



SPIELREGEL

Pssst... sieht dein Verwalter nicht so aus, als hätte er ein dunkles Geheimnis? Und deine neuen Höflinge dort drüben schauen sich verdächtig häufig um, bevor sie ganz schnell hinter der schweren Holztür am Ende des Burghofs verschwinden... die Welt ist voller Machenschaften & Intrigen, dessen bist du dir sicher. Schließlich hast du selbst einen geheimen Plan, den du mit Hilfe deines Handlängers und eines Tricksters in die Tat umsetzen willst. Aber auch die anderen Adligen sind nicht untätig und lassen sich nur ungern in die Karten schauen. Nutze geschickt das Können deiner fähigsten Mitstreiter und sabotiere die Vorhaben deiner Mitspieler – dann verläuft alles genau nach Plan und du wirst am Ende des Spiels das mächtigste DOMINION® haben.

Die Intrige ist eine DOMINION®-Erweiterung und kann nur zusammen mit einem Basisspiel oder dem Basiskarten-Set gespielt werden. Im Vergleich zur 1. Edition wurden einige Karten ausgetauscht.

Wer kann die Machenschaften & Intrigen in der DOMINION®-Welt richtig nutzen?

KARTEN IN DER ÜBERSICHT

Königreichskarten

AKTION



AKTION - REAKTION



PUNKTE

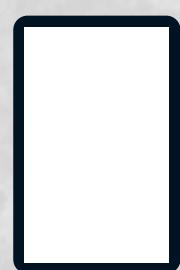


AKTION - PUNKTE



GELD - PUNKTE

Platzhalter- und Leerkarten



Kombinierte Karten haben die Funktion beider angegebenen Kartentypen, d.h. sie sind sowohl eine Aktions- oder Geldkarte, die während des Spiels eingesetzt werden kann als auch eine Punktekarte, die die angegebene Punktzahl einbringt.

* Neue Karten im Vergleich zur DOMINION® Die Intrige 1. Edition

SPIELMATERIAL

Die DOMINION®-Erweiterung **Die Intrige** beinhaltet 300 neue Karten:
268 **Königreichkarten**, 26 **Platzhalterkarten** (blaue Rückseite) und 6 **Leerkarten**

SPIELVORBEREITUNG

Sortiert die Karten und steckt sie entsprechend der Sortierhilfe in den Schachteleinsatz.

Zum Spielen mit DOMINION® **Die Intrige** benötigt Ihr ein DOMINION®-**Basisspiel** oder das **Basiskarten-Set**. Legt alle Basiskarten (**KUPFER**, **SILBER** und **GOLD** (+ ggf. **PLATIN**), **ANWESEN**, **HERZOGTUM** und **PROVINZ** (+ ggf. **KOLONIE**) sowie die Fluchkarte und die Müllkarte bzw. das Mülltableau) wie gewohnt als Vorrat in die Tischmitte.

Die kombinierten Königreichkarten: Normalerweise werden in der Spielvorbereitung von allen Königreichkarten jeweils 10 Karten plus die Platzhalterkarte bereitgelegt. Bei den kombinierten Königreichkarten (**MÜHLE**, **HAREM** und **ADLIGE**) legt ihr zu der jeweiligen Platzkarte die folgende Anzahl Karten in die Tischmitte:

Bei 3 oder 4 Spielern: jeweils 12 Karten

Bei 2 Spielern: jeweils 8 Karten

EMPFOHLENE KARTENSÄTZE (10er SÄTZE)

Die Karten, die in der **2. Edition** neu eingeführt wurden, sind in der Auflistung **rot** geschrieben.

