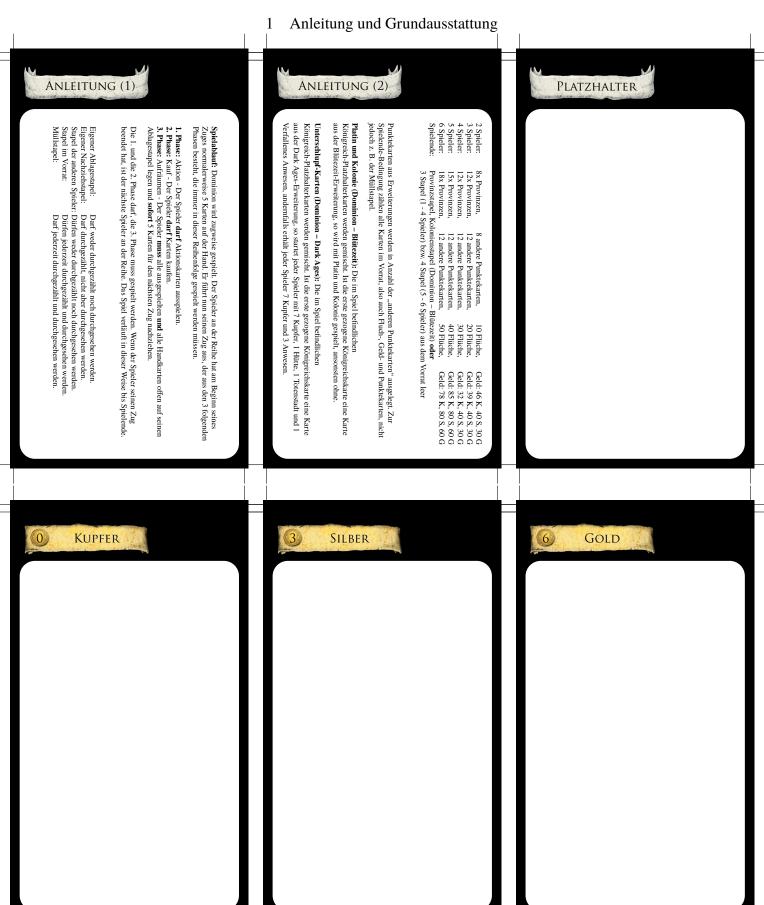
Dominion Kartentrenner

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsv	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)	
4	Anleitung und Grundausstattung	14
5	Second Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2017)	
6	Edition II - Die Intrige (Hans im Glück 2009)	21
7	Erweiterung - Die Intrige (Rio Grande Games 2014)	
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)	
11	Erweiterung I - Seaside (Rio Grande Games 2014)	40
12	Erweiterung I - Seaside 2. Edition (Rio Grande Games 2022)	
13	Update Pack - Seaside (Rio Grande Games 2022)	
14	Erweiterung II - Die Alchemisten (Hans Im Glück 2010)	
15	Erweiterung II - Die Alchemisten (Rio Grande Games 2015)	
16	Erweiterung III - Blütezeit (Hans Im Glück 2010)	
17	Erweiterung III - Blütezeit (Rio Grande Games 2016)	
18	Erweiterung III - Blütezeit 2. Edition (Rio Grande Games 2022)	
19	Update Pack - Blütezeit (Rio Grande Games 2022)	
20	Erweiterung IV - Reiche Ernte (Hans Im Glück 2011)	
21	Erweiterung IV - Reiche Ernte (Rio Grande Games 2014)	
22	Erweiterung V - Hinterland (Hans Im Glück 2011)	
23	Erweiterung V - Hinterland (Rio Grande Games 2020)	94
24	Erweiterung V - Hinterland 2. Edition (Rio Grande Games 2022)	
25	Update Pack - Hinterland (Rio Grande Games 2022)	106
26	Erweiterung VI - Dark Ages (Hans Im Glück 2012)	109
27	Erweiterung VI - Dark Ages (Rio Grande Games 2019)	118
28	Erweiterung VII - Die Gilden (Rio Grande Games 2013)	127
29	Erweiterung VIII - Abenteuer (Rio Grande Games 2015)	130
30	Erweiterung IX - Empires (Rio Grande Games 2016)	138
31	Erweiterung X - Nocturne (Rio Grande Games 2018)	147
32	Erweiterung XI - Renaissance (Rio Grande Games 2019)	
33	Erweiterung XII - Menagerie (Rio Grande Games 2020)	
34	Erweiterung XIII - Verbündete (Rio Grande Games 2022)	
35	Erweiterung XIV - Plünderer	
36	Erweiterung XV - Rising Sun	
37	Promokarte	204
38	Template - Template	207



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

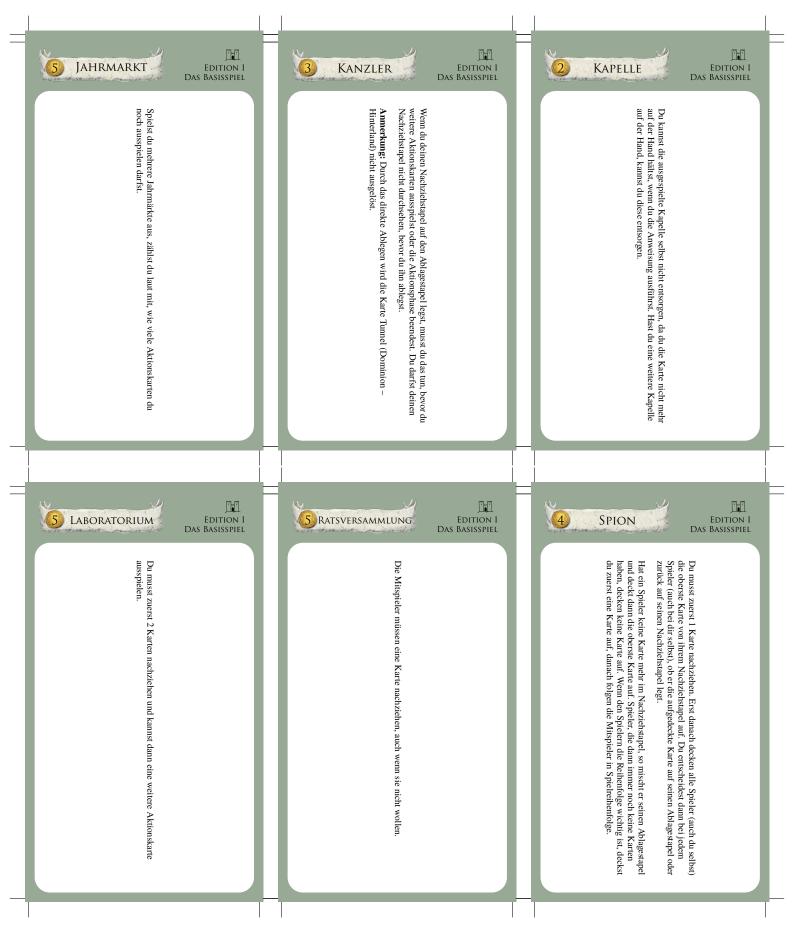


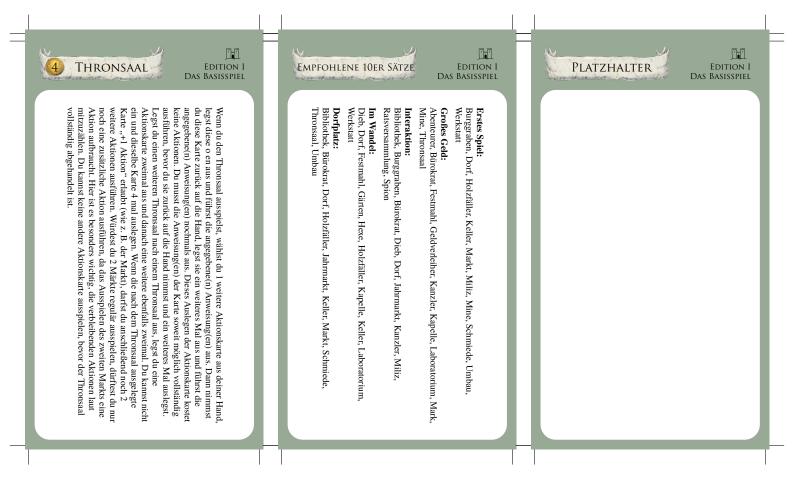
2 Edition I - Das Basisspiel (Hans Im Glück 2008)









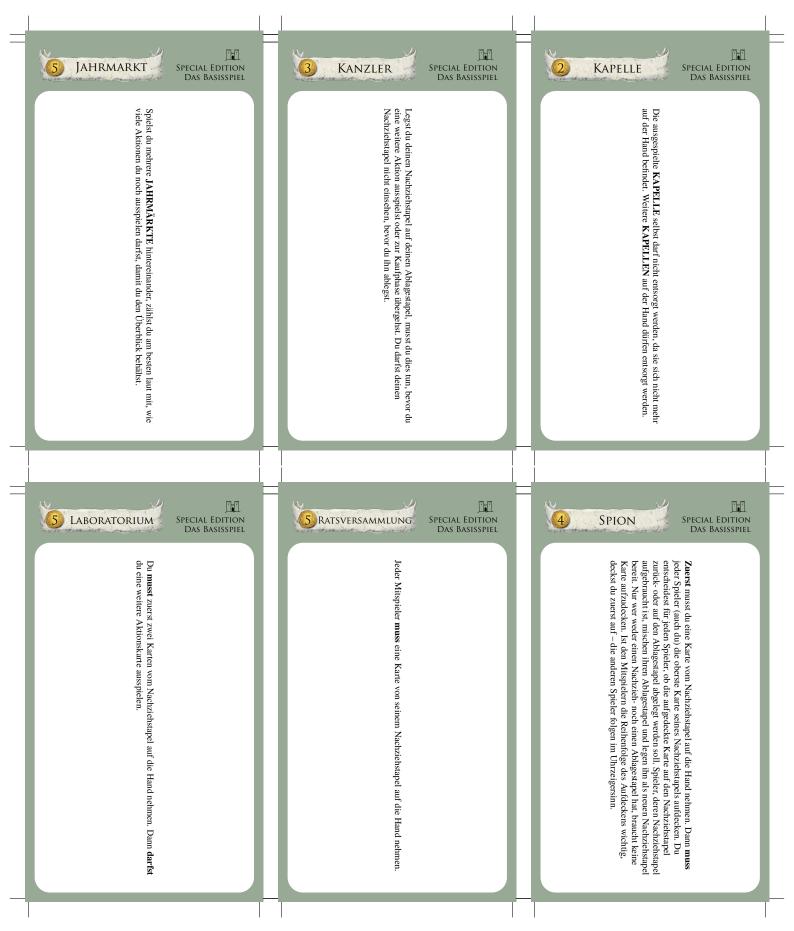


3 Special Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2013)











SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL 3 SCHWARZMARKT

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

lürfen im SCHWARZMARKT-Stapel vorkommen.

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

darf nur aus Königreichkarten bestehen, die nicht im Spiel

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 Mine, Thronsaal Abenteurer, Bürokrat, Festmahl, Geldverleiher, Kanzler, Kapelle, Laboratorium, Mark Großes Geld:

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

Ratsversammlung, Spion Im Wandel:

Dorfplatz:

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

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

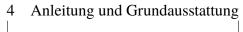
Habt ihr den SCHWARZMARKT als eine der 10 Königreichkarten-Sätze ausgewählt, müsst ihr vor

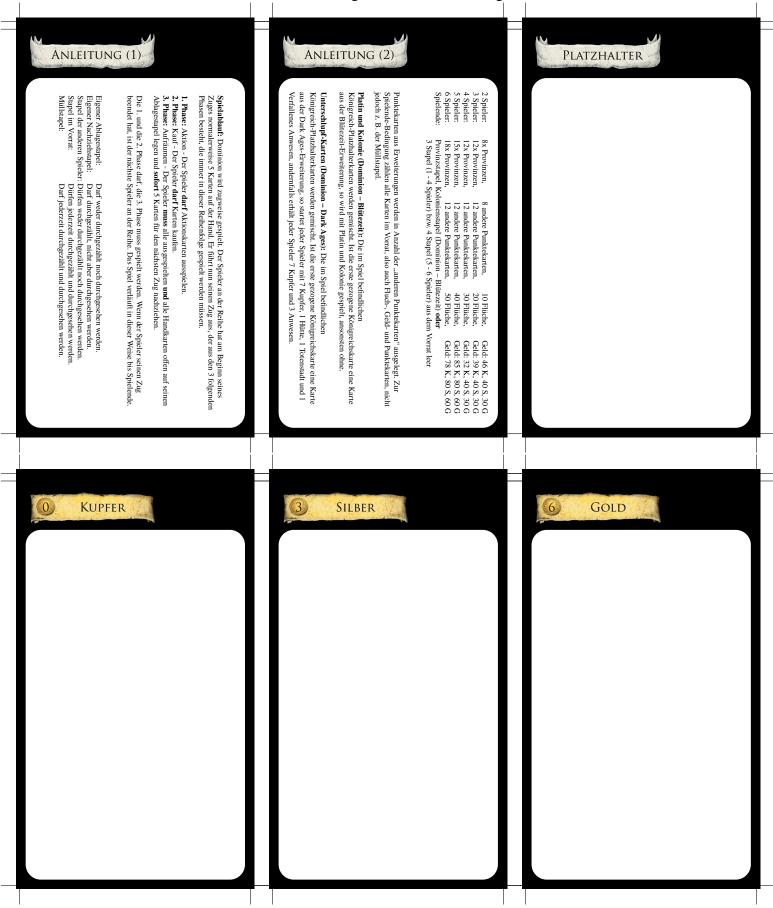
Der SCHWARZMARKT-Kauf Er findet in der Aktionsphase statt, d.h. schon vor der eigentlichen Kaufphase. Zunächst deckt der Spieler die obersten drei Karten des SCHWARZMARKT-Stapels auf. Dann darf er beliebig viele Geldkarten ausspielen und eine der drei aufgedeckten Karten kaufen SCHWARZMARKT-Stapel. venn das Geld (ausgespielte Geldkarten und Geldwerte auf Aktionskarten) dazu reicht. Er darf auch MARKT-Stapel. Alle Spieler dürfen sich noch mal die Karten im Stapel der SCHWARZMARKT-Stapel gemischt und als verdeckter Stapel neber

letes Geld, Geldwerte und Münzen darf der

SPECIAL EDITION PLATZHALTER DAS BASISSPIEI

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.

4. ANLEITUNG UND GRUNDAUSSTATTUNG

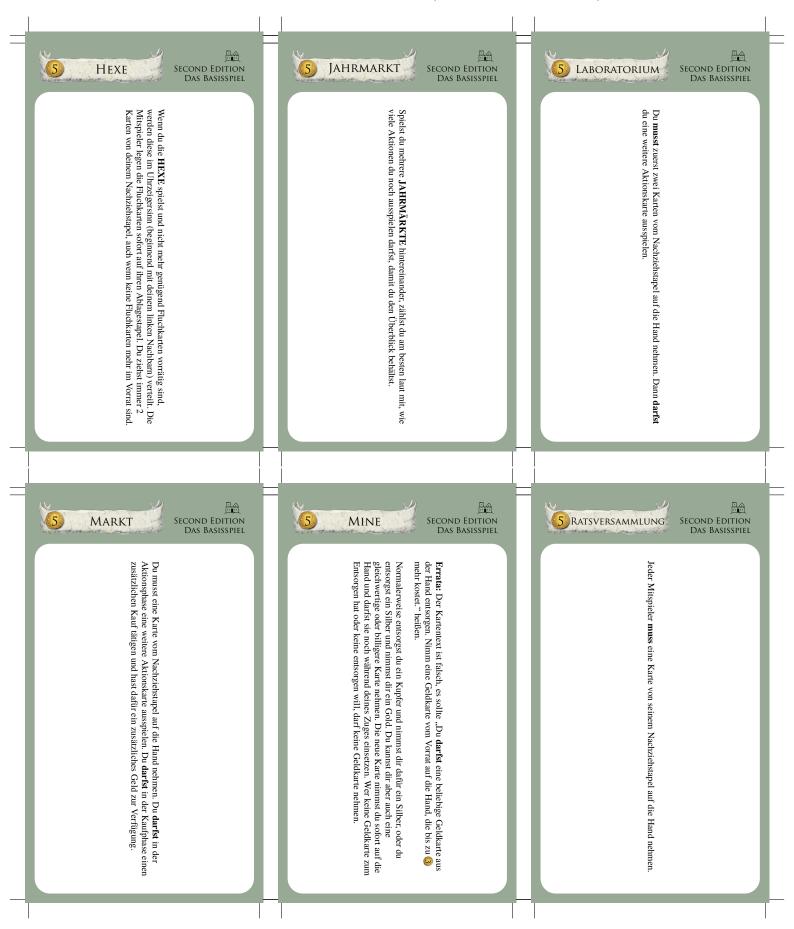


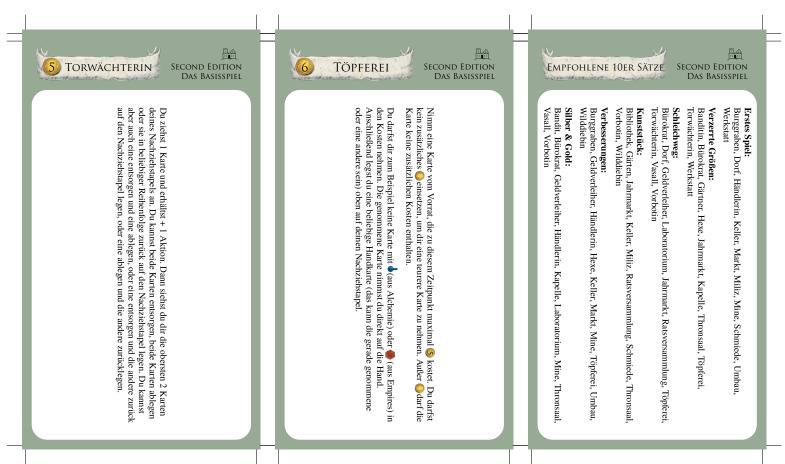
5 Second Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2017)

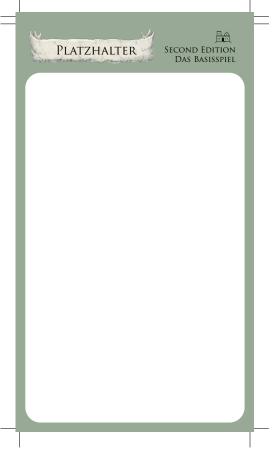




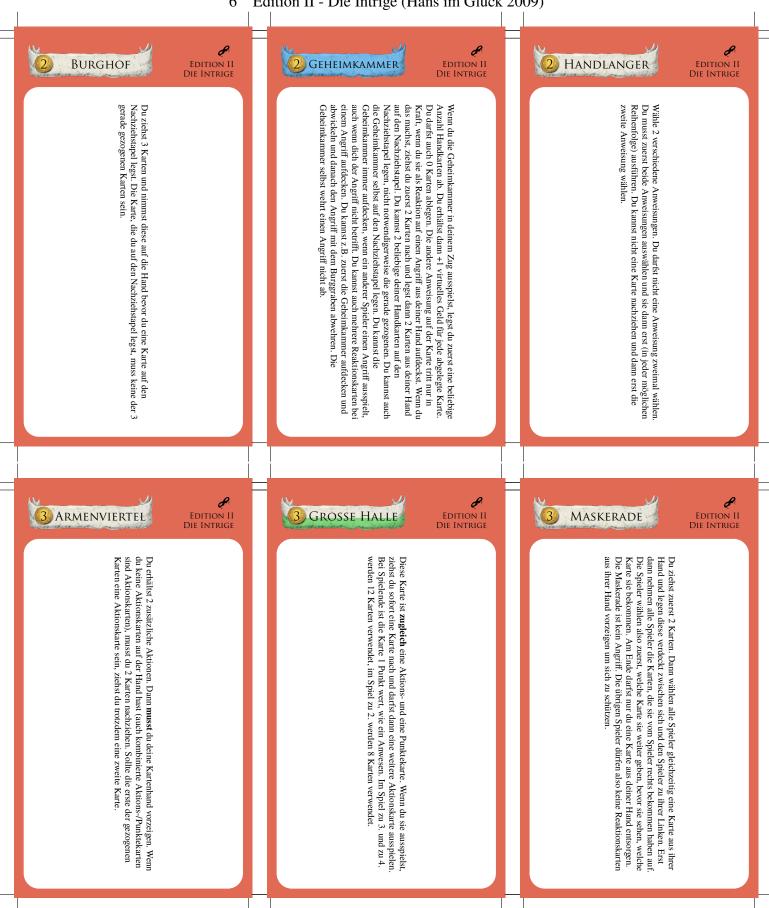


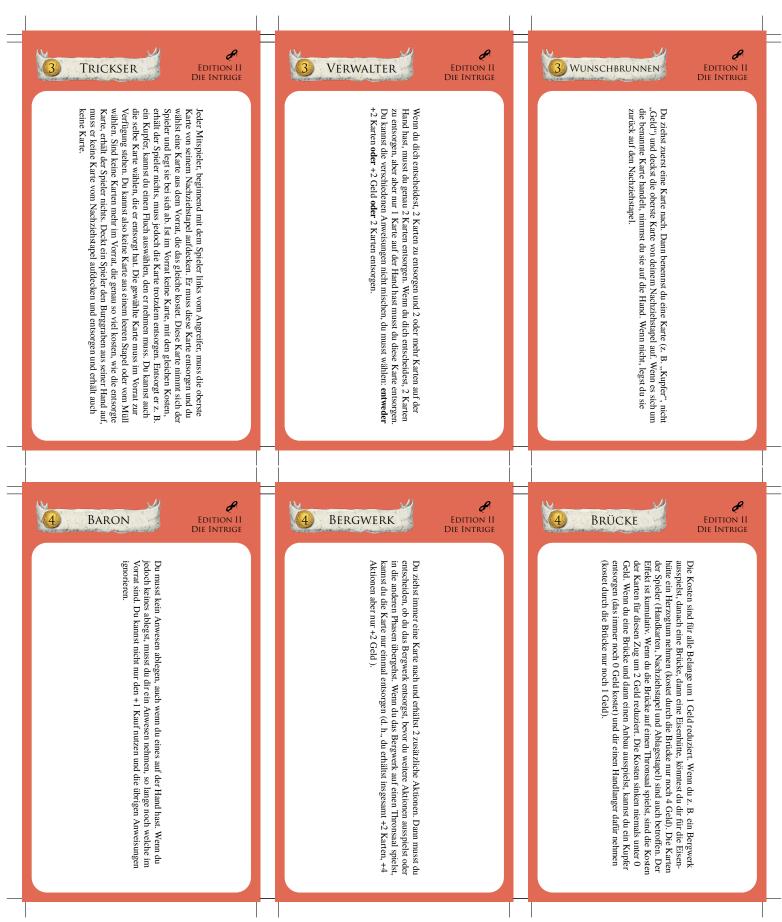


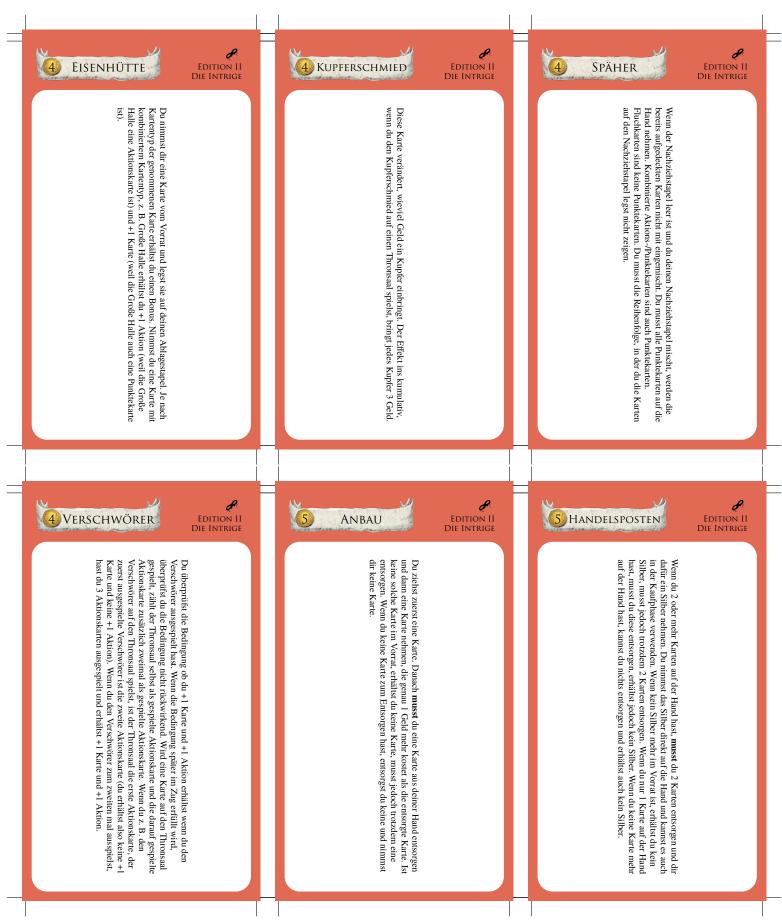




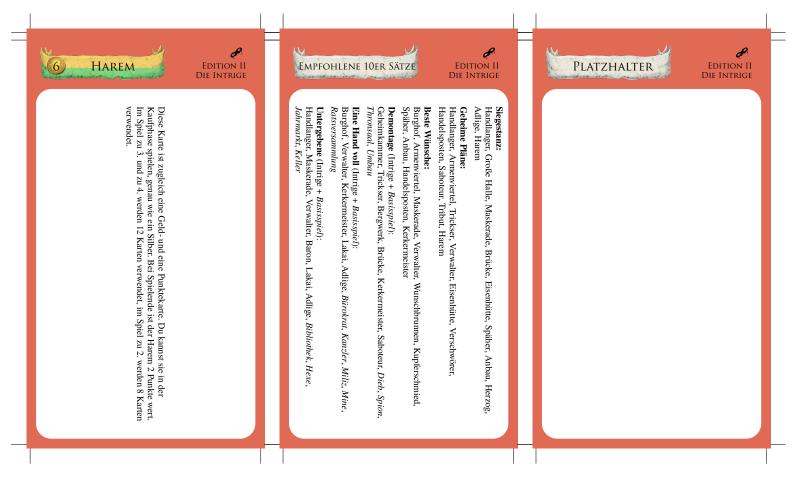
Edition II - Die Intrige (Hans im Glück 2009)



