



SPIELREGEL

Oh Platin! Nichts ist so schön wie Platin, außer Gold oder Silber und vielleicht auch noch Kupfer, aber Hauptsache Geld. Es fühlt sich so schön in deinen Händen an und so viel besser als in den Fingern von jemand anderem. Deine Finger musst du sowieso nicht mehr krumm machen, denn du hast deine Reichtümer schon gehortet und ein Teil liegt auf der Bank. Vielleicht ist da auch ein bisschen Schmuggelware mit dabei, aber das ist den Leuten in deiner Stadt egal. Schließlich haben sie dir ja ein riesiges Denkmal aus Honigwaben auf dem Marktplatz gebaut. Nimm dich nur vor dem neidischen Gesindel in Acht, aber die wickelst du auch noch um den Finger ... und zwar mit Stil.

Blütezeit ist eine DOMINION®-Erweiterung und kann nur zusammen mit einem Basisspiel oder einem Basiskartenset gespielt werden.

SPIELMATERIAL

Die DOMINION®-Erweiterung Blütezeit beinhaltet 300 Karten:
250 Königreichkarten, 12 Geldkarten (Platin), 12 Punktekarten, 25 Platzhalterkarten (blaue Rückseite) und 1 Leerkarte

Außerdem enthält sie:

31 Siegpunktmarker aus Metall (16 1-Marker und 15 5-Marker), 8 Geldmarker aus Metall, 1 Handelsrouten-Tableau,
8 Spieler-Tableaus mit verschiedenen Motiven.

DOMINION® Blütezeit ist mit allen bisher erschienenen Editionen und Erweiterungen kombinierbar.

SPIELMATERIAL IN DER ÜBERSICHT

Basiskarten

GELD



Name
Wert
(5 Geld bzw. 10 Punkte)
Kartentyp
(Geld- bzw. Punktekarte)
Kosten
(9 bzw. 11 Geld)

12 x

PUNKTE



12 x

Nutzt ihr in einem Spiel ausschließlich Königreichkarten aus **Blütezeit**, werden KOLONIE und PLATIN als zusätzliche Stapel in den Vorrat gelegt. Wenn ihr in einem Spiel Königreichkarten aus **Blütezeit** und einer Edition oder anderen Erweiterung einsetzt, solltet ihr euch vor Spielbeginn einigen, ob ihr die neuen Basiskarten nutzen wollt oder dies zufällig bestimmen. Überwiegen im Spiel die Karten aus **Blütezeit**, empfehlen wir, die neuen Basiskarten zu nutzen (vgl. SPIELVORBEREITUNG, S. 4)

Königreichkarten

AKTION



Name
Anweisungen
(4 Anweisungen)
Kartentyp
(Aktionskarte, weiß)
Kosten
(8* Geld, die Kosten können variieren)

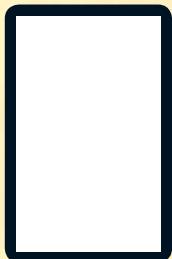
AKTION-ANGRIFF



AKTION-REAKTION



GELD



Name

Wert

Anweisungen

(2 Anweisungen - müssen, wenn möglich, vor dem Ausspielen der nächste Geldkarte befolgt werden.)

Kartentyp

Kosten

(5 Geld)

Befindet sich die **Anweisung** unter einem Strich, tritt sie erst später in Kraft, bzw. erst bei einer bestimmten Regelung.

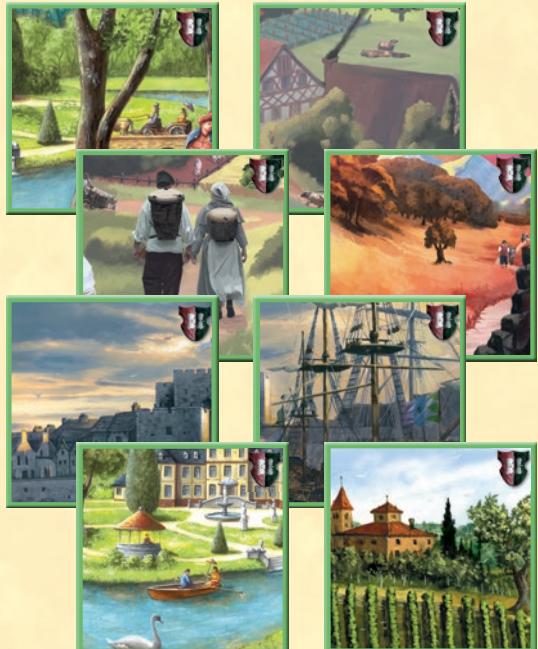
Diese Karten sind Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen und gehören zu den Königreichkarten. Zum Spiel mit diesen Karten vgl. NEUE ANWEISUNGEN (S. 5).