Die Intrige (2. Edition)

Siegestanz: Adlige, **Austausch**, Baron, Eisenhütte, Harem, Herzog, **Höflinge**, Maskerade, **Mühle**, Patrouille

Verdichtete Handlung: Bergwerk, Eisenhütte, **Geheimgang**, Handelsposten, Handlanger, **Herumtreiberin**, Kerkermeister, Trickser, Verschwörer, Verwalter

Besten Wünsche: Anbau, Armenviertel, Baron, Burghof, **Diplomatin**, **Geheimgang**, Herzog, Kerkermeister, Verschwörer, Wunschbrunnen

Die Intrige (2. Edition) & Basisspiel (2. Edition)

Untergebene: Adlige, **Diplomatin**, Handlanger, **Höflinge**, Lakai / Bibliothek, Jahrmarkt, Keller, **Torwächterin**, **Vasall**

Großer Plan: Armenviertel, Bergwerk, Brücke, **Mühle**, **Patrouille** / Markt, Miliz, Ratsversammlung, **Töpferei**, Werkstatt

Dekonstruktion: **Diplomatin**, Harem, **Herumtreiberin**, **Austausch**, Trickser / **Banditin**, Mine, Umbau, Thronsaal, Dorf

Die Intrige (2. Edition) & Seaside

Ein Stern weist uns den Weg: **Diplomatin**, **Geheimgang**, **Höflinge**, Trickser, Wunschbrunnen / Ausguck, Aussenposten, Geisterschiff, Hafen, Schatzkarte

Küstenwache: Armenviertel, **Austausch**, Handelsposten, **Patrouille**, Verwalter / Beutelschneider, Insel, Lagerhaus, Leuchtturm, Werft

Brückenübergang: Adlige, Brücke, **Herumtreiberin**, Herzog, Verschwörer / Eingeborenendorf, Embargo, Müllverwerter, Schatzkammer, Schmuggler

Die Intrige (2. Edition) & Blütezeit

Pfade zum Sieg: Anbau, Armenviertel, Baron, Handlanger, Harem / Bischof, Denkmal, Halsabschneider, Hausierer, Leihhaus

Seit jeher der Wachturm: Bergwerk, Brücke, Handlanger, Kerkermeister, **Mühle** / Gewölbe, Handelsroute, Hort, Talisman, Wachturm

Glücksritter: Brücke, **Herumtreiberin**, **Patrouille**, Trickser, Wunschbrunnen / Ausbau, Bank, Gewölbe, Königshof, Kunstschatz

Die Intrige (2. Edition) & Hinterland

Geld für nichts: Armenviertel, **Austausch**, Handlanger, Kerkermeister, **Patrouille** / Kartograph, Lebenskünstler, Schatztruhe, Seidenstraße, Tunnel

Der Herzogsball: Anbau, Harem, Herzog, Maskerade, Verschwörer / Edler Räuber, Feilscher, Gasthaus, Herzogin, Komplott

Die Intrige (2. Edition) & Abenteuer (Die zu verwendenden Ereignisse sind in der Übersicht *kursiv* geschrieben.)

Königliche Fabrik: Pilgerfahrt / Adlige, Harem, **Höflinge**, Trickser, Verschwörer / Brückentroll, Duplikat, Königliche Kutsche, Page, Zerstörung

Meister der Finanzen: Ball, Leihgabe / Anbau, Armenviertel, Brücke, Handlanger, Verwalter / Ausrüstung, Ferne Lande, Kunsthandwerk, Transformation, Weinhändler

Die Intrige (2. Edition) & Empires

(Die zu verwendenden Ereignisse und/oder Landmarken sind in der Übersicht *kursiv* geschrieben.)

Köstliche Folter: Arena, Bankett / Baron, Brücke, Eisenhütte, Harem, Kerkermeister / Krone, Opfer, Schlösser, Siedler / Emsiges Dorf, Zauberin

Freundschaftssystem: Versatzes Land, Wolfsbau / Adlige, Bergwerk, Handelsposten, Handlanger, Maskerade / Archiv, Forum, Ingenieurin, Katapult/Felsen, Vermögen

Die Intrige (2. Edition) & Nocturne

Schattenfiguren: Adlige, Brücke, Geheimgang, Mühle, Verschwörer / Getreuer Hund, Konklave, Schäferin, Schuster, Tragischer Held

Drohendes Schicksal: Anbau, Bergwerk, Herumtreiberin, Höflinge, Trickser / Folterknecht, Kloster, Kobold, Totenbeschwörer, Werwolf

Die Intrige (2. Edition) & Menagerie

(Die zu verwendenden Ereignisse und/oder Wege sind in der Übersicht *kursiv* geschrieben.)

