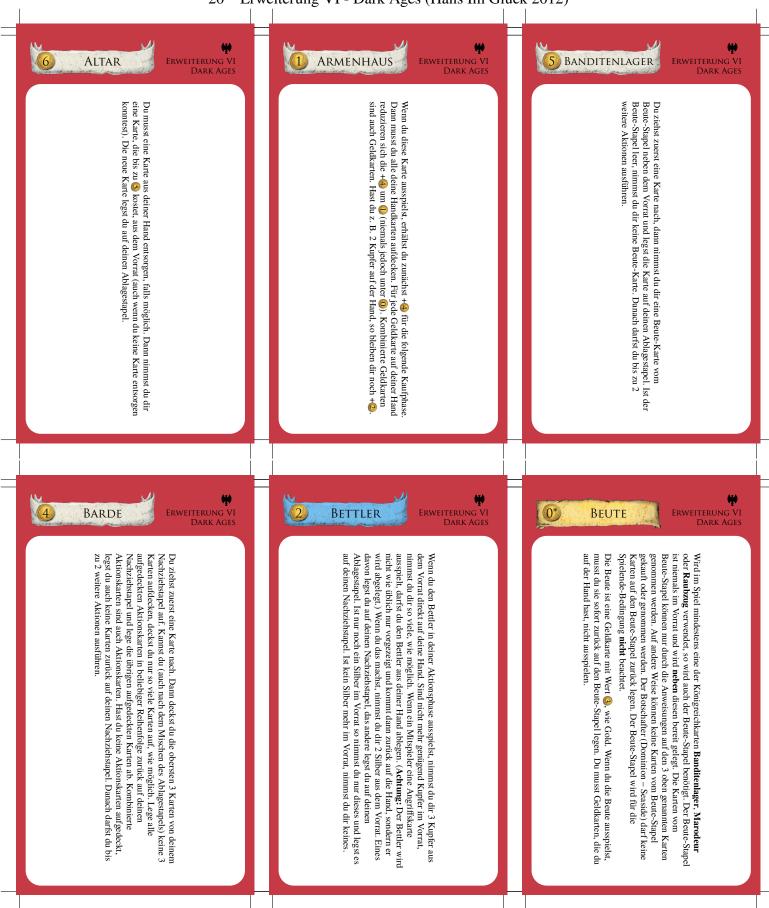




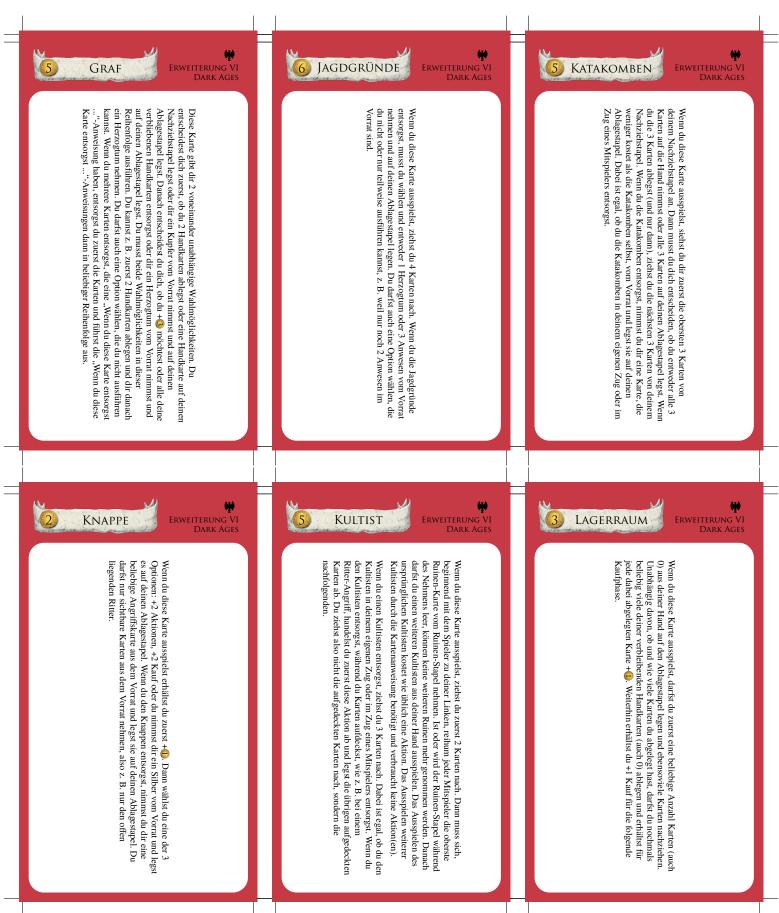


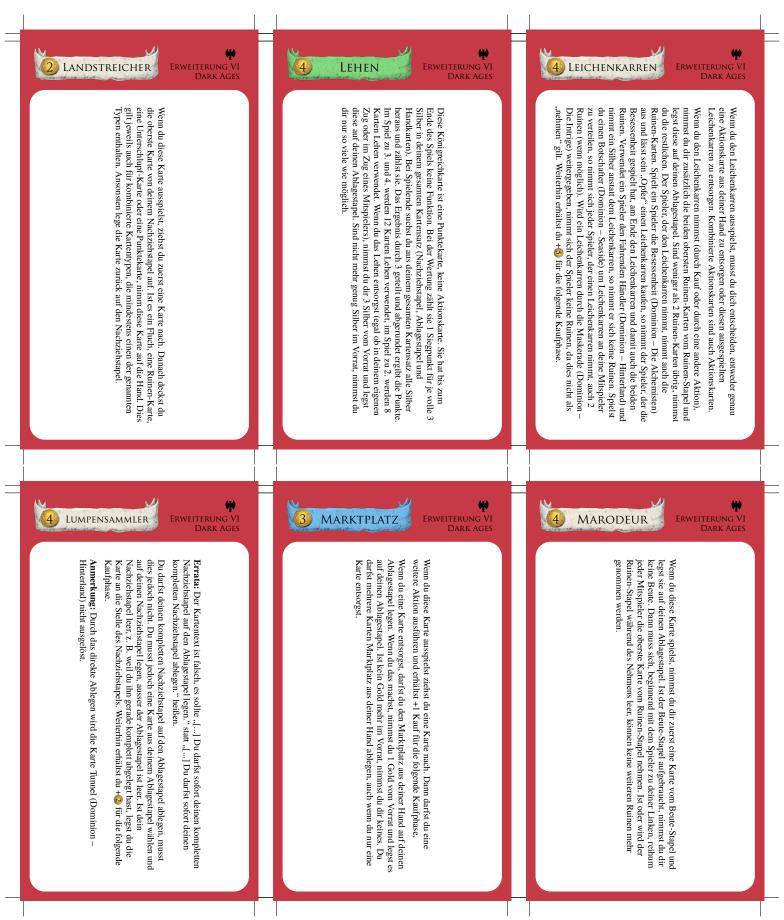


#### 20 Erweiterung VI - Dark Ages (Hans Im Glück 2012)

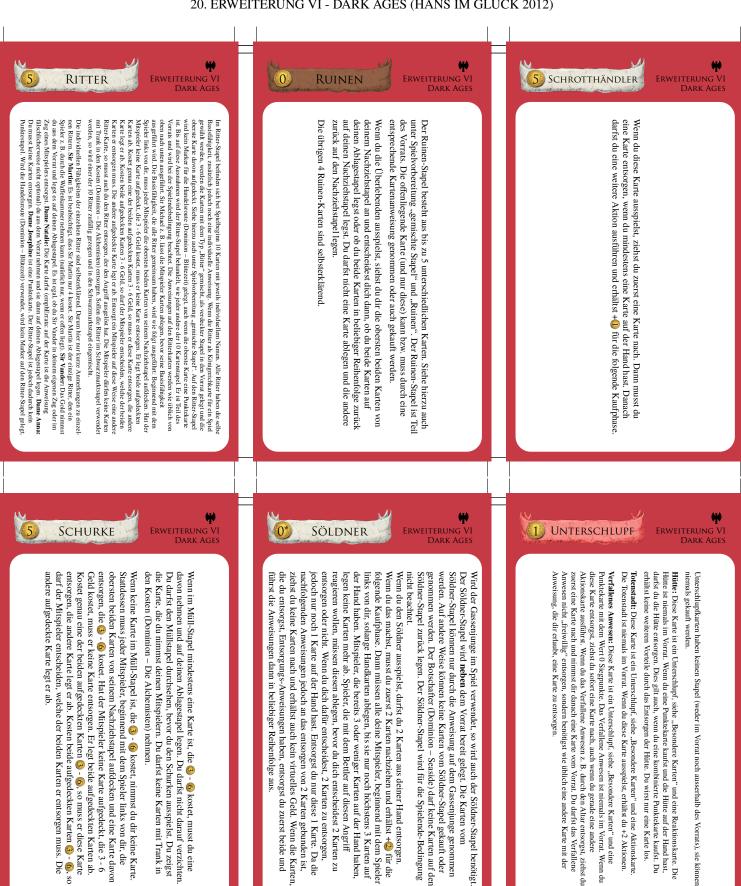