Tableaus

1) 1 Handelsrouten-Tableau



2) 8 Spieler-Tableaus



1) Das **Handelsrouten-Tableau** wird nur benötigt, wenn mit der Königreichkarte HANDELSROUTE gespielt wird (vgl. SPIELVORBEREITUNG S. 4 und KARTENÜBERSICHT S. 6).

2) Die **Spieler-Tableaus** werden nur benötigt, wenn mit den Königreichkarten BISCHOF, DENKMAL oder HALSABSCHNEIDER gespielt wird (vgl. NEUE ANWEISUNGEN, S. 6). Die Motive dienen lediglich der Atmosphäre und haben regeltechnisch keine Bedeutung.

Marker

Allgemein: Geld- und Siegpunktmarker dienen zum Markieren bestimmter Anweisungen auf einigen Königreichkarten. Die Geldmarker sehen zwar aus wie die Goldmünzen aus **Die Gilden** bzw. die Geldmarker aus **Seaside**, haben in diesem Spiel aber eine andere Funktion. Nähere Informationen sind bei den Kartenbeschreibungen **HANDELSROUTE**, **BISCHOF**, **DENKMAL** und **HALSABSCHNEIDER** zu finden.



8 Geldmarker

Geldmarker werden für die Königreichkarte **HANDELSROUTE** benötigt. (vgl. KARTENÜBERSICHT S. 6)



15 Siegpunktmarker im Wert 5

}



16 Siegpunktmarker im Wert 1

Siegpunktmarker werden auf den Spieler-Tableaus platziert, wenn ein Spieler durch Anweisungen auf den Königreichkarten **BISCHOF**, **DENKMAL** und/oder **HALSABSCHNEIDER** + 1 -Marker erhält (vgl. KARTENÜBERSICHT, S. 7, 8 und 9). Sobald ein Spieler 5 -Marker gesammelt hat, kann er diese durch einen -Marker auf seinem Tableau ersetzen.

Alle Marker sind unbegrenzt verfügbar. Sollten die Marker zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgehen, sorgen die Spieler für einen entsprechenden Ersatz (kleine Münzen, etc.).

SPIELVORBEREITUNG

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

Zum Spielen mit **DOMINION®-Blütezeit** benötigt Ihr ein **DOMINION®-Basisspiel** oder das **Basiskarten-Set**. Legt alle Basiskarten (KUPFER, SILBER, GOLD und ANWESEN, HERZOGTUM, PROVINZ, sowie Fluchkarten und Müllkarte) wie gewohnt als Vorrat in die Tischmitte.

Zusätzlich werden die neuen Basiskarten **PLATIN** (12 Karten) und **KOLONIE** (bei **mind. 3 Spielern 12 Karten**, bei **2 Spielern 8 Karten**) zum Vorrat in die Tischmitte gelegt. Wir empfehlen, die neuen Basiskarten nur zu nutzen, wenn mindestens 4 Königreichkarten aus **DOMINION®-Blütezeit** verwendet werden. Alternativ entscheidet ihr vor Spielbeginn selbst, ob ihr die Karten nutzen wollt oder nicht. (vgl. SPIELMATERIAL IN DER ÜBERSICHT S. 2)

Wenn mit den Königreichkarten **DENKMAL**, **BISCHOF** oder **HALSABSCHNEIDER** gespielt wird, erhält jeder Spieler ein Spieler-Tableau seiner Wahl. Neben dem Vorrat werden die Siegpunktmarker, für alle gut erreichbar, bereit gelegt.

Wenn mit der Königreichkarte **HANDELSROUTE** gespielt wird, legen die Spieler das Handelsrouten-Tableau und die Geldmarker neben dem Vorrat bereit. Auf jeden Punktekartenstapel im Vorrat (ggf. auch auf Königreichkarten und kombinierte Punktekarten anderer Erweiterungen) wird ein Geldmarker gelegt.