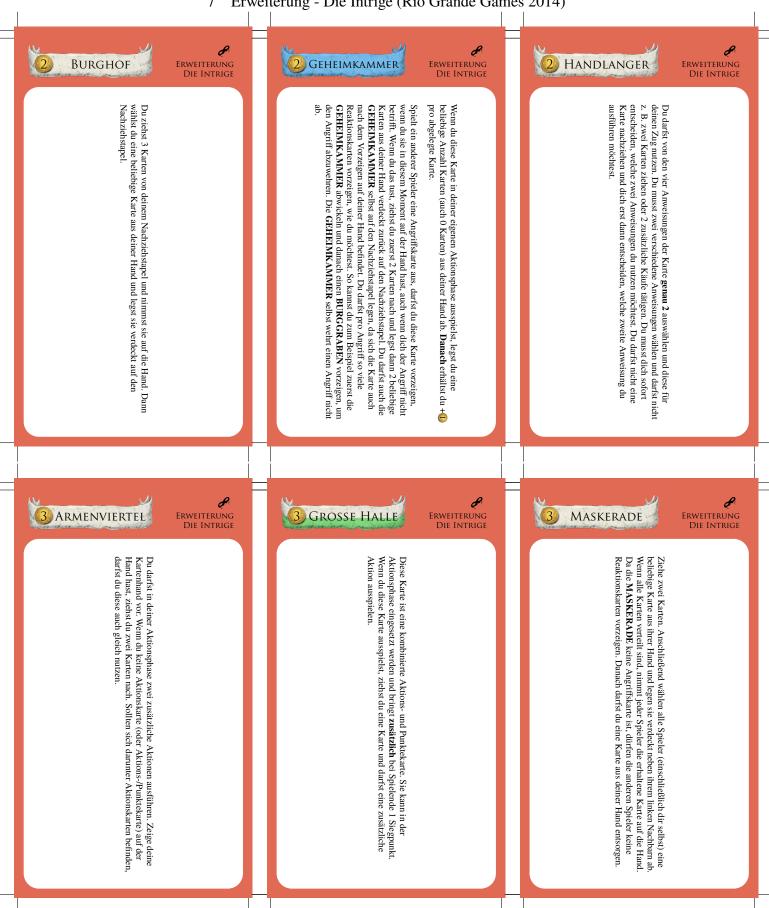




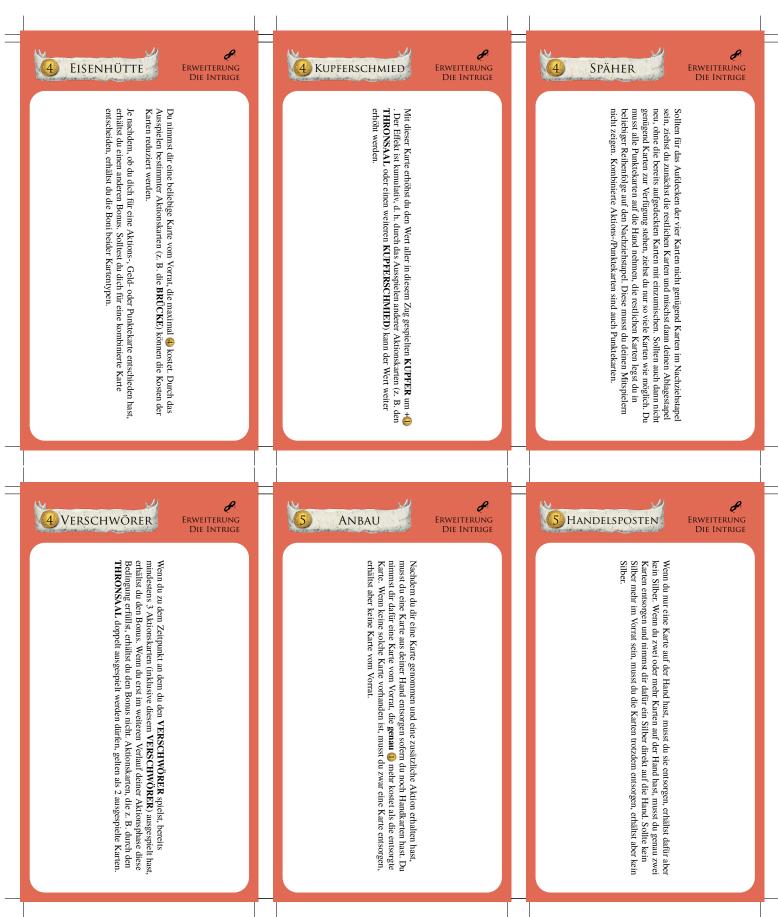




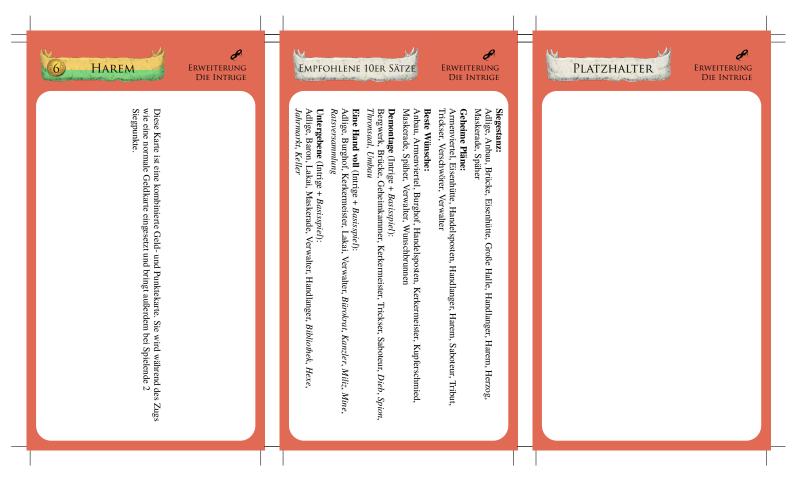
Erweiterung - Die Intrige (Rio Grande Games 2014)











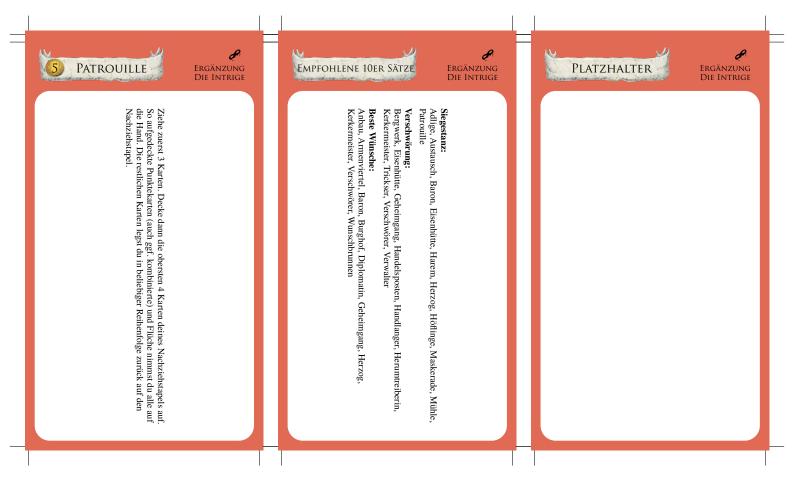
Ergänzung - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2017)



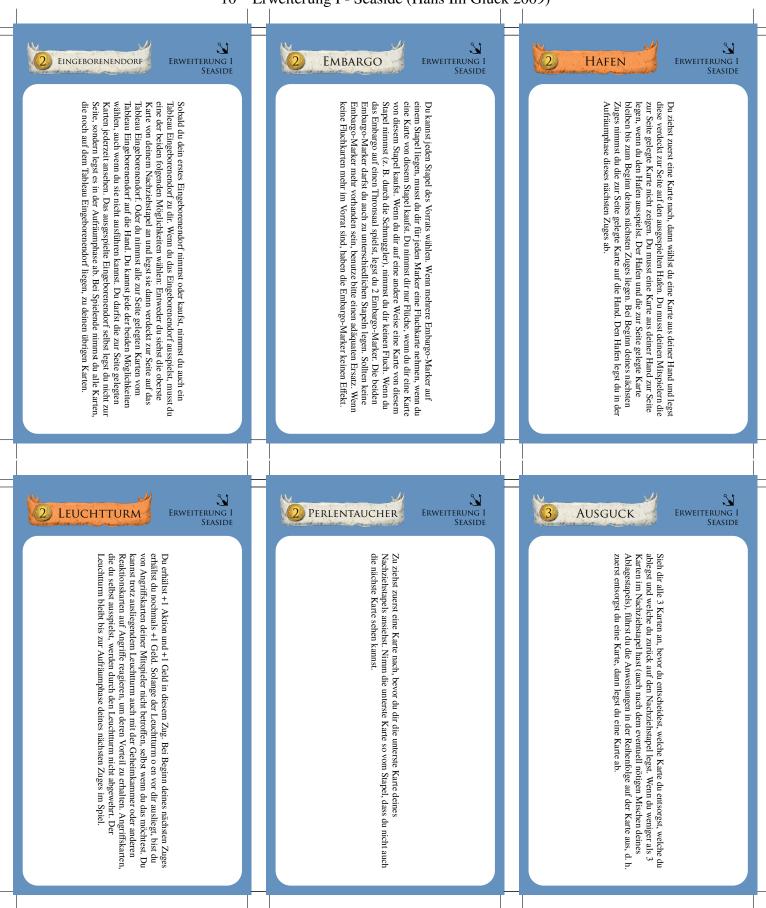


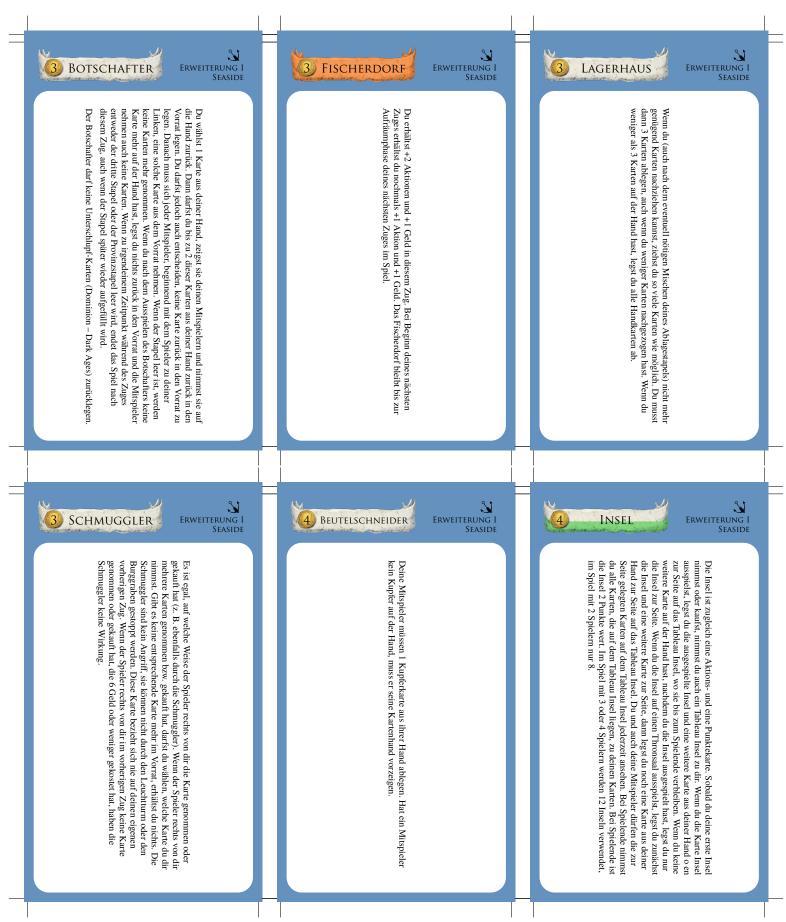
Ergänzung - Die Intrige (Rio Grande Games 2017)

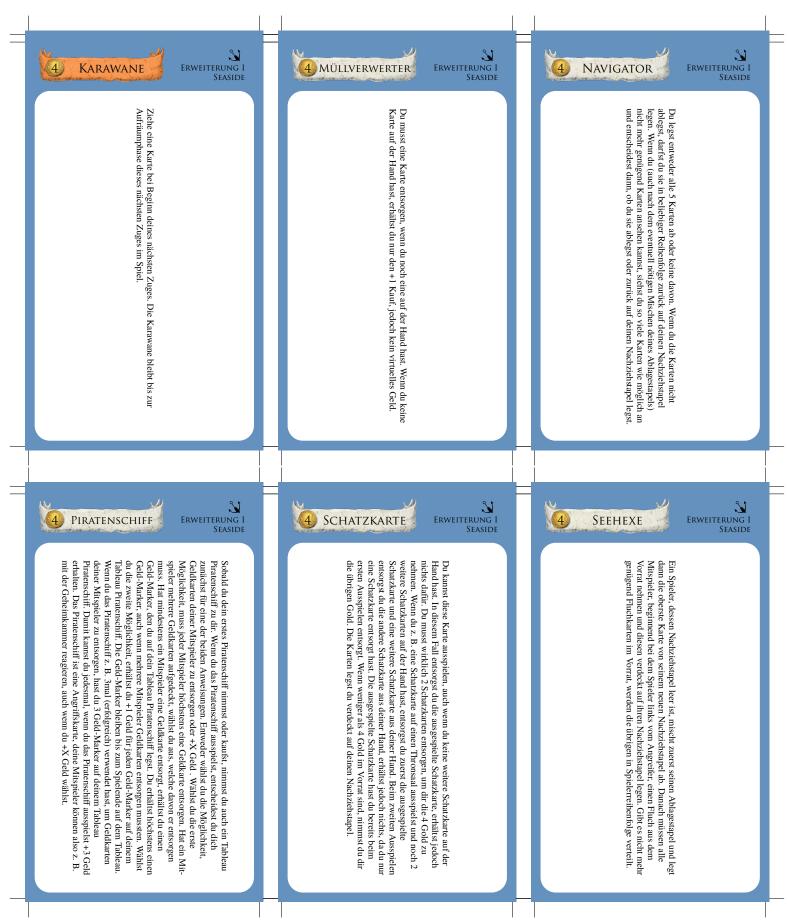


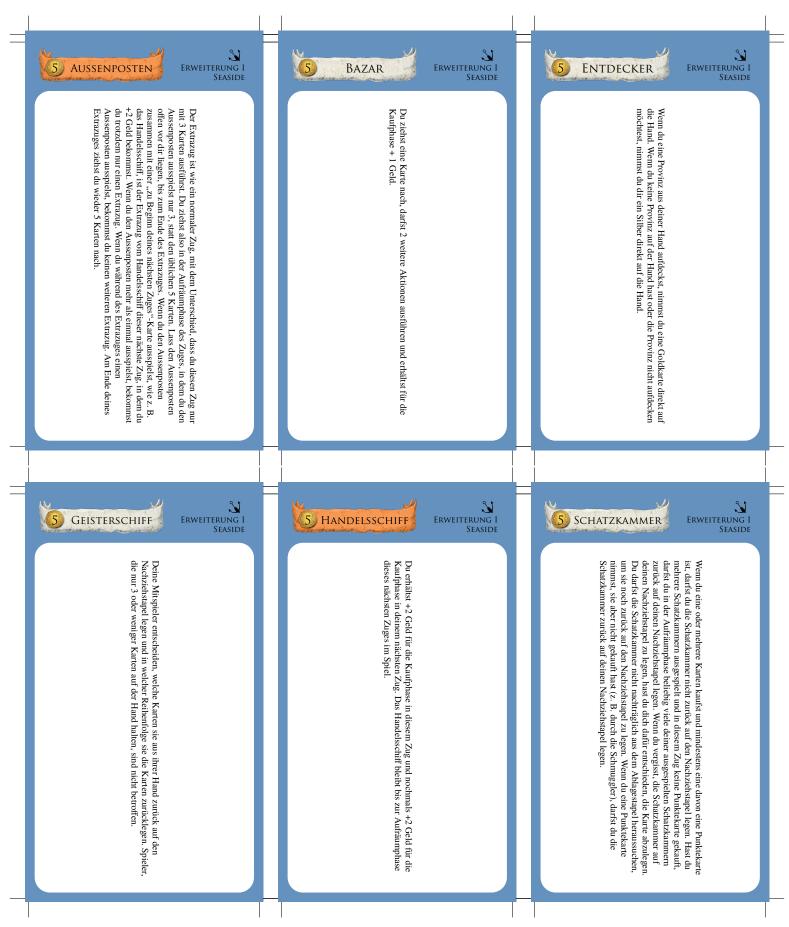


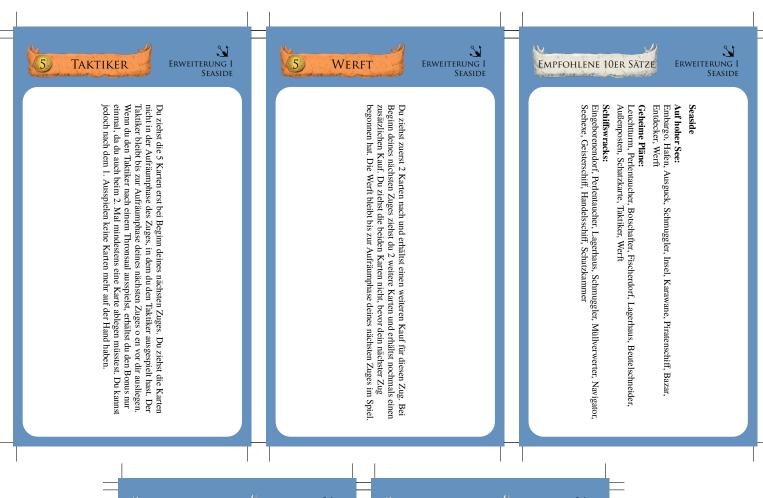
10 Erweiterung I - Seaside (Hans Im Glück 2009)

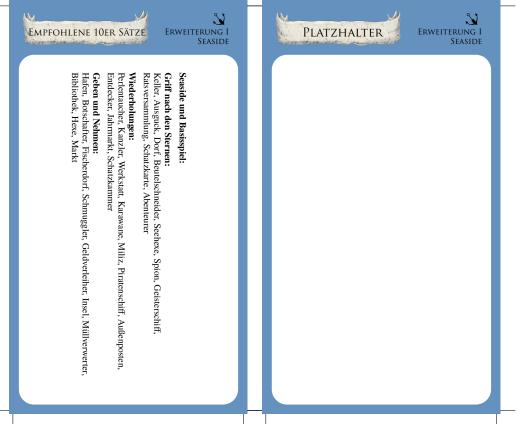




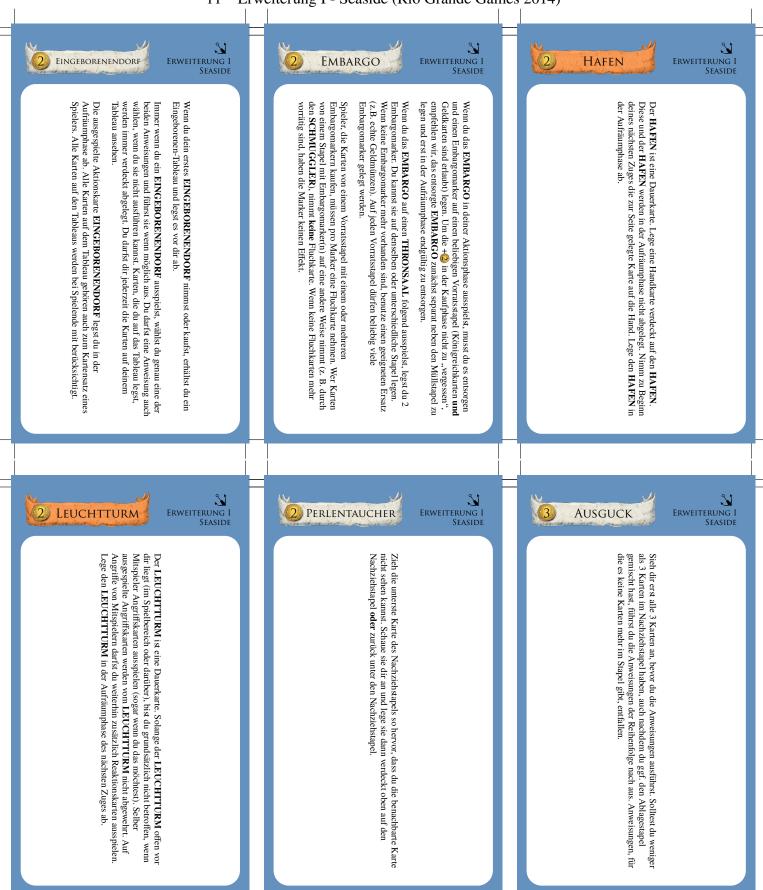


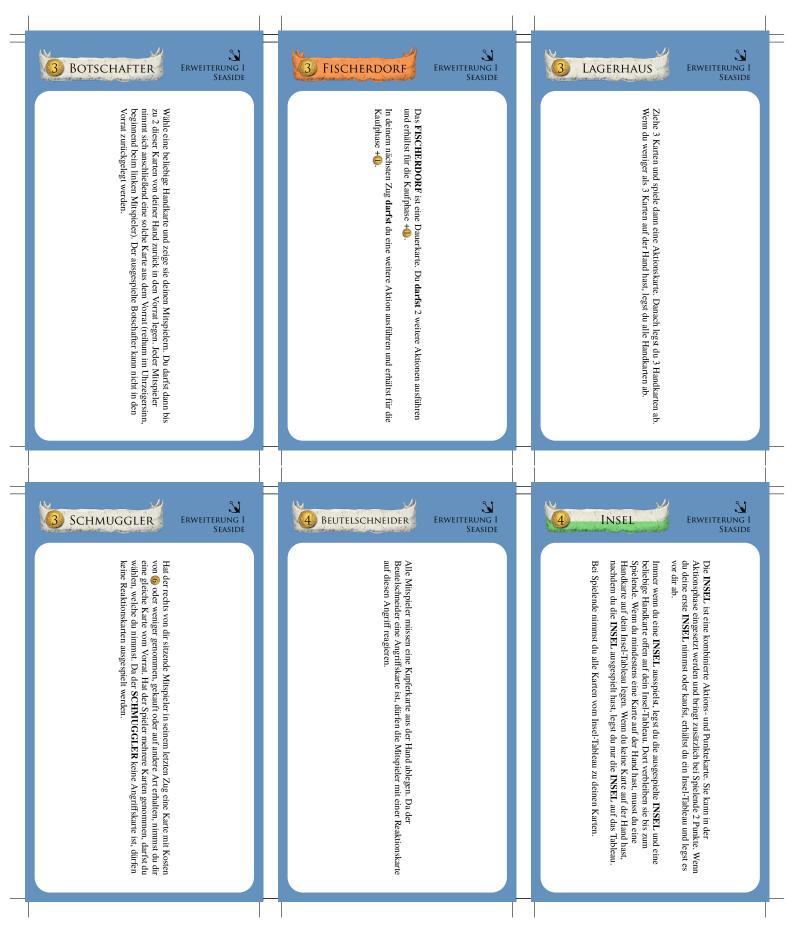


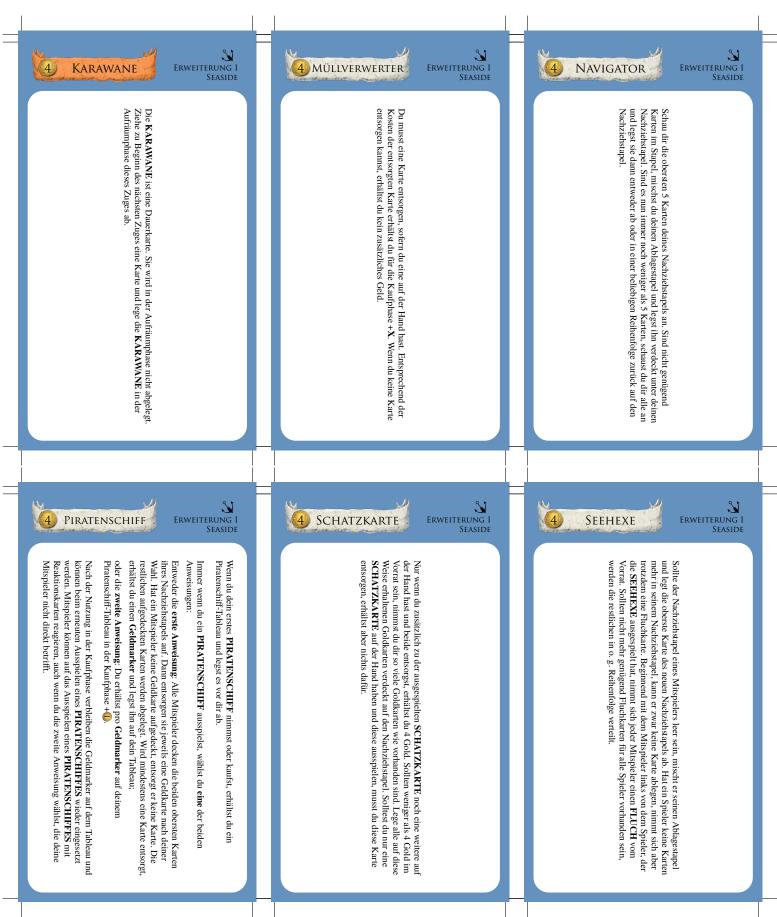


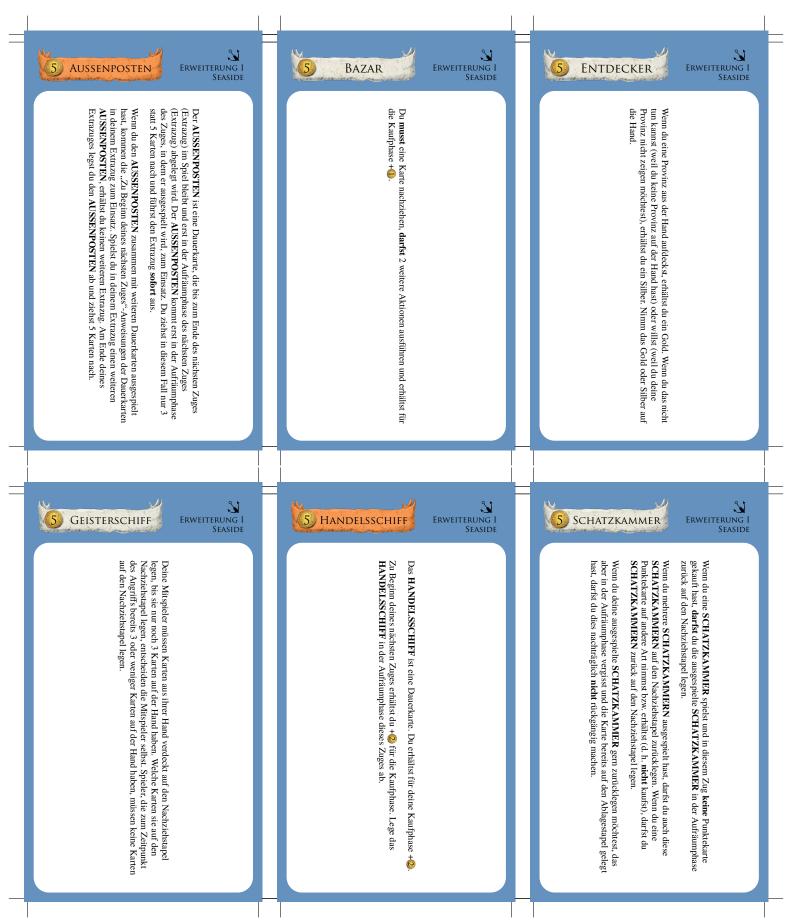


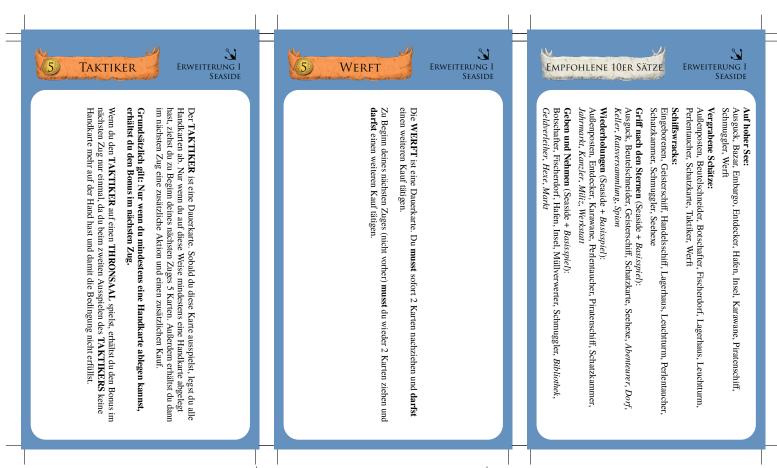
1 Erweiterung I - Seaside (Rio Grande Games 2014)