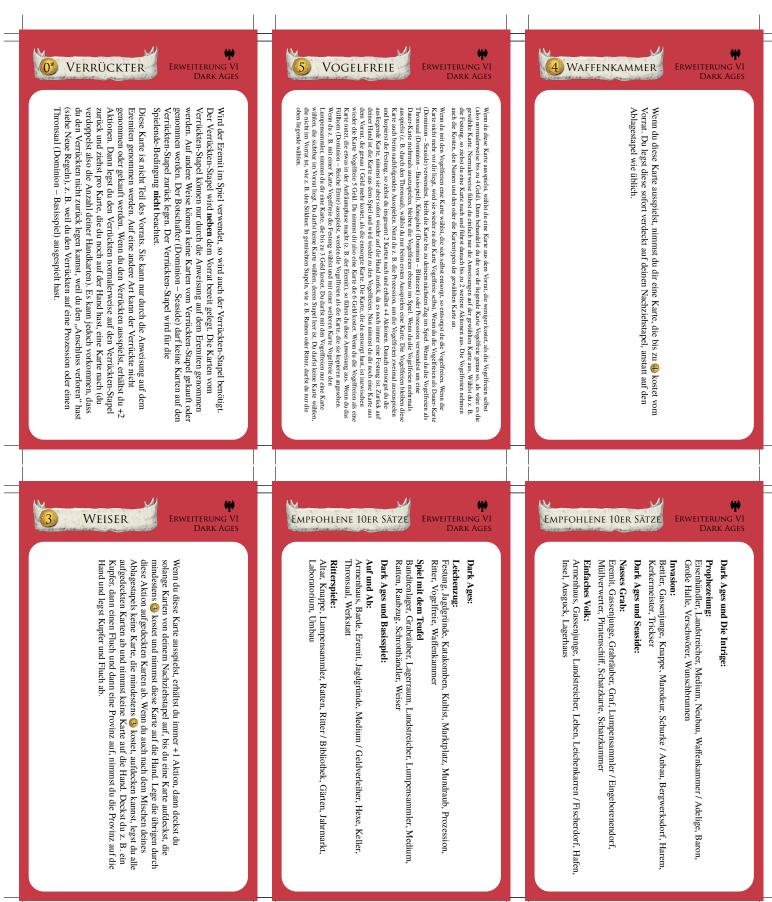




dir, die

) für die

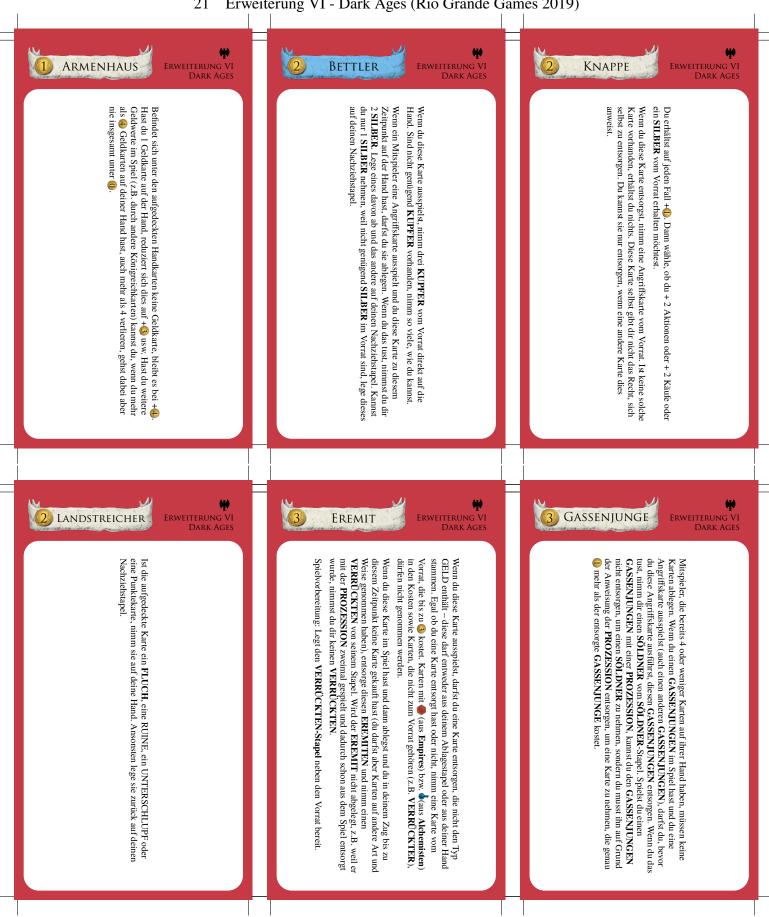
gebunden ist,

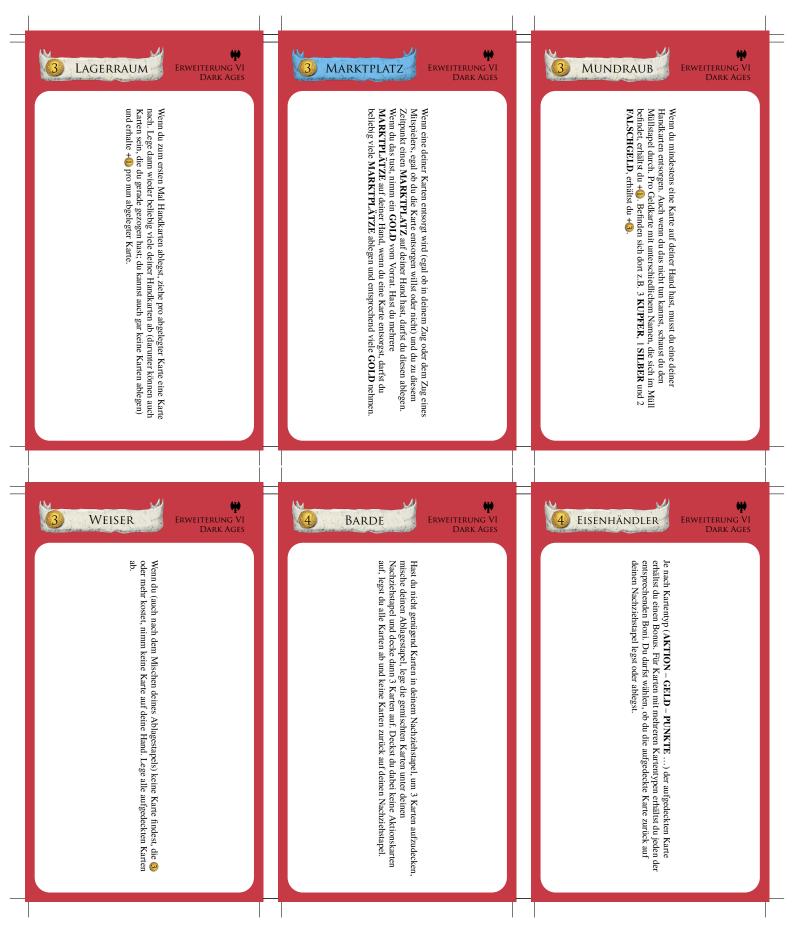






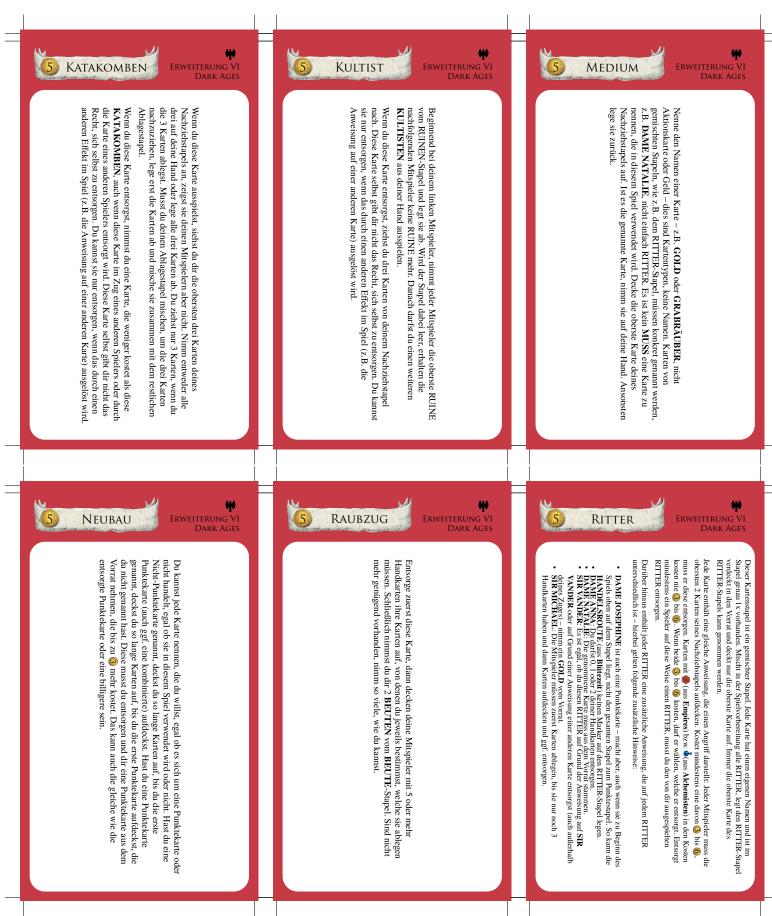
Erweiterung VI - Dark Ages (Rio Grande Games 2019)

