



SPIELREGEL

Fremde Länder, exotische Düfte und edle Räuber, die für dich an der Vergrößerung deines DOMINION® arbeiten – dein Kartograph leitet dich über die Seidenstraße zu Oasen des Wohlstands. Nutze auch die Dienste deiner fahrenden Händler und höre auf das Orakel, wenn es zu dir spricht. Fülle deine Schatztruhe mit Gold auf deiner abenteuerlichen Reise durch dieses fruchtbare Land.

Aber Vorsicht: Auch im Hinterland ist nicht alles Gold was glänzt! Achte darauf, dass du in kein Komplott gerätst oder du um den verdienten Lohn deiner Arbeit gebracht wirst, indem du auf Katzensgold hereinfällst oder durch den Blutzoll an den Rand des Ruins getrieben wirst.

Hinterland ist eine DOMINION®-Erweiterung und kann nur zusammen mit einem Basisspiel oder den Basiskarten gespielt werden.

Verwirkliche deinen Traum eines grenzenlosen Imperiums mit DOMINION® Hinterland – die Welt gehört dir!

SPIELMATERIAL

Die **DOMINION®**-Erweiterung **Hinterland** beinhaltet 300 Karten:
266 **Königreichkarten**, 26 **Platzhalterkarten** und 8 **Leerkarten**

SPIELMATERIAL IN DER ÜBERSICHT

Königreichkarten

AKTION



AKTION - ANGRIFF

AKTION - REAKTION

GELD



GELD/PUNKTE - REAKTION



Name
Anweisungen
 (2 Anweisungen)
Kartentyp
 (Geld-Reaktionskarte)
Kosten
 (2 Geld)



PUNKTE



Platzhalter



SPIELVORBEREITUNG

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

Zum Spielen benötigt Ihr ein **DOMINION®**-Basisspiel oder das Basiskarten-Set. Legt alle Basiskarten wie gewohnt als Vorrat in die Tischmitte.

Nutzt ihr die Punktekarten **SEIDENSTRASSE**, **FRUCHTBARES LAND** oder den **TUNNEL**, beachtet bitte die – von der Spieleranzahl abhängige – Kartenanzahl.

Bei 3 oder 4 Spielern: jeweils 12 Karten

Bei 2 Spielern: jeweils 8 Karten

EMPFOHLENE KARTENSÄTZE (10er SÄTZE)

Hinterland

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

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

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

Hinterland & Basisspiel

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

Abenteuerfahrt: Fruchtbares Land, Gewürzhändler, Katzengold, Orakel, Wegkreuzung / Abenteurer (**Torwächterin** *), Jahrmarkt, Kanzler (**Vasall** *), Laboratorium, Umbau

* Einige Karten der 1. Edition wurden in der aktuellen 2. Edition ersetzt. Hier in Rot vermerkt sind die Alternativen der 2. Edition. Wählt selbst, mit welchen Karten ihr spielen wollt.

Hinterland & Dark Ages

In der Ferne: Aufbau, Botschaft, Feilscher, Kartograph, Katzengold / Barde, Bettler, Graf, Lehen, Marodeur

Expeditionen: Fernstraße, Fruchtbares Land, Gewürzhändler, Tunnel, Wegkreuzung / Altar, Armenhaus, Eisenhändler, Katakomben, Lagerraum

Hinterland & Empires

Einfache Pläne: Aufbau, Blutzoll, Feilscher, Grenzdorf, Stallungen / Labyrinth, Spende – Forum, Katapult/Felsen, Patrizier/Handelsplatz, Tempel, Villa

Expansion: Fernstraße, Fruchtbares Land, Gewürzhändler, Schatztruhe, Tunnel / Brunnen, Schlachtfeld – Feldlager/Diebesgut, Ingenieurin, Legionär, Schlösser, Zauber

Hinterland & Nocturne

Auf zur Party: Fernstraße, Gasthaus, Kartograph, Komplott, Oase - Druidin (Geschenk des Berges, Geschenk des Himmels, Geschenk der Sonne), Getreuer Hund, Konklave, Schuster, Werwolf