EMPFOHLENE KARTENSÄTZE (10er SÄTZE)

Blütezeit

Anfänger: Abenteuer, Arbeiterdorf, Ausbau, Bank, Denkmal, Gesindel, Halsabschneider, Königliches Siegel, Leihhaus, Wachturm

Freundliche Interaktion: Arbeiterdorf, Bischof, Gewölbe, Handelsroute, Hausierer, Hort, Königliches Siegel, Kunstschniede, Schmuggelware, Stadt

Große Aktionen: Ausbau, Gesindel, Gewölbe, Großer Markt, Königshof, Lohn, Münzer, Stadt, Steinbruch, Talisman

Blütezeit & Basisspiel

Haufenweise Geld: Abenteuer, Bank, Großer Markt, Königliches Siegel, Münzer /
Abenteurer, Geldverleiher, Laboratorium, Mine, Spion

Die Armee des Königs: Ausbau, Gesindel, Gewölbe, Halsabschneider, Königshof /
Bürokrat, Burggraben, Dorf, Ratsversammlung, Spion

Ein gutes Leben: Denkmal, Hort, Leihhaus, Quacksalber, Schmuggelware / Bürokrat, Dorf, Gärten, Kanzler, Keller

Blütezeit & Die Intrige

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

All along the watchtower: Gewölbe, Handelsroute, Hort, Talisman, Wachturm / Bergwerk, Brücke, Große Halle, Handlanger, Kerkemeister

Glücksritter: Ausbau, Bank, Gewölbe, Königshof, Kunstschniede / Brücke, Kupferschmied, Tribut, Trickser, Wunschbrunnen

DER KARTENVORRAT IN DER TISCHMITTE

Geldkarten



Königreichskarten: „Freundliche Interaktion“



Punktekarten



Fluchkarten



Müllkarte



(nicht Teil des Vorrats)

Geldmarker



Handelsrouten-Tableau



Siegpunktmarker



NEUE REGELN

Es gelten die Basisspielregeln mit folgenden Änderungen:

In der Kaufphase: Alle Geldkarten (auch kombinierte und Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen), die in einem Zug eingesetzt werden sollen, müssen **vor dem ersten Kauf** und **einzel**n ausgelegt werden.

Der Spieler darf keine weiteren Geldkarten ausspielen, sobald er eine Karte gekauft hat.

Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen: Die neuen Geldkarten **BANK**, **SCHMUGGELWARE**, **HORT**, **LOHN**, **STEINBRUCH**, **KÖNIGLICHES SIEGEL**, **TALISMAN** und **ABENTEUER** beinhalten zusätzliche Anweisungen, die beim Ausspielen (oder einem auf der Karte beschriebenen anderen Zeitpunkt) beachtet und ausgeführt werden müssen.



Die Karten sind Königreichkarten und gehören nicht zu den Basis-Geldkarten, die in jedem Spiel benutzt werden. Gleichwohl sind sie von Karteneffekten betroffen, die sich allgemein auf Geldkarten beziehen.

Karten mit variablen Kosten: Die Königreichkarte **HAUSIERER** hat die Basis-Kosten von **8**. Wer diese Karte kauft, muss dafür **8** bezahlen. Durch vorher ausgespielte Aktionskarten kann dieser Wert allerdings reduziert werden, d.h. der Spieler muss weniger dafür bezahlen (vgl. KARTENÜBERSICHT, S. 11). Das Sternchen * markiert diese Karte als Karte mit variablen Kosten. Beachtet, dass es in anderen Erweiterungen (z.B. REICHENERNTE) ebenfalls Karten mit * an den Kosten gibt. Diese haben allerdings eine andere Funktion.



NEUE ANWEISUNGEN / BEGRIFFE AUF DEN KARTEN

+ **1**: Diese Anweisung gibt es auf den Karten **BISCHOF**, **DENKMAL** und **HALSABSCHNEIDER**. Wer eine solche Karte ausspielt, nimmt sich entsprechend viele Siegpunktmarker vom Vorrat. Er legt die Marker auf sein Spieler-Tableau. Dort verbleiben sie bis Ende des Spiels und werden dann zu den anderen erspielten Siegpunkten addiert. Nähere Informationen zu den einzelnen Karten findet ihr in der KARTENÜBERSICHT (S. 7 und 9).

Im Spiel: Geld- und Aktionskarten, die ein Spieler offen in seinem Spielbereich vor sich liegen hat (auch Dauerkarten z.B. aus **Seaside**), befinden sich im Spiel, bis sie abgelegt werden. Nicht im Spiel befinden sich beiseitegelegte und entsorgte Karten, sowie alle Handkarten, Karten im Vorrat und in den Zieh- und Ablagestapeln. Auch Reaktionskarten, die als Reaktion aufgedeckt werden, befinden sich nicht im Spiel.