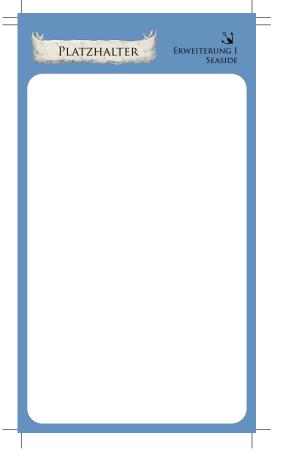




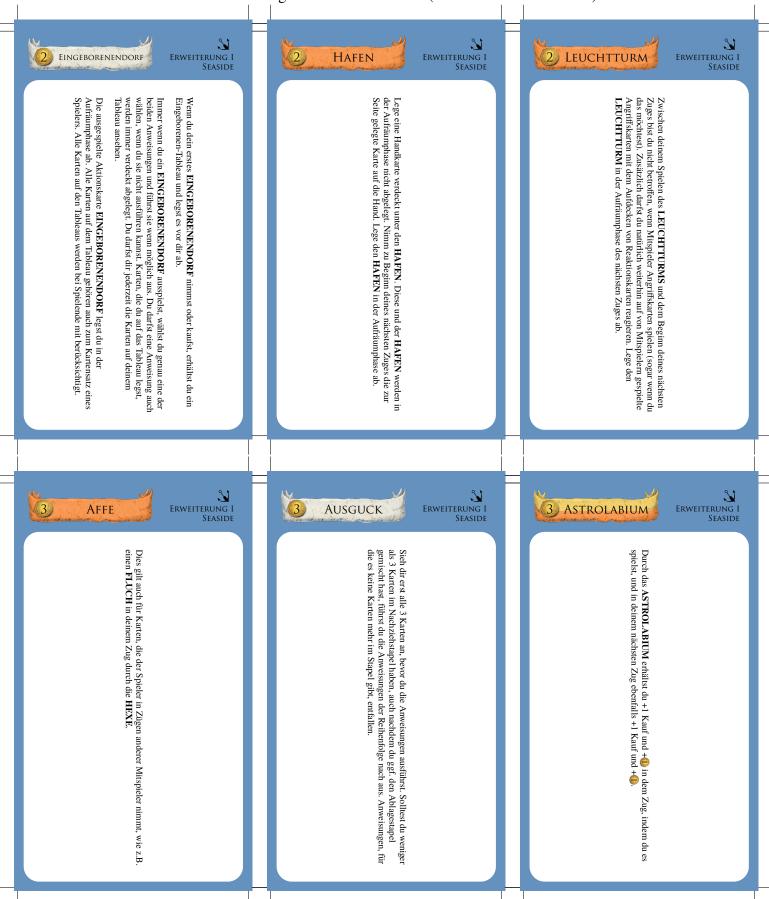


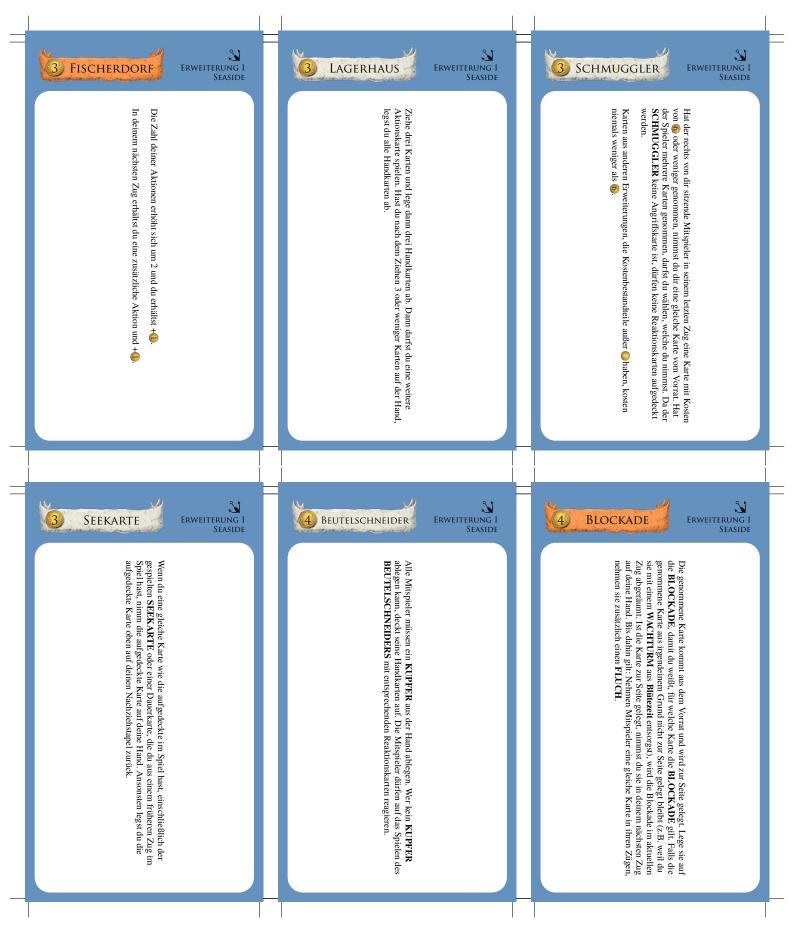


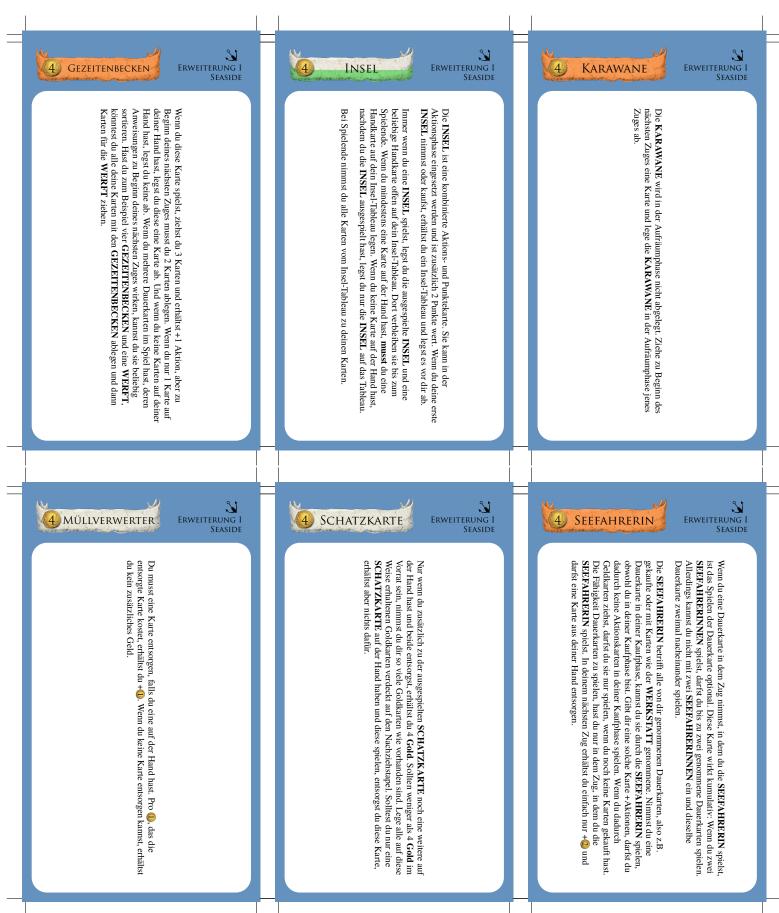


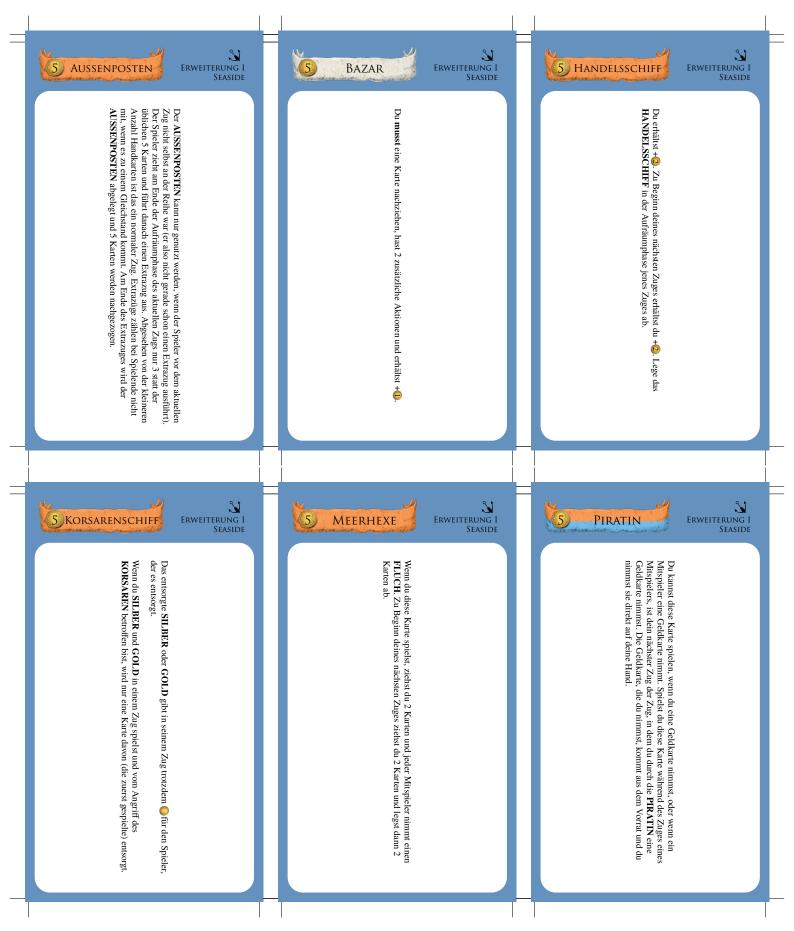


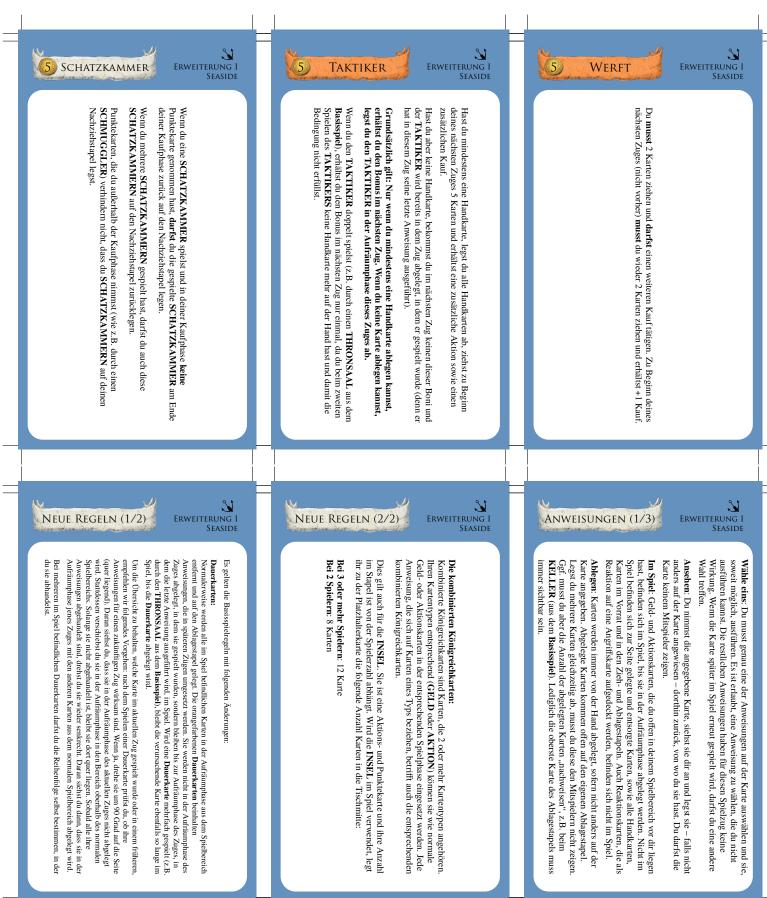
2 Erweiterung I - Seaside 2. Edition (Rio Grande Games 2022)

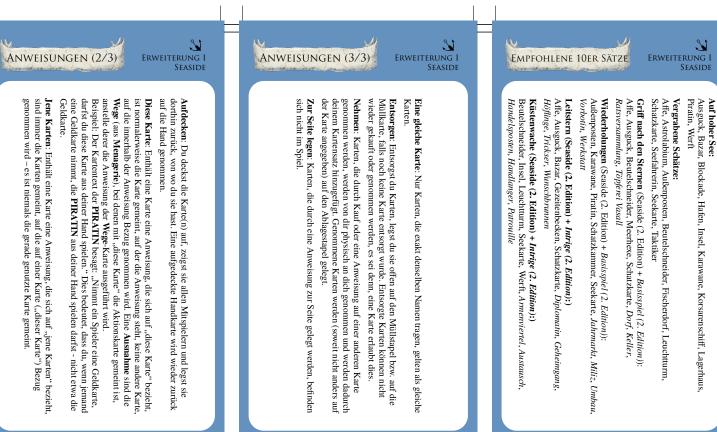


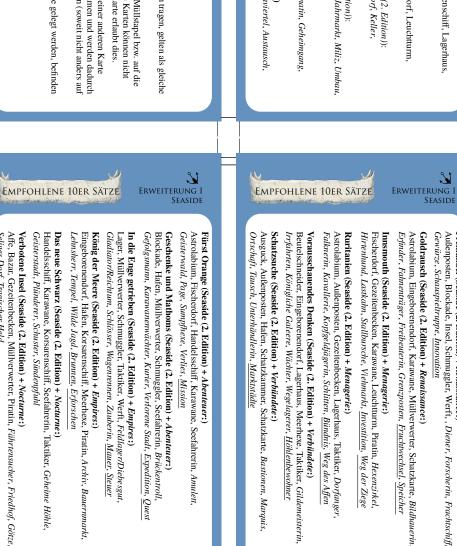














der Weisen, Vertrauter, Weinberg Hafen, Lagerhaus, Meerhexe, Seefahrerin, Seekarte, Kräuterkundiger, Lehrling, Stein Vollgestopft (Seaside (2. Edition) + $Alchemisten/Reiche\ Ernte$:)

Ernte, Festplatz, Treibjagd, Wahrsagerin Blockade, Fischerdorf, Gezeitenbecken, Handelsschiff, Schmuggler, Bauerndorf. Sammler (Seaside (2. Edition) + Alchemisten/Reiche Ernte:)

Ausguck, Außenposten, Fischerdorf, Taktiker, Werft, Bischof, Großer Markt, Explodierendes Königreich (Seaside (2. Edition) + Blütezeit:)

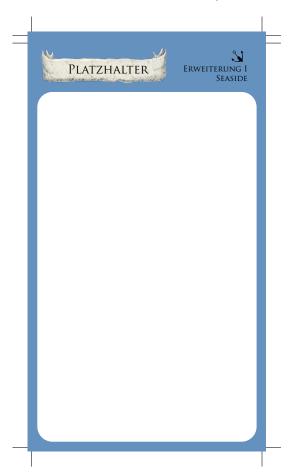
Nasses Grag (Seaside (2. Edition) + Dark Ages:)
Eingeborenendorf, Korsarenschiff, Müllverwerter, Schatzkammer, Schatzkarte,
Eremit, Grabräuber, Graf, Lumpensammler, Ratten Fischerdorf, Hafen, Insel, Lagerhaus, Leuchtturm, Armenhaus, Landstreicher Bauern (Seaside (2. Edition) + Dark Ages:)

Eingeborenendorf, Insel, Müllverwerter, Schatzkammer, Seekarte, Bäckerin, Berater, Insel-Baumeister (Seaside (2. Edition) + Die Gilden:) Freihandel (Seaside (2. Edition) + Renaissance:)
Außenposten, Blockade, Insel, Schmuggler, Werft, , Diener, Forscherin, Frachtschiff,

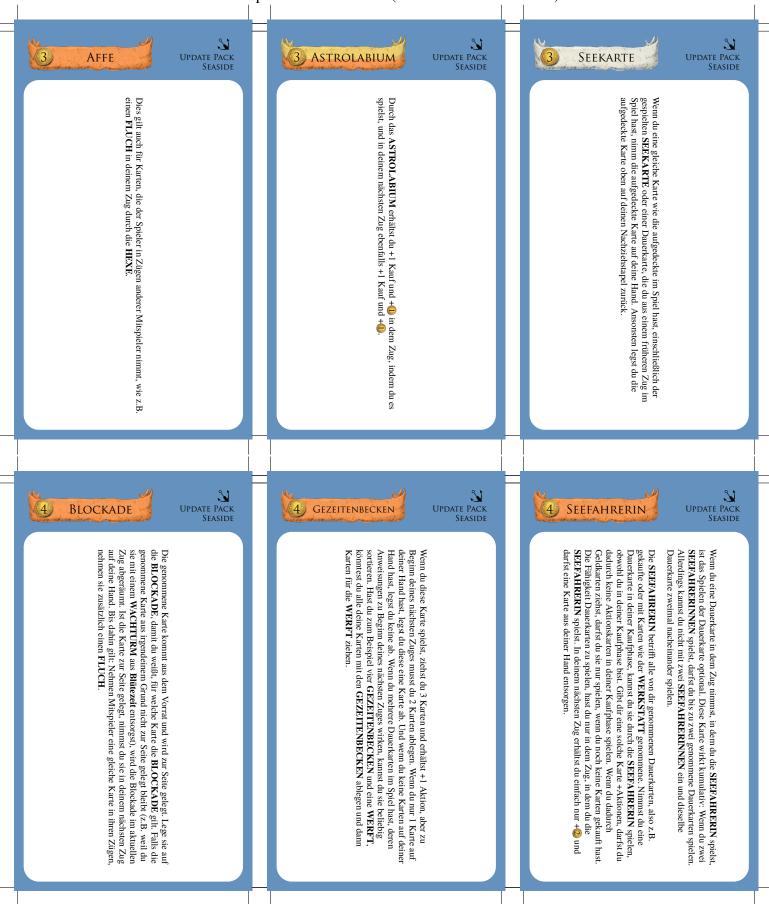
Astrolabium, Eingeborenendorf, Karawane, Müllverwerter, Schatzkarte, Bildhauerin,

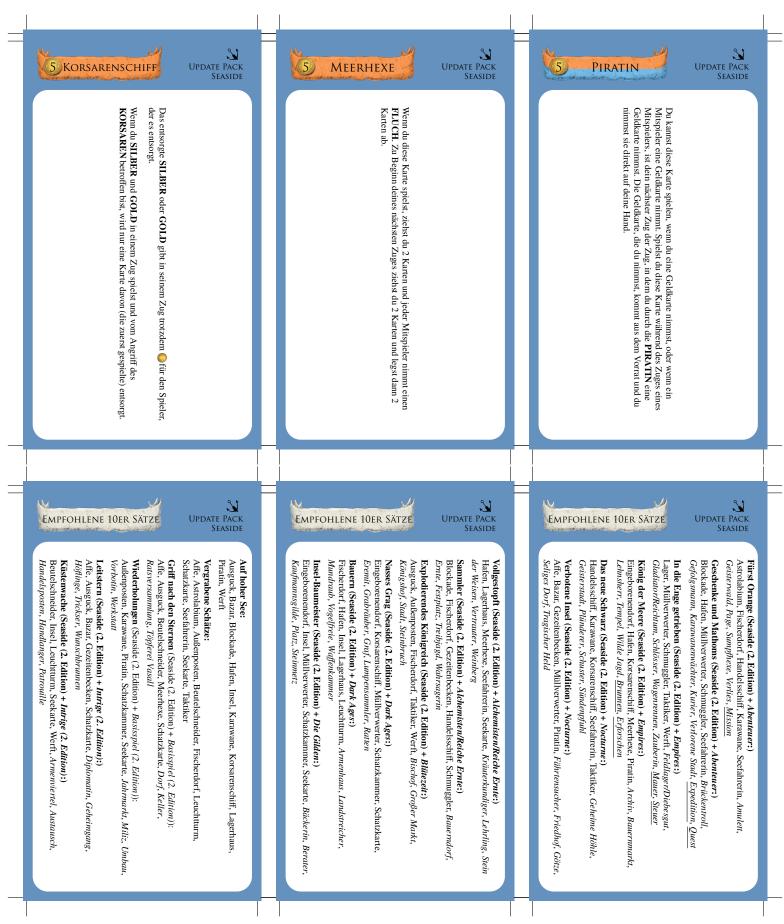
Goldrausch (Seaside (2. Edition) + Renaissance:)

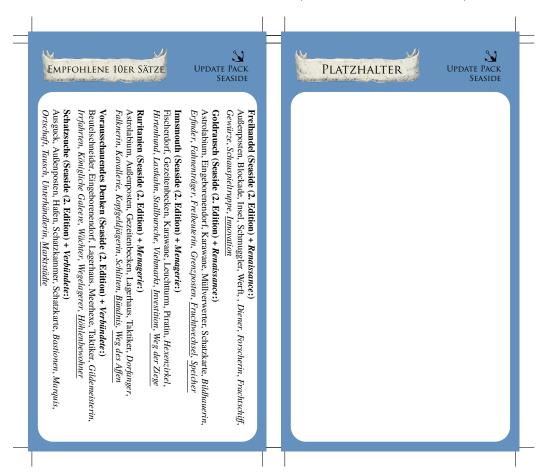
Gewürze, Schauspieltruppe, Innovation



3 Update Pack - Seaside (Rio Grande Games 2022)







Erweiterung II - Die Alchemisten (Hans Im Glück 2010)



werden 12 Karten verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten verwendet erhältst du beispielsweise für jeden deiner Weinberge 3 Punkte. Im Spiel zu 3. und 4 Du zählst alle deine Aktionskarten bei Spielende, teilst die Anzahl durch 3 und rundest ab. Kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten. Für 11 Aktionskarten im gesamten Kartensatz (Nachziehstapel, Ablagestapel und Handkarten) des Spielers des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung zählt sie 1 Punkt pro volle 3 Aktionskarten Diese Königreichkarte ist eine Punktekarte, keine Aktionskarte. Sie hat bis zum Ende



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 der 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



Karten leer ist, werden die zurück gelegten Karten dein neuer Nachziehstapel



DIE ALCHEMISTEN

VISION

kannst auch keine dieser Karten auf die Hand nehmen

Anweisung aufgedeckten Karten aller Spieler werden hierbei nicht mehr beachtet. Du

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

die obersten 4 Karten von deinem Nachziehstapel auf. Sollte dein Nachziehstapel beim Wenn du diese Karte ausspielst musst du sofort eine Karte nachziehen. Dann deckst du zurück auf deinen Nachziehstapel. Wenn dein Nachziehstapel nach dem aufdecken der immernoch weniger als 4 Karten zum Aufdecken, deckst du nur so viele Karten auf Aufdecken zu Ende gehen, mischt du deinen Ablagestapel. Hast du nach dem Mischen



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.



darfst in der Kaufphase einen

auf deinen Nachziehstapel, bevor du die Karten am Ende deines Zuges nachziehst. Du deinen Nachziehstapel legst. Ist dein Nachziehstapel leer, legst du den Alchemisten

alleine als Nachziehstapel bereit. Du legst den oder die Alchemisten ab oder zurück 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. 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

ERWEITERUNG II

STEIN DER WEISEN

ERWEITERUNG II

Diese Karte ist eine Geldkarte und eine Königreichkarte. Sie ist nur im Spiel, wenn sie

VERTRAUTER

ERWEITERUNG II

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

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



BESESSENHEIT

durchzählen darf. Du füllst alle Entscheidungen für den Spieler links von dir, welche Karten er Eingeborenendorf (Dominion – Seaside). Und du darfst alle Kartenstapel durchzählen, die er Das betrifft auch die Karten, die er in der Aufräumphase für seinen nächsten Zug nachzieht. Du

angesprochen. Du darfst alle Karten sehen, die der Spieler links von dir in seinem Extra-Zug sieht

die er ansehen darf, z. B. zur Seite gelegte Karten auf dem

ausspielt und in welcher Reihenfolge, alle Entscheidungen, die durch Kartenanweisungen erlaubt

und welche Karten er kauft. Alle Karten, die der Spieler links von dir in seinem Extra-Zug

ng auf die Hand oder nehmen oder anderswo ablegen müsste. Du erhältst nur



beiden aufgedeckten Karten. Ist z. B. eine der aufgedeckten Karten ein Thronsaal, Anweisungen, die sich auf deine Handkarten beziehen, haben keinen Effekt auf die

darfst auf diese Weise aufgedeckte Aktionskarten nicht auf die Hand nehmen. Alle 2 Aktionskarten aufgedeckt, musst du diese in beliebiger Reihenfolge ausspielen. Du führst du die Anweisung mit weniger als 2 Karten aus. Hast du auf diese Weise 1 oder Ablagestapels keine oder nur 1 Aktionskarte (außer dem Golem) aufdecken kannst, so alle Karten, die keine Aktionskarten sind, ab. Wenn du auch nach dem Mischen deines liegen, die keine Golemkarten sind. Dann legst du alle aufgedeckten Golemkarten und Du deckst solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis 2 Aktionskarten offen



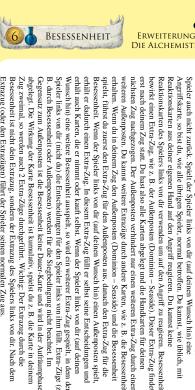
ERWEITERUNG II

Maskerade, Dominion – Die Intrige), erhält der Spieler am Ende des Zuges nicht zurück

den Müllstapel gelegt, der Spieler verliert die Karte also nicht. Karten anderer Spieler, die während Kartenanweisung, die das Entsorgen der Karte fordert, gilt diese als entsorgt, z.B. könntest du das 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 Karten, die er nimmt oder kauft, keine Marker, z. B. Piratenschiff (Dominion – Seaside). Wenn der nimmt oder kauft, legst du auf deinen Ablagestapel. Dies gilt auch, wenn er die Karte aufgrund einer

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

lieses Zuges entsorgt werden (z. B. durch Angriffskarten, wie Trickser oder Saboteur, Don

eine Karte, die x Geld kostet, X Karten nach. Zusätzlich dazu ziehst du 2 Karten nach. 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 

Spieler links von dir (nicht du) die Entscheidungen für den Spieler links von ihm füllt. Extra-Züge (z. Wunsch hin) eine weitere Besessenheit ausspielt, so wird ein weiterer Extra-Zug gespielt, in dem der erhält auch Karten, die er nimmt oder kauft selbst. Wenn der Spieler links von dir (auf deinen erhält er dadurch einen Extra-Zug. In die sem Extra-Zug füllt er selbst seine Entscheidungen und Besessenheit. Wenn der Spieler links von dir (auf deinen Wunsch hin) einen Außenposten spielt spielst, führst du zuerst den Extra-Zug für den Außenposten aus, danach den Extra-Zug für die

abgelegt. Die Wirkung der Karte Besessenheit ist kumulativ, spielst du z.B. die Karte in deinem

ERWEITERUNG II

erst nach deinem Zug statt. Du hast also alle Karten abgelegt und die Handkarten für deinen

Seaside) und die Besessenheit

Karten, die in den Vorrat zurückgelegt werden (z. B. Botschafter, Dominion – Seaside), erhält Spieler auch nicht zurück. Spielt der Spieler links von dir (auf deinen Wunsch hin) eine

4 TRANK ERWEITERUNG II EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG II

Verbotene Künste (Alchemisten + Basisspiel

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

Holzfäller, Markt, Umbau

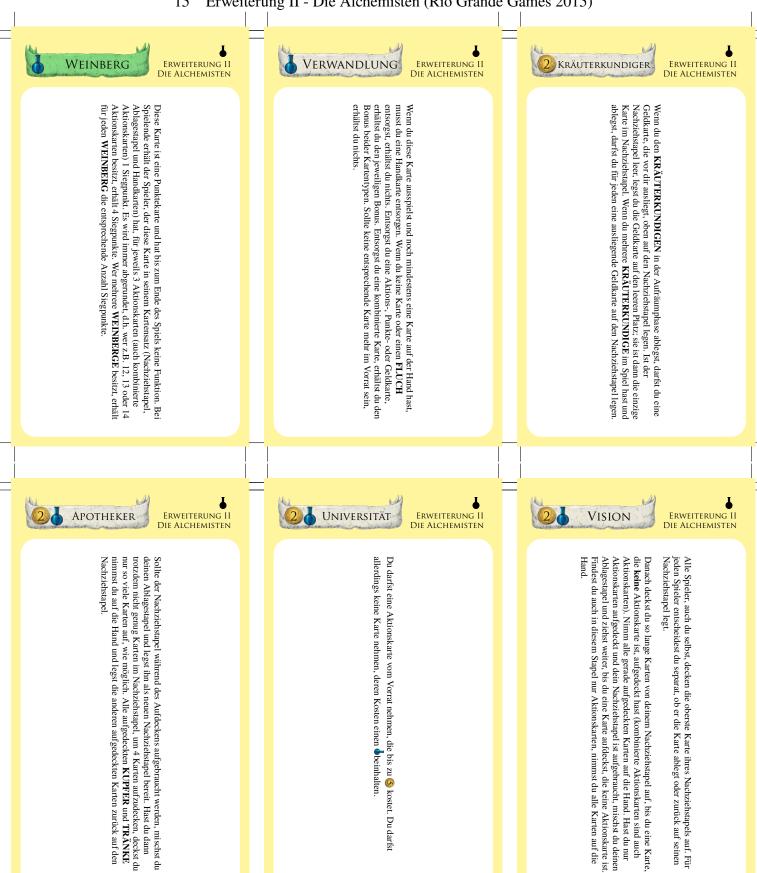
Lakai, Verschwörer, Verwalter **Diener:** (Alchemisten + *Die Intrige*):

Besessenheit, Golem, Verwandlung, Vision, Weinberg, Große Halle, Handlanger Geheime Forschungen: (Alchemisten + Die Intrige): [röpfe, Tränke, Trottel: (Alchemisten + Die Intrige): Kräuterkundiger, Stein der Weisen, Universität, Vertrauter, Adlige, Armenviertel,

Apotheker, Golem, Lehrling, Vision, Adlige, Baron, Eisenhütte, Handelsposten,

PLATZHALTER ERWEITERUNG II

Erweiterung II - Die Alchemisten (Rio Grande Games 2015)





in der Aufräumphase zurück auf den Nachziehstapel legen, statt sie abzulegen. Wenn du mindestens 1 TRANK im Spiel hast, darfst du beliebig viele ausgespielte ALCHEMISTEN zurück auf den Nachziehstapel legen.