Hunde- & Ponyshow: Kommerz, Weg des Pferdes / Adlige, Anbau, Handlanger, Kerkermeister, Mühle / Hirtenhund, Kamelzug, Kavallerie, Koppel, Ziegenhirtin

Explosionen: Besiedlung, Weg des Eichhörnchens / Austausch, Burghof, Diplomatin, Herumtreiberin, Wunschbrunnen / Hexenzirkel, Jagdhütte, Kopfgeldjägerin, Schrott, Viehmarkt

Weitere empfohlene Kartensätze findet ihr auf: www.dominion-welt.de

NEUE REGELN

Die kombinierten Königreichkarten sind immer Punktekarten und bringen die entsprechende Anzahl Siegpunkte. Gleichzeitig sind sie aber auch Geldkarten (**HAREM**) bzw. Aktionskarten (**MÜHLE** und **ADLIGE**) und können wie normale Geld- oder Aktionskarten in der entsprechenden Spielphase eingesetzt werden. Jede Anweisung auf anderen Aktionskarten, die sich auf Geld- oder Aktionskarten beziehen, betreffen auch die entsprechenden kombinierten Königreichkarten.

Beispiel

Christian spielt in seiner Aktionsphase einen **ABENTEURER** (aus **Basisspiel 1. Edition**) aus. Die erste Karte, die er von seinem Nachziehstapel aufdeckt, ist ein **ANWESEN**, die nächste ein **KUPFER**, die dritte eine **BRÜCKE**, die vierte ein **HAREM**. Er darf keine weiteren Karten aufdecken, weil er mit dem **KUPFER** und dem **HAREM** bereits zwei Geldkarten aufgedeckt hat. Er nimmt diese auf die Hand und legt die anderen aufgedeckten Karten ab.



ANWEISUNGEN AUF DEN AKTIONSKARTEN

„Wähle eins / Wähle zwei“: Der Spieler muss die entsprechende Anzahl an Anweisungen auswählen und sie, soweit möglich, ausführen. Die restlichen Anweisungen haben für diesen Spielzug keine Wirkung. Wenn die Karte später im Spiel noch mal ausgespielt wird, darf der Spieler natürlich eine andere Wahl treffen.

„Weiter geben“: Der Spieler gibt eine Karte verdeckt an einen Mitspieler weiter. Dieser muss die Karte auf die Hand nehmen. Die weiter gegebene Karte wird **nicht** als „abgelegt“, „entsorgt“ oder „genommen“ betrachtet.

KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN

Hinweis: Die Karten sind in der Übersicht nach ihren Kosten sortiert.

Burghof: Du ziehst 3 Karten von deinem Nachziehstapel und nimmst sie auf die Hand. Dann wählst du eine beliebige Karte aus deiner Hand und legst sie verdeckt auf den Nachziehstapel.

Handlanger: Du darfst von den vier Anweisungen der Karte **genau 2** auswählen und diese für deinen Zug nutzen. Du musst zwei verschiedene Anweisungen wählen und darfst nicht z.B. zwei Karten ziehen oder 2 zusätzliche Käufe tätigen. Du musst dich sofort entscheiden, welche zwei Anweisungen du nutzen möchtest. Du darfst nicht eine Karte nachziehen und dich erst dann entscheiden, welche zweite Anweisung du ausführen möchtest.

Herumtreiberin: Die Karte, die du entsorgst oder vom Müllstapel nimmst, muss den Typ AKTION beinhalten, d.h. sie kann auch eine kombinierte Aktionskarte (z.B. **MÜHLE**) sein. Genommene Karten werden auf den Ablagestapel gelegt – es sei denn, auf der Karte steht etwas anderes. Wird eine Karte entsorgt, die einen speziellen Effekt beim Entsorgen hat, tritt dieser ein.

Armenviertel: Du darfst in deiner Aktionsphase zwei zusätzliche Aktionen ausführen. Zeige deine Kartenhand vor. Wenn du keine Aktionskarte (oder Aktions-/Punktekarte) auf der Hand hast, ziehst du zwei Karten nach. Sollten sich darunter Aktionskarten befinden, darfst du diese auch gleich nutzen.