Nicht-Punktekarten: Alle Karten (auch ggf. kombinierte Karten), die nicht vom Kartentyp **PUNKTE** sind, werden als Nicht-Punktekarten bezeichnet.

ALTERNATIVES SPIELENDE

Es gelten die Basisspielregeln für das Spielende mit folgender Ergänzung:

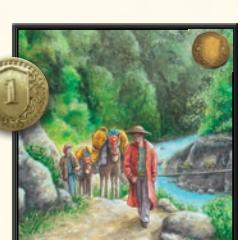
In Spielen mit der neuen Punktekarte **KOLONIE** endet das Spiel am Ende des Zuges eines Spielers auch, wenn der Vorratsstapel **KOLONIE** aufgebraucht ist.

KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN

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

Handelsroute: Du erhältst + 1 Kauf und + **1** pro Geldmarker, der sich zum Zeitpunkt des Ausspielens auf dem Handelsrouten-Tableau befindet. Du musst eine Handkarte entsorgen, wenn du mindestens 1 Karte auf der Hand hast.

In allen Spielen mit der **HANDELSROUTE** (auch als Teil des **SCHWARZMARKTES**) wird zu Beginn des Spiels das Handelsrouten-Tableau neben dem Vorrat bereit gelegt. Außerdem wird auf jeden Punkte-Vorratsstapel (**ANWESEN**, **HERZOGTUM**, **PROVINZ**, ggf. **KOLONIE** sowie alle kombinierten oder reinen Punktekarten unter den Königreichkarten (z.B. **GÄRTEN** aus Basisspiel oder **INSEL** aus Seaside)) ein Geldmarker gelegt. Sobald die erste Karte eines Stapels genommen wird (egal von welchem Spieler und egal auf welche Weise), legt ihr den entsprechenden Geldmarker auf das Handelsrouten-Tableau. Es wird kein neuer Marker auf den Vorratsstapel gelegt. Auch wird unter keinen Umständen ein Marker vom Handelsrouten-Tableau entfernt.



Lohn: Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 1.

Decke solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du die erste Geld- oder kombinierte Geldkarte aufdeckst. Entsorge die aufgedeckte Geldkarte oder lege sie ab. Alle anderen aufgedeckten Karten legst du ab.



Wachturm: Diese Karte ist eine kombinierte Aktions- und Reaktionskarte. Sie kann in der Aktionsphase ausgespielt werden (Anweisung über der Trennlinie) oder als Reaktion auf die unter der Trennlinie angegebene Situation.

Spielst du den **WACHTURM** in deiner Aktionsphase aus, ziehst du solange Karten nach, bis du 6 Karten auf der Hand hast. Hast du bereits 6 oder mehr Handkarten, ziehst du keine Karten nach.



Wenn du den **WACHTURM** auf der Hand hast und du eine Karte nimmst (in deinem eigenen Zug oder während des Zuges eines Mitspielers), darfst du ihn als Reaktion aufdecken und die genommene Karte entweder entsorgen oder auf deinen Nachziehstapel legen. Anschließend nimmst du den **WACHTURM** wieder auf die Hand. Nimmst du anschließend eine oder mehrere weitere Karten (durch die gleiche oder eine andere Anweisung bzw. durch einen Kauf), kannst du den **WACHTURM** erneut aufdecken – solange du ihn auf der Hand hast. Hast du den **WACHTURM** in deiner nächsten Aktionsphase noch immer auf der Hand, darfst du ihn ausspielen.

Wenn ein Mitspieler gegen dich die **BESSESENHEIT** (aus **Alchemie**) gespielt hat und du den Extrazug ausführst, darfst du den **WACHTURM** nicht aufdecken, da der Mitspieler die Karten nimmt und nicht du.

Beispiel WACHTURM

Karsten spielt einen **QUACKSALBER** aus. Anja hat keinen **FLUCH** auf der Hand und muss deshalb einen **FLUCH** und ein **KUPFER** vom Vorrat nehmen. Sie nimmt zuerst den **FLUCH**, deckt ihren **WACHTURM** von der Hand auf und entsorgt den **FLUCH**. Dann nimmt sie ein **KUPFER** vom Vorrat, deckt den **WACHTURM** erneut auf und legt das **KUPFER** auf ihren Nachziehstapel.