Wenn du zusätzlich zu dieser Karte einen TRANK im Spiel hast, darfst du diese Karte

ERWEITERUNG II

STEIN DER WEISEN

ERWEITERUNG II

VERTRAUTER

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.

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

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

(Summe). Pro volle 5 Karten erhöht sich der Geldwert des STEIN DER WEISEN für deines Nachzieh- und Ablagestapels diese weder anschauen, noch ihre Reihenfolge die Kaufphase in diesem Zug um 1. Spielst du mehrere STEIN DER WEISEN aus, Zähle die Karten, die du in diesem Moment im Nachzieh- und Ablagestapel hast



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

weitere Anweisungen, die sich auf entsorgte Karten beziehen, gilt die Karte während des Extra-Zuges als entsorgt. Am Ende des Extra-Zuges legt der Mitspieler diese auf seinen eigenen Ablagestapel.

Alle Karten, die der Mitspieler während des Extra-Zuges in den Vorrat zurücklegen muss, werden

Alle Karten, die der Spieler entsorgen müsste, werden separat neben den Müllstapel gelegt. Für

diesem Zug alles für den Mitspieler – welche Aktionskarten und Geldkarten er spielt und welche Karten er kauft, nimmt, entsorgt etc. Du darfst alle Karten sehen, die auch der Mitspieler sieht –d. h Alle Karten, die er nehmen, kaufen oder auf andere Art erhalten würde, erhältst stattdessen du Aufräumphase des Extra-Zuges nachzieht. Handkarten, nachgezogene und angesehene Karten sowie die Karten, die der Mitspieler in der

Zu Beginn des Extra-Zuges zeigt dein linker Nachbar dir seine Handkarten. Du entscheidest in gegen den Extra-Zug "wehren" Zuerst spielst du deinen aktuellen Zug regulär zu Ende, bevor dein linker Nachbar einen Extra-Zug Da die BESESSENHEIT keine Angriffskarte ist, kann sich der Mitspieler nicht

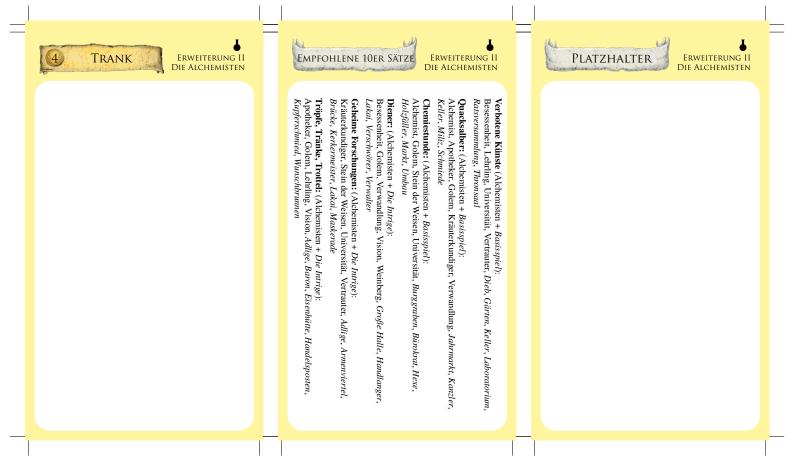
GOLEM Mal ausspielen, du darfst aber nicht die anderen aufgedeckten Karten dafür auswählen

z.B. ein **THRONSAAL**, darfst du eine Karte aus der Hand auswählen und diese zwei

auf die Hand nehmen. Anweisungen, die sich auf Handkarten beziehen, haben keine weniger Aktionskarten aus. Du musst die aufgedeckten Aktionskarten ausspielen, Ablagestapels, nur 1 oder gar keine Aktionskarte aufgedeckt, spielt du entsprechend die keine Aktionskarten sind, legst du ab. Hast du, auch nach dem Mischen des Auswirkungen auf die aufgedeckten Aktionskarten. Ist eine der aufgedeckten Karten darfst allerdings die Reihenfolge selbst bestimmen. Du darfst die Aktionskarten nicht aufgedeckt hast, die keine GOLEMS sind. Alle aufgedeckten GOLEMS und Karten Decke solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du 2 Aktionskarten



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



16 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.



Herzogtum, Provinz und Kolonie





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 Geldkarten, die du in dieser Runde ausgelegt hast, haben aber bereits Geld entsorgst du die Geldkarten im Spiel, direkt nachdem du den Münzer gekauft hast. nicht alle Geldkarten auslegen musst. Wenn du in dieser Runde mehrere Karten kaufst

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

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

ERWEITERUNG III

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

5 QUACKSALBER

Angriffs abwehren. Entscheidet sich ein Spieler für die zweite Möglichkeit und deckt er weder eine Karte nehmen noch eine Karte ablegen. Er kann nicht nur einen

einen Wachturm aus seiner Hand auf, darf er sofort eine oder beide Karten entsorgen

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

Teil

ERWEITERUNG III

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



ERWEITERUNG III

Diese Geldkarte hat einen Wert von ③, wie ein Gold. Wenn du sie ausspielst, erhältst du zunächst +1 Kauf. Dann benennt der Spieler links von dir eine Karte, die du in dieser Runde nicht kaufen darfst. Er kann auch eine Karte benennen, die nicht im Schmuggelware auslegst, benennt der Spieler links von dir jedesmal eine Karte. Du Vorrat ist, aber z. B. im Schwarzmarkt-Stapel. Wenn du mehrere Karten



ERWEITERUNG III

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



Ablagestapel sind auch durch diesen Effekt betroffen. Kombinierte Karten, wie z. B. Aktionsphase ein Arbeiterdorf und in der Kaufphase 2 Steinbrüche, kostet 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. Der



TALISMAN



du dir für jeden Talisman eine zusätzliche Karte. Wenn du mehrere Karten kaufst, auf

diese Bedingungen zutreffen (4 Geld oder weniger, keine Punktekarte), nimmst du dir Namen im Vorrat, nimmst du dir nichts. Hast du mehrere Talismane im Spiel, nimmst Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Gibt es keine weitere Karte mit diesem nimmst du dir zusätzlich eine weitere identische Karte. Du nimmst diese Karte vom und du eine Karte kaufst, die 4 Geld oder weniger kostet und die keine Punktekarte ist Diese Geldkarte hat den Wert 1 Geld, wie ein Kupfer. Wenn diese Karte im Spiel ist

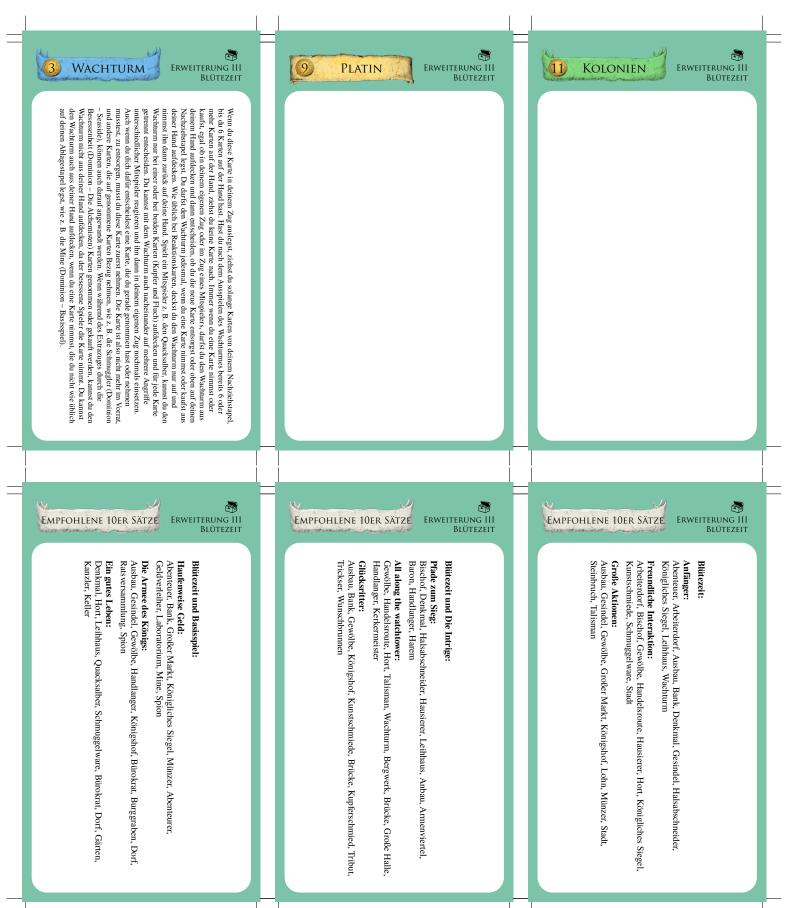
Diese Geldkarte hat der Wert 1 Geld, wie ein Kupfer. Wenn diese Karte im Spiel ist, geltenden Kosten betrachtet. Das sind nicht unbedingt die aufgedruckten Kosten sind auch Punktekarten. Bei den Kosten von 4 Geld oder weniger werden die aktuel keine weitere. Kombinierte Karten, wie z. B. die Große Halle (Dominion – Die Intrige) Nimmst du dir eine Karte auf eine andere Weise, z.B. durch den Ausbau, erhältst du Silber und 2 weitere Handelsrouten. Der Talisman wirkt nur für Karten, die du kaufst und dir ein Silber und eine Handelsroute kaufst, nimmst du dir zusätzlich 2 weitere von jeder eine weitere Karte. Wenn du z.B. 2 Talismane, 4 Kupfer und 2 Käufe hast Hausierer nur noch 4 Geld und du darfst dir somit einen weiteren Hausierer nehmen

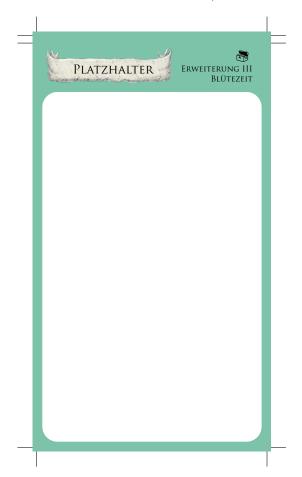
mehr Stapel im Vorrat leer sind. Die jeweiligen Bedingungen müssen beim Ausspielen der Karte erfüllt sein. sind, erhältst du +1 Karte, + 🕕 und +1 Kauf. Es gibt keine weiteren Boni, wenn 3 oder Vorrat leer ist, erhältst du nur +1 Karte. Oder wenn 2 oder mehr Stapel im Vorrat leer Stapel im Vorrat leer 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

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

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





7 Erweiterung III - Blütezeit (Rio Grande Games 2016)







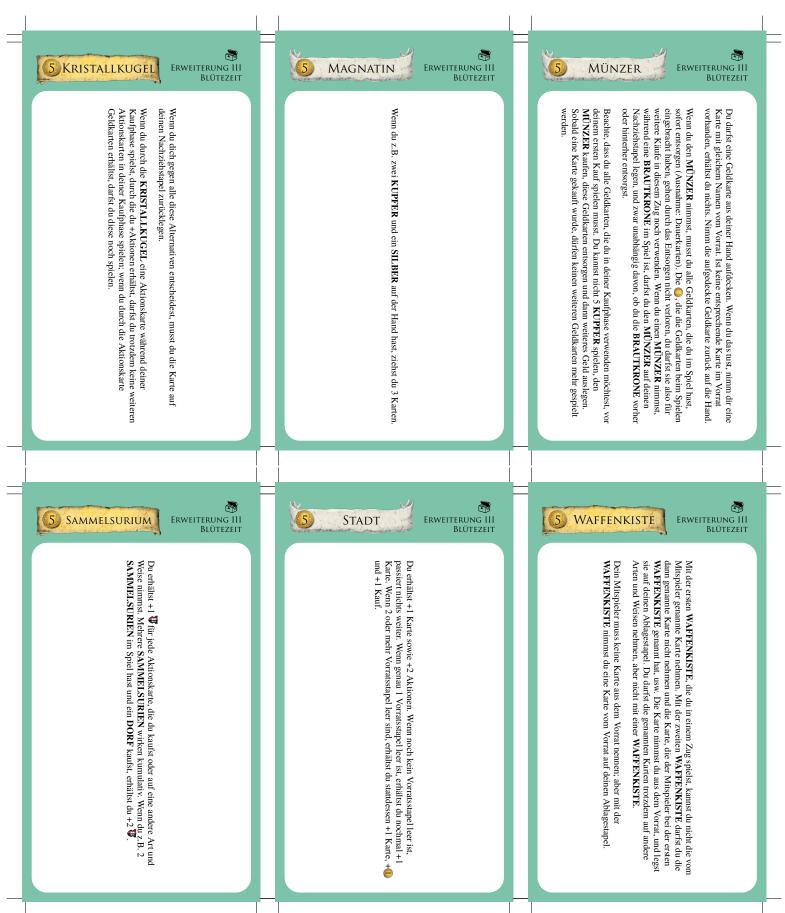




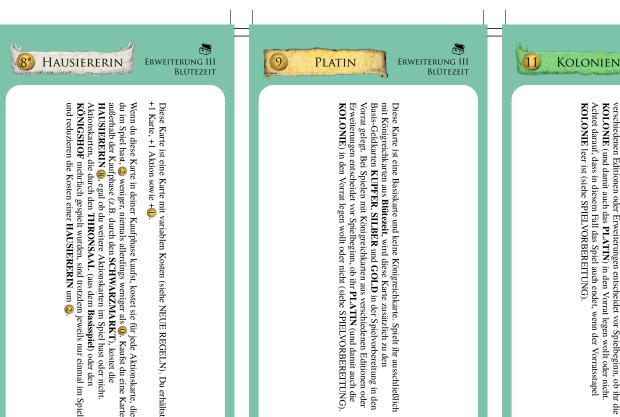
8 Erweiterung III - Blütezeit 2. Edition (Rio Grande Games 2022)

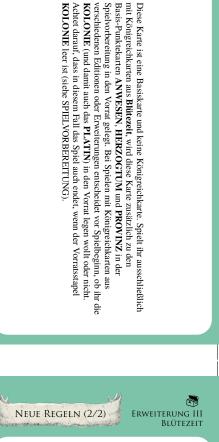




















Es gelten die Basisspielregeln mit folgenden Erweiterungen

zusätzlichen Anweisungen), die in einem Zug eingesetzt werden sollen, müssen dem ersten Kauf und einzeln gespielt werden. Der Spieler darf keine weiteren

VOI

In der Kaufphase: Alle Geldkarten (auch kombinierte und Geldkarten mit

Geldkarten spielen, sobald er einen Kauf getätigt hat

Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen: Die neuen Geldkarten AMBOSS BANK, BRAUTKRONE, GELDANLAGE, HORT, KRISTALLKUGEL,



ERWEITERUNG III

einen * rechts oben an den Kosten, um dies anzuzeigen. Wer z.B. die dafür bezahlen. Das Sternchen * markiert diese Karte als Karte mit variablen Kosten Aktionskarten kannst du diesen Wert allerdings reduzieren, d.h. du musst weniger nicht alle Informationen, die zum Kauf der Karte notwendig sind. Diese Karten haben Besonderheiten beim Kauf: Die aufgedruckten Kosten enthalten bei manchen Karten HAUSIERERIN kauft, muss dafür 😵 bezahlen. Durch vorher gespielte

kaufen zu können: Der Spieler darf kein **KUPFER** im Spiel haben

Beachtet, dass es in anderen Erweiterungen (z.B. Reiche Ernte) ebenfalls Karten mit

Trotzdem sind sie von Karteneffekten betroffen, die sich allgemein auf Geldkarten Zeitpunkt) beachtet und ausgeführt werden müssen. Die Karten sind Königreichkarten Anweisungen, die beim Spielen (oder einem auf der Karte beschriebenen anderen SAMMELSURIUM, STEINBRUCH, und WAFFENKISTE beinhalten zusätzliche

Zum Spielen mit DOMINION-Blütezeit benötigt ihr ein DOMINION-Basisspiel oder das Basiskarten-Set. Legt alle Basiskarten aus dem Basisspiel (KUPFER, SILSER, GOLD und ANWESEN, HERZOGTUM PROVINZ, sowie FLÜCHE und die Müllkarte bzw. das Mülltableau) wie gewohnt als Vorrat in die Tischmitte. Alternativ könnt ihr die 10 Platzhalterkarten der Königreichkarten mischen und die oberste aufdecken. Ist sie aus **DOMINION-Blütezeit**, verwendet ihr **PLATIN** und mindestens 4 Königreichkarten aus DOMINION-Blütezeit verwendet werden nicht verwendet. Wir empfehlen, die neuen Basiskarten nur zu nutzen, wenn gelegt werden. Dabei werden **PLATIN** und **KOLONIE** entweder gemeinsam oder gar mind. 3 Spielern 12 Karten, bei 2 Spielern 8 Karten) zum Vorrat in die Tischmitte Zusätzlich können die neuen Basiskarten **PLATIN** (12 **Karten**) und **KOLONIE** (bei

Neben dem Vorrat werden die Punktemarken, für alle gut erreichbar, bereitgelegt

In Spielen mit der neuen Punktekarte KOLONIE endet das Spiel am Ende des Zuges Es gelten die Basisspielregeln für das Spielende mit folgender Ergänzung

eines Spielers auch, wenn der Vorratsstapel KOLONIE aufgebraucht ist.



Handkarten, Karten im Vorrat und in den Nachzieh- und Ablagestapeln. Auch Reaktionskarten, die als Reaktion aufgedeckt werden, befinden sich nicht im Spiel. werden. Nicht im Spiel befinden sich zur Seite gelegte und entsorgte Karten sowie alle

hast (auch Dauerkarten z.B. aus **Seaside**), befinden sich im Spiel, bis sie abgelegt

Im Spiel: Geld- und Aktionskarten, die du offen in deinem Spielbereich vor dir liegen

Karte angegeben. Abgelegte Karten kommen offen auf den eigenen Ablagestapel Ablegen: Karten werden immer von der Hand abgelegt, sofern nicht anders auf der

KELLER (aus dem Basisspiel). Lediglich die oberste Karte des Ablagestapels muss Ggf. musst du aber die Anzahl der abgelegten Karten "nachweisen", z.B. beim Legst du mehrere Karten gleichzeitig ab, musst du diese den Mitspielern nicht zeigen ERWEITERUNG III

+1\$\vec{\Psi}\$: Diese Anweisung gibt es auf den Karten BISCHOF, DENKMAL, GELDANLANGE und SAMMELSURIUML. Spielst du eine solche Karte aus, nimmst du dir entsprechend viele Punktemarker vom Vorrat. Du legst die Marker in

deinen Spielbereich. Dort verbleiben sie bis zum Ende des Spiels und werden dann zu

den anderen erspielten Siegpunkten addiert

ANWEISUNGEN (2/3)

WACHTURM-Karte aus deiner Hand aufdecken darfst, wenn du eine andere Karte entsorgen oder sie auf deinen Nachziehstapel zu legen." Dies bedeutet, dass du die darfst du diese Karte aus deiner Hand aufdecken, um entweder jene Karte zu Beispiel: Der Kartentext des WACHTURMS besagt: "Wenn du eine Karte nimmst,

anstelle derer die Anweisung der Wege Karte ausgeführt wird.

Wege (aus Menagerie), bei denen mit

Jene Karten: Enthält eine Karte eine Anweisung, die sich auf "jene Karten" bezieht, sind immer die Karten gemeint, auf die auf einer Karte ("dieser Karte") Bezug

wird - es ist niemals die gerade genutzte Karte gemeint

ERWEITERUNG III

Aufdecken: Du deckst die Karte(n) auf, Arweisungen aus und legst sie dort hin:

Handkarte wird wieder zurück auf die Hand genommen

und legst sie dort hin zurück, von wo du sie hast. Eine aufgedeckte

zeigst sie allen Mitspielern,

führst eventuelle

ERWEITERUNG III

Eine gleiche Karte: Nur Karten, die exakt denselben Namen tragen, gelten als gleiche

nimmst, nimmst du physisch an dich und fügst sie dadurch deinem Kartensatz hinzu Genommene Karten legst du (soweit nicht anders auf der Karte angegeben) auf den **Nehmen**: Karten, die du durch Kauf oder eine Anweisung auf einer anderen Karte



wieder gekauft oder genommen werden, es sei denn eine Karte erlaubt dies Müllkarte, falls noch keine Karte entsorgt wurde. Entsorgte Karten können nicht Entsorgen: Entsorgst du Karten, legst du sie offen auf den Müllstapel bzw. auf die





ERWEITERUNG III

Müllabfuhr (+ Dark Ages (mit Unterschlüfpen)):

Amboss, Kristallkugel, Magnatin, Stadt, Waffenkiste, Falschgeld, Knappe, Marktplatz,

Mundraub, Raubzug

Ganovenehre (+ Dark Ages (mit Unterschlüpfen)):

Hort, Kunstschmiede, Sammelsurium, Steinbruch, Wachturm, Banditenlager, Knappe

Der Letzte Wille (+ Abenteuer):

Münzen, Kurier, Relikt, Verlies, Erbschaft Bischof, Denkmal, Gewölbe, Magnatin, Sammelsurium, Hafenstadt, Königliche

Ausbau, Hausiererin, Hort, Königshof, Waffenkiste, Ferne Lande, Gefolgsmann Geizhals, Geschichtenerzähler, Riese, Ball, Überfahrt

Königlicher Schmied, Patrizier/Handelsplatz, Vermögen, Villa, <u>Beherrschen, Obelisk</u> Bank, Brautkrone, Geldanalge, Großer Markt, Kunstschmiede, Gladiator/Reichtum

Gärtnerin, Stadtviertel, Wagenrennen, Wilde Jagd, <u>Basilika</u>, <u>Palast</u> Amboss, Hausiererin, Münzer, Sammelsurium, Waffenkiste, Feldlager/Diebesgut,



ERWEITERUNG III

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

auf die innerhalb der Anweisung Bezug genommen wird. Eine Ausnahme sind die ist normalerweise die Karte gemeint auf der die Anweisung steht, keine andere Karte.

"diese Karte" die Aktionskarte gemeint ist,

Diese Karte: Enthält eine Karte eine Anweisung, die sich auf "diese Karte" bezieht

ERWEITERUNG III

Explodierendes Königreich (+ Seaside (2. Edition))

Bischof, Großer Markt, Königshof, Stadt, Steinbruch, Ausguck, Außenposten

Piratenbucht (+ Seaside (2.

Eingeborenendorf, Korsarenschiff, Schatzkammer Geldanalge, Hort, Magnatin, Münzer, Wunderheilerin, Affe, Astrolabium

Amboss, Arbeiterdorf, Bischof, Hausiererin, Münzer, Berufsausbildung (+ Die Alchemisten):

Wunderheilerin, Leherling,

U**mleitungen** (+ Reiche Ernte / Die Gilden):

Buchhalterin, Hort, Kristallkugel, Kunstschmiede, Magnatin, Bauerndorf, Füllhorn

Steinhauer (+ Reiche Ernte / Die Gilden)

Kaufmannsgilde, Leuchtenmacher, Metzger Ausbau, Großer Markt, Stadt, Steinbruch, Wunderheilerin, Bäcker, Hellseherin,

Kristallkugel, Magnatin, Wachturm Arbeiterdorf, Ausbau, Bank, Brautkrone, Buchhalterin, Denkmal, Gesindel

Arbeiterdorf, Bischof, Brautkrone, Gewölbe, Hausiererin, Hort, Kunstschmiede,

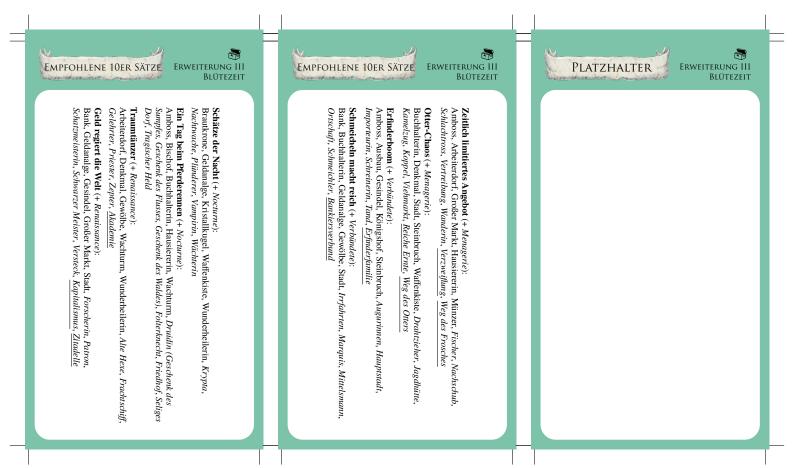
Bank, Brautkrone, Großer Markt, Kristallkugel, Münzer, Geldverleiher Sammelsurium, Stadt, Waffenkiste Das große Geld (+ Basisspiel (2. Edition)):

Wege zum Sieg (+ Die Intrige (2. Edition)):

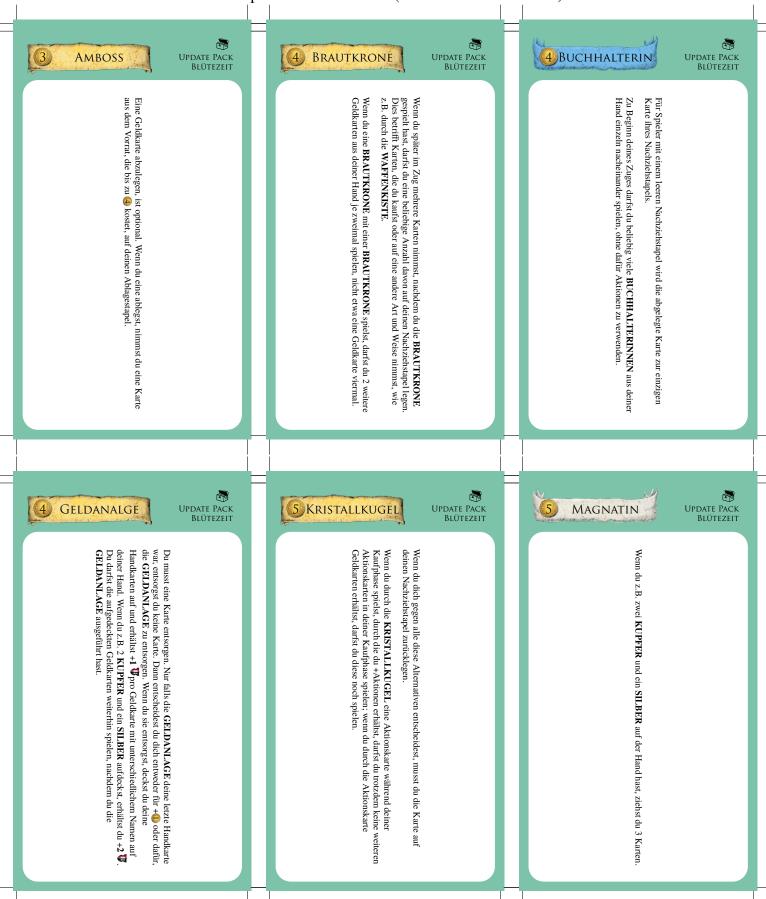
Ausbau, Gesindel, Gewölbe, Königshof, Sammelsurium, Bürokrat, Burggraben, Dorf.