Schafe zählen: Edler Räuber, Feilscher, Fruchtbare Land, Tunnel, Wegkreuzung - Kobold, Krypta, Minnesängerin, Puka, Schäferin

Weitere empfohlene Kartensätze: www.dominion-welt.de

NEUE REGELN

Es gelten die Basisspielregeln mit folgenden Ergänzungen:

→ **Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen:** Die Geldkarten **KATZENGOLD**, **BLUTZOLL** und **SCHATZTRUHE** werden, wie alle Geldkarten, in der entsprechenden Spielphase eingesetzt. Darüber hinaus beinhalten diese Karten zusätzliche Anweisungen, die beim Ausspielen beachtet werden müssen (siehe hierzu die entsprechenden Kartenbeschreibungen ab S. 5).

→ **Kombinierte Königreichkarten:** Die Karten **KATZENGOLD**, **FAHRENDER HÄNDLER** und **TUNNEL** sind kombinierte Karten und haben die Funktion beider angegebenen Kartentypen, d.h. sie sind jeweils sowohl eine Reaktionskarte, die während des Spiels als Reaktion genutzt werden kann, als auch eine klassische Punkte- bzw. Geldkarte. Wird die Karte als Reaktionskarte eingesetzt, gilt die Anweisung unterhalb der Trennlinie. Anweisungen auf anderen Aktionskarten, die sich auf Reaktions-, Geld- oder Punktekarten beziehen, betreffen auch die jeweiligen kombinierten Karten.

→ **In der Kaufphase:** Alle Geldkarten, die in einem Zug eingesetzt werden sollen, müssen einzeln nacheinander und **vor dem ersten** Kauf gespielt werden. Der Spieler darf in der Regel **keine weiteren** Geldkarten spielen, nachdem ein Kauf getätigt wurde. Wenn er eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen spielt, muss er diese Anweisungen zunächst (soweit möglich) ausführen, bevor er eine weitere Geldkarte spielt.

→ **Mehrere Dinge passieren gleichzeitig:** Sollten mehrere Anweisungen gleichzeitig ausgeführt werden können, entscheidet der Spieler selbst, in welcher Reihenfolge er sie ausführt. Sind mehrere Spieler von einer Anweisung betroffen, wird diese in Spielreihenfolge, beginnend bei dem Spieler, der gerade am Zug ist, ausgeführt.

NEUE ANWEISUNGEN AUF DEN AKTIONSKARTEN

Im Spiel: Geld- und Aktionskarten, die ein Spieler offen in seinem Spielbereich vor sich liegen hat, befinden sich „im Spiel“, bis sie woanders hingelegt (i. d. R. in der Aufräumphase abgelegt) werden. Nicht „im Spiel“ befinden sich beiseitegelegte und entsorgte Karten, sowie alle Handkarten, Karten im Vorrat und in den Nachzieh- und Ablagestapeln. Auch als Reaktion aufgedeckte Reaktionskarten befinden sich nicht „im Spiel“.

Wenn du diese/eine Karte nimmst ...: Sobald ein Spieler eine Karte genommen hat (egal ob in der Aktionsphase, nach einem Kauf oder im Zug eines Mitspielers), führt der Spieler die angegebene Anweisung aus.

Wenn du diese/eine Karte kaufst ...: Sobald ein Spieler eine Karte gekauft hat (also noch bevor er die gerade gekaufte Karte nimmt), führt der Spieler die angegebene Anweisung aus.

Diese Karte: Enthält eine Karte eine Anweisung, die sich auf „diese Karte“ bezieht, ist immer die Karte gemeint, auf der die Anweisung steht, niemals eine andere Karte, auf die innerhalb der Anweisung Bezug genommen wird.

Jene Karte: Enthält eine Karte eine Anweisung, die sich auf „jene Karte“ bezieht, ist immer die Karte gemeint, auf die auf einer Karte („dieser Karte“) Bezug genommen wird – es ist niemals die gerade genutzte Karte gemeint.

KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN

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

Herzogin: Wenn du diese Karte spielst, erhältst du +2. Dann schaut jeder Spieler, beginnend mit dir, die oberste Karte seines Nachziehstapels an und entscheidet für sich selbst, ob er diese ablegt oder zurück auf den Nachziehstapel legt.