Arbeiterdorf: Du **musst** eine Karte ziehen, **darfst** 2 weitere Aktionen ausführen und in der Kaufphase einen zusätzlichen Kauf durchführen.

Bischof: Du erhältst +1 und legst einen **T**-Marker auf dein Spieler-Tableau. Dann musst du eine Handkarte entsorgen, wenn du mindestens 1 Karte auf der Hand hast. Lege halb so viele **T**-Marker auf dein Spieler-Tableau, wie die entsorgte Karte gekostet hat. Ungerade Kosten werden abgerundet. Die **T**-Kosten (z.B. aus **Alchemie**) spielen keine Rolle. So erhältst du je 2 **T**-Marker für ein entsorgtes **ARBEITERDORF** (Kosten: 4), ebenso wie für ein **GESINDEL** (Kosten: 5) oder einen **GOLEM** (Kosten: 4 und 1).

Jeder Mitspieler darf eine Handkarte entsorgen, erhält dafür aber keine Siegpunktmarker.



KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN



Denkmal: Du erhältst +2 und legst einen 1-Marker aus dem Vorrat auf dein Spieler-Tableau.

Steinbruch: Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 1.

Solange diese Karte im Spiel ist, kosten alle Aktionskarten (auch kombinierte) 2 weniger. Dies betrifft alle Aktionskarten, d.h. auch Handkarten, Karten in den Ablage- und Nachziehstapeln etc. Der Effekt ist kumulativ, d.h. mit einem zweiten STEINBRUCH oder anderen Aktionskarten, die die Kosten von Karten reduzieren, können die Kosten weiter gesenkt werden.

Talisman: Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 1.

Solange diese Karte im Spiel ist und du eine Nicht-Punktekarte kaufst (nicht wenn du sie auf andere Weise nimmst), die zu diesem Zeitpunkt maximal 4 kostet, nimmst du dir eine weitere gleiche Karte vom Vorrat. Ist keine gleiche Karte im Vorrat, nimmst du dir keine weitere Karte. Kaufst du in einem Zug mehrere Karten, die maximal 4 kosten, wendest du den Effekt des TALISMANS auf alle diese Karten an.

Beispiel STEINBRUCH und TALISMAN

1) Melanie spielt in ihrer Kaufphase einen STEINBRUCH, ein SILBER, ein KUPFER und einen TALISMAN aus. Damit hat sie genau 5 zur Verfügung und reduziert die Kosten jeder Aktionskarte, die sie kauft, um 2. Sie hat durch eine ausgespielte Aktionskarte 2 Käufe zur Verfügung und entscheidet sich, einen AUSBAU zu kaufen, der jetzt nur 5 kostet. Da der AUSBAU zu diesem Zeitpunkt maximal 5 kostet und keine Punktekarte ist, nimmt sie einen weiteren AUSBAU vom Vorrat.

2) Würde Melanie stattdessen ein HERZOGTUM kaufen, würde sie keine Zusatzanweisungen der ausgespielten Karten nutzen können, weil es weder eine Aktionskarte noch eine Nicht-Punktekarte ist.



Abenteuer: Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 1.

Sobald du diese Karte ausspielst (normalerweise in der Kaufphase), deckst du solange Karten vom Nachziehstapel auf, bis du die erste Geldkarte (auch kombinierte) aufdeckst. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, ohne eine Geldkarte zu finden, mischst du deinen Ablagestapel. Findest du auch dort keine Geldkarte, legst du alle aufgedeckten Karten ab. Spiele die erste aufgedeckte Geldkarte sofort aus und führe ggf. zusätzliche Anweisungen auf dieser Karte aus. Lege alle anderen aufgedeckten Karten ab.

Gesindel: Ziehe drei Karten nach. Anschließend muss jeder Mitspieler (beginnend bei deinem linken Nachbarn) die obersten drei Karten seines Nachziehstapels aufdecken und alle aufgedeckten Geldkarten sowie Aktionskarten (auch kombinierte), ablegen. Alle anderen aufgedeckten Karten legt er in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Nachziehstapel.

Gewölbe: Ziehe 2 Karten nach. Lege anschließend beliebig viele Handkarten (auch 0) ab. Du darfst auch Karten ablegen, die du gerade erst nachgezogen hast. Für jede abgelegte Karte erhältst du + 1.

Jeder Mitspieler darf 2 Handkarten ablegen und eine Karte nachziehen. Falls ein Mitspieler nur 1 Handkarte hat, darf er diese zwar ablegen, jedoch keine Karte nachziehen.