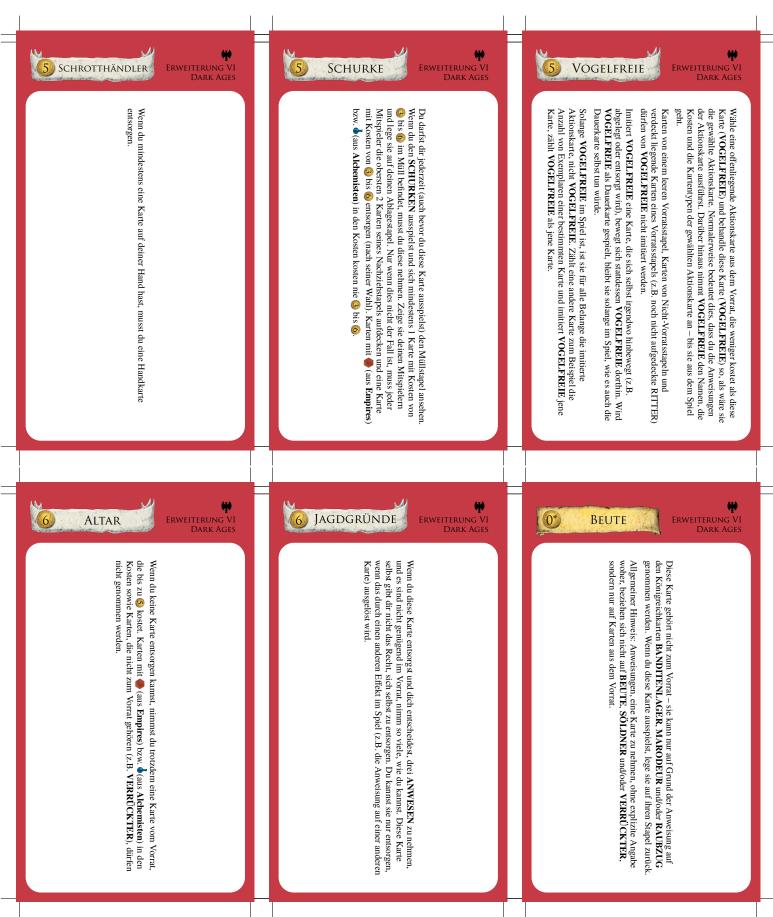


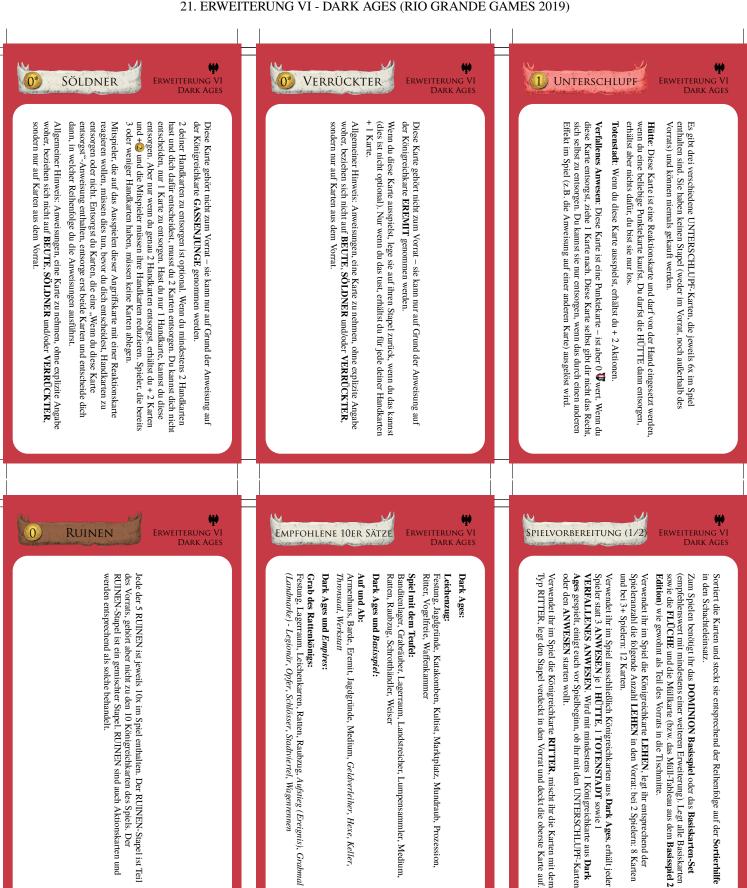




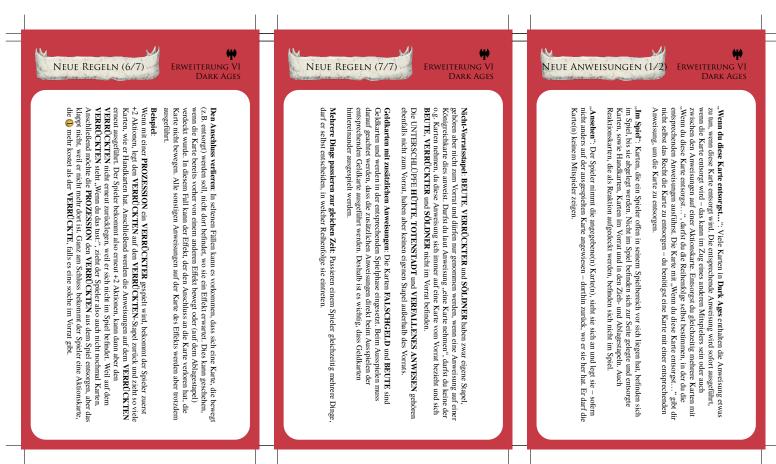


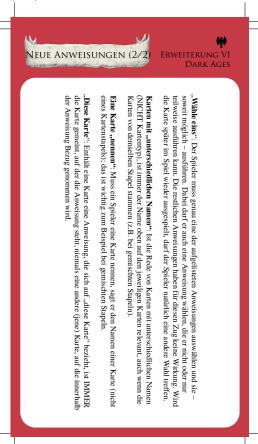








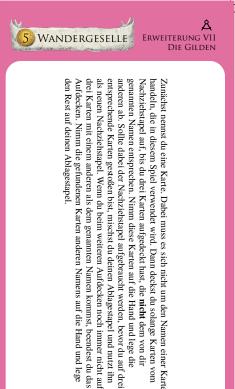




#### Erweiterung VII - Die Gilden (Rio Grande Games 2013)







EMPFOHLENE 10ER SÄTZE ERWEITERUNG VII

Adelige

NEUE REGELN (1/2)

ERWEITERUNG VII Die Gilden

**Die Münzen:** Einige Karten in **Die Gilden** erlauben den Spielern, sich Münzen zu nehmen

immer vom Vorrat genommen, nicht von anderen Spielern. Diese Münzen können

in der Kaufphase ausgegeben werden. Sie dürfen weder zum Kauf einer Karte mithilfe der Karte SCHWARZMARKT benutzt werden, noch dürfen sie auf ein Piratenschiff-Tableau (Seaside) Münzen werden immer vom Vorrat genommen, nicht von anderen Spielern. Diese Munzen w – anders als die Geldkarten – über den Zug, in dem ein Spieler sie erhält, hinaus aufbewahrt oder die HANDELSROUTE (Blütezeit) gelegt werden an Münzen einsetzen; jede eingesetzte Münze bringt dem Spieler + 🕕 werden. In der Kaufphase eines Spielers kann dieser, **bevor** er Karten kauft, eine beliebige Anzahl können die durch Anweisungen auf den Karten aus **Die Gilden** erworbenen Münzen ausschließlich Zwar handelt es sich um die gleichen Marker/Münzen zen vorhanden sein, verwenden die Spieler einen beliebigen Ersatz. wie in Seaside und Blütezeit, allerdings

Kunsthandwerk (Die Gilden + Basisspiel): Steinmetz, Berater, Bäcker, Wandergeselle, Kaufmannsgilde, Laboratorium, Keller,

Rechtschaffen und anständig (Die Gilden + Basisspiel):

Des Guten zuviel (Die Gilden + Basisspiel): Metzger, Bäcker, Leuchtenmacher, Arzt, Wahrsager, Miliz, Dieb, Geldverleiher,

Bäcker, Arzt, Platz, Berater, Meisterstück, Burghof, Wunschbrunnen, Harem, Tribut Platz, Meisterstück, Leuchtenmacher, Steuereintreiber, Herold, Bibliothek, Umbau Nenne diese Karte (Die Gilden + Die Intrige):

Steinmetz, Herold, Wahrsager, Wandergeselle, Metzger, Große Halle, Adelige Geschäftstricks (Die Gilden + Die Intrige) Entscheidungen, Entscheidungen (Die Gilden + Die Intrige):

Handlanger, Bergwerk, Anbau, Herzog

Kaufmannsgilde, Leuchtenmacher, Meisterstück, Steuereintreiber, Metzger, Brücke,

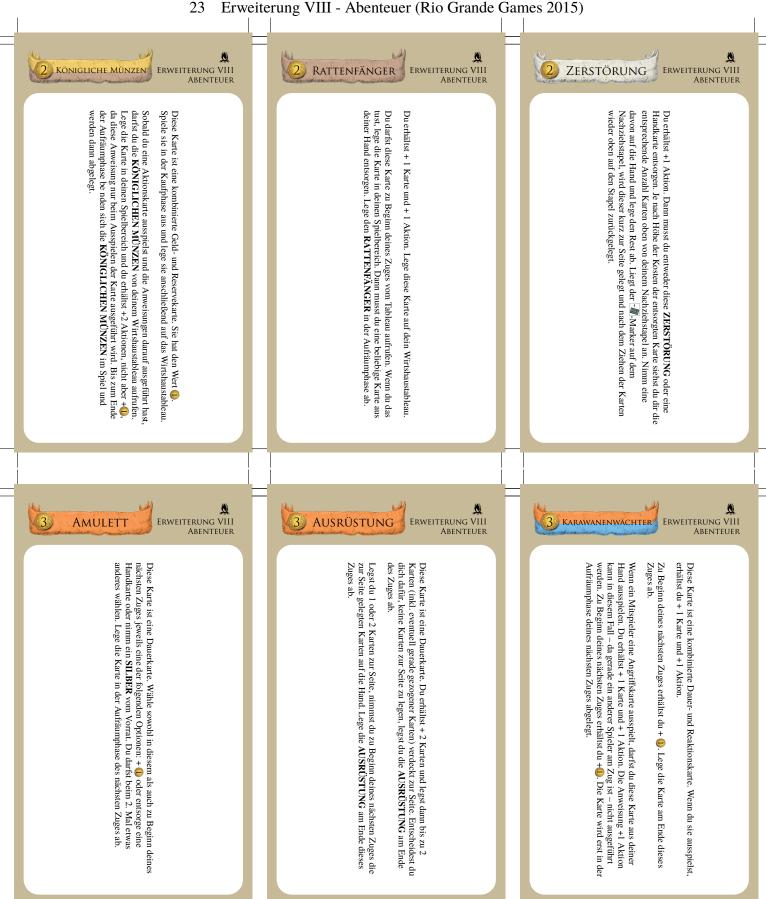
NEUE REGELN (2/2)

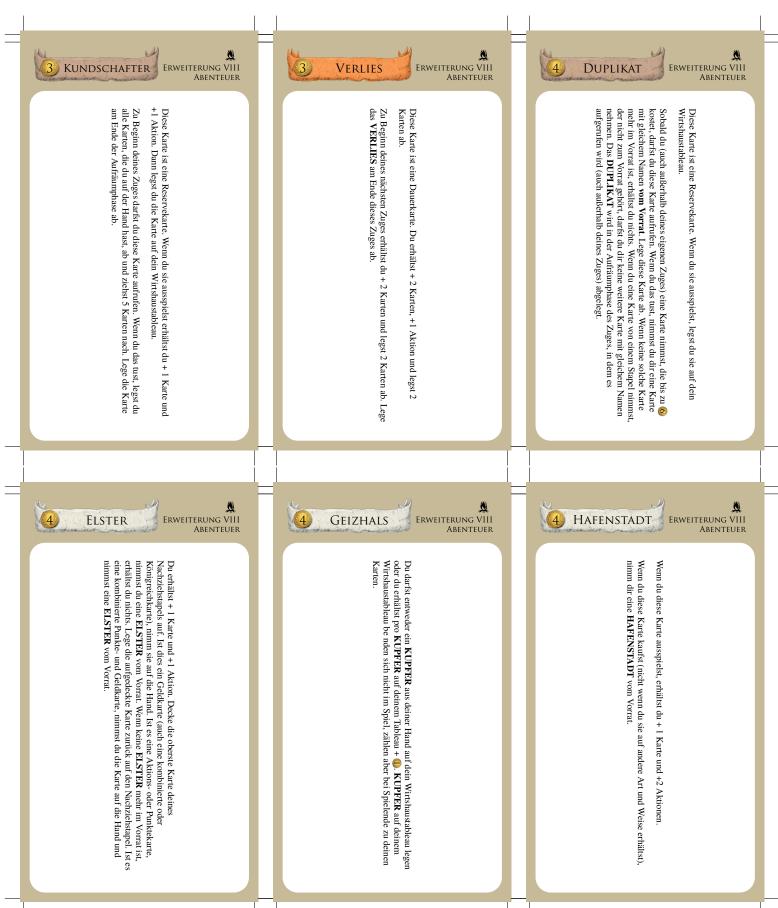
überzahlen, nicht wenn sie diese auf eine andere Weise erhalten. Das "+" ist lediglich eine ist ausgegeben und kann dann nicht mehr eingesetzt werden. Geldkarten werden abgelegt und verwendet werden (allerdings ist das nicht immer sinnvoll). Das zum Überzahlen verwendete Geld genannter Effekt ein, der von der Höhe der Überzahlung abhängt. Überzahlt werden kann mit allen beliebigen zusätzlichen Betrag für eine solche Karte zahlt, tritt ein auf der jeweiligen Karte diesen Karten steht hinter den Kosten ein "+", z.B. Ü**berzahlen:** Für einige Karten in **Die Gilden** darf man kommen zurück in den Vorrat. Spieler können eine Karte ausschließlich beim Kauf Wenn ein Spieler vor dem Kauf einen