Ist der **HERZOGIN**-Stapel Teil des Königreichs, darf jeder Spieler, der ein **HERZOGTUM** nimmt, zusätzlich eine **HERZOGIN** nehmen – solange ihr Stapel nicht leer ist.

Katzengold: Diese Karte ist sowohl eine Geldkarte als auch eine Reaktionskarte. Wenn du sie als Geldkarte spielst, ist **KATZENGOLD** beim ersten Mal in einem Zug 1 wert, bei jedem weiteren Mal in diesem Zug 4. Spielt man zum Beispiel mit einem **FALSCHGELD** ein **KATZENGOLD** zweimal, bekommt man 1 und 4, also insgesamt 5, obwohl es beide Male das erste ausgespielte Katzengold ist.

Wenn du ein **KATZENGOLD** auf deiner Hand hast und ein Mitspieler eine **PROVINZ** nimmt, darfst du mit dem **KATZENGOLD** reagieren: Du entsorgst das **KATZENGOLD** und nimmst aus dem Vorrat ein **GOLD**, das du verdeckt auf deinen Nachziehstapel legst.

Wegkreuzung: Decke deine Handkarten auf. Für jede Punktekarte (auch ggf. kombinierte) erhältst du +1 Karte. Wenn du die **WEGKREUZUNG** zum ersten Mal in diesem Zug ausspielst, erhältst du +3 Aktionen. Für jede weitere ausgespielte **WEGKREUZUNG** in diesem Zug erhältst du keine weiteren Aktionen.

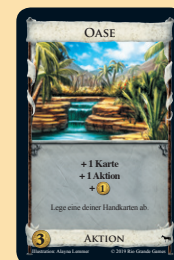
Aufbau: Entsorge eine beliebige deiner Handkarten. Wenn du eine Karte entsorgt hast, nimm dir zwei Karten vom Vorrat: 1 Karte, die genau 1 mehr kostet als die entsorgte Karte, und 1 Karte, die genau 1 weniger kostet als die entsorgte Karte. Kannst du dir eine bzw. beide Karten nicht nehmen, weil keine entsprechende Karte im Vorrat ist, erhältst du nur die verfügbare Karte bzw. nichts. Lege die genommenen Karten in beliebiger Reihenfolge auf deinen Nachziehstapel.

Komplott: In deiner Aufräumphase darfst du für jedes Mal, dass du in diesem Zug ein **KOMPLOTT** gespielt hast, eine im Spiel befindliche Aktionskarte, die du normalerweise ablegen müsstest, stattdessen verdeckt auf deinen Nachziehstapel legen. Das darf auch das **KOMPLOTT** selbst sein.

Oase: Du legst eine Handkarte ab – das darf auch die gerade gezogene Karte sein. Auch wenn du keine Karte nachziehen kannst, legst du trotzdem eine Handkarte ab.

Orakel: Jeder Spieler, beginnend bei dir, deckt die beiden obersten Karten seines Nachziehstapels auf und du entscheidest für jeden, ob er sie ablegt oder auf seinen Nachziehstapel zurücklegt. Die Reihenfolge, in der ein Spieler die Karten auf seinen Nachziehstapel legt, bestimmt er selbst. Danach ziehst du 2 Karten.

Tunnel: Diese Karte ist sowohl eine Punktekarte als auch eine Reaktionskarte. Wenn du durch eine Anweisung auf einer Karte (egal ob in deinem Zug oder dem Zug eines Mitspielers) gezwungen wirst, eine Karte außerhalb der normalen Aufräumphase abzulegen und du dich für einen **TUNNEL** entscheidest, darfst du diesen aufdecken, bevor du ihn ablegst. Wenn du das tust, nimm ein **GOLD** vom Vorrat und lege dieses auf deinen Ablegestapel.



KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN



Edler Räuber: Sobald du diese Karte spielst **oder** sie kaufst, müssen, beginnend bei deinem linken Nachbarn, alle Mitspieler die obersten zwei Karten ihres Nachziehstapels aufdecken. Wer 1 **SILBER** oder 1 **GOLD** aufdeckt, muss dieses entsorgen. Wer 1 **SILBER** und 1 **GOLD** oder 2 **SILBER** oder 2 **GOLD** aufdeckt, muss eine Karte (nach deiner Wahl) entsorgen. Die andere Karte legt er ab. Wer kein **SILBER** oder **GOLD** (aber mindestens 1 andere Geldkarte, auch ggf. kombinierte) aufdeckt, legt beide Karten ab. Wer gar keine Geldkarte aufdeckt, legt beide Karten ab und nimmt sich ein **KUPFER** vom Vorrat. Nimm alle entsorgten **SILBER** und **GOLD** und lege sie auf deinen Ablagestapel. Wenn du den **EDLEN RÄUBER** kaufst, dürfen deine Mitspieler **keine** Reaktionskarten, wie z.B. den Burggraben (aus dem **Basisspiel**), die auf das Ausspielen einer Angriffskarte reagieren, aufdecken.

Fahrender Händler: Wenn du diese Karte spielst, musst du eine deiner Handkarten entsorgen. Pro ①, das die entsorgte Karte kostet, nimmst du dir ein **SILBER** vom Vorrat. So nimmst du dir für eine Karte, die (in diesem Moment) ③ kostet, drei **SILBER** vom Vorrat. Kannst du keine Karte entsorgen, erhältst du auch kein **SILBER**. Kostet eine Karte z.B. ② und ④ (aus **Alchemisten**), nimmst du dir 2 **SILBER**. ④-Kosten haben keinen Einfluss.

Wenn du den **FAHRENDEN HÄNDLER** als Reaktion einsetzt, weil du (egal ob in deinem Zug oder dem Zug eines Mitspielers) eine Karte nehmen müsstest, deckst du diese Karte aus deiner Hand auf. Wenn du das tust, nimm dir statt der Karte, die du eigentlich nehmen müsstest, ein **SILBER**. Dieses legst du – außer eine andere Anweisung (z.B. auf einem im Spiel befindlichen **KÖNIGLICHEN SIEGEL** (aus **Blütezeit**)) weist an, dass genommene Karten anderswo hingelegt werden – auf deinen Ablagestapel. Wenn du eine Karte kaufst, dir stattdessen aber ein **SILBER** nimmst, musst du die Kosten der eigentlich gekauften Karte bezahlen. Löst die eigentlich gekaufte Karte eine Anweisung beim **Kaufen** aus („Wenn du diese Karte kaufst...“), musst du diese Anweisung ausführen, bevor du stattdessen das **SILBER** nimmst. Löst die eigentlich gekaufte Karte eine Anweisung beim **Nehmen** aus („Wenn du diese Karte nimmst...“), führst du diese Anweisung nicht aus, da du die Karte zwar gekauft, nicht aber genommen hast.

Beispiele

1) Susanne kauft in ihrem Zug ein **KUPFER** vom Vorrat. Bevor sie dieses nimmt, deckt sie den **FAHRENDEN HÄNDLER** aus ihrer Hand auf und nimmt statt des **KUPFERS** ein **SILBER**.



2) Bernd spielt in seinem Zug einen **BLUTZOLL** und darf sich ein **KUPFER** vom Vorrat nehmen. Er deckt einen **FAHRENDEN HÄNDLER** auf und nimmt statt des **KUPFERS** ein **SILBER**. Dieses legt er auf seinen Ablagestapel. Er darf es nicht sofort auf die Hand nehmen.



3) Marie nimmt in ihrem Zug einen **BLUTZOLL**. Susanne muss daraufhin einen **FLUCH** vom Vorrat nehmen. Sie deckt einen **FAHRENDEN HÄNDLER** auf und nimmt sich statt des **FLUCHS** ein **SILBER**.






Gewürzhändler: Wenn du diese Karte spielst, darfst du eine beliebige **Geldkarte** aus deiner Hand entsorgen. Wenn du eine Karte entsorgst, darfst du entscheiden zwischen: + 2 Karten und + 1 Aktion **oder** + 2 und + 1 Kauf. Wenn du keine Karte entsorgen kannst oder willst, führst du keine der angegebenen Anweisungen aus.