Hort: Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 2.

Solange diese Karte im Spiel ist und du eine Punktekarte (auch kombinierte) kaufst, nimmst du ein GOLD vom Vorrat. Wenn kein GOLD mehr im Vorrat ist, erhältst du nichts. Nimmst du eine Punktekarte auf andere Weise (d.h. nicht durch einen Kauf), nimmst du dir kein GOLD. Hast du zwei HORTE im Spiel, nimmst du dir pro gekaufter Punktekarte zwei GOLD usw. Kaufst du in einem Spielzug zwei oder mehr Punktekarten, nimmst du dir für jede Punktekarte entsprechend viele GOLD vom Vorrat. Du erhältst auch GOLD, wenn du die gekaufte Punktekarte im gleichen Spielzug wieder entsorgst.

Königliches Siegel: Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 2.

Solange diese Karte im Spiel ist, entscheidest du für jede Karte, die du kaufst oder auf andere Weise nimmst, ob du sie ablegen oder oben auf deinen Nachziehstapel legen möchtest.

Leihhaus: Sieh dir deinen kompletten Ablagestapel an und nimm beliebig viele KUPFER auf die Hand. Zeige diese vorher deinen Mitspielern. Die restlichen Karten legst du in beliebiger Reihenfolge wieder auf den Ablagestapel.

Münzer: Du darfst eine Geldkarte aus deiner Hand aufdecken. Wenn du das tust, nimm dir eine Karte mit gleichem Namen vom Vorrat. Ist keine entsprechende Karte im Vorrat vorhanden, erhältst du nichts. Nimm die aufgedeckte Geldkarte zurück auf die Hand.

Wenn du den MÜNZER kaufst, musst du alle Geldkarten, die du im Spiel hast, sofort entsorgen. Sofern du nach dem Kauf des MÜNZERS noch 1 und einen weiteren Kauf übrig hast, darfst du die Geldwerte der entsorgten Karten in diesem Zug noch verwenden. Wenn du den MÜNZER kaufst und eine Geldkarte im Spiel ist, deren zusätzliche Anweisung in Kraft tritt, sobald du eine Karte kaufst (z.B. KÖNIGLICHES SIEGEL), wird diese Geldkarte entsorgt, bevor deren Effekt eintreten kann.

Beachte, dass du alle Geldkarten, die du in deiner Kaufphase verwenden möchtest, vor deinem ersten Kauf ausspielen musst. Du kannst nicht 1 GOLD und 1 SILBER ausspielen, den MÜNZER kaufen, diese Geldkarten entsorgen und dann weiteres Geld auslegen. Sobald eine Karte gekauft wurde, dürfen keinen weiteren Geldkarten mehr ausgespielt werden.

Quacksalber: Du erhältst + 2.

Jeder Mitspieler (beginnend bei deinem linken Nachbarn) legt entweder einen FLUCH aus seiner Hand ab oder er nimmt einen FLUCH und ein KUPFER vom Vorrat und legt diese ab. Dies dürfen die Spieler auch wählen, wenn der KUPFER- oder FLUCH-Stapel leer sind. Nimmt ein Spieler den FLUCH und das KUPFER und hat einen WACHTURM auf der Hand, darf er diesen nach jeder genommenen Karte aufdecken (oder wahlweise nur nach einer) und z.B. den FLUCH entsorgen und das KUPFER auf den Nachziehstapel legen (oder ebenfalls entsorgen).

Schmuggelware: Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 3. Du erhältst + 1 Kauf.

Dein linker Mitspieler nennt den Namen einer beliebigen Karte (z.B. „Provinz“). Diese muss nicht Teil des Vorrats sein. Du darfst diese Karte in diesem Zug nicht kaufen. Wenn du die Karte auf andere Weise nehmen kannst, darfst du das tun. Spielst du mehrere SCHMUGGELWAREN aus, nennt dein linker Mitspieler entsprechend viele Karten.



KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN

Beispiel SCHMUGGELWARE

Matthias spielt in seiner Kaufphase eine SCHMUGGELWARE aus. Sein linker Mitspieler nennt die PROVINZ. Matthias spielt eine zweite SCHMUGGELWARE aus. Sein linker Mitspieler nennt GOLD. Matthias spielt noch einen HORT aus und hat für nun 3 Käufe (8) zur Verfügung. Er darf weder eine PROVINZ noch ein GOLD kaufen. Matthias entscheidet sich, ein SILBER und ein HERZOGTUM zu kaufen. Durch den HORT nimmt er sich für den Kauf des HERZOGTUMS ein GOLD.