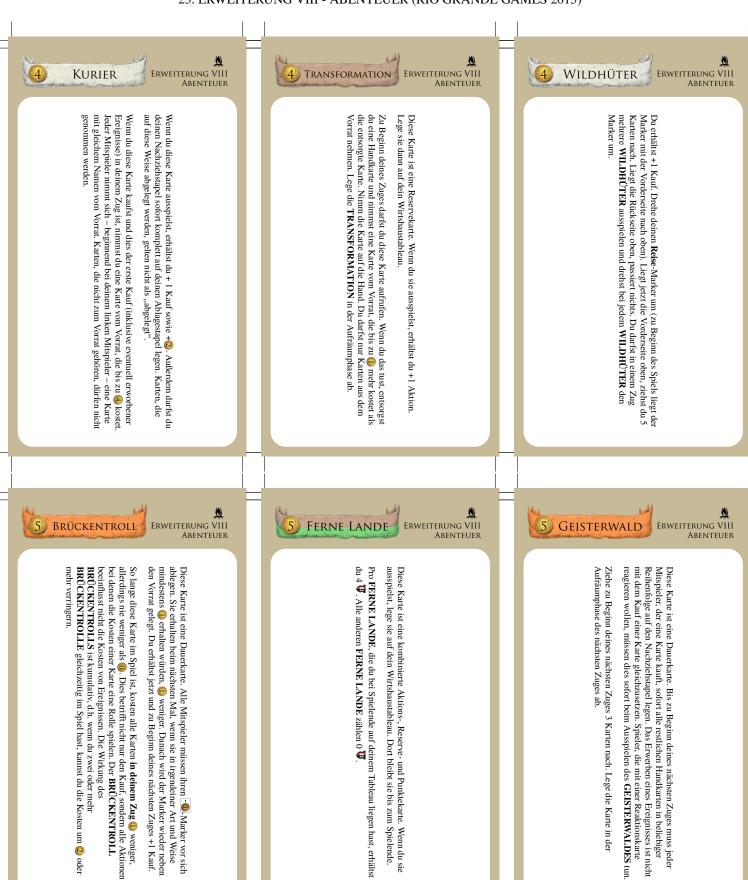
entscheidet er selbst, in welcher Reihenfolge sie eintreten. Wenn unterschiedlichen Spielern zwei **Zwei Dinge passieren zur gleichen Zeit:** Wenn einem Spieler zwei Dinge gleichzeitig passieren diese reihum in Spielreihenfolge abgehandelt, beginnend mit

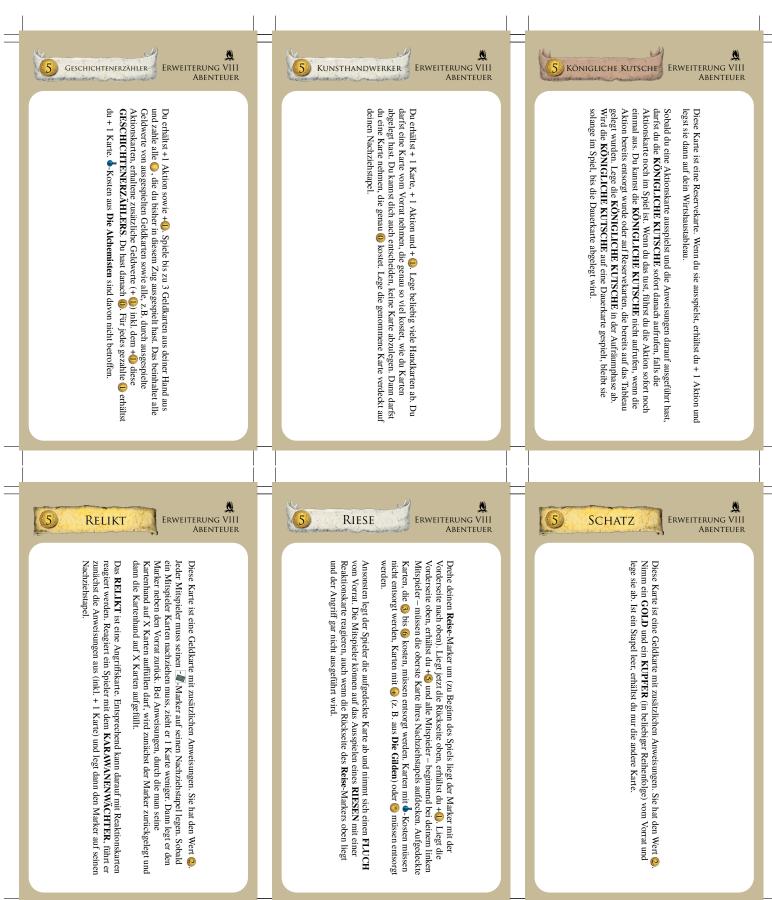
für alle Zwecke die normalen Kosten. Grundsätzlich gibt es keine Wechselwirkungen zwischen Erinnerung: Für eine Karte, die hinter den Kosten das Symbol "+" aufweist, gelten nach wie vor

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

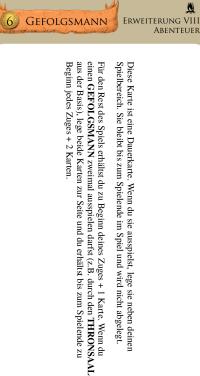


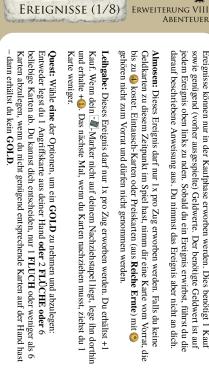












sowie genügend (vorher ausgespielte) Geldwerte. Der benötigte Geldwert ist auf jedem Ereignis oben links zu nden. Sobald du ein Ereignis erwirbst, führst du die darauf beschriebene Anweisung aus. Du nimmst das Ereignis aber nicht an dich. Ereignisse können nur in der Kaufphase erworben werden. Dies benötigt 1 Kauf

gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht genommen werden bis zu 4 kostet. Eintausch-Karten oder Preiskarten (aus Reiche Ernte) mit 🍩

Kauf. Wenn dein W.Marker nicht auf deinem Nachziehstapel liegt, lege ihn dorthin und erhalte + D. Das nächste Mal, wenn du Karten nachziehen musst, ziehst du 1

L**eihgabe:** Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du erhältst +1

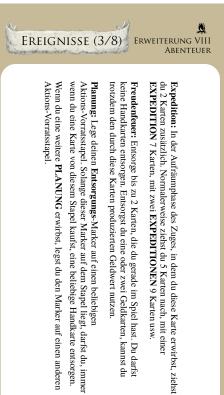
Geldkarten zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast, nimm dir eine Karte vom Vorrat, die **Almosen:** Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Falls du keine Karten zur Verfügung, legst du zuerst – wenn möglich – 3 Karten ab. Nur den Rest auf den Nachziehstapel. Hast du nach dem Mischen des Ablagestapels weniger als 5 Nachziehstapels an. Lege 3 davon ab und den Rest in beliebiger Reihenfolge zurücl

EREIGNISSE (2/8) ERWEITERUNG VIII

(0, 1 oder 2 Karten) legst du zurück auf den Nachziehstapel.

Kauf und legst eine beliebige Handkarte verdeckt zur Seite. Nachdem du in der Aufräumphase Karten nachgezogen hast, nimmst du die zur Seite gelegte Karte Spähtrupp: Du erhältst + 1 Kauf. Schau dir die obersten 5 Karten deines Zuflucht: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du erhältst +1

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



EREIGNISSE (4/8) ERWEITERUNG VIII

anderen Aktions-Vorratsstapel

Wenn du eine weitere ÜBERFAHRT erwirbst, legst du den Marker auf einen

in deinem Extrazug eine weitere MISSION, darfst du keinen weiteren Zug erwerben, Karten auf andere Weise nehmen oder Reisende eintauschen. Erwirbst du In diesem Zug darfst du keine Karten kaufen.

gespielt wurde und nicht von dir (z.B. durch den AUSSENPOSTEN aus Seaside). diesem Zug einen weiteren Zug, falls der vorangegangene Zug von einem Mitspieler

Du darfst allerdings Ereignisse

Mission: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du spielst nach

Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, kosten Karten,

für dich für alle Belange 2 weniger, niemals aber

die von diesem Stapel stammen,

EREIGNISSE (5/8) ERWEITERUNG VIII Ball: Nimm deinen 🚇 Marker und lege ihn vor dir ab. Das nächste Mal, wenn du mindestens 🕦 erhältst, erhältst du stattdessen 🕕 weniger. Danach legst du den Marker wieder neben den Vorrat. oder Preiskarten (aus **Reiche Ernte**) mit 🅙 gehören nicht zum Vorrat und dürfen jeder dieser Karten eine weitere Karte vom Vorrat und legst sie ab. Eintausch-Karten 3 Karten mit unterschiedlichem Namen, die du gerade im Spiel hast, nimmst von

(aus Reiche Ernte) gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht genommen werden verschiedene Karten sein. Lege beide Karten ab. Eintausch-Karten oder Preiskarten 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

Für jede so entsorgte Karte nimmst du ein SILBER vom Vorrat und legst es ab.

EREIGNISSE (8/8) ERWEITERUNG VIII

dann die Rückseite oben, passiert nichts. Liegt die Vorderseite oben, wählst du bis zu

Reise-Marker um (zu Spielbeginn liegt dieser mit der Vorderseite nach oben). Liegt **Pilgerfahrt:** Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Drehe deiner

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

ANWESENS zwar die Anweisungen des WILDHÜTERS nutzen, er erhält aber 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

Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du + 1

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

Bei Spielende zählen deine Anwesen weiterhin jeweils 1 🛡

Karte, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielst

gerade im Spiel hast, wenn du diese Karte

EREIGNISSE (7/8) ERWEITERUNG VIII sie Karten nachziehen müssen, ziehen sie stattdessen 1 Karte weniger. Auch wenn alle Mitspieler ihren - Marker auf ihren Nachziehstapel. Das nächste Mal, wenn erwirbst, nimm ein weiteres SILBER vom Vorrat und lege es ab. Außerdem leger die von diesem Stapel stammt, ausspielst. Durch den Erwerb eines weiteren Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du +(1), Entsprechend können die Mitspieler nicht mit einer Reaktionskarte darauf reagieren diese Anweisung wie eine Angriff fungiert, ist der UBERFALL keine Angriffskarte **TRAININGS** oder das Aufrufen eines **LEHRERS** darfst du den Marker auf einen

Aktion, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielst. Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du + 1 **Verlorene Kunst:** Lege deinen +1 **Aktion-**Marker auf einen beliebigen

Durch den Erwerb einer weiteren VERLORENEN KUNST oder das Aufrufen eines LEHRERS darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen.