Lebenskünstler: Wenn du diese Karte spielst, führst du die 4 Anweisungen der Reihe nach aus:

1. Nimm ein **SILBER** vom Vorrat und lege es auf deinen Ablagestapel.
2. Sieh dir die oberste Karte deines Nachziehstapels an. Du entscheidest, ob du diese Karte ablegst oder auf den Nachziehstapel zurücklegst.
3. Zieh solange Karten nach, bis du 5 Karten auf der Hand hast. Hast du bereits 5 oder mehr Karten auf der Hand, ziehst du keine Karten nach.
4. Du **darfst** eine Karte, die keine Geldkarte (auch keine kombinierte) ist, aus deiner Hand entsorgen.


Nomadencamp: Wenn du das **NOMADENCAMP** kaufst oder anderweitig nimmst, legst du es auf deinen Nachziehstapel, statt es wie üblich auf deinen Ablagestapel zu legen.





Seidenstraße: Diese Karte ist eine Punktekarte und hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei Spielende zählt jeder Spieler alle Punktekarten (inkl. dieser **SEIDENSTRASSE**) in seinem Kartensatz (Nachziehstapel, Handkarten und Ablagestapel sowie evtl. zur Seite gelegte Karten). Diese Anzahl durch 4 dividiert (eventueller Rest bleibt unberücksichtigt) ist der Wert jeder **SEIDENSTRASSE** des Spielers. So erhält ein Spieler mit 4 Punktekarten genauso 1  wie ein Spieler mit 7 Punktekarten, Spieler mit 8-11 Punktekarten erhalten 2  usw.

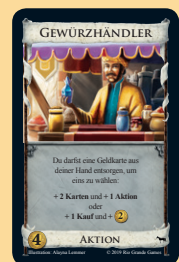
Blutzzoll: Diese Karte ist eine Geldkarte mit dem Wert 1 . Wenn du den **BLUTZOLL** spielst, darfst du ein **KUPFER** vom Vorrat direkt auf deine Hand nehmen. Du darfst dieses **KUPFER** noch im gleichen Zug spielen. Wenn du den **BLUTZOLL** kaufst oder anderweitig nimmst, muss sich, beginnend bei deinem linken Nachbarn, jeder Mitspieler einen **FLUCH** nehmen. Sind nicht genügend Fluchkarten im Vorrat, werden nur die vorhandenen in Spielerreihenfolge verteilt.

Botschaft: Wenn du diese Karte spielst, ziehst du zuerst 5 Karten. Lege danach 3 Handkarten ab. Du kannst auch Karten ablegen, die du gerade gezogen hast.

Wenn du diese Karte nimmst, nimmt sich jeder Mitspieler, beginnend bei deinem linken Nachbarn, ein **SILBER** vom Vorrat. Ist nicht genug **SILBER** im Vorrat, wird nur das vorhandene in Spielerreihenfolge verteilt.

Feilscher: Wenn sich diese Karte im Spiel befindet und du eine beliebige Karte **kaufst**, musst du dir zusätzlich zu der gekauften Karte eine Karte vom Vorrat nehmen, die weniger kostet als die gekaufte Karte und die keine Punktekarte ist. Lege die zusätzlich genommene Karte auf deinen Ablagestapel. Gibt es keine Karte im Vorrat, die weniger kostet als die gekaufte Karte (z.B. weil die gekaufte Karte 0  kostet), dann nimmst du keine zusätzliche Karte. Nimmst du eine Karte auf andere Weise (d.h. wenn du sie nicht kaufst), nimmst du dir keine zusätzliche Karte. Der **FEILSCHER** muss im Spiel sein, damit du dir eine zusätzliche Karte nehmen kannst. Sind mehrere **FEILSCHER** im Spiel, musst du entsprechend mehr Karten vom Vorrat nehmen; zum Beispiel bei 3 **FEILSCHERN** im Spiel musst du dir 3 Karten vom Vorrat nehmen.