Die Armee des Königs (+ Basisspiel (2. Edition)): Laboratorium, Mine, Töpferei, Vorbotin

Bischof, Denkmal, Hausiererin, Magnatin, Sammelsurium, Anbau, Armenviertel. Ausbau, Bank, Brautkrone, Königshof, Kunstschmiede, Anbau, Baron, Bergwerk, Die glücklichen Sieben (+ Die Intrige (2. Edition)):

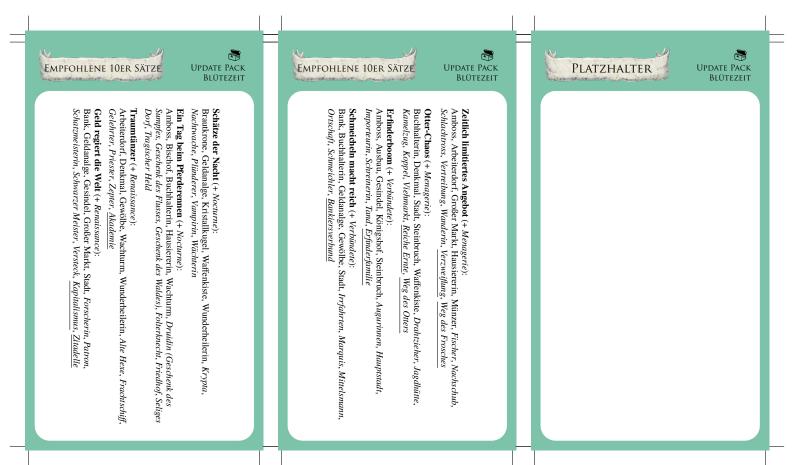


19 Update Pack - Blütezeit (Rio Grande Games 2022)





Wunderheilerin, Leherling,



Erweiterung IV - Reiche Ernte (Hans Im Glück 2011)



Mischen deines Ablagestapels keine Geldin 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



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



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 des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung zählt sie 2 Siegpunkte für je volle 5 Punkte. Hast du 0-4 Karten mit unterschiedlichem Namen erhältst du keine Punkte Ablagestapel und Handkarten) des Spielers. Bei Spielende suchst du aus deinem Karten mit unterschiedlichem Namen im gesamten Kartensatz (Nachziehstapel,

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

Spielern 12 Karten Im Spiel mit 2 Spielern werden 8 Karten Festplatz verwendet, bei 3 oder mehr



ERWEITERUNG IV REICHE ERNTE

HARLEKIN

ERWEITERUNG IV REICHE ERNTE

JUNGE HEXE

wenn der Spieler sie dann noch auf der Hand hat) nochmals in ihrer Funktion als Bannkarte.

ERWEITERUNG IV

Spieler, bevor sie eine Bannkarte aufdecken. wie üblich auch Reaktionskarten (z. B. Pferdehändler) aus ihrer Hand aufdecken. Dies tun die deiner Hand ablegen. werden also 11 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

Wenn du die Junge Hexe ausspielst, ziehst du zuerst 2 Karten nach, dann musst du 2 Karten aus 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 genommen werden und der Stapel wird für die Spielendebedingung berücksichtigt. 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 die 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 legen. Beginnend mit dem Spieler links von dir darf nun reihum jeder Mitspieler eine seiner Hand aufdecken. Wenn er das nicht macht, muss er sich einen Fluch vom gilt auch, wenn sich die Junge Hexe im Schwarzmarktstapel befindet - Promokarte unterschiedliche Königreichskarten verwendet. Zusätzlich zur üblichen In diesem Spiel

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

du wählen: Entweder der Spieler muss sich eine Karte mit gleichem Namen aus dem 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

kein Fluch mehr im Vorrat, nimmt der Spieler keinen. Ist es keine Punktekarte, kanns

Du erhältst zunächst +(2). Dann muss, beginnend mit dem Spieler links von dir.

gleichem Namen und legst sie auf deinen Ablagestapel. Ist keine Karte mit diesem

Vorrat nehmen und auf seinen Ablagestapel legen oder du nimmst dir eine Karte mi

Namen mehr im Vorrat nimmt keiner von beiden eine solche Karte.



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

+ ... " statt "Du darfst eine Provinz aus deiner Hand

Wenn du das

t.) Für den Preisstapel v gelegt. Der Preisstapel

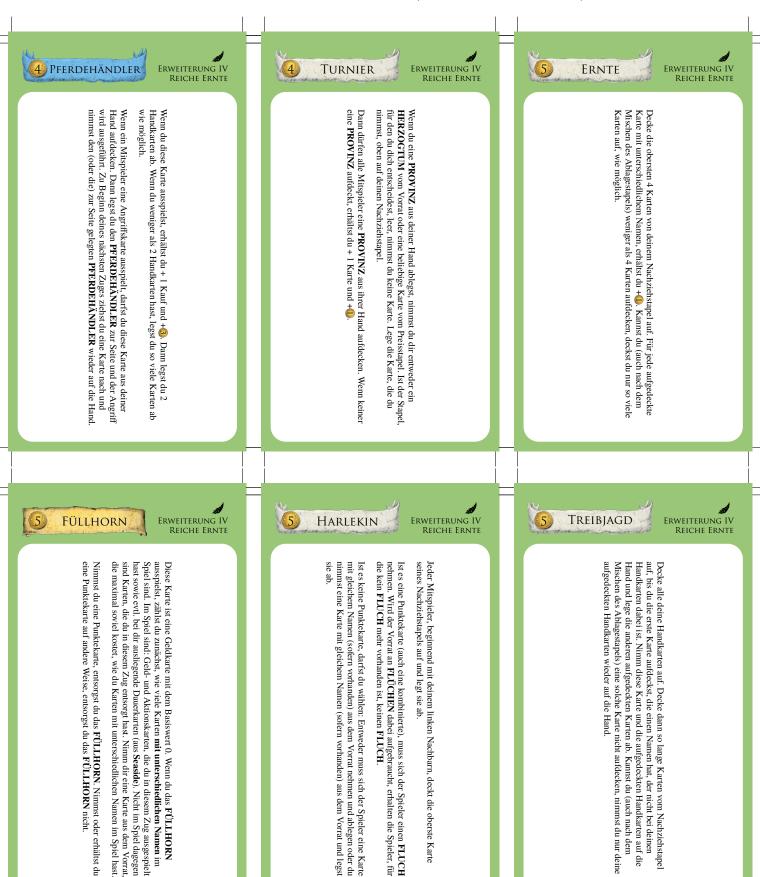
Wenn der Spieler auch nach dem Mischen seines

Dann muss, beginnend mit dem Spieler links von dir,

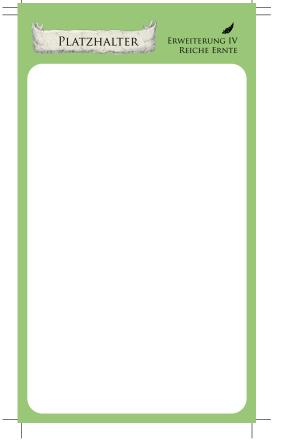


21 Erweiterung IV - Reiche Ernte (Rio Grande Games 2014)









Bei

ERWEITERUNG IV

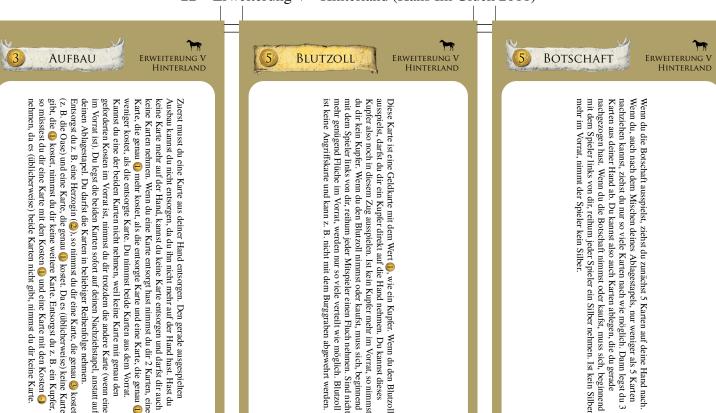
Kopfgeld (Reiche Ernte + Basisspiel): Ernte, Füllhorn, Menagerie, Treibjagd, Turnier (+ Preiskarten), Geldverleiher Jahrmarkt, Keller, Miliz, Schmiede

Füllhorn, Harlekin, Nachbau, Wahrsagerin, Weiler, Abenteurer, Bürokrat,

Böses Omen (Reiche Ernte + Basisspiel):

Wanderzirkus (Reiche Ernte + Basisspiel):

Erweiterung V - Hinterland (Hans Im Glück 2011)





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

Mitspieler keine Reaktionskarten aufdecken, da du den Edlen Räuber nicht ausgespiel



ein Silber nehmen. Die zusätzliche Anweisung auf dem Fruchtbaren Land wird ausgelöst, weil du die Karte gekauft has Wenn die Karte, die du ursprünglich nehmen müsstest, beim Kaufen eine Anweisung auslöst ("Wenn du diese Karte

Land kaufst, kannst du den Fahrenden Händler aus deiner Hand aufdecken und statt dem Fruchtbaren Land

ERWEITERUNG V HINTERLAND

Wenn du diese Karte ausspielst, musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Wenn du das machst, nimmst du dir s

du dir anstatt der Karte, die du dir eigentlich nehmen müsstest, ein Silber. Die andere Karte nimmst du nicht. Spielt z. I auf deinen Nachziehstapel gelegt hättest. Wenn du eine Karte kaufst, dir jedoch stattdessen ein Silber nimmst, musst du nimmst, legst du es immer Wenn du das machst, nimmst du dir keinen Fluch, sondem stattdessen ein Silber. Wenn du dir auf diese Art ein Silber Hand aufdecken. Du kannst den Fahrenden Händler aufdecken, wenn du von einem . eigenen Zug freiwillig oder unfreiwillig eine Karte nimmst oder kaufst. Wenn du das machst, nimm auf deinen Ablagestapel, auch wenn du die andere Karte z. B. auf die Hand genommen ode Angriff betroffen bist oder auch,

während die Fernstraße im Spiel ist

die urs prünglich gekaufte Karte trotzdem bezahlen. Wenn die Karte, die du ursprünglich nehmen müsstest, beim

."), wird diese nicht ausgelöst, weil du die Karte nicht

Blutzoll ein Silber nehmen. Kein Mitspieler muss sich einen Fluch nehmen, weil du den Blutzoll nicht genommen hast nimmst. Wenn du z. B. einen Blutzoll kaufst, kannst du den Fahrenden Händler aus deiner Hand aufdecken und statt dem

..."), wird diese ausgelöst, weil der Kauf durchgeführt ist, obwohl du die Karte nicht

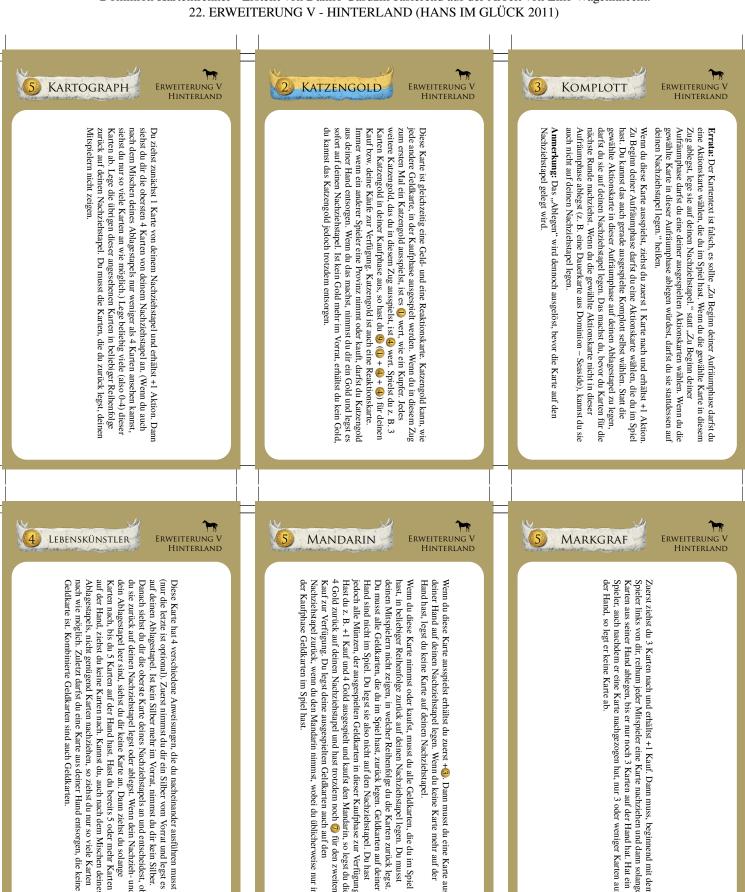


ERWEITERUNG V HINTERLAND

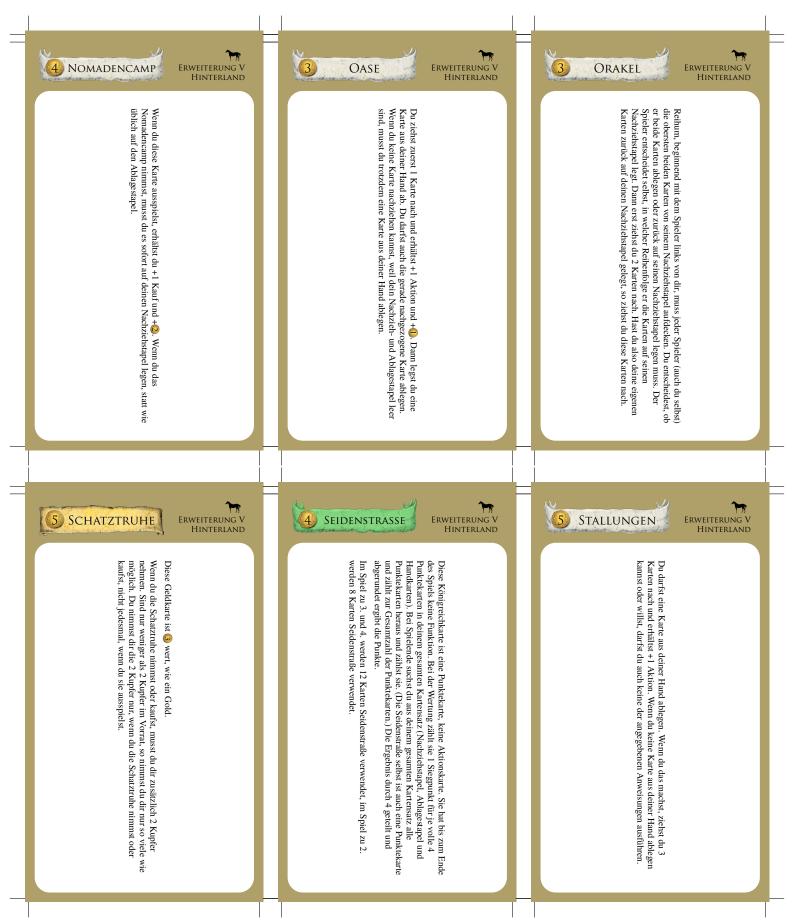
einmal im Spiel. Du darfst dir in diesem Fall also nicht 2 zusätzliche Karten nehmen Anweisung gilt nur solange der Feilscher im Spiel ist. Spielst du den Feilscher z.B. andere Art nimmst, nimmst du dir keine weitere Karte. Ist im Vorrat keine billigere nur eine zusätzliche Karte, wenn du eine Karte kaufst. Wenn du eine Karte auf eine Spiel und kaufst eine Provinz, so kannst du dir z. B. ein Gold nehmen. Du nimmst dir aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Hast du einen Feilscher im als die gerade gekaufte und die keine Punktekarte ist. Die zusätzliche Karte nimmst du eine Karte kaufst, musst du dir immer eine zusätzliche Karte nehmen, die billiger Wenn du diese Karte ausspielst erhältst du +2. auf einen Thronsaal, spielst du die Karte zwar zweimal Karte, als die gerade gekaufte, so nimmst du dir keine zusätzliche Karte. Diese nehmen. Kombinierte Punktekarten sind auch Punktekarten und dürfen nicht mit dem last du 2 Feilscher im Spiel, so darfst (und musst) du dir auch 2 zusätzliche Karten . Wenn diese Karte im Spiel ist und du aus, die Karte ist jedoch nur



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.



du sie zurück auf deinen Nachziehstapel legst oder ablegst. Wenn dein Nachzieh- und (nur die letzte ist optional). Zuerst nimmst du dir ein Silber vom Vorrat und legst es Ablagestapels, nicht genügend Karten nachziehen, so ziehst du nur so viele Karten auf der Hand, ziehst du keine Karten nach. Kannst du, auch nach dem Mischen deines Karten nach, bis du 5 Karten auf der Hand hast. Hast du bereits 5 oder mehr Karten dein Ablagestapel leer sind, siehst du dir keine Karte an. Dann ziehst du solange Danach siehst du dir die oberste Karte deines Nachziehstapels an und entscheidest, ob auf deinen Ablagestapel. Ist kein Silber mehr im Vorrat, nimmst du dir kein Silber. Diese Karte hat 4 verschiedene Anweisungen, die du nacheinander ausführen musst





aufdecken, wenn du sie gerade

venn du die Karte auf deinen Ablagestapel legst, ohne sie

lementsprechend auch kein Gold nehmen), wenn du ihn ablegst. Die Reaktion wird nicht ausgelöst nusst du ihn aufdecken, um dir ein Gold zu nehmen. Du musst den Tunnel nicht aufdecken (und

genommen oder gekauft hast. Du kannst den Tunnel auch nicht

aufzudecken. Du kannst die Karte nicht

Das Gold nimmst du dir aus dem Vorrat. Ist dort kein Gold mehr, nimmst du dir keines

Aufräumphase ablegst. Es

ERWEITERUNG V

WEGKREUZUNG

ERWEITERUNG V

Punktekarten auf deiner Hand hast. Kombinierte Punktekarten sind auch Punktekarten 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,

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

Orakel, Tunnel, Wegkreuzung

Fahrender Händler, Feilscher, Fernstraße, Gewürzhändler, Grenzdorf, Herzogin

Hinterland:

Einführung:

Botschaft, Gasthaus, Kartograph, Lebenskünstler, Mandarin, Nomadencamp, Oase, Katzengold, Komplott, Nomadencamp, Schatztruhe

ERWEITERUNG V

Hinterland und Blütezeit:

den Markgrafen). Die Reaktion setzt auch ein, wenn du den Tunnel

ablegst, sondern von deinem Nachziehstapel oder von aufgedeckten Karten

den Tunnel nicht "freiwillig" ablegen, eine Kartenanweisung muss dich dazu zwingen. Dies kann in musst. Du darfst dann den Tunnel aufdecken bevor du ihn ablegst und nimmst dir ein Gold. Du darfst Die Reaktion kann eingesetzt werden, wenn du den Tunnel außerhalb einer Aufräumphase ablegen Diese Karte ist gleichzeitig eine Punktekarte und eine Reaktionskarte. Bei der Wertung zählt sie 2

leinem eigenen Zug (z. B. durch die Oase) geschehen, oder im Zug eines Mitspielers (z. B. durch

nicht wie üblich aus deiner Hand ablegst (z. B. durch das

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG V

Hinterland und Basisspiel:

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

Am Hof des Herzogs: Lebenskünstler, Schatztruhe, Seidenstraße, Tunnel

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

Armenviertel, Große Halle, Handlanger, Kerkermeister, Kupferschmied / Kartograph. Geld aus Nichts: Gewürzhändler, Katzengold, Orakel, Wegkreuzung Abenteurer, Jahrmarkt, Kanzler, Laboratorium, Umbau/ Fruchtbares Land Hinterland und die Intrige:

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE Fruchtbares Land, Nomadencamp, Wegkreuzung Golem, Lehrling, Universität, Vertrauter, Weinberg / Feilscher, Fernstraße

erhältst du beim ersten Mal +3 Aktionen, beim zweiten Ausspielen nochmals +1 zweimal aus (und hast in diesem Zug noch keine Wegkreuzung ausgespielt), so Aktion. Spielst du die Karte z. B. durch den Thronsaal (Dominion – Basisspiel) Für alle Wegkreuzungen, die du danach in diesem Zug ausspielst, erhältst nur noch +1 in diesem Zug zum ersten Mal eine Wegkreuzung ausspielst, erhältst du +3 Aktionen

Hast du keine Punktekarten auf der Hand, ziehst du auch keine Karten nach. Wenn du

Träume sind Schäume: Hinterland und die Alchemisten:

Apotheker, Kräuterkundiger, Lehrling, Stein der Wei- sen, Verwandlung / Blutzoll

Herzogin, Katzengold, Komplott, Lebenskünstler

ERWEITERUNG V

Kartograph, Seidenstraße, Stallungen, Wegkreuzung Ausguck, Beutelschneider, Handelsschiff, Insel, Lagerhaus / Fruchtbares Land,

Hinterland und Seaside:

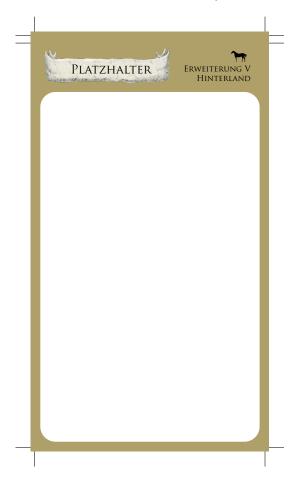
Räuber, Fahrender Händler, Fruchtbares Land Bazar, Botschafter, Embargo, Karawane, Schmuggler / Blutzoll, Botschaft, Edler EMPFOHLENE 10ER SÄTZE Katzengold, Mandarin, Tunnel Füllhorn, Harlekin, Pferdehändler, Turnier, Weiler / Edler Räuber, Fahrender Händler, Hinterland und Reiche Ernte:

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

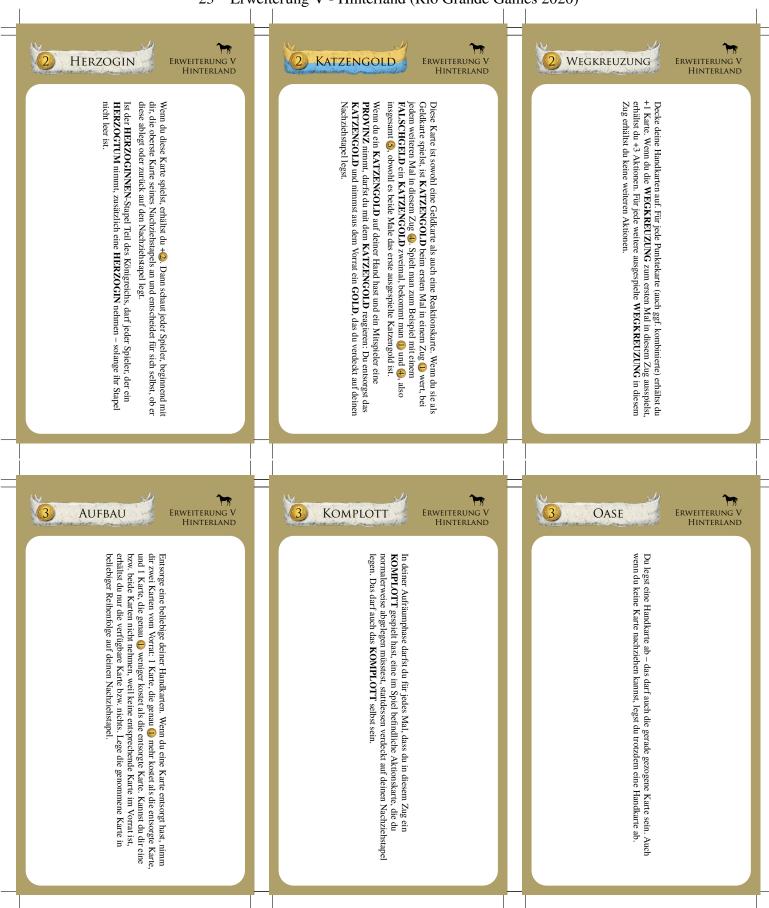
Katzengold, Mandarin, Schatztruhe Abenteuer, Bank, Denkmal, Handelsroute, Königliches Siegel/ Aufbau, Blutzoll,

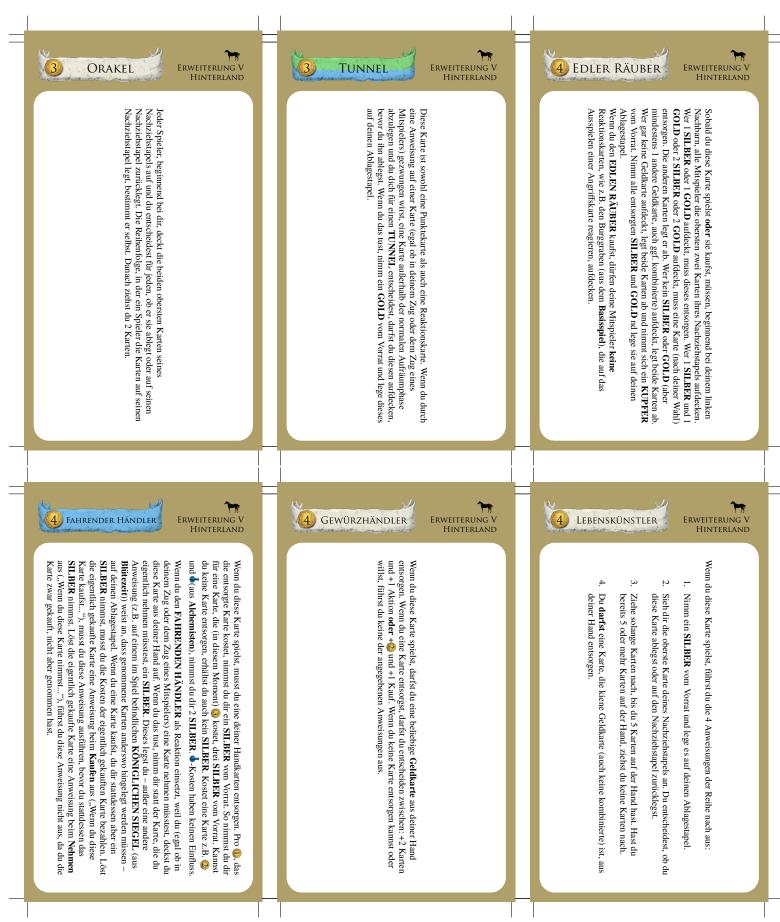
Ausbau, Bischof, Hort, Münzer, Wachturm / Blutzoll, Edler Räuber, Fahrender Händler, Feilscher, Fruchtbares Land