Maskerade: Ziehe zwei Karten. Anschließend wählen alle Spieler (einschließlich dir selbst) eine beliebige Karte aus ihrer Hand und legen sie verdeckt neben ihrem linken Nachbarn ab. Wenn alle Karten verteilt sind, nimmt jeder Spieler die erhaltene Karte auf die Hand. Da die **MASKERADE** keine Angriffskarte ist, dürfen die anderen Spieler keine Reaktionskarten vorzeigen. Danach darfst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen.

Trickser: Alle Mitspieler müssen die oberste Karte ihres Nachziehstapels aufdecken und diese entsorgen. Du wählst für jeden Mitspieler jeweils eine Karte aus dem Vorrat, die genauso viel kostet, wie die entsorgte Karte und gibst sie dem Mitspieler. Dieser legt die neue Karte auf seinen Ablagestapel. Befindet sich keine Karte mit den gleichen Kosten im Vorrat, muss der Mitspieler seine Karte trotzdem entsorgen, erhält dafür aber keine neue Karte. Du darfst dem Mitspieler auch eine gleiche Karte wie die, die er entsorgt hat, zurückgeben.

Verwalter: Du wählst von den drei Anweisungen der Karte **genau 1** aus und führst diese dann komplett aus. Wenn du dich entscheidest, zwei Karten zu entsorgen, du aber nur eine Karte auf der Hand hast, musst du diese entsorgen.

Wunschbrunnen: Zuerst ziehst du eine Karte. Du darfst in der Aktionsphase eine zusätzliche Aktion ausführen. Nenne eine Karte (z. B. **KUPFER**) und decke die oberste Karte deines Nachziehstapels auf. Handelt es sich dabei um die von dir genannte Karte, nimmst du sie auf die Hand. Ansonsten legst du sie zurück auf den Nachziehstapel.

Baron: Du **darfst** ein Anwesen (sofern du gerade eins auf der Hand hast) ablegen und erhältst dafür +**4** für die Kaufphase. Wenn du das nicht tun kannst (weil du kein Anwesen auf der Hand hast) oder willst, musst du dir ein Anwesen nehmen, solange noch welche im Vorrat sind.

Bergwerk: Du ziehst zuerst eine Karte nach und **darfst** dann diese Karte entsorgen, bevor du ggf. weitere Aktionen ausspielst. Du erhältst dafür +**2**. Wenn du das **BERGWERK** auf einen **THRONSAAL** spielst, erhältst du den Bonus für das Entsorgen nur einmal, da du die Karte nur einmal entsorgen kannst. Die anderen Anweisungen (+1 Karte sowie +2 Aktionen) werden durch den **THRONSAAL** dagegen verdoppelt.



KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN



du die Karte auf den Ablagestapel. Ist die genommene Karte eine Punktekarte, nimmt sich jeder Mitspieler – beginnend bei deinem linken Mitspieler – einen Fluch. Ist die genommene Karte eine Punktekarte sowie eine Aktions- oder Geldkarte (z.B. **MÜHLE**), legst du die Karte oben auf deinen Nachziehstapel und jeder Mitspieler muss sich einen Fluch nehmen.

Handelsposten: Wenn du nur eine Karte auf der Hand hast, musst du sie entsorgen, erhältst dafür aber kein Silber. Wenn du zwei oder mehr Karten auf der Hand hast, musst du genau zwei Karten entsorgen und nimmst dir dafür ein Silber direkt auf die Hand. Sollte kein Silber mehr im Vorrat sein, musst du die Karten trotzdem entsorgen, erhältst aber kein Silber.

Herzog: Diese Karte ist die einzige reine Punktekarte unter den Königreichkarten. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei Spielende erhält der Spieler, der diese Karte in seinem Kartensatz (Nachziehstapel, Handkarten und Ablagestapel) hat, für jedes **HERZOGTUM** im Kartensatz 1 Siegpunkt. Wer mehrere **HERZÖGE** besitzt, erhält für jeden **HERZOG** die entsprechende Anzahl Siegpunkte.

Höflinge: Decke eine Karte aus deiner Hand auf. Zähle dann die Typen, denen diese Karte angehört – also AKTION, GELD, REAKTION, ANGRIFF, PUNKTE, FLUCH etc. Pro Typ, dem die Karte angehört, entscheidest du dich für eine der vier angegebenen Optionen. Dabei darfst du keine der Optionen doppelt auswählen.