Sein linker Nachbar verbietet den Kauf von PROVINZ und GOLD

Stadt: Du erhältst + 1 Karte sowie + 2 Aktionen. Wenn noch kein Vorratsstapel leer ist, passiert nichts weiter. Wenn genau 1 Vorratsstapel leer ist, erhältst du nochmal + 1 Karte. Wenn 2 oder mehr Vorratsstapel leer sind, erhältst du stattdessen + 1 Karte, + (1) und + 1 Kauf.

Großer Markt: Du erhältst + 1 Karte, + 1 Aktion, + 1 Kauf sowie + (2).

Wenn du diese Karte kaufen möchtest, darfst du zu diesem Zeitpunkt kein **KUPFER** im Spiel haben. Wenn du zu einem früheren Zeitpunkt in deinem Zug **KUPFER** im Spiel hattest, dieses aber entsorgt hast, darfst du den **GROSSEN MARKT** kaufen. Kannst du den **GROSSEN MARKT** auf andere Art nehmen, darfst du das jederzeit tun, auch wenn du **KUPFER** im Spiel hast.

Ausbau: Entsorge eine beliebige Handkarte und nimm eine Karte vom Vorrat, die bis zu (3) mehr kostet als die entsorgte Karte. Du darfst den Betrag nicht mit zusätzlichem (1) erhöhen. Hast du keine Karte auf der Hand, die du entsorgen kannst, darfst du dir keine Karte vom Vorrat nehmen. Den ausgespielten **AUSBAU** selbst darfst du nicht entsorgen, da er sich nicht mehr auf deiner Hand befindet.

Halsabschneider: Du erhältst + 1 Kauf sowie + (2). Alle Mitspieler müssen Handkarten ablegen, bis sie nur noch 3 Karten auf der Hand haben. Hat ein Mitspieler bereits 3 oder weniger Karten auf der Hand, muss er keine Karten ablegen.

Solange diese Karte im Spiel ist, legst du immer, wenn du eine Karte kaufst (nicht wenn du sie auf andere Weise nimmst), einen (1)-Marker auf dein Spieler-Tableau. Hast du zwei **HALSABSCHNEIDER** im Spiel, legst du zwei (1)-Marker pro gekaufter Karte auf dein Tableau usw.

Bank: Diese Karte ist eine Geldkarte mit einem variablen Wert: Pro Geldkarte (inklusive dieser / auch kombinierte Geldkarten), die du im Spiel hast, ist sie (1) wert. Spielst du die **BANK** als erste Geldkarte in deinem Zug aus, ist sie genau (1) wert. Spielst du dagegen zuerst ein **GOLD**, ein **SILBER** und zwei **KUPFER** und dann die **BANK**, ist die **BANK** (5) wert. Spielst du im Anschluss noch eine **BANK** aus, bleibt die erste **BANK** (5) wert, die zweite (6).

Königshof: Diese Karte ist ähnlich dem **THRONSAAL** aus dem Basisspiel – mit dem Unterschied, dass du die Aktionskarte, die du aus deiner Hand wählst, dreimal (statt zweimal) ausspielst. Lege die gewählte Aktionskarte aus, führe die Anweisungen darauf komplett aus, nimm sie zurück auf die Hand, spiele sie erneut aus, führe die Anweisungen darauf komplett aus, nimm sie zurück auf die Hand und spiele sie ein drittes Mal aus und führe die Anweisungen darauf komplett aus. Für das dreimalige Ausspielen der Aktionskarte benötigst du keine Aktionen. Du darfst zwischen dem dreimaligen Ausspielen der Aktionskarte keine andere Aktion ausspielen, außer die Aktionskarte selbst gibt dazu die Anweisung.



Kunstsiede: Egal ob du keine Karte entsorgst (0 insgesamt) oder z.B. drei Karten, die jeweils 2 kosten (6 insgesamt) – du **musst** eine Karte vom Vorrat nehmen, die genau so viel kostet wie die entsorgten Karten zusammen gekostet haben, außer es ist keine entsprechende Karte im Vorrat vorhanden. Entsorgst du keine Karten und ist beispielsweise der **KUPFER**-Stapel leer, musst du dir u.U. (wenn keine anderen Karten mit 0-Kosten vorhanden sind) einen **FLUCH** vom Vorrat nehmen, der ebenfalls 0 kostet. 1-Kosten für Karten aus Alchemie haben für die **KUNSTSCHMIEDE** keine Auswirkung. Es darf auch keine Karte, die 1-Kosten enthält, genommen werden.