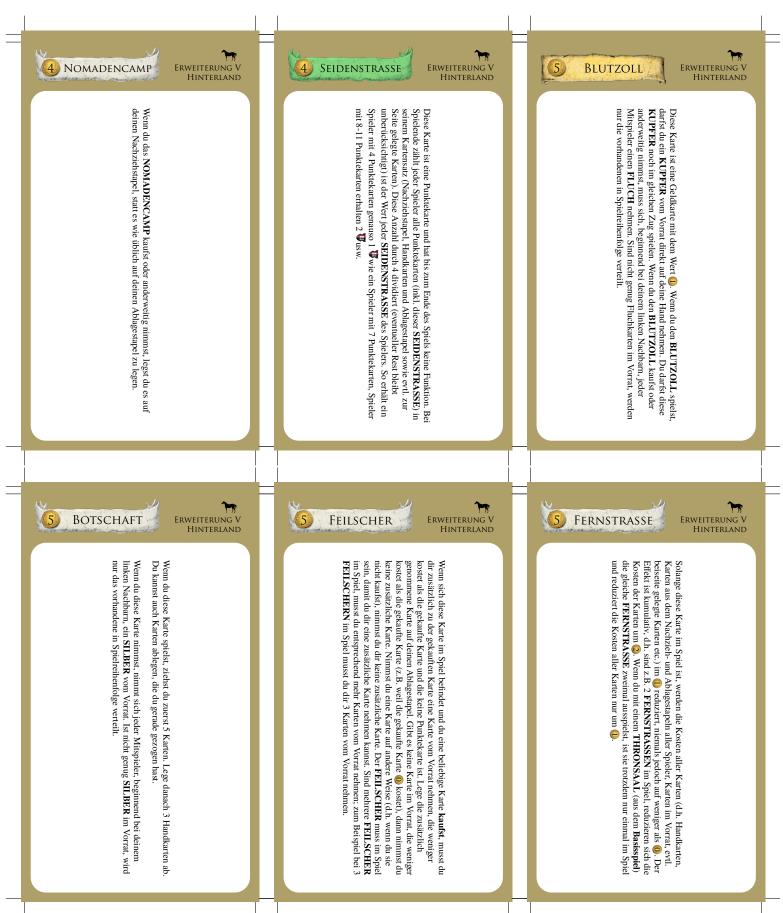
Entlang der schwarzen Linien ausschneiden. Je nach gewünschter Größe der Kartentrenner die obere oder untere Linie wählen

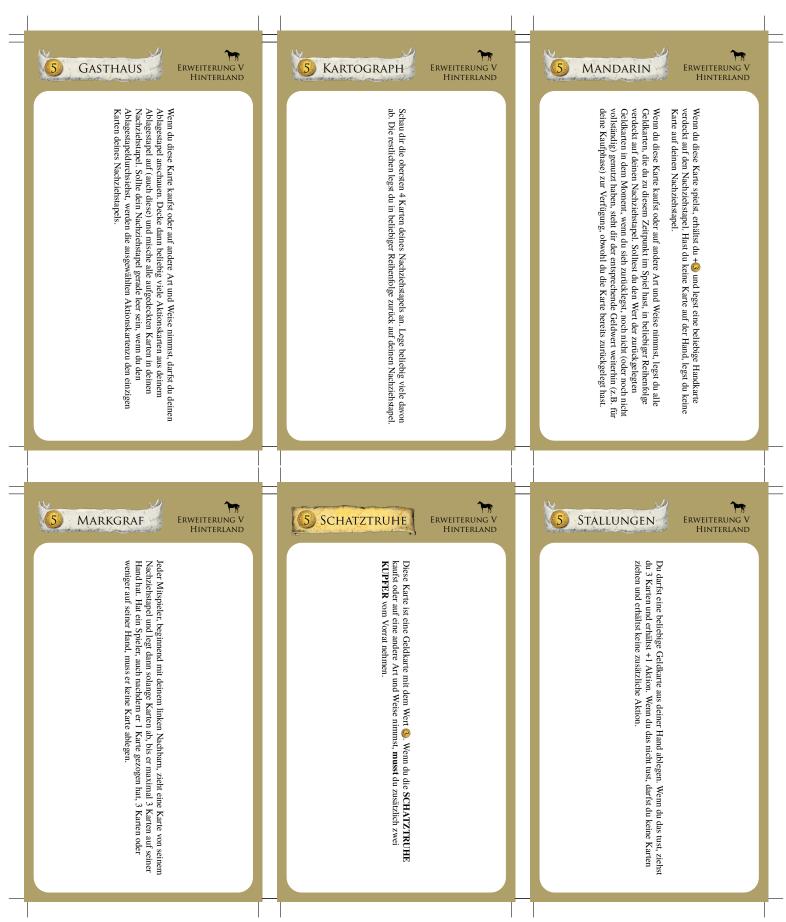


23 Erweiterung V - Hinterland (Rio Grande Games 2020)

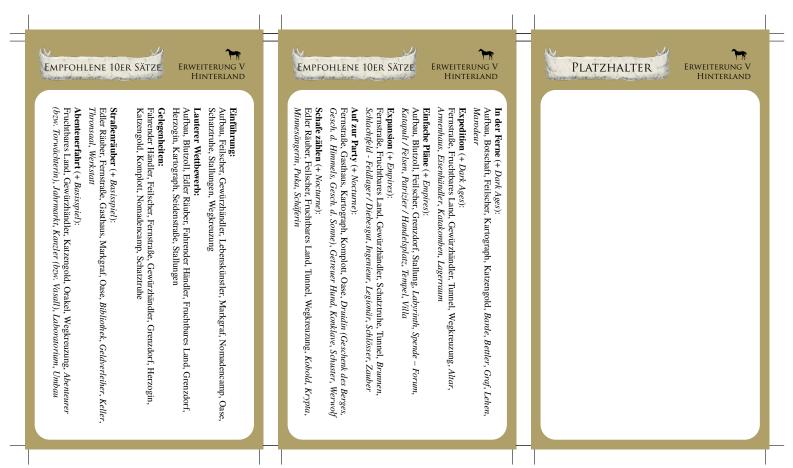




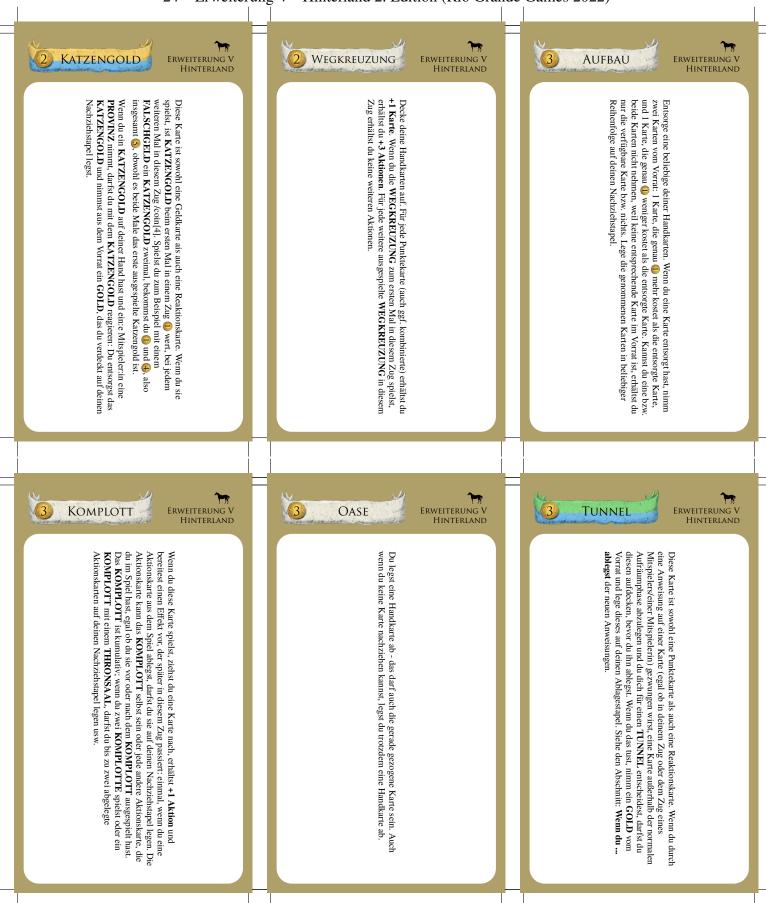


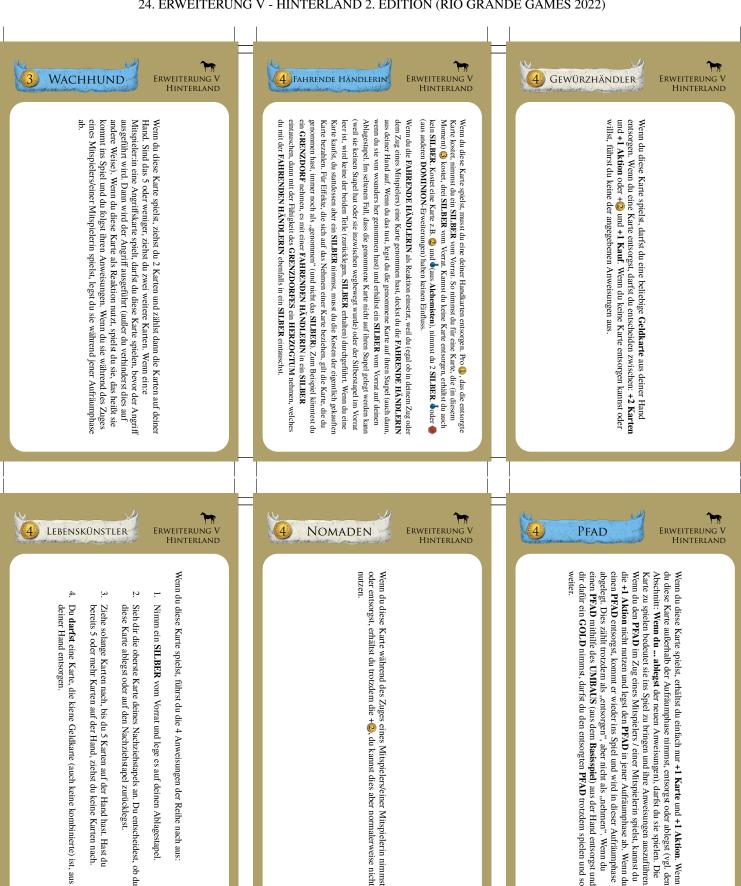






24 Erweiterung V - Hinterland 2. Edition (Rio Grande Games 2022)

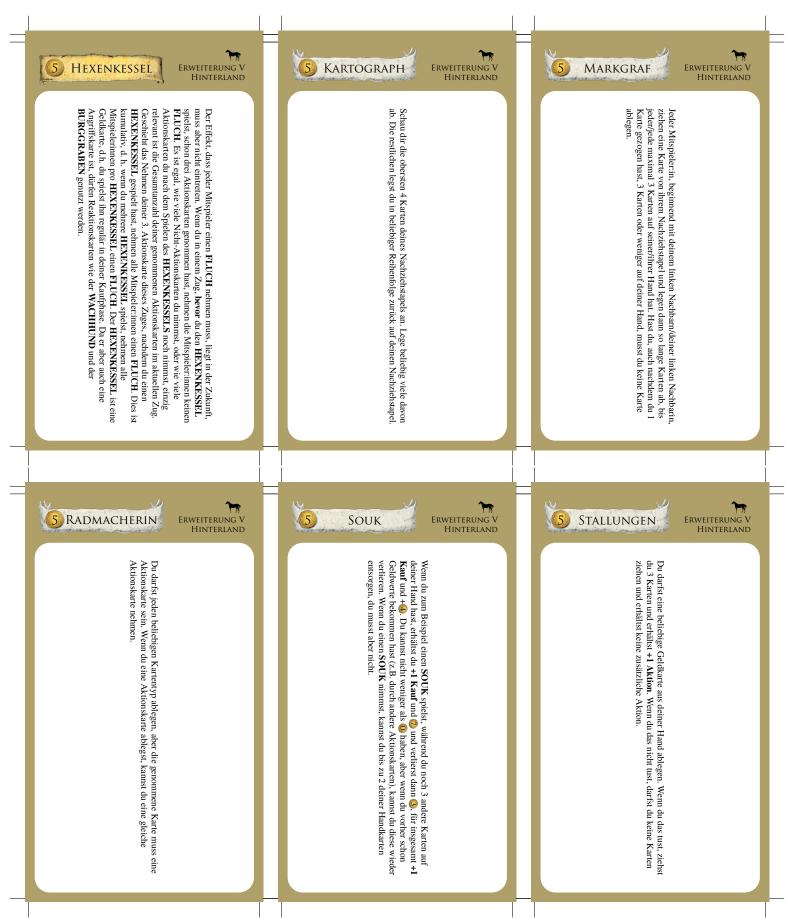




, aus

aber nicht als "nehmen". Wenn du







ausgeführt werden können, entscheidet der Spieler/die Spielerin selbst, in welcher Mehrere Dinge passieren gleichzeitig: Sollten mehrere Anweisungen gleichzeiti; wurde. Wenn er eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen spielt, muss er die darf in der Regel keine weiteren Geldkarten spielen, nachdem ein Kauf getätigt müssen einzeln nacheinander und vor dem ersten Kauf gespielt werden. Der Spieler In der Kaufphase: Alle Geldkarten, die in einem Zug eingesetzt werden sollen,



ERWEITERUNG V wenn dein Nachziehstapel auf deinen Adlagestapel gelegt wird (wie z.B. mit dem Diese Fähigkeiten werden nur einmal pro Ablegen der Karte ausgeführt. Du kanns Diese Fähigkeiten werden nicht ausgeführt, wenn Karten auf deinen Ablagestapel

werden sie alle gleichzeitig abgelegt, und dann werden ihre Fähigkeiten einzeln Wenn du mehrere Karten auf einmal ablegst, (wie z.B. beim MARKGRAFEN), nicht einen TUNNEL ablegen und ihn zweimal aufdecken, um zwei GOLD zu

Aufräumphase abgelegt) werden. Nicht "im Spiel" befinden sich beiseitegelegte und PFAD nicht mehr spielen können (da er dann zwei PFADE ablegst und dich der erste PFAD mischen lässt, wirst du den zweiten nacheinander ausgeführt. Das heißt z.B., wenn du durch einem MARKGRAFEN Im Spiel: Geld- und Aktionskarten, die ein Spieler offen in seinem Spielbereich vor



ERWEITERUNG V

Glückliche Pfade (+ Basisspiel (2. Edition)):

Hexenhütte, Katzengold, Souk, Wachhund, Wegkreuzung, Jahrmarkt, Laboratorium, **Abenteuerfahrt** (+ Basisspiel (2. Edition)) l'hronsaal, Werkstatt

Kartograph, Lebenskünstler, Radmacherin, Tunnel, Weberin, Geld für nichts (+ Intrige (2. Edition)): Torwächterin, Umbau, Vasall

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

Gasthaus, Komplott, Pfad, Radmacherin, Wachhund, Anbau, Harem, Herzog,

Einführung: Aufbau, Gewürzhändler, Kartograph, Lebenskünstler, Markgraf, Nomaden, Oase,

Fahrender Händlerin, Feilscher, Fernstraße, Grenzdorf, Hexenkessel, Katzengold

Berserker, Fernstraße, Nomaden, Oase, Pfad, Bibliothek, Geldverleiher, Keller,

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG V HINTERLAND

Erweiterung V

Reisende (+ Seaside (2. Edition)):

Fruchtbares Land, Kartograph, Souk, Stallungen, Wegkreuzung, Ausguck Berserker, Hexenkessel, Nomaden, Radmacherin, Wachhund, Bazar, Blockade **Läufer** (+ Seaside (2. Edition)): Beutelschneider, Handelsschiff, Insel, Lagerhaus

Berserker, Fahrende Händlerin, Feilscher, Gewürzhändler, Wachhund, *Geisterwald,* Hafenstadt, Pagin, Verlorene Stadt, Weinhändler, Überfall Händler und Diebe (+ Abenteuer):

Fernstraße Gasthaus, Kartograph, Pfad, Wegkreuzung, Brückentroll, Ferne Lande, Auf zur Party (+ Noctume): Kundschafterin, Riese, Wildhüterin, Erbschaft, Expedition

d. Himmels, Gesch. d. Sonne), Getreuer Hund, Konklave, Schuster, Werwolf Gasthaus, Kartograph, Komplott, Oase, Souk, Druidin (Geschenk des Berges, Gesch

Fruchtbares Land, Oase, Tunnel, Weberin, Wegkreuzung, Geheime Höhle, Kobold

PLATZHALTER

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

Feilscher, Grenzdorf, Hexenkessel, Radmacherin, Stallungen, Forum, Katapult/Felsen, Patrizier/Handelsplatz, Villa, Zauberin, Spende, Labyrinth Einfache Pläne (+ Empires):

Fruchtbares Land, Gewürzhändler, Oase, Stallungen, Tunnel, Feldlager/Diebesgut, Ingenieurin, Legionär, Schlösser, Zauber, Brunnen, Schlachtfeld

Berserker, Fahrende Händlerin, Grenzdorf, Oase, Souk, *Freibeuterin, Goldmünze*, Aufbau, Feilscher, Gewürzhändler, Hexenhütte, Wachhund, Bergdorf, Diener, Fahnenträger, Gewürze, Seidenhändlerin, Speicher

Big Blue (+ Menagerie):
Fahrende Händlerin, Hexenhütte, Pfad, Tunnel, Weberin, Dorfanger, Falknerin, Hirtenhund, Schlitten, Schwarze Katze, Verbannung, Weg der Schildkröte

Herberge, Kardinal, Nachschub, Pferdestall, Weg der Maus (mit Wegkreuzung) Aufbau, Fruchtbares Land, Nomaden, Radmacherin, Stallungen, Drahtzieher,

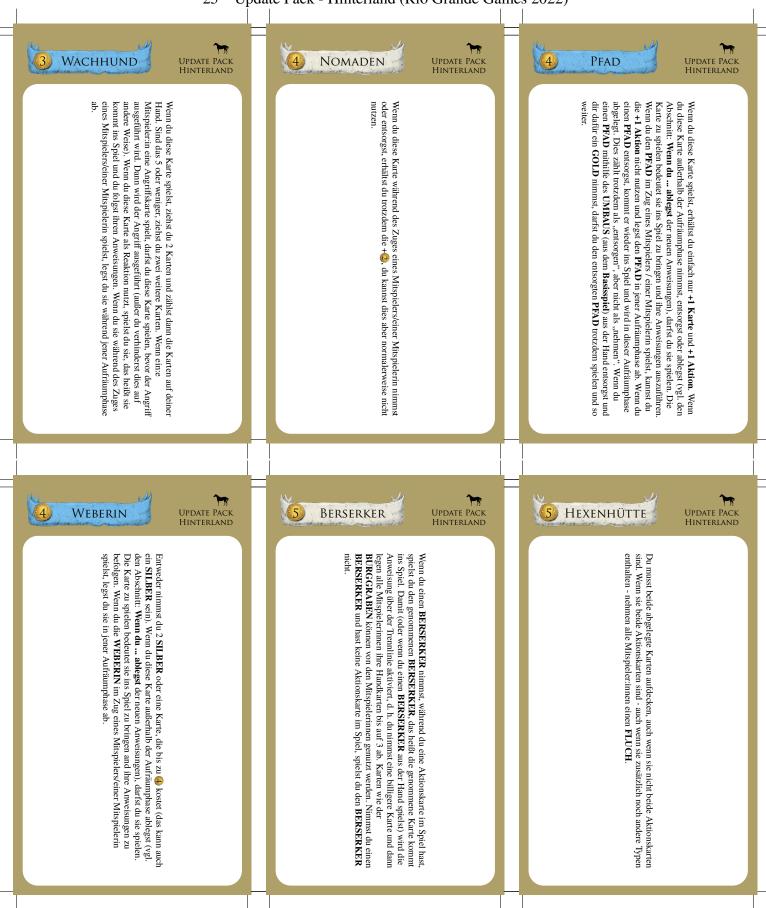
Feilscher, Lebenskünstler, Markgraf, Pfad, Tunnel, Hauptstadt, Schreinerin, Tand, Vertrag, Wirtin, Gefolgschaft der Schreiber Längster Tunnel (+ Verbündete):

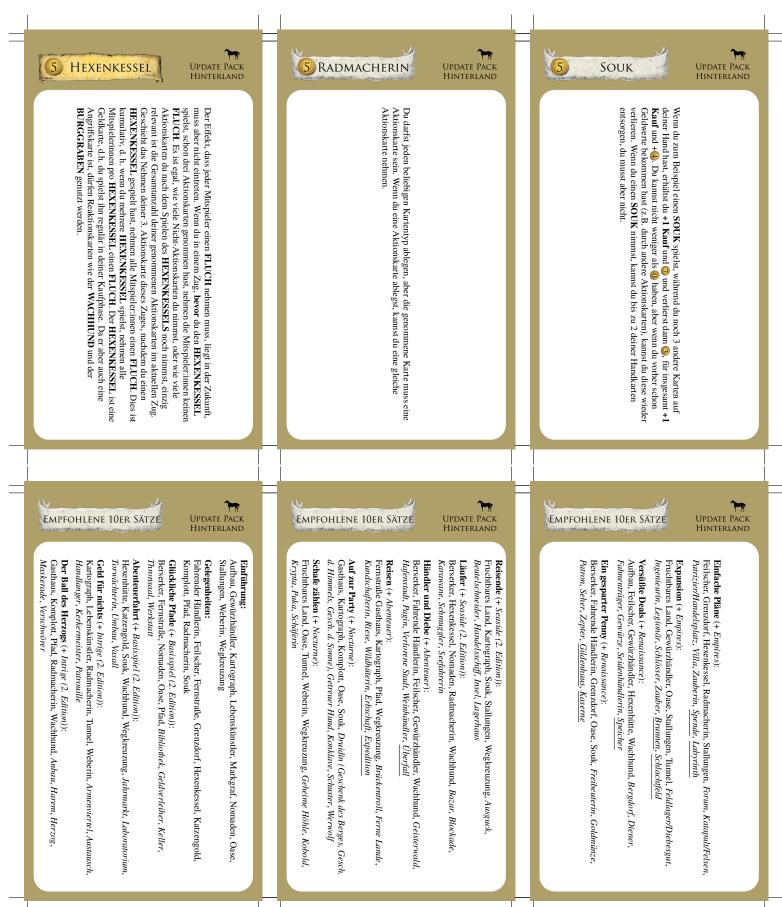
Spezialistin, Untergebener, Wegelagerer, Freimauerloge Fernstraße, Gasthaus, Gewürzhändler, Grenzdorf, Wegkreuzung, Barbar, Bürger,

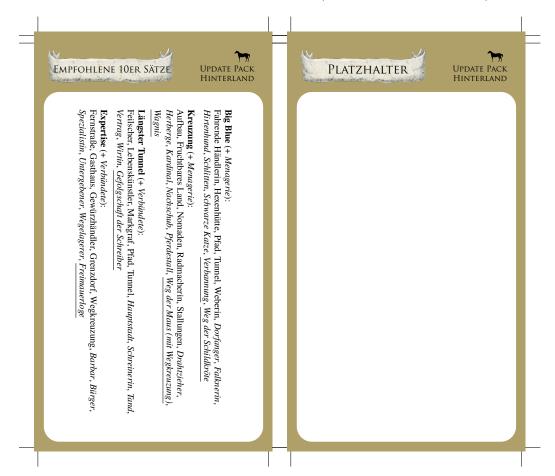
Versüßte Deals (+ Renaissance):

Ein gesparter Penny (+ Renaissance):

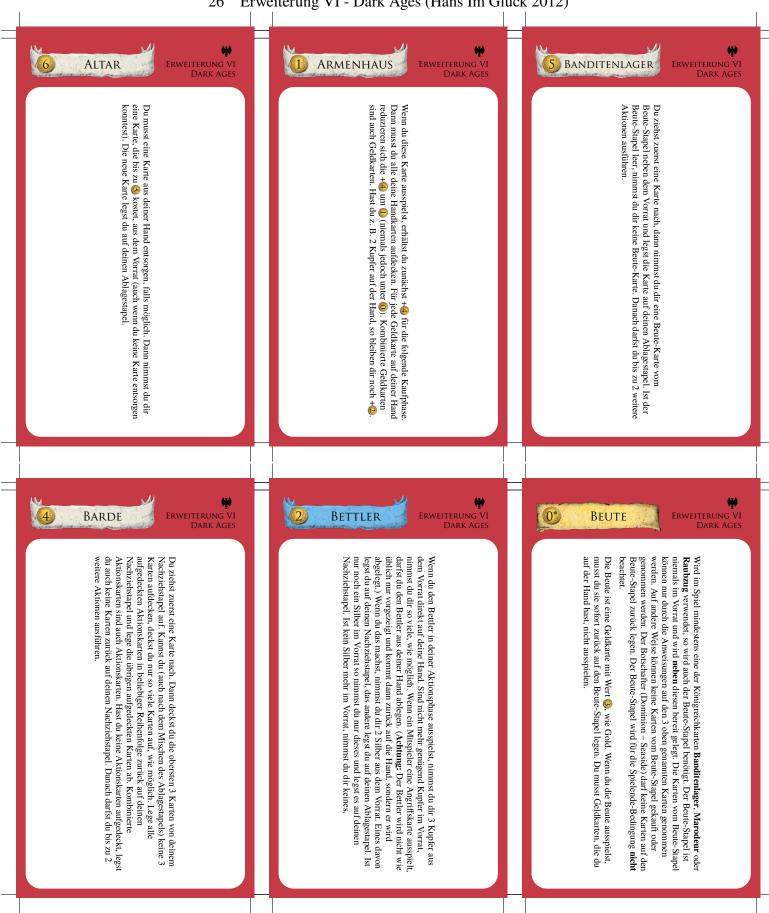
25 Update Pack - Hinterland (Rio Grande Games 2022)