Seeweg: Nimm eine Aktionskarte vom Vorrat, die bis zu 4 kostet, und lege diese ab

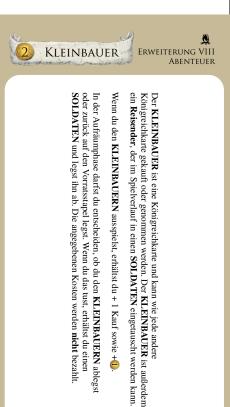
genommen hast (dieser kann dann auch leer sein). Du musst eine Karte vom Vorrat Marker nicht gelegt werden. deinem Zug wieder 🍮 kostet. kosten, bleibt der Marker später liegen, auch wenn die entsprechende Karte nach BRUCKENTROLL gespielt hast und dadurch alle Karte in diesem Zug 1 weniger SEEWEG nimmst,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

darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen

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

EREIGNISSE (6/8) ERWEITERUNG VIII

, sobald du eine Karte,

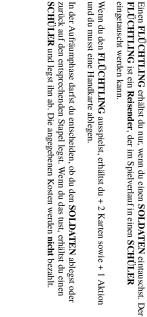


ERWEITERUNG VIII SOLDAT

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 und du musst eine Handkarte ablegen SCHÜLER und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden nicht bezahlt.

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

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



FLÜCHTLING



ERWEITERUNG VIII

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

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

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den SCHULER 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

SCHÜLER

ERWEITERUNG VIII LEHRER

> in 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

Wenn du den LEHRER ausspielst, lege ihn auf dein Wirtshaustableau

dem du zu diesem Zeitpunkt keine weiteren eigenen Marker liegen hast. Immer Aktion-, +1 Kauf- oder + . Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel, auf

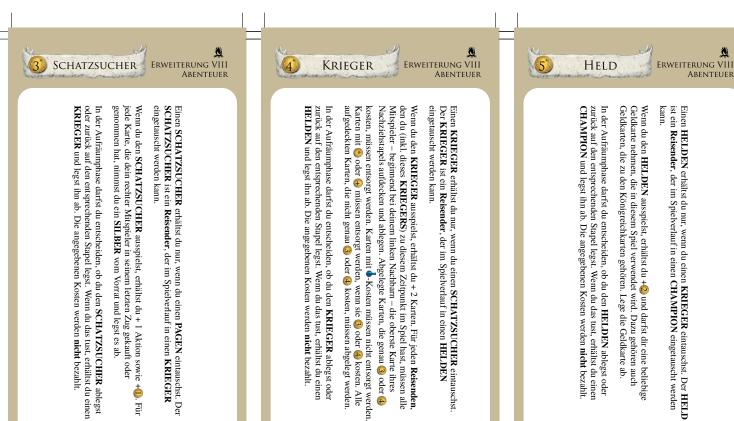
Markers. Lege den LEHRER in der Aufräumphase ab.

Einen LEHRER erhältst du nur, wenn du einen SCHÜLER eintauschst. Er kann in keine andere Karte eingetauscht werden und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden nicht bezahlt.

ERWEITERUNG VIII

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.

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 Wenn du den PAGEN ausspielst, erhältst du + 1 Karte sowie + 1 Aktion



ERWEITERUNG VIII

CHAMPION

Trennlinie wird nur beim Ausspielen des CHAMPION ausgeführt wenn du eine Aktionskarte ausspielst, + 1 Aktion. Die Anweisung über der betroffen (auch wenn du das möchtest). Für den Rest des Spiels erhältst du jedes Mal eine Dauerkarte. Er bleibt bis zum Spielende im Spiel.

Wenn du den CHAMPION ausspielst, erhältst du + 1 Aktion. Der CHAMPION ist

Immer wenn ein Mitspieler ab jetzt eine Angriffskarte ausspielt, bist du davon nicht

in keine andere Karte eingetauscht werden

Einen CHAMPION erhältst du nur, wenn du einen HELDEN eintauschst. Er kann



Einen HELDEN erhältst du nur, wenn du einen KRIEGER eintauschst. Der HELD ist ein Reisender, der im Spielverlauf in einen CHAMPION eingetauscht werden

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

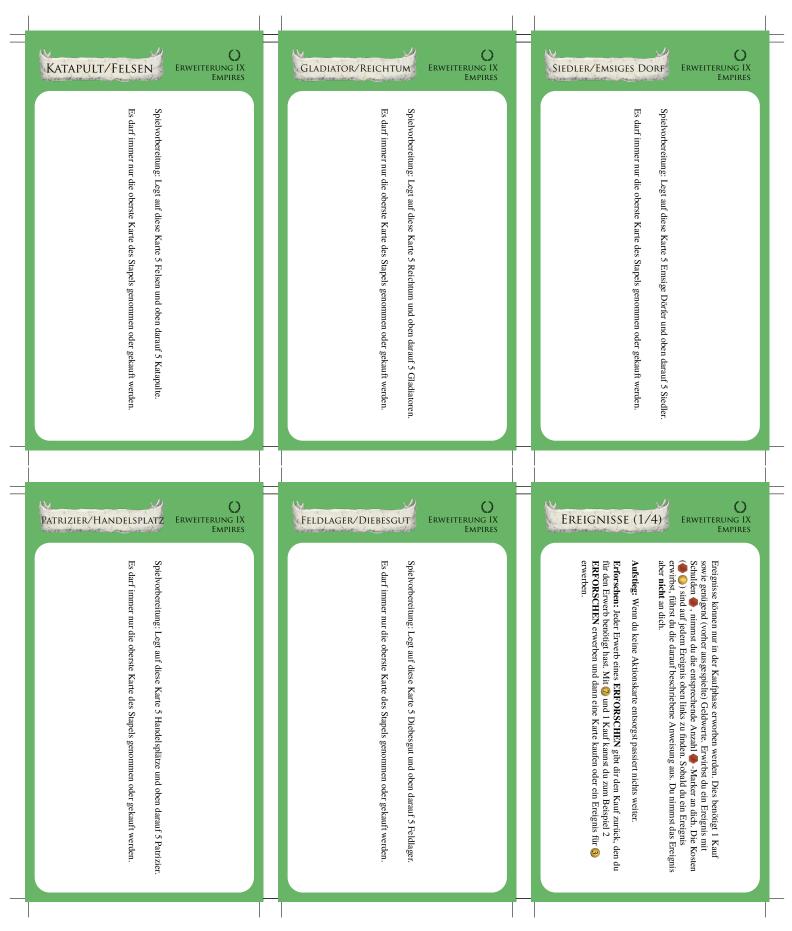










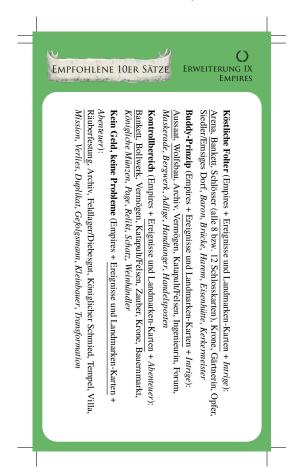






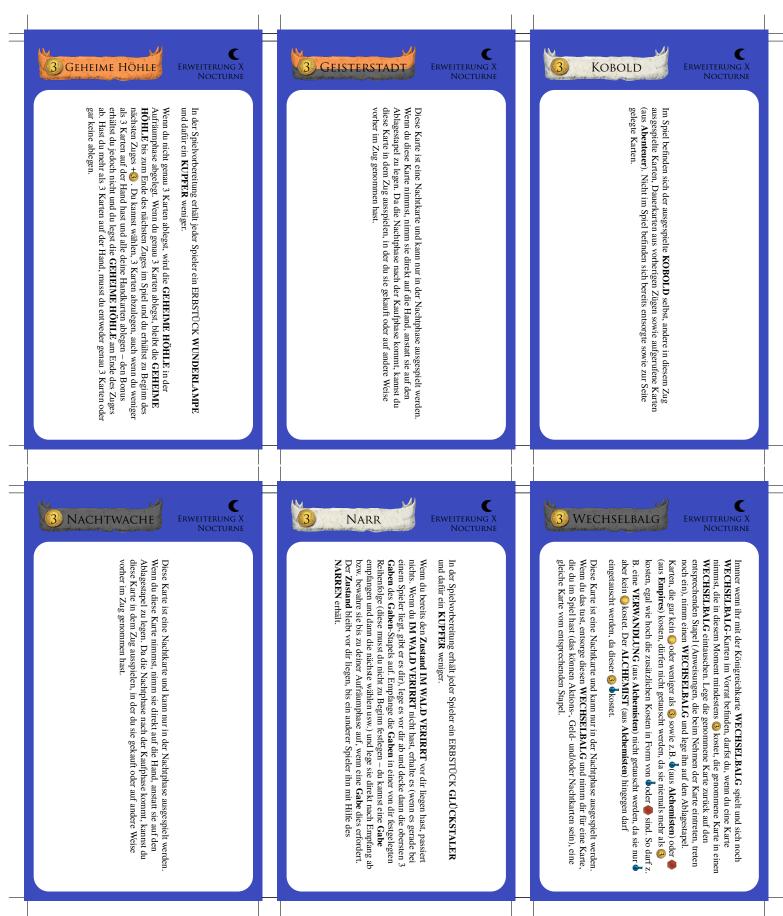
deinem Kartensatz hast, erhältst du 12 W(d.h. 3 Wfür jede der 4 WILDE JAGDEN) in Spielerreihenfolge (beginnend bei dem Spieler links des aktuellen Spielers) getan kombinierte) kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst. Dies funktioniert auch außerhalb deines Zuges. Falls mehrere Spieler eine Punktekarte nehmen, wird dies Schlachtfeld: Du erhältst 2 W-Marker von hier, egal ob du die Punktekarte (auch gg IAGDEN (und keine andere (auch ggf. kombinierte) Aktionskarte häufiger) in **Friumphbogen:** Wenn du bei Spielende beispielsweise 7 **VILLEN** und 4 **WILDE** 