Hausierer: Diese Karte ist eine Karte mit variablen Kosten (vgl. NEUE REGELN; S. 6). Du erhältst +1 Karte, +1 Aktion sowie +1.



Wenn du diese Karte in deiner Kaufphase kaufst, kostet sie für jede Aktionskarte, die du im Spiel hast, 2 weniger, niemals allerdings weniger als 0. Kaufst du eine Karte außerhalb der Kaufphase (z.B. durch den **SCHWARZMARKT**), kostet der **HAUSIERER** 8, egal ob du weitere Aktionskarten im Spiel hast oder nicht. Aktionskarten, die durch den **THRONSAAL** (aus Basisspiel) oder den **KÖNIGSHOF** mehrfach ausgespielt wurden, sind trotzdem jeweils nur einmal im Spiel und reduzieren die Kosten eines **HAUSIERERS** um 2.



Platin: Diese Karte ist eine Basiskarte und keine Königreichskarte. Spielt ihr ausschließlich mit Königreichkarten aus Blütezeit, wird diese Karte zusätzlich zu den Basis-Geldkarten **KUPFER**, **SILBER** und **GOLD** in der Spielvorbereitung in den Vorrat gelegt. Bei Spielen mit Königreichkarten aus verschiedenen Editionen oder Erweiterungen entscheidet vor Spielbeginn, ob ihr **PLATIN** in den Vorrat legen wollt oder nicht (vgl. SPIELVORBEREITUNG, S. 4).



Kolonie: Diese Karte ist eine Basiskarte und keine Königreichskarte. Spielt ihr ausschließlich mit Königreichkarten aus Blütezeit, wird diese Karte zusätzlich zu den Basis-Punktekarten **ANWESEN**, **HERZOGTUM** und **PROVINZ** in der Spielvorbereitung in den Vorrat gelegt. Bei Spielen mit Königreichkarten aus verschiedenen Editionen oder Erweiterungen entscheidet vor Spielbeginn, ob ihr die **KOLONIE** in den Vorrat legen wollt oder nicht. Achtet darauf, dass in diesem Fall das Spiel auch endet, wenn der Vorratsstapel **KOLONIE** leer ist (vgl. SPIELVORBEREITUNG, S. 4 sowie ALTERNATIVES SPIELENDE, S. 6).

DONALD X. VACCARINO

Online kaufen: www.spielkarten.com/shop

BASISSPIEL
MIXBOX
SEASIDE

FAN-EDITION 1
DIE INTRIGE
EMPIRES

BASISKARTEN
Ab Herbst 2016

JETZT DOMINION®-FAN WERDEN!
www.facebook.com/dominionwelt

www.dominion-welt.de

RIO GRANDE GAMES

KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN

Beispiel KÖNIGSHOF & HALSABSCHNEIDER & HAUSIERER

Aktionsphase: Sandra spielt in ihrer Aktionsphase einen **KÖNIGSHOF** aus und wählt einen weiteren **KÖNIGSHOF** aus ihrer Hand aus. Diesen spielt sie nun dreimal hintereinander aus und darf entsprechend drei weitere Karten aus ihrer Hand auswählen, die sie jeweils dreimal spielt.

Zuerst spielt sie den **HALSABSCHNEIDER**. Dadurch hat sie nun 3 Käufe und **6** zur Verfügung. Dann spielt sie einen **HAUSIERER**. Dadurch zieht sie 3 Karten nach, erhält +3 Aktionen und **3** (auf die Ausführung von +3 Karten und +3 Aktionen wird hier nicht weiter eingegangen). Sie geht zur Kaufphase über.

Kaufphase: Sie spielt ein **SILBER** aus und hat durch den dreimal ausgespielten **HALSABSCHNEIDER** + **6** und durch den dreimal ausgespielten **HAUSIERER** + **3** zur Verfügung. Insgesamt hat sie für 4 Käufe **11** zur Verfügung.

Da Sandra vier Aktionskarten im Spiel hat, kostet der **HAUSIERER** zu diesem Zeitpunkt **0**. Sie kauft drei **HAUSIERER** sowie eine **KOLONIE**. Sie erhält durch den **HAUSIERER** im Spiel für jeden Kauf einen **T**-Marker und legt die 4 **T**-Marker auf ihr Spieler-Tableau.