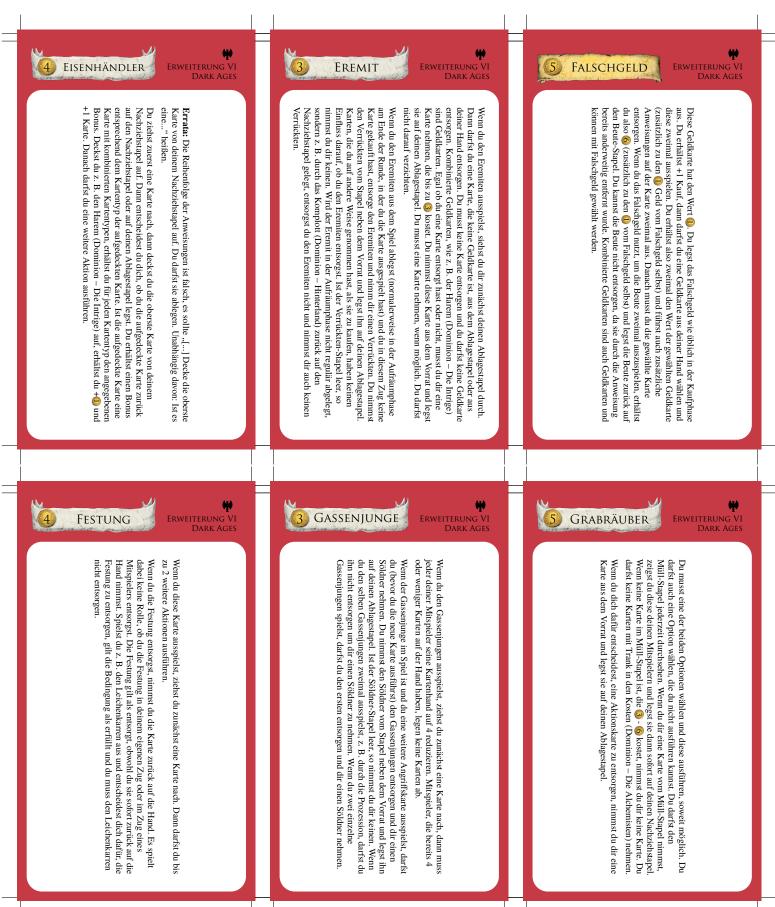


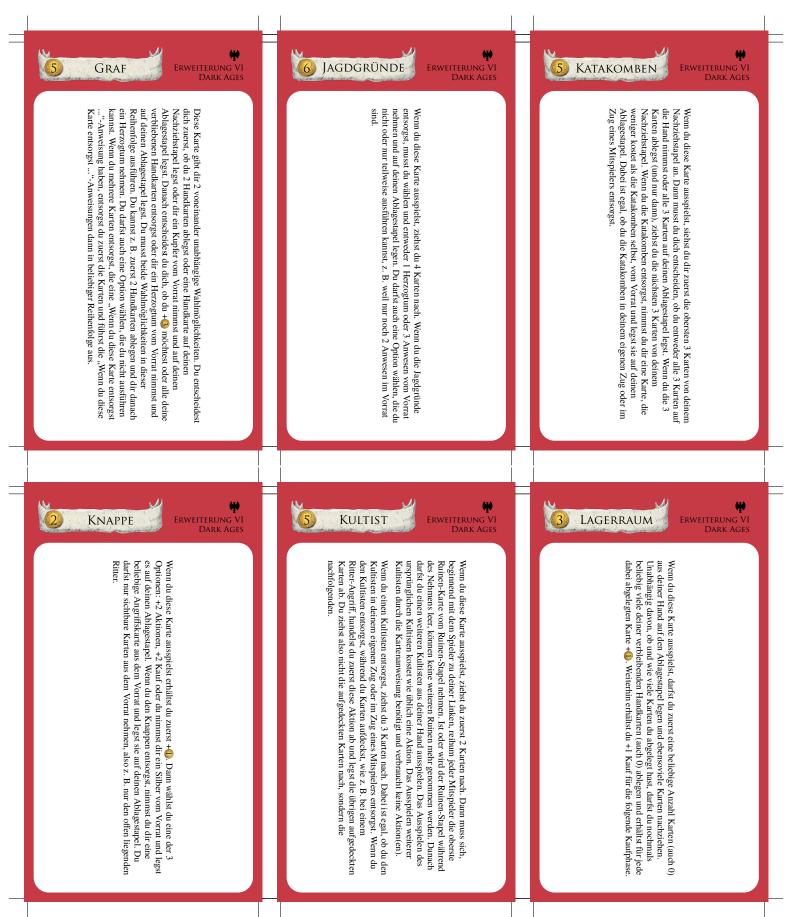




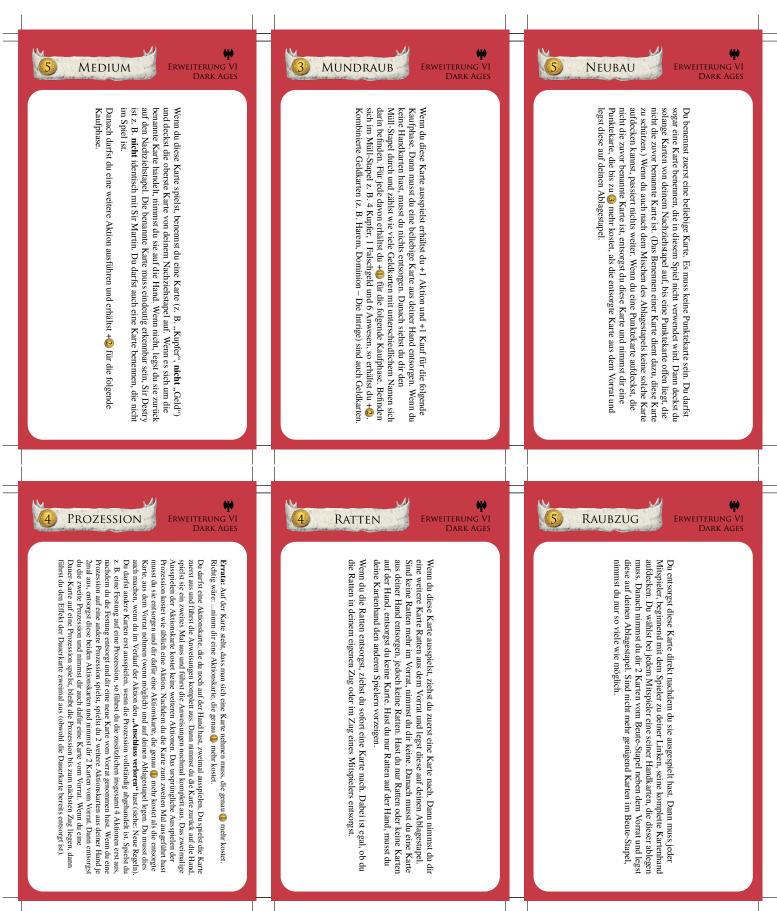
Erweiterung VI - Dark Ages (Hans Im Glück 2012)

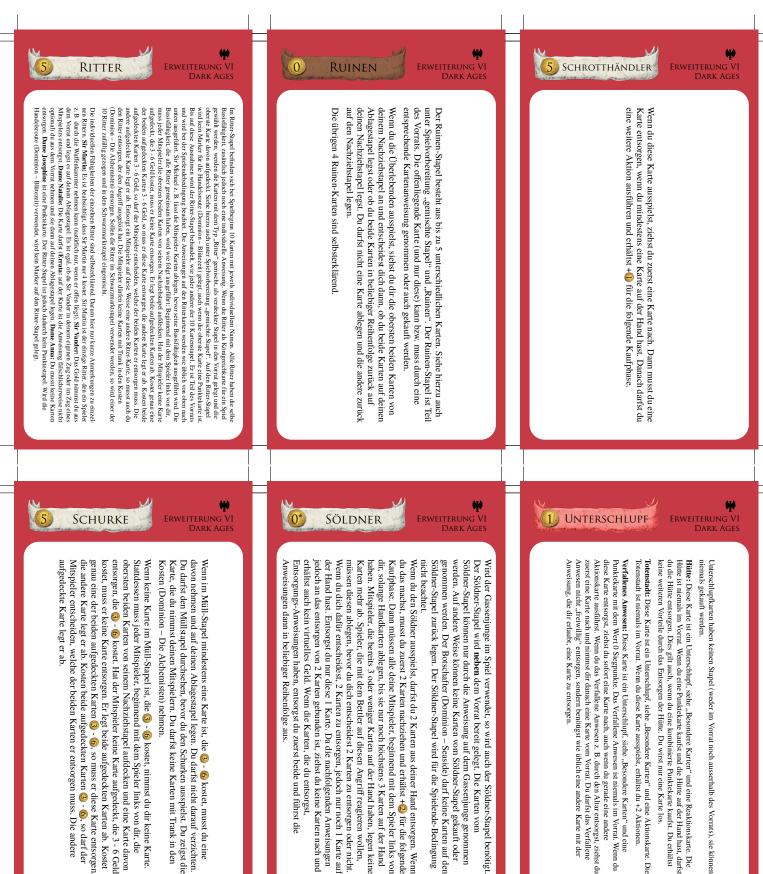










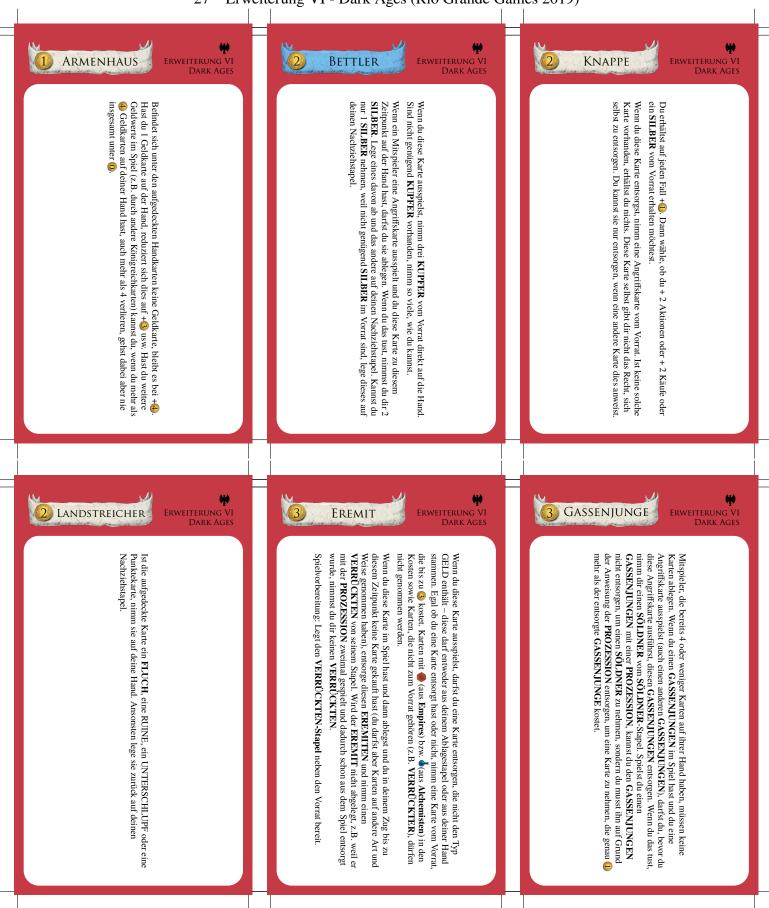


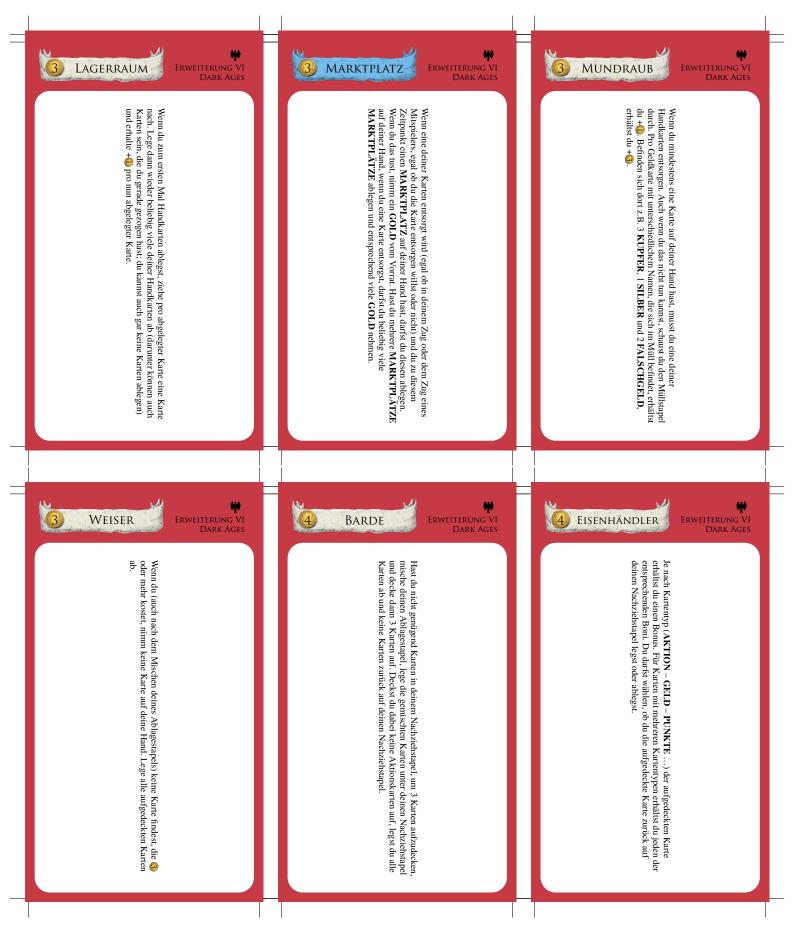




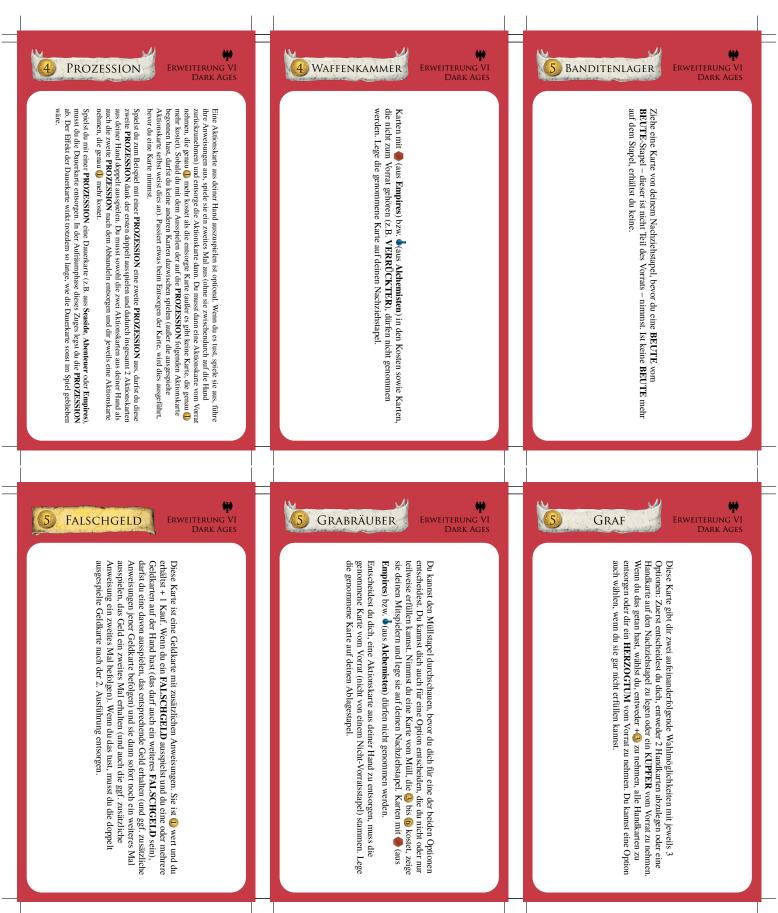


27 Erweiterung VI - Dark Ages (Rio Grande Games 2019)





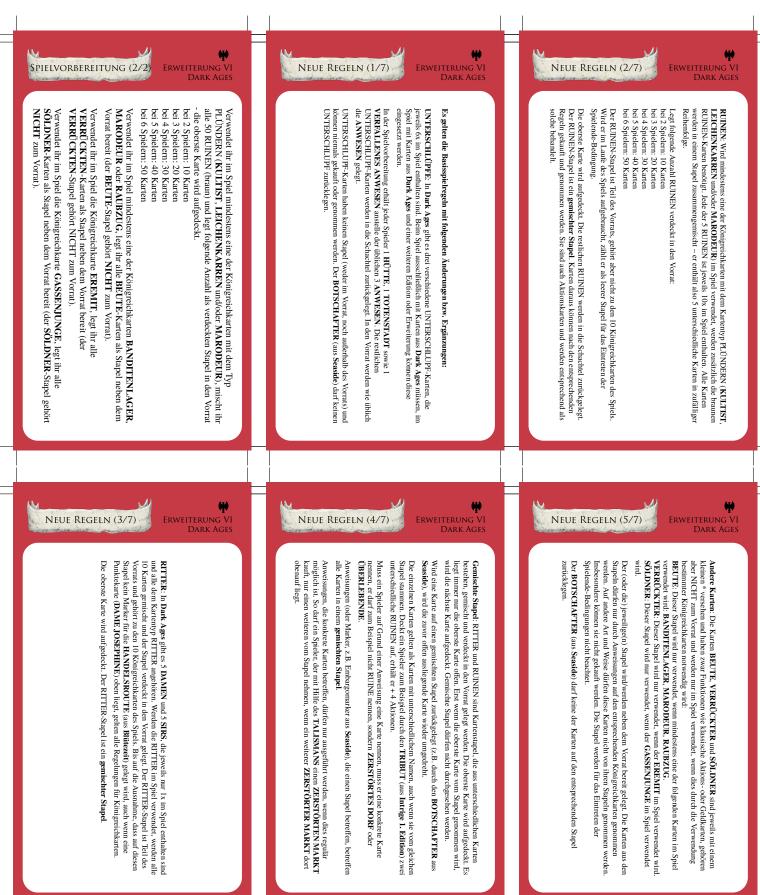


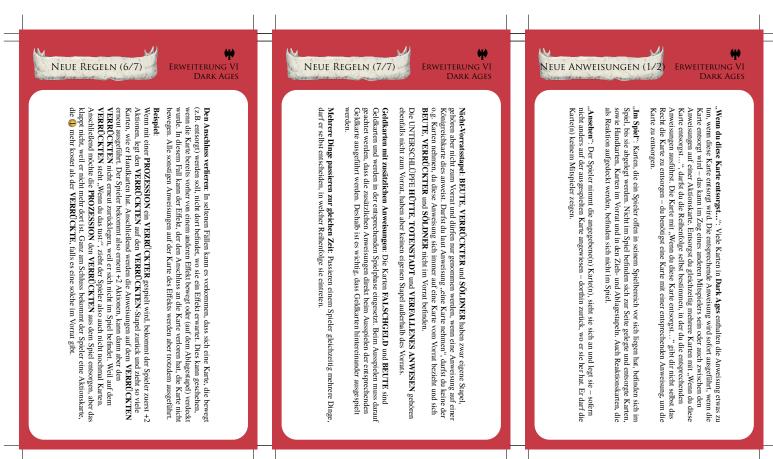






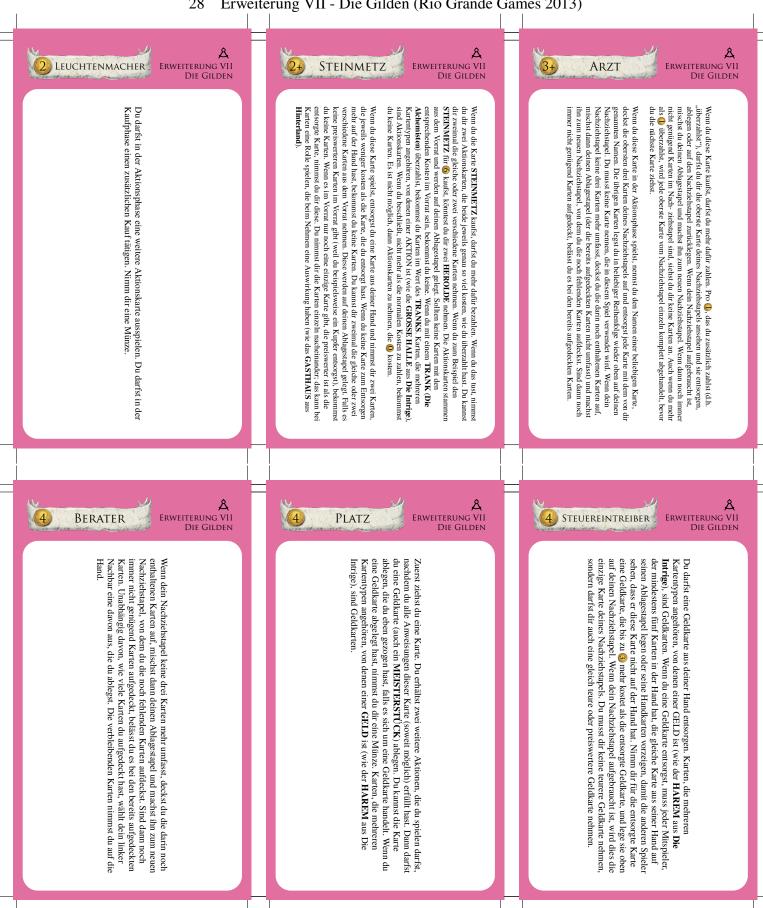




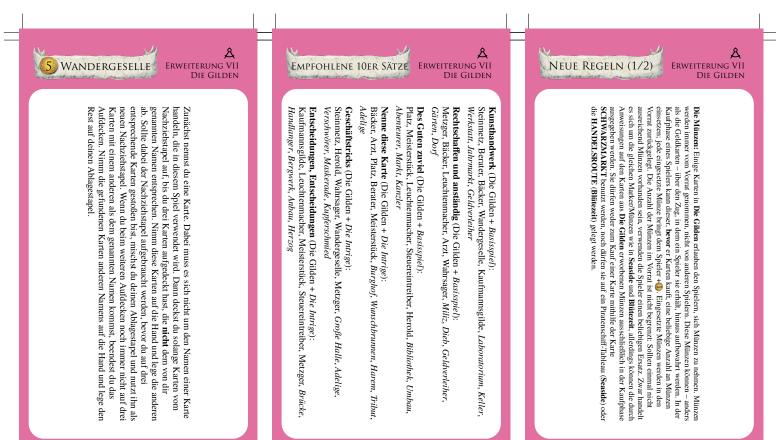


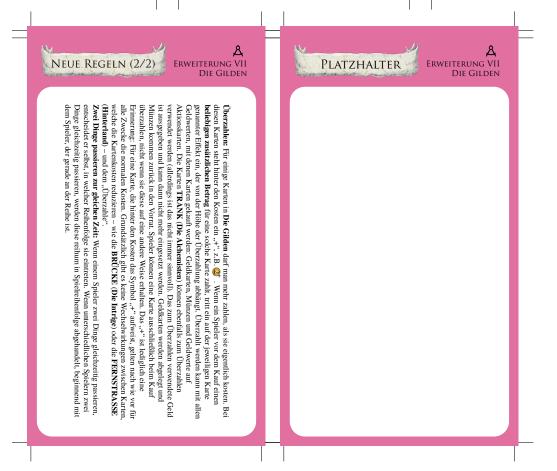


Erweiterung VII - Die Gilden (Rio Grande Games 2013)

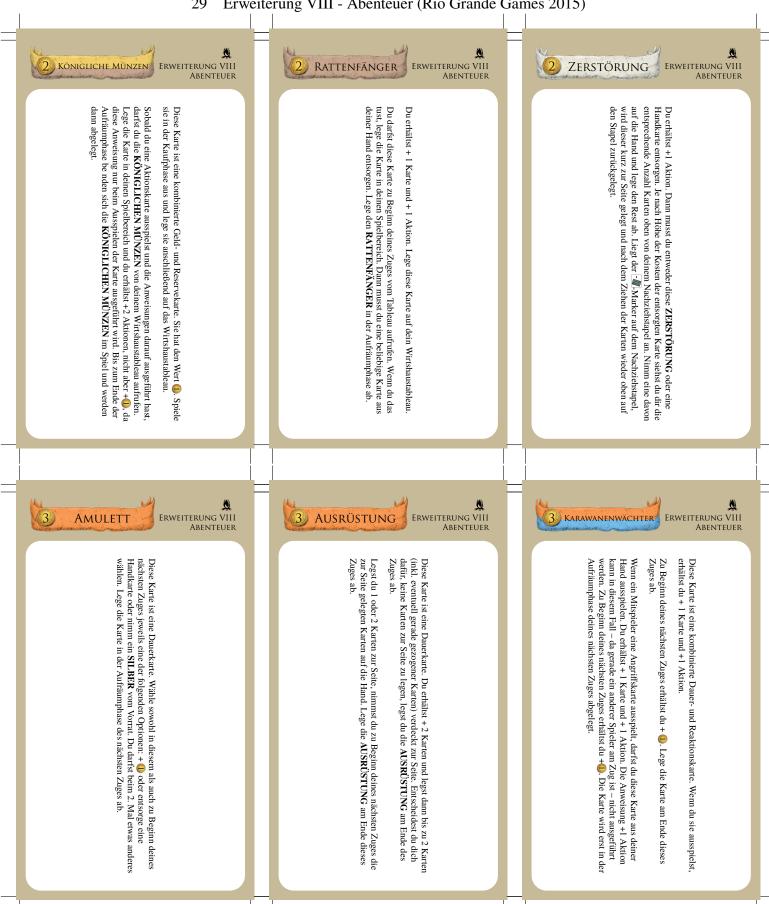


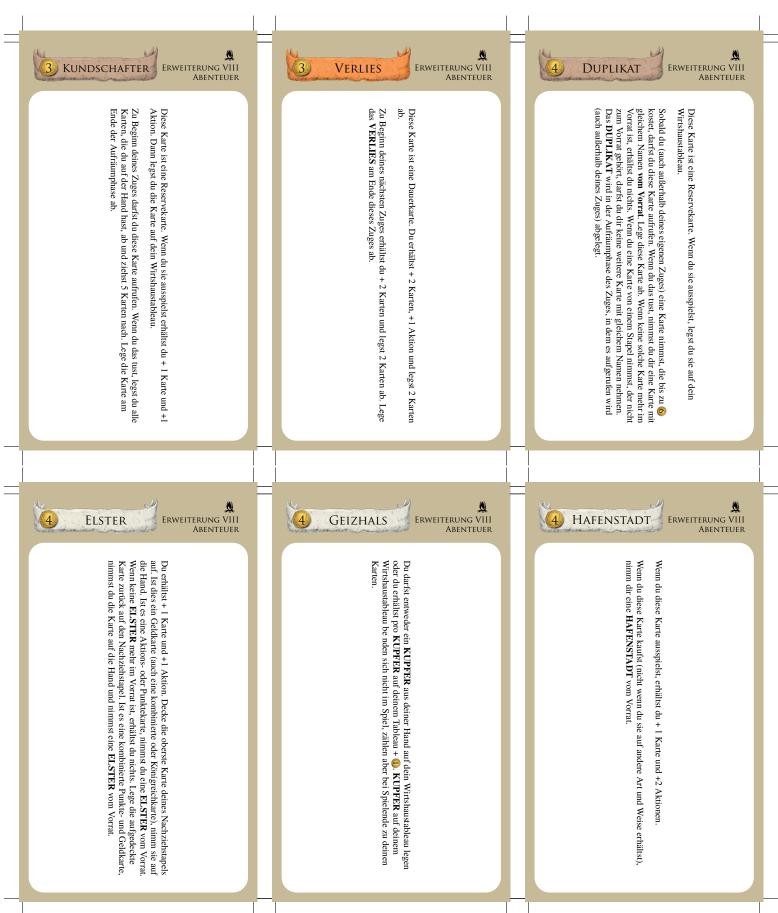




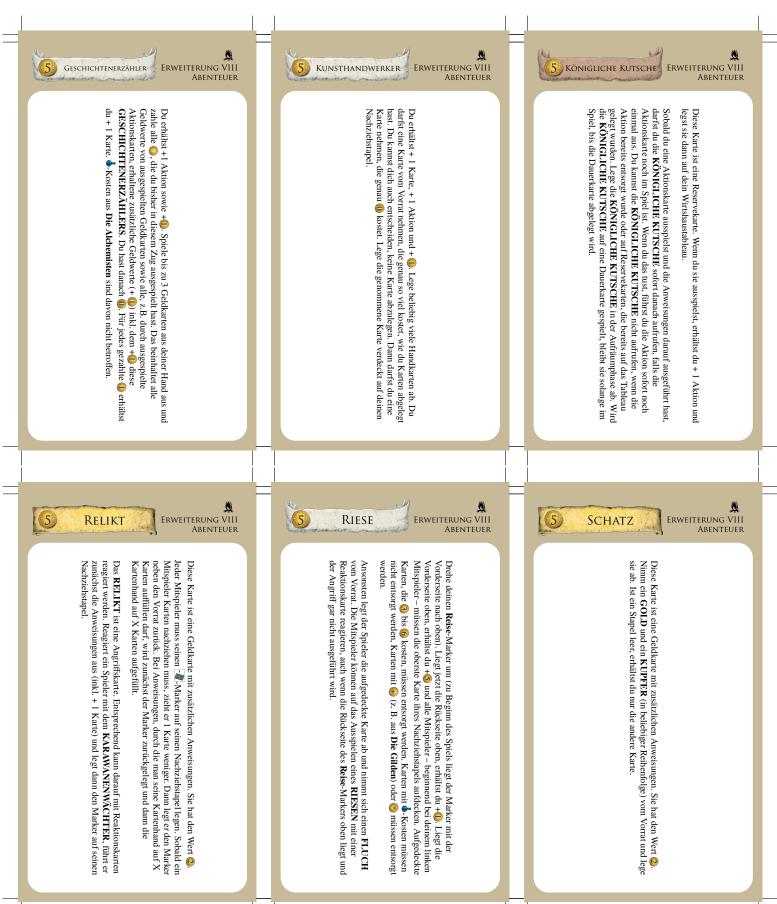


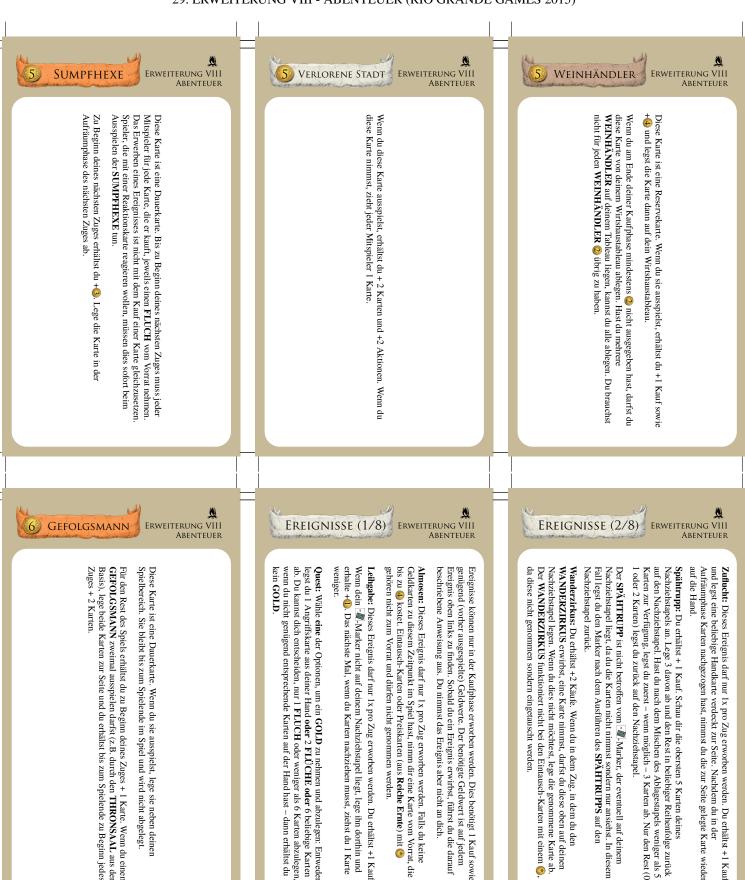
Erweiterung VIII - Abenteuer (Rio Grande Games 2015)











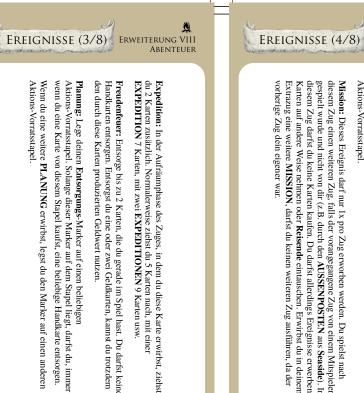
Basis), lege beide Karten zur Seite und du erhältst bis zum Spielende zu Beginn jedes GEFOLGSMANN zweimal ausspielen darfst (z.B. durch den THRONSAAL aus der Für den Rest des Spiels erhältst du zu Beginn deines Zuges + 1 Karte. Wenn du einen

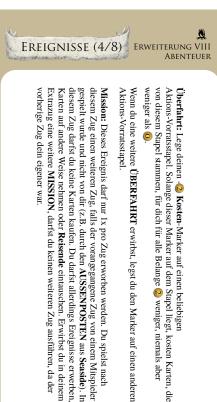
Aufräumphase Karten nachgezogen hast, nimmst du die zur Seite gelegte Karte wieder und legst eine beliebige Handkarte verdeckt zur Seite. Nachdem du in der Wanderzirkus: Du erhältst +2 Käufe. Wenn du in dem Zug, in dem du den Karten zur Verfügung, legst du zuerst – wenn möglich – 3 Karten ab. Nur den Rest (0. 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 zurück 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 Kauf oder 2 Karten) legst du zurück auf den Nachziehstapel.