, da du zwei komplette Sätze aus

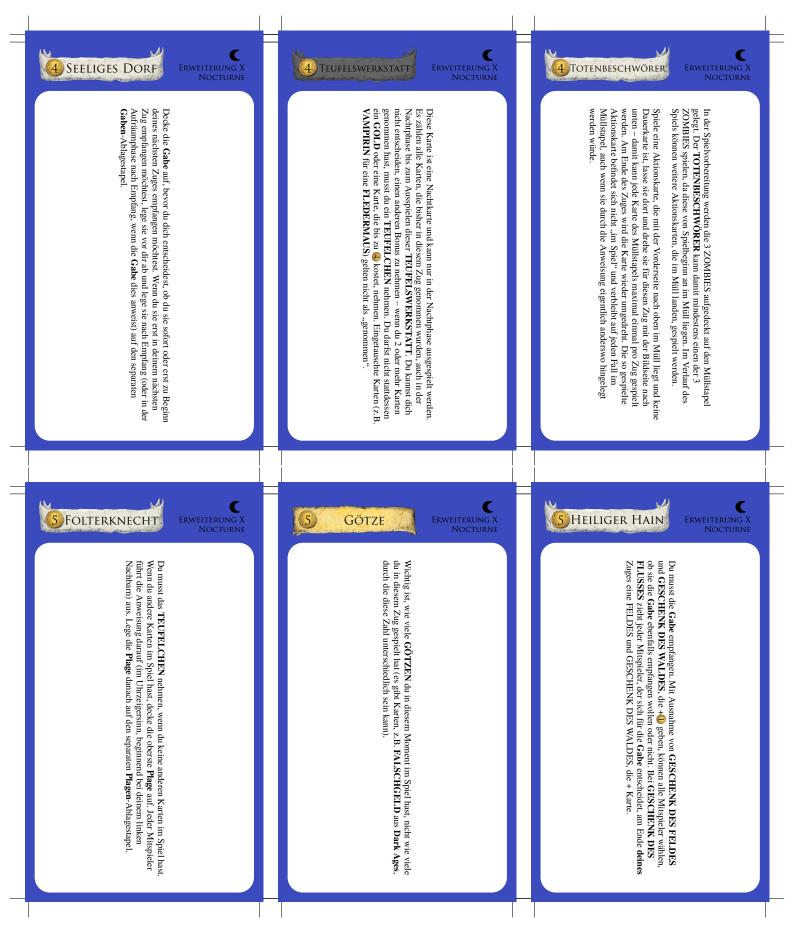


#### 25 Erweiterung X - Nocturne (Rio Grande Games 2018)

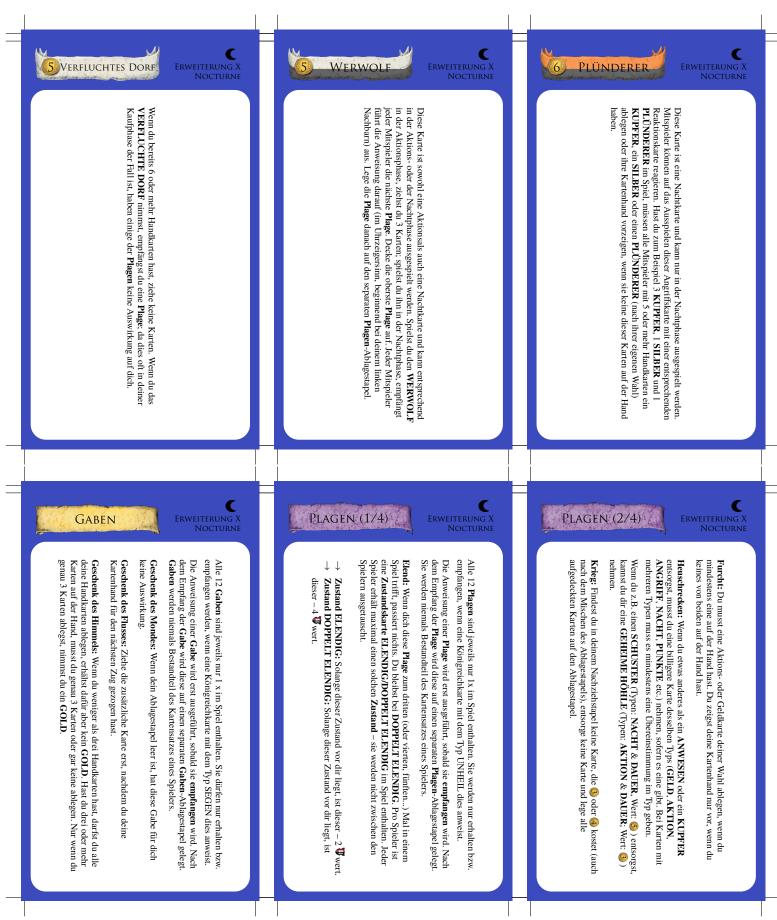


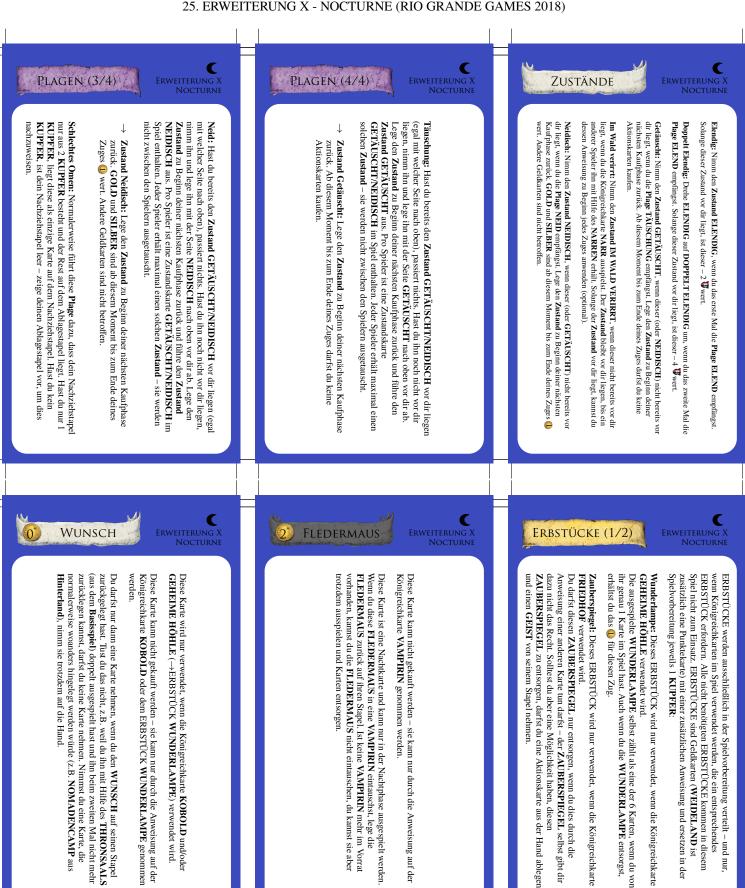




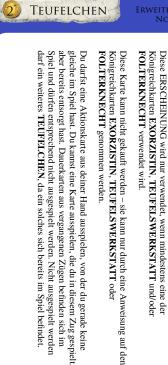












und/oder FRIEDHOF (→ERBSTÜCK ZAUBERSPIEGEL) verwendet wird. Diese ERSCHEINUNG wird nur verwendet, wenn eine der Königreichkarten EXORZISTIN

Zuges"-Anweisungen im Spiel haben, entscheidest du, in welcher Reihenfolge du sie abhandelst. Sobald du die Aktionskarte abwickelst, musst du sie hintereinander zweimal ausspielen – du darfst

Spiele die Aktionskarte aus, führe ihre Dies verbraucht keine freien oder zusätzlich

entsorgen, führe ihre

Solltest du zu Beginn deines Zuges mehrere Dauerkarten mit "Zu Beginn des Dauerkarte, bleibt auch der GEIST solange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird. in der Aufräumphase des nächsten Zuges). Wenn du eine Aktionskarte findest, musst du sie bereit. Wenn du trotzdem keine Aktionskarte findest, lege alle aufgedeckten Karten ab und es

usspielen – dies ist nicht optional. Ist die zur Seite gelegte Aktionskarte zusätzlich eine usammen mit diesem GEIST zur Seite legen und zu Beginn deines nächsten Zuges zweimal oassiert nichts weiter. Lege in diesem Fall den GEIST am Ende des Zuges ab (normalerweise erst

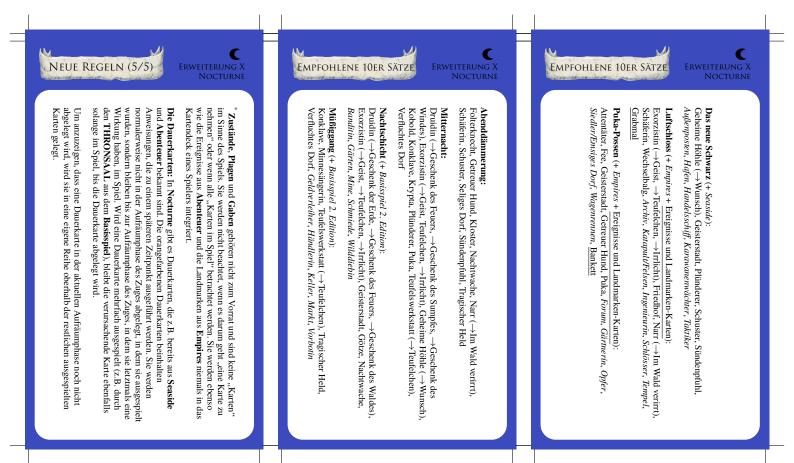
Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachtphase ausgespielt werden. Wenn dein Königreichkarte EXORZISTIN oder dem ERBSTÜCK ZAUBERSPIEGEL genommen werder Diese Karte kann nicht gekauft werden – sie kann nur durch die Anweisung auf der

Nachziehstapel aufgebraucht ist, bevor du eine Aktionskarte aufdeckst, lege die bereits

ufgedeckten Karten zur Seite, mische deinen Ablagestapel und lege ihn als neuen Nachziehstapel

Anweisungen aus und spiele sie ein zweites Mal aus.