Fernstraße: Solange diese Karte im Spiel ist, werden die Kosten aller Karten (d.h. Handkarten, Karten aus den Nachzieh- und Ablagestapeln aller Spieler, Karten im Vorrat, evtl. beiseite gelegte Karten etc.) um 1  reduziert, niemals jedoch auf weniger als 0 . Der Effekt ist kumulativ, d.h. sind z.B. 2 **FERNSTRASSEN** im Spiel, reduzieren sich die Kosten der Karten um 2 . Wenn du mit einem **THRONSAAL** (aus dem **Basisspiel**) die gleiche **FERNSTRASSE** zweimal ausspielst, ist sie trotzdem nur einmal im Spiel und reduziert die Kosten aller Karten nur um 1 .



KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN



Gasthaus: Wenn du diese Karte kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst, darfst du deinen Ablagestapel anschauen. Decke dann beliebig viele Aktionskarten aus deinem Ablagestapel auf (auch diese) und mische alle aufgedeckten Karten in deinen Nachziehstapel. Sollte dein Nachziehstapel gerade leer sein, wenn du den Ablagestapel durchsiehst, werden die ausgewählten Aktionskarten zu den einzigen Karten deines Nachziehstapels.

Kartograph: Schau dir die obersten 4 Karten deines Nachziehstapels an. Lege beliebig viele davon ab. Die restlichen legst du in beliebiger Reihenfolge zurück auf deinen Nachziehstapel.

Mandarin: Wenn du diese Karte spielst, erhältst du +3 und legst eine beliebige Handkarte verdeckt auf den Nachziehstapel. Hast du keine Karte auf der Hand, legst du keine Karte auf deinen Nachziehstapel.

Wenn du diese Karte kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst, legst du alle Geldkarten, die du zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast, in beliebiger Reihenfolge verdeckt auf deinen Nachziehstapel. Solltest du den Wert der zurückgelegten Geldkarten in dem Moment, wenn du sie zurücklegst, noch nicht (oder noch nicht vollständig) genutzt haben, steht dir der entsprechende Geldwert weiterhin (z. B. für deine Kaufphase) zur Verfügung, obwohl du die Karten bereits zurückgelegt hast.

Markgraf: Jeder Mitspieler, beginnend mit deinem linken Nachbarn, zieht eine Karte von seinem Nachziehstapel und legt dann solange Karten ab, bis er maximal 3 Karten auf seiner Hand hat. Hat ein Spieler, auch nachdem er 1 Karte gezogen hat, 3 Karten oder weniger auf seiner Hand, muss er keine Karte ablegen.

Schatztruhe: Diese Karte ist eine Geldkarte mit dem Wert 3. Wenn du die **SCHATZTRUHE** kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst, **musst** du zusätzlich zwei **KUPFER** vom Vorrat nehmen.

Stallungen: Du darfst eine beliebige Geldkarte aus deiner Hand ablegen. Wenn du das tust, ziehst du 3 Karten und erhältst +1 Aktion. Wenn du das nicht tust, darfst du keine Karten ziehen und erhältst keine zusätzliche Aktion.

Fruchtbares Land: Diese Karte ist eine Punktekarte. Bei Spielende erhält der Spieler, der diese Karte in seinem Kartensatz hat, 2 Punkte.

Wenn du diese Karte kaufst (nicht, wenn du sie auf andere Art und Weise erhältst oder nimmst), **musst** du eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Nimm dir eine Karte vom Vorrat, die genau 2 mehr kostet als die entsorgte Karte. Kannst du keine Karte entsorgen oder befindet sich keine Karte im Vorrat, die genau 2 mehr kostet, nimmst du dir keine zusätzliche Karte.

Grenzdorf: Wenn du diese Karte spielst, ziehst du 1 Karte und erhältst +2 Aktionen. Wenn du diese Karte kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst, nimmst du dir eine weitere Karte vom Vorrat, die weniger kostet als das **GRENZDORF**.

DOMINION®-Liga:

Jetzt teilnehmen:
www.liga.dominion-welt.de



Neu ab Herbst 2020:

DOMINION®
Menagerie

Jetzt Fan werden:

www.dominion-welt.de
www.facebook.com/dominionwelt

© 2019 Rio Grande Games
Regellektorat: Katrin Schlegel