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

Der WANDERZIRKUS funktioniert nicht bei den Eintausch-Karten mit einem 🍩 Nachziehstapel legen. Wenn du dies nicht möchtest, lege die genommene Karte ab

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Wenn du sie ausspielst, lege sie neben deinen Spielbereich. Sie bleibt bis zum Spielende im Spiel und wird nicht abgelegt.





EREIGNISSE (7/8) ERWEITERUNG VIII

oder das Aufrufen eines LEHRERS darfst du den Marker auf einen

von diesem Stapel stammt, ausspielst. Durch den Erwerb eines weiteren TRAININGS Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du +(1), sobald du eine Karte, **Training:** Lege deinen + **(1)**-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Entsprechend können die Mitspieler nicht mit einer Reaktionskarte darauf reagieren. Anweisung wie eine Angriff fungiert, ist der **UBERFALL** keine Angriffskarte. Karten nachziehen müssen, ziehen sie stattdessen 1 Karte weniger. Auch wenn diese



Mitspieler ihren "M-Marker auf ihren Nachziehstapel

erwirbst, nimm ein weiteres SILBER vom Vorrat und lege es ab. Außerdem legen

gerade im Spiel hast, wenn du diese Karte

. Das nächste Mal, wenn sie



ERWEITERUNG VIII

EREIGNISSE (5/8)



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

ANWESENS zwar die Anweisungen des WILDHÜTERS nutzen, er erhält aber nicht 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

Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du + 1 Karte, sobald du eine deinen +1 Karte-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel

Bei Spielende zählen deine Anwesen weiterhin jeweils 1 🛡 zusätzlich +1 Aktion (siehe Beispiele auf S. 19 und 20).

Durch den Erwerb einer weiteren VERLORENEN KUNST oder das Aufrufen eines Aktion, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielst. Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du + 1 LEHRERS darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen. **Verlorene Kunst:** Lege deinen +1 **Aktion-**Marker auf einen beliebigen

genommen hast (dieser kann dann auch leer sein). Du musst eine Karte vom Vorrat deinem Zug wieder 🌖 kostet. Auf Stapel, die nicht zum Vorrat gehören, darf der 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 diesem Stapel stammt, ausspielst. dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du + 1 Kauf, sobald du eine Karte, die von nehmen, um den Marker auf den entsprechenden Stapel legen zu dürfen. Solange Lege deinen +1 Kauf-Marker auf den Vorratsstapel, von dem du die Aktionskarte Seeweg: Nimm eine Aktionskarte vom Vorrat, die bis zu 🚇 kostet, und lege diese ab Kostet die Aktionskarte, die du durch den

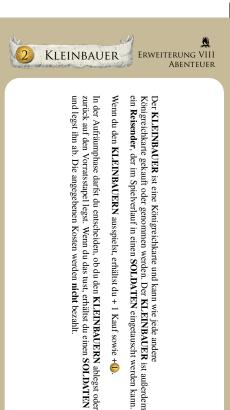
EREIGNISSE (6/8) ERWEITERUNG VIII

immer

darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen

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

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



ERWEITERUNG VIII SOLDAT

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 hat, 1

eingetauscht werden kann

SOLDAT ist ein Reisender, der im Spielverlauf in einen FLÜCHTLING

Einen SOLDATEN erhältst du nur, wenn du einen KLEINBAUERN eintauschst. Der

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den SOLDATEN ablegst oder

FLÜCHTLING und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen

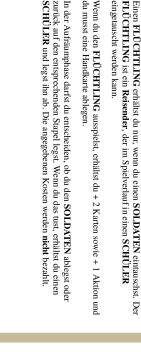
du musst eine Handkarte ablegen.

ERWEITERUNG VIII

Einen FLÜCHTLING erhältst du nur, wenn du einen SOLDATEN eintauschst. Der FLÜCHTLING ist ein Reisender, der im Spielverlauf in einen SCHÜLER

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 SCHÜLER und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden nicht bezahlt.

FLÜCHTLING





In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den SCHÜLER 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

ERWEITERUNG VIII

kann.

LEHRER Anweisungen der Karte ausgeführt werden) den entsprechenden Bonus des Markers du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, spielst, erhältst du zuerst (bevor die dem du zu diesem Zeitpunkt keine weiteren eigenen Marker liegen hast. Immer wenn **Aktion-**, +1 **Kauf**- oder + **()**-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel, auf 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 in Lege den **LEHRER** in der Aufräumphase ab.

ERWEITERUNG VIII

Einen LEHRER erhältst du nur, wenn du einen SCHÜLER eintauschst. Er kann in

keine andere Karte eingetauscht werden

Wenn du den LEHRER ausspielst, lege ihn auf dein Wirtshaustableau

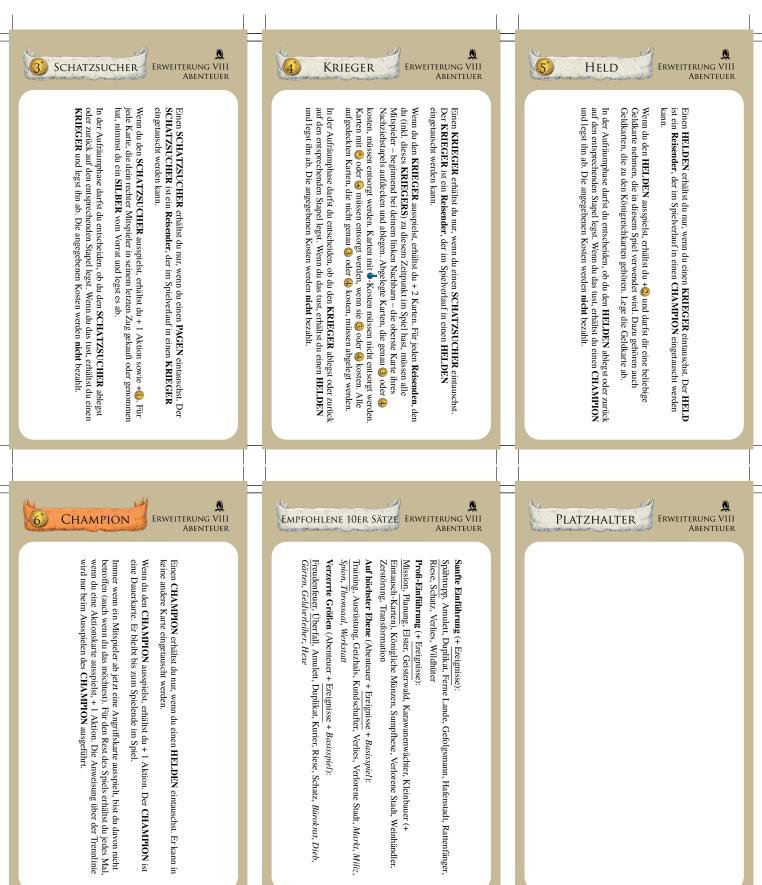
PAGE und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden nicht bezahlt.

ERWEITERUNG VIII

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

Einen SCHÜLER erhältst du nur, wenn du einen FLÜCHTLING eintauschst. Der SCHÜLER ist ein #, der im Spielverlauf in einen LEHRER eingetauscht werden Hand zweimal direkt hintereinander ausspielen. Ist die ausgespielte Aktionskarte eine Wenn du den SCHÜLER ausspielst, darfst du eine beliebige Aktionskarte aus deiner

ab. Gehört der Stapel der ausgespielten Karte nicht zum Vorrat (z.B. Eintausch-Karten oder Preiskarten aus **Reiche Ernte**), darfst du dir keine weitere Karte nehmen. Karte vom Vorrat, nimm dir eine Karte mit gleichem Namen vom Vorrat und lege sie



Erweiterung IX - Empires (Rio Grande Games 2016)

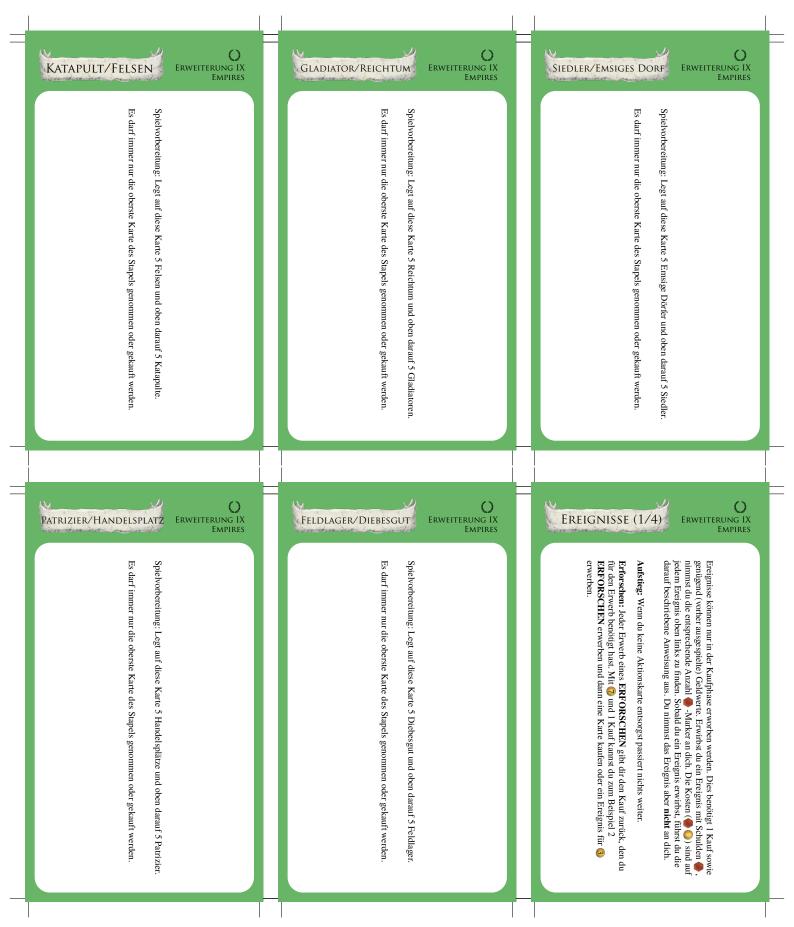










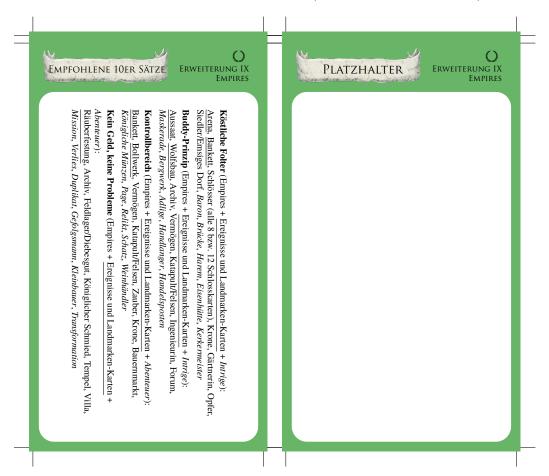




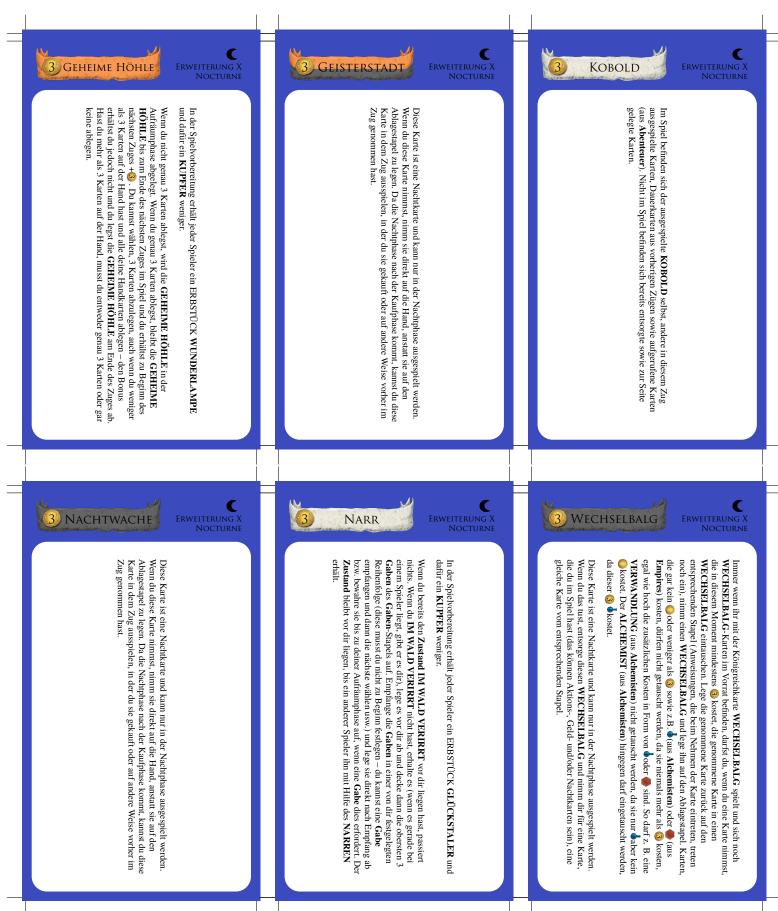
C Erweiterung IX C) Erweiterung IX C) Erweiterung IX LANDMARKEN (4/8) LANDMARKEN (5/8) LANDMARKEN (6/8) aus Intrige) oder wenn du eine Karte entsorgst, die nicht deine eigene ist (z.B. durch Gebirgspass: Diese Landmarken-Karte wird genau einmal pro Spiel ausgeführt – nämlich nach Beendigung des Zuges, in dem ein Spieler die erste **PROVINZ** aus dem Vorrat nimmt. Entsorgt vorher ein Spieler bereits eine **PROVINZ** (z.B. durch das Aktionskarte 6 Exemplare besitzt, d.h. du erhältst für eine Aktionskarte, von der du 3 vorher genommen und erfüllt deshalb diese Bed Spiel, indem keine **PROVINZ** genommen wird, Ereignis VERSALZTES LAND), hat jener Spieler diese PROVINZ aber nicht erhalten -12 W, Spieler mit 14 Karten im Kartensatz erhalten keinen W Abzug. Die darüber hinaus 1 **W**. Spieler, die zum Beispiel 27 Karten im Kartensatz haben, Mauer: Hast du mehr als 15 Karten in deinem Kartensatz, bekommst für jede Karte unbedingt alle den gleichen Namen (z.B. bei gemischten haben, um 2 🖫-Marker von hier zu erhalten. Karten eines Stapels haben nicht das Ereignis VERSALZTES LAND) Grabmal: Dies funktioniert auch außerhalb deines Zuges (z.B. mit dem TRICKSER JUNGE HEXE (aus Reiche Ernte) genutzt wird. Dazu zählen jedoch nicht die (auch ggf. kombinierte Karten) und zum Vorrat gehört. RUINEN (aus Dark Ages) Namen haben (z.B. gemischte Stapel), werden mit jeweils 2 Wabgerechnet. Passen alle Spieler, erhält keiner etwas mit dem höchsten Gebot die entsprechende Anzahl 🌑 oder gepasst, bzw. wurde bereits das Höchstgebot von 🐠 nächste Spieler muss mindestens 🕕 mehr bieten als der vorherige oder passen. Ein Gebot oder passt. Ein Gebot besteht aus einer Anzahl links von dem Spieler, der die erste **PROVINZ** genommen hat, beginnt mit einem der BESESSENHEIT (aus Alchemisten) nicht beeinflusst werden. Der Mitspieler Der GEBIRGSPASS wird zwischen zwei Zügen ausgeführt und kann damit z.B. von seines Zuges zwei Karten, erhält er nichts dem Moment, in dem er die zweite Karte in seinem Zug nimmt. Nimmt er außerhalb und Weise nimmst), musst du eine Karte mit dem gleichen Namen bereits im Spiel Exemplare besitzt genauso 4 🛡 wie für eine, von der du 7 Exemplare besitzt. Obstgarten: Du erhältst keinen zusätzlichen Bonus, wenn du zum Beispiel von einer Eintausch- und Preiskarten (aus **Reiche Ernte**), da diese nicht zum Vorrat gehören können bestimmt werden, ebenfalls der Stapel, der auch als Bannstapel für die Zu Spielbeginn ermittelt ihr einen zufälligen Stapel, der den Typ AKTION beinhalte Obelisk: Es zählen alle Karten des gewählten Stapels, auch wenn sie unterschiedliche Museum: Auch Karten, die vom gleichen Stapel stammen, aber unterschiedliche Labyrinth: Dies kann nur einmal pro Zug eines Spielers eintreten, nämlich genau in **Kolonnaden:** Wenn du eine Aktionskarte kaufst (nicht, wenn du sie auf andere Art Namen haben (z.B. bei gemischten Stapeln). kann nicht überboten werden. Haben alle Spieler ein Gebot abgegeben findet diese Landmarken-Karte keine zwischen erreicht, erhält der Spieler und 🐠 . Der LANDMARKEN (7/8) LANDMARKEN (8/8) EMPFOHLENE 10ER SÄTZE Schlachtfeld: Du erhältst 2 W-Marker von hier, egal ob du die Punktekarte (auch gg KUPFER, SILBER und GOLD besitzt. Hättest du noch ein drittes GOLD, würdest du 9 derhalten. in deinem Kartensatz hast, erhältst du 6 W nicht, ein leerer Fluch-Stapel aber schon. **Turm:** Der Vorratsstapel muss leer sein. Ein gemischter Stapel, bei dem nur eine Sorte Karten fehlt, zählt nicht. Die Vorratsstapel mit Punktekarten zählen ebenfalls neben 7 VILLEN auch 7 WILDE JAGDEN, erhältst du für beide zusammen 21 🌃 deinem Kartensatz, werden dir 8 W abgezogen. Die Gesamtpunktzahl kann damit auch Räuberfestung: Hast du bei Spielende zum Beispiel 3 SILBER und 1 GOLD in Palast: Wenn du bei Spielende beispielsweise 7 KUPFER, 5 SILBER und 2 GOLD Minuspunkte durch den WOLFSBAU. Die Gesamtpunktzahl kann negativ sein. deinem Ablagestapel, hast du insgesamt zwei FLUCHE und erhältst keine besitzt. Hast du zum Beispiel einen FLUCH in deinem Nachziehstapel und einen in einer Karte gar keine bzw. zwei oder mehr Stück in deinem kompletten Kartensatz Wolfsbau: Du bekommst keine Minuspunkte durch den WOLFSBAU, wenn du von Aquädukt, Eroberung, Katapult/Felsen, Zauber, Bauernmarkt, Gärtnerin. Silberne Kugeln (Empires + Ereignisse und Landmarken-Karten + Basisspiel): Bibliothek, Umbau, Dorf, Werkstatt Obstgarten, Glücksfall, Zauberin, Forum, Legionär, Lehnsherr, Tempel, *Keller*. Alles in Maßen (Empires + Ereignisse und Landmarken-Karten + Basisspiel): Dorf, Tempel Zauberin, Gladiator/Reichtum, Gärtnerin, Königlicher Schmied, Siedler/Emsiges Ingenieurin, Bauernmarkt, Forum, Legionär, Patrizier/Handelsplatz, Opfer, Villa Basis Einführung (Ereignisse und Landmarken-Karten): Patrizier/Handelsplatz, Bürokrat, Gärtner, Laboratorium, Markt, Geldverleiher Arena, Triumphbogen, Hochzeit, Spende, Archiv, Vermögen, Katapult/Felsen, Krone Fortgeschrittene Einführung (Ereignisse und Landmarken-Karten): (alle 8 bzw. 12 Schlosskarten), Wagenrennen, Stadtviertel

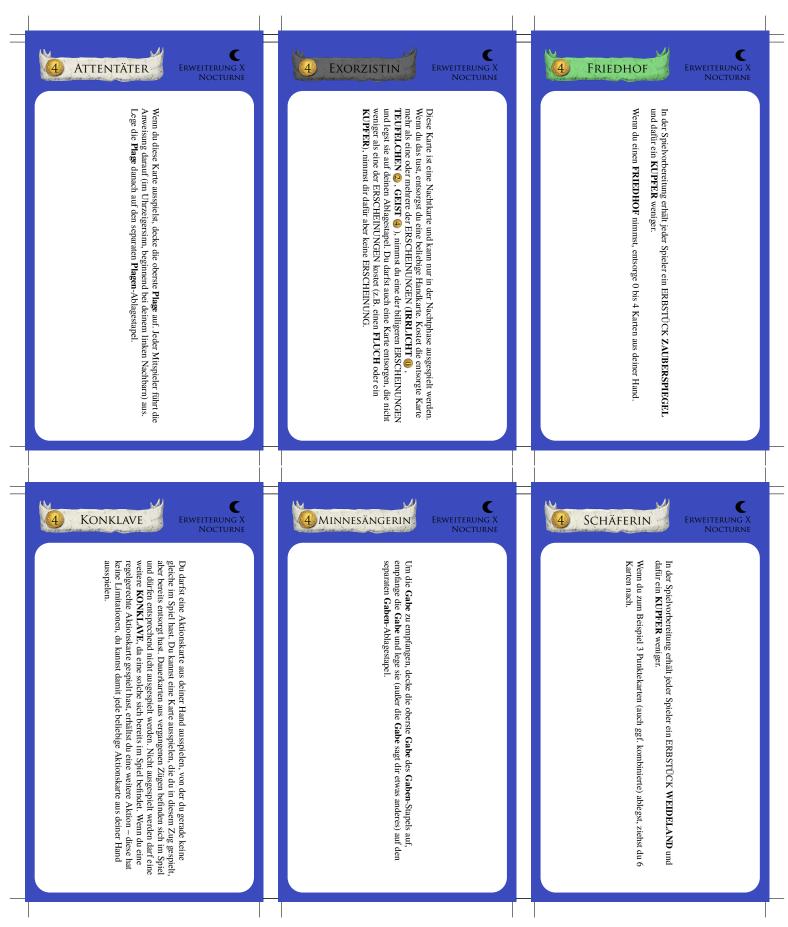
Spielerreihenfolge (beginnend bei dem Spieler links des aktuellen Spielers) getan außerhalb deines Zuges. Falls mehrere Spieler eine Punktekarte nehmen, wird dies in kombinierte) kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst. Dies funktioniert auch Kartensatz hast, erhältst du 12 $oldsymbol{\Psi}(ext{d.h. 3} oldsymbol{\Psi} ext{für jede der 4 WILDE JAGDEN). Hast du$ IAGDEN (und keine andere (auch ggf. kombinierte) Aktionskarte häufiger) in deinem **Friumphbogen:** Wenn du bei Spielende beispielsweise 7 VILLEN und 4 WILDE

, da du zwei komplette Sätze aus je 1

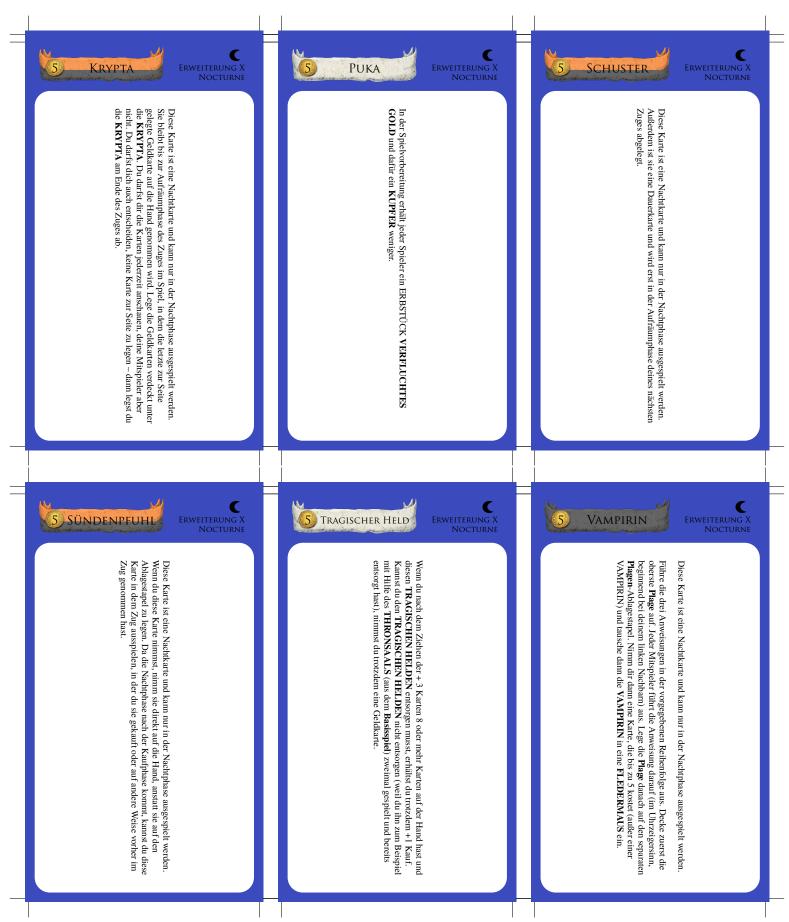