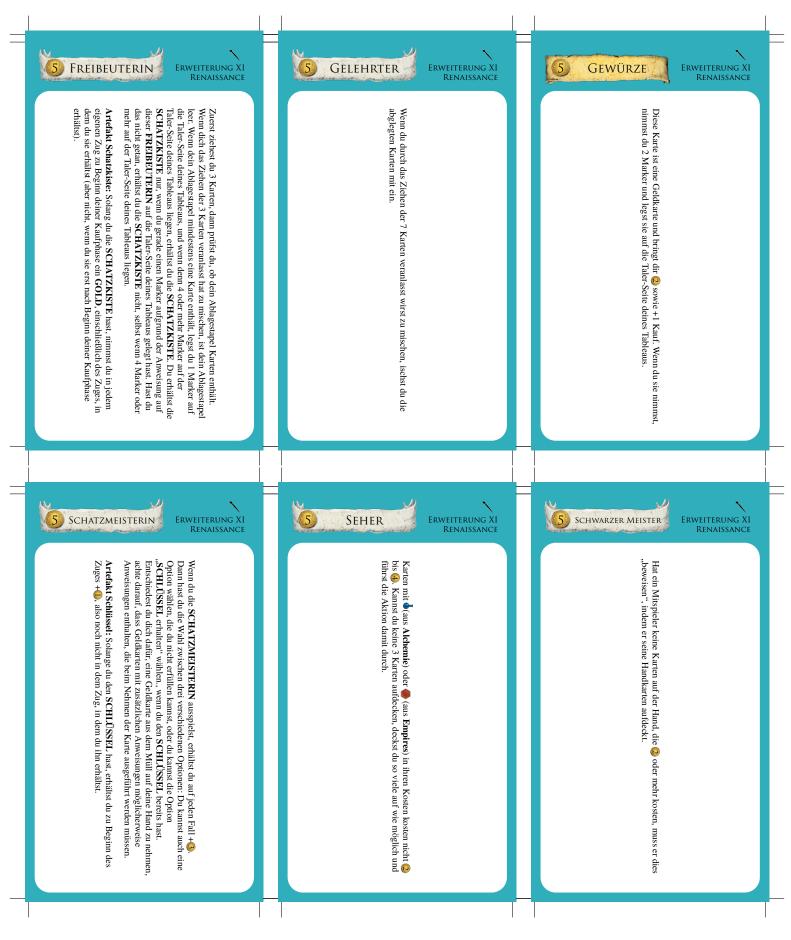


#### Erweiterung XI - Renaissance (Rio Grande Games 2019)











nutzbar sind (z. B. ",+x Aktionen") verfallen. Anweisungen wie ",+x Karten" oder

+🐼 " können genutzt werden. Wenn unter den gezogenen Karten Geldkarten sind

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

das ZEPTER auch so lange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird) vergangenen Zügen ausgespielt wurden, können nicht noch einmal ausgespielt 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

darfst du sie noch in diesem Zug ausspielen

Aktionskarte, die du noch im Spiel hast, erneut ausspielst. Dauerkarten, die in

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

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

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

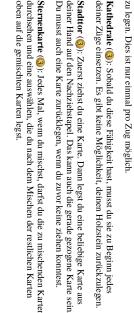
**Projekt** legen und keinen Stein von einem **Projekt** zurücklegen, nachdem du ihn trotzdem nur 2 Steine zum Platzieren. Du darfst nicht beide Steine auf das gleiche Fähigkeit bis zum Ende des Spiels. Sind mehr als 2 Projekte im Spiel, hast du

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

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

Du musst auch eine Karte zurücklegen, wenn du zuvor keine ziehen konntest.





Sternenkarte (③): Jedes Mal, wenn du mischst, darfst du die zu mischenden Karten oben auf die gemischten Karten legst. durchsehen und eine auswählen, die du nach dem Mischen der restlichen Karten

3-8 PROJEKTE (3/8)

ERWEITERUNG XI

3-8) PROJEKTE (4/8)

Erweiterung XI

mit ein

, lege

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

3-8 PROJEKTE (5/8)

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

KAPITALISMUS-Fähigkeit eines anderen Spielers während dessen Zügen auf

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 einen FORTSCHRITT in eine Geldkarte, hat aber keinen

kannst du beliebig viele Aktionskarten ausspielen, die durch KAPITALISMUS zu

ERWEITERUNG XI

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

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

**Akademie** ( $\S$ ): Es ist egal, auf welche Art und Weise du die Aktionskarte nimmst (also ob du sie kaufst, aufgrund einer Kartenanweisung nehmen kannst o. ä.). Flotte (5): Wenn mindestens ein Spieler die FLOTTE gekauft hat, gibt es eine

**Erkundung** (4): Diese Fähigkeit kannst du nur nutzen, wenn du in 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 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

etwas ausgelöst wurde, das nur das Entsorgen bestimmter Karten erlaubt.

beliebige Karte aus deiner Hand sein, auch wenn der ABWASSERTUNNEL durch 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

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 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 ф

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

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



mischst du die abgelegte Punktekarte mit ein

Fruchtwechsel (66): Wenn du durch das Ziehen veranlasst wirst zu mischen.

(auch während deines Zuges), entweder gekauft oder auf andere Art und Weise,

**Straßennetz** (5): Jedes Mal, wenn ein anderer Spieler eine Punktekarte nimmt

Züge 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

Nachziehstapel zurück

ziehst du eine Karte von deinem Nachziehstapel

#### ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

3-8) PROJEKTE (7/8)

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

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

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

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

ERWEITERUNG XI

den Nachzieh- und Ablagestapeln aller Spieler. Es betrifft auch Karten auf allen Sinne handelt durch den KANAL nicht reduziert, weil es sich nicht um Karten im regeltechnischen 🕕. Kosten von **Projekten** und E**reignissen** (aus **Abenteuer** und E**mpires**) werden 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 Sonderstapeln (nicht im Vorrat), z.B. die Erscheinungen (aus Nocturne) und die aber kein ANWESEN sein, denn ein ANWESEN kostet während deiner Züge nur

3-8 PROJEKTE (8/8)

Kanal (7): Während der Züge aller Spieler, die dieses Projekt gekauft haben, einschließlich zur Seite gelegter Karten, aller Karten im Vorrat, in den Händen sowie kosten alle Karten 🕕 weniger, aber nicht weniger als 🌒. Dies betrifft alle Karten,

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

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



ihr im Spielverlauf jeweils auf Projekte, die ihr gekauft habt

Projekte, Landmarken (aus Empires) und/oder Ereignisse (aus Abenteuer) zu bleiben, der sie gekauft hat. Wir empfehlen, pro Spiel maximal insgesamt 2 gekauft werden können und deren Effekt bis zum Spielende für den Spieler in Kraft

Verwendet ihr im Spiel mindestens 1 **Projekt**, erhält jeder Spieler zu

Zusätzlich zu den KÖNIGREICH-Karten gibt es Projekte, die während des Spiel:

#### ARTEFAKTE

AUSSENPOSTEN-Zug 4 Karten ziehen

AUSSENPOSTEN (aus Seaside) ausgespielt hast, würdest du statt 3 Karten Hand normalerweise weniger oder mehr als 5 Karten wären; wenn du zum

Beispiel einen

#### ERWEITERUNG XI

SPIELVORBEREITUNG (1/2)

gekauft hast (außer mit dem SCHWARZMARKT, der mit dem KAPITALISMUS

in der Kaufphase noch nichts

**Kaserne** (6): Du hast +1 Aktion in jedem deiner Züge

durch sie Karten ziehen darfst und sich unter den gezogenen Karten Geldkarten zusätzlichen Aktionen trotzdem in deiner Kaufphase nicht verwenden. Wenn du nimmst, bedeutet das, dass du diese Karte ausspielen darfst, obwohl du es in deiner Weise nimmst. Wenn du die erste Aktionskarte deines Zuges in der Kaufphase

Kaufphase tust. Auch wenn die Karte dir +x Aktionen gibt, darfst du diese

befinden, darfst du diese nun ausspielen,

ERWEITERUNG XI

Zum Spielen mit DOMINION Renaissance benötigt ihr ein DOMINION-Basisspiel oder das Basiskarten-Set. Legt alle Basiskarten (KUPFER, SILBER, GOLD (+ ggf. PLATIN), ANWESEN, HERZOGTUM, Mülltableau aus der DOMINION 2. Edition)) wie gewohnt als Teil des Vorrats in **PROVINZ** (+ ggf. **KOLONIE**) sowie die **FLÜCHE** und die Müllkarte (bzw. das

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 Zieht die **Projekte** aus einem Stapel (dieser kann auch die L**andmarken** (aus Beginn 2 Holzsteine derselben Farbe und legt sie vor sich ab. Diese Holzsteine legt ERWEITERUNG XI

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 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

beziehen, und legt sie neben dem Vorrat bereit. Artefakte gehören nicht zum Vorrat Wenn ihr GRENZPOSTEN, FAHNENTRÄGER, FREIBEUTERIN odei

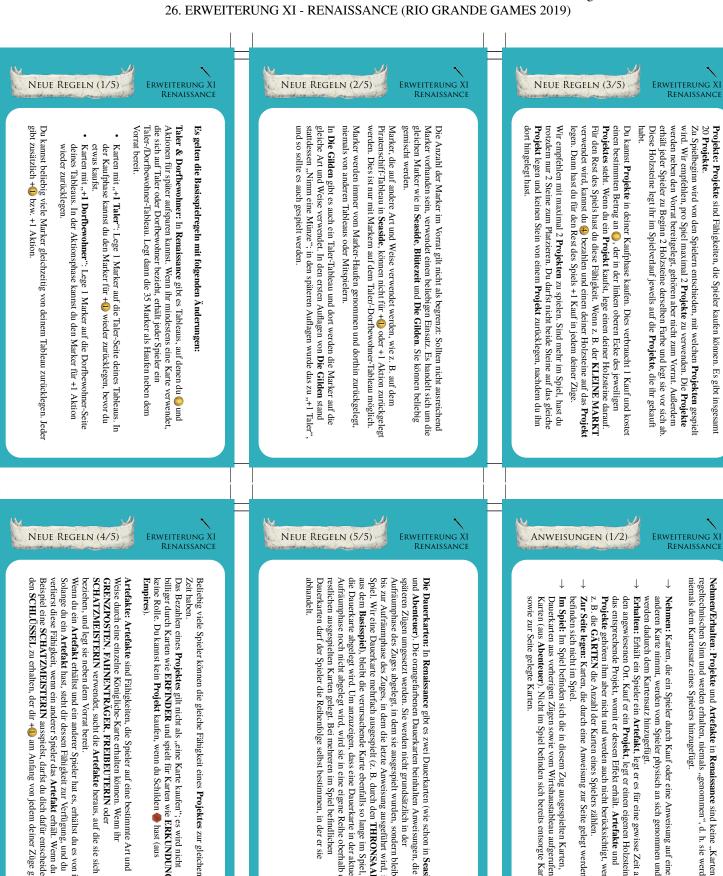
Ablegen eines GRENZPOSTENS aus dem Spiel diesen auf deinen Nachziehstapel leg auf deinen Ablagestapel. Das HORN wirkt schon in dem Zug, in dem du es bekommst. Horn (GRENZPOSTEN): Solange du das HORN hast, darfst du einmal pro eigenem Zug beim deinen Nachziehstapel legen anstatt

in der Aufräumphase deine Karten vom Nachziehstapel ziehst. Dies gilt auch, wenn auf deiner Fahne (FAHNENTRÄGER): Die FAHNE veranlasst dich, eine weitere Karte zu ziehen, wenn schon in dem Zug, in dem du sie bekommst 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