Wenn du zum Beispiel eine **PATROUILLE** (AKTION) aufdeckst, darfst du eine Option auswählen, deckst du einen **KARAWANENWÄCHTER** aus Abenteuer (AKTION – DAUER – REAKTION) auf, darfst du 3 unterschiedliche Optionen wählen. Entscheidest du dich für das Gold, legst du dieses auf den Ablagestapel. Kannst du keine Handkarte aufdecken, erhältst du nichts.

Kerkermeister: Jeder Mitspieler (beginnend mit deinem linken Nachbarn) muss entweder zwei Karten ablegen oder einen **FLUCH** vom Stapel nehmen. Ein Spieler kann sich entscheiden, die Karten abzulegen, auch wenn er nur eine oder gar keine Karte auf der Hand hat. Er legt dann nur so viele Karten ab, wie er kann. Er kann sich auch entscheiden, einen **FLUCH** zu nehmen, wenn es keine **FLÜCHE** mehr im Vorrat gibt.

Lakai: Du entscheidest dich für eine der beiden Optionen: Entweder erhältst du + 2 in diesem Zug oder du legst alle deine Handkarten ab und ziehst vier neue Karten nach. Wenn du die zweite Option wählst, müssen außerdem alle Mitspieler, die fünf oder mehr Karten auf der Hand haben (alle anderen sind nicht betroffen), diese ablegen und ebenfalls vier Karten nachziehen. Jeder Spieler (auch wenn er von dem Angriff nicht betroffen ist) kann eine oder mehrere Reaktionskarten vorzeigen, wenn du den **LAKAIEN** spielst.

Patrouille: Ziehe zuerst 3 Karten. Decke dann die obersten 4 Karten deines Nachziehstapels auf. So aufgedeckte Punktekarten (auch ggf. kombinierte) und Flüche nimmst du alle auf die Hand. Die restlichen Karten legst du in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Nachziehstapel.

Adlige: Diese Karte ist eine kombinierte Aktions- und Punktekarte. Sie kann in der Aktionsphase eingesetzt werden und bringt außerdem bei Spielende 2 Siegpunkte. Wenn du diese Karte ausspielst, musst du dich entscheiden, ob du entweder 3 Karten ziehst oder 2 weitere Aktionen ausspielen willst. Du darfst die Anweisungen aber nicht mischen oder aufteilen. Wenn du die Karte das nächste Mal auf der Hand hast und ausspielst, darfst du natürlich eine andere Wahl treffen.

Harem: Diese Karte ist eine kombinierte Geld- und Punktekarte. Sie wird während des Zugs wie eine normale Geldkarte eingesetzt und bringt außerdem bei Spielende 2 Siegpunkte.



Beispiel

- 1) Oskar spielt **HÖFLINGE** aus und deckt die **MÜHLE** aus der Hand auf. Diese Karte hat zwei Typen (AKTIONSPUNKTE). Er darf sich also zwei der Optionen auswählen und entscheidet sich für +1 Aktion und ein Gold, welches er auf den Ablagestapel legt.
- 2) Dann spielt Oskar die **MÜHLE** aus, zieht eine Karte und bekommt +1 Aktion. Er legt keine Karten ab, bekommt also auch keine +2.
- 3) Dann spielt Oskar den Austausch. Natalie deckt eine **DIPLOMATIN** aus der Hand (6 Handkarten) auf. Sie nimmt die **DIPLOMATIN** wieder auf die Hand, zieht 2 Karten und legt dann 3 Karten aus ihrer Hand ab. Danach hat Natalie immer noch 5 Handkarten. Sie entscheidet sich, die **DIPLOMATIN** noch einmal aufzudecken. Sie nimmt diese wieder auf die Hand, zieht 2 Karten und legt 3 Karten ab. Dann hat sie nur noch 4 Karten auf der Hand und darf die **DIPLOMATIN** nicht noch einmal aufdecken.
- 4) Dann entsorgt Oskar ein Anwesen aus der Hand und nimmt sich eine **MÜHLE**. Da das eine Aktionskarte ist, legt er diese oben auf seinen Nachziehstapel. Da die **MÜHLE** auch eine Punktekarte ist, nimmt sich jeder Mitspieler einen **FLUCH** und legt diesen auf seinen Ablagestapel.