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

des Zuges + (1), also noch nicht in dem Zug, in dem du ihn erhältst

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



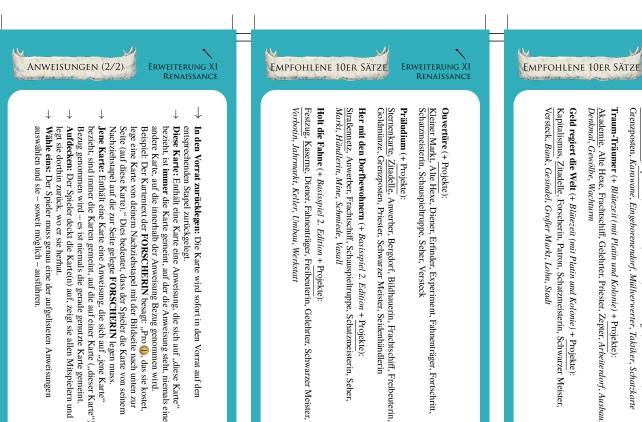


**Die Dauerkarten:** In **Renaissance** gibt es zwei Dauerkarten (wie schon in **Seaside** und **Abenteuer**). Die orangefarbenen Dauerkarten beinhalten Anweisungen, die in die Dauerkarte abgelegt wird. Um anzuzeigen, bis zur Aufräumphase des Zuges, in dem die letzte Anweisung ausgeführt wird, im späteren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

niemals dem Kartensatz eines Spielers hinzugefügt werden dadurch dem Kartensatz hinzugefügt

- Nehmen: Karten, die ein Spieler durch Kauf oder eine Anweisung auf einer 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 den angewiesenen Ort. Kauf er ein Projekt, legt er einen eigenen Holzstein auf Projekte gehören ihm aber nicht und werden auch nicht berücksichtigt, wenn das entsprechende Projekt, womit er dessen Effekt erhält. Artefakte und
- z. B. die GÄRTEN die Anzahl der Karten eines Spielers z\u00e4hlen
- Zur Seite legen: Karten, die durch eine Anweisung zur Seite gelegt werden
- 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

regeltechnischen Sinn und werden erhalten, niemals "genommen" Nehmen/Erhalten: Projekte und Artefakte in Renaissance sind keine ', d. h. sie werden "Karten" im







ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

Schatzsuche (+ Seaside + Projekte):

**Traum-Träumer** (+ Blütezeit (mit Platin und Kolonie) + Projekte):

Grenzposten, Karawane, Eingeborenendorf, Müllverwerter, Taktiker, Schatzkarte Fruchtwechsel, Speicher, Bildhauerin, Erfinder, Fahnenträger, Freibeuterin Außenposten, Embargo, Insel, Schmuggler, Werft

Innovation, Diener, Forscherin, Frachtschiff, Gewürze, Schauspieltruppe

Freihandel (+ Seaside + Projekte):

#### 27 Erweiterung XI - Menagerie (Rio Grande Games 2020)















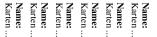




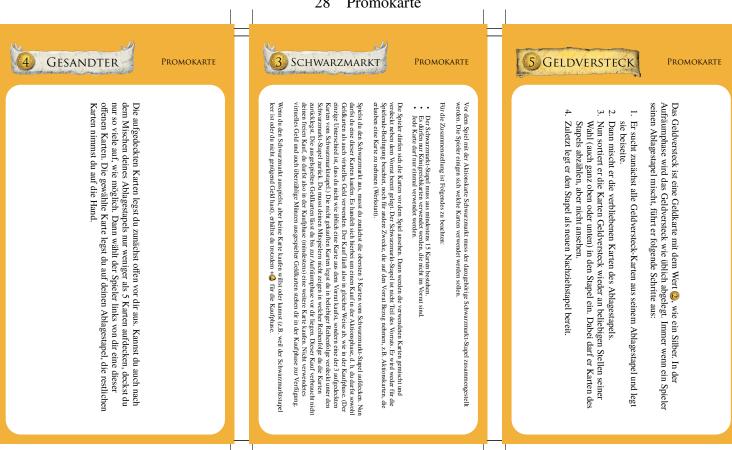


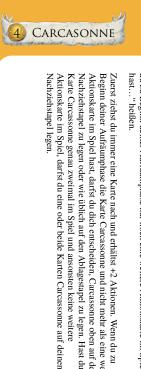






#### 28 Promokarte





GOUVERNEUR

Promokarte

Zuerst erhältst du +1 Aktion. Dann wählst du eine der folgenden Optionen

Du ziehst 3 Karten und jeder andere Spieler zieht 1 Karte.

Du nimmst dir 1 Gold und jeder andere Spieler nimmt sich 1 Silber.

Du darfst 1 Karte aus deiner Hand entsorgen und nimmst dir 1 Karte, die genau

PRINZ

Promokarte

diesem Zeitpunkt maximal 4 kostet und legst diese ebenfalls zur Seite Auch Karten mit Kosten von 🕕, wie die Preiskarten aus Reiche Ernte sowie Karten mit Kosten damit allerdings nicht im Spiel. Anschließend wählst du eine Aktionskarte von deiner Hand, die zu Wenn du dich entscheidest, einen Prinzen zu spielen, legst du ihn sofort zur Seite. Er befindet sich

zur Seite. Wenn du die Aktionskarte während deines Spielzugs aus dem Spielbereich entfernst (z.B Zu Beginn eines Zuges musst du die zur Seite gelegte Aktionskarte spielen. Sie verbraucht dabei 🚫 + aus Die Gilden dürfen mit Hilfe des Prinzen zur Seite gelegt werden. Karten, deren dürfen dagegen nicht zur Seite gelegt werden. legst du sie stattdessen wieder

du die Karte nicht wieder zur Seite legen. Die Wirkung des Prinzen wird sofort aufgehoben sie entsorgen musst) und sie dementsprechend in der Aufräumphase nicht mehr im Spiel ist, darfst

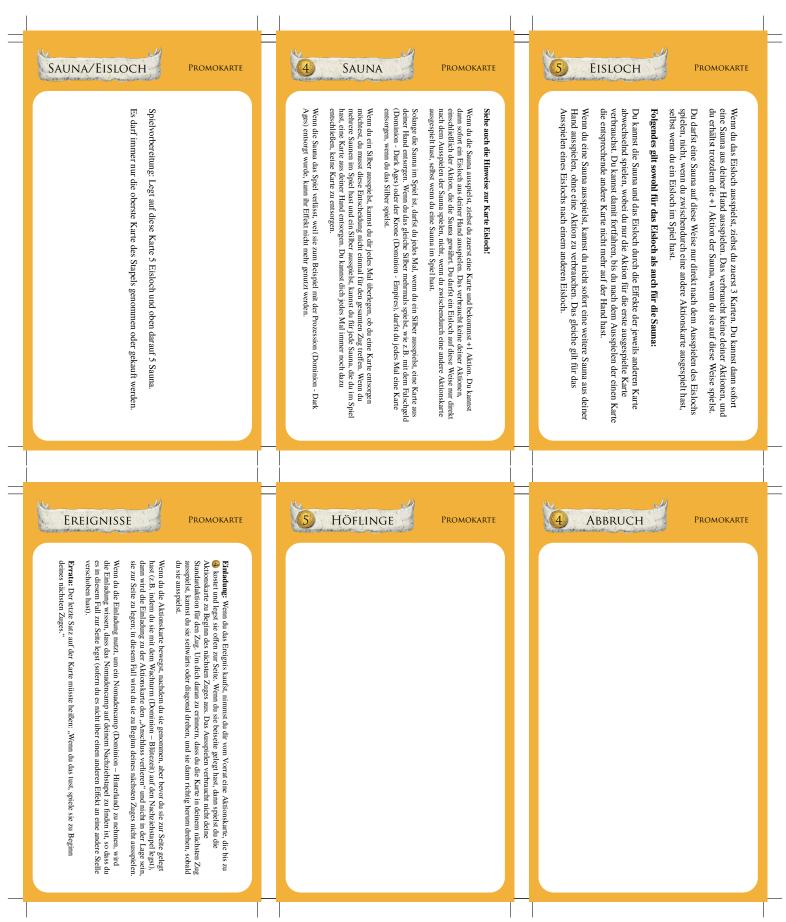
Reihenfolge du sie ausspielst. Die Karte **PRINZ** muss zur Seite gelegt werden, damit sie einen Effekt hat. Den Prinzen zum Beispiel auf einen Thronsaal zu spielen erlaubt dir nicht, zwei Karten mehrere Prinzen oder Dauerkarten aus Seaside), darfst du Wenn du zu Beginn deines Zuges mehrere Karten spielen musst (z.B. Aktionskarten durch Prinzen und Aktionskarten gehören zum Kartensatz eines Spielers. zur Seite zu legen, da du den Prinzen nur einmal zur Seite legen kannst. Alle zur Seite gelegten selbst entscheiden, in welcher

hast... du zu Beginn deiner Aufräumphase nur noch eine weitere Aktionskarte im Spiel Nachziehstapel zu legen oder wie üblich auf den Ablagestapel zu legen. Hast du die Aktionskarte im Spiel hast, darfst du dich entscheiden, Carcassonne oben auf deinen Beginn deiner Aufräumphase die Karte Carcassonne und nicht mehr als eine weitere Zuerst ziehst du immer eine Karte nach und erhältst +2 Aktionen. Wenn du zu Aufräumphase nicht mehr als eine weitere Aktionskarte im Spiel hast..." statt "Wenn Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte "Wenn du zu Beginn deiner Gouverneur nicht entsorgen, da er sich nicht mehr auf deiner Hand befindet. genauen geforderten Kosten im Vorrat verfügbar ist. Wenn du 1 Karte entsorgst, nur dann 1 Karte, wenn du vorher 1 Karte entsorgt hast und wenn 1 Karte mit den von dir und die anderen Spieler erhalten nichts. Bei der dritten Option nimmst du dir zweite Option und es ist nur noch 1 Silber im Vorrat, bekommt es der Spieler links übrig, können keine entsprechenden Karten genommen werden. Wählst du z.B. die genommen und auf den Ablagestapel gelegt. Sind im Vorrat keine Karten mehr Geh nach der Reihenfolge, beginnend mit dir selbst. Die Karten werden vom Vorrai musst du dir 1 Karte nehmen, sofern möglich. Du kannst den ausgespielten 22 mehr kostet als die entsorgte Karte und jeder andere Spieler darf 1 Karte entsorgen, die genau 🕕 mehr kostet als die entsorgte Karte.

Ų

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. 28. PROMOKARTE



#### 29 Template - Template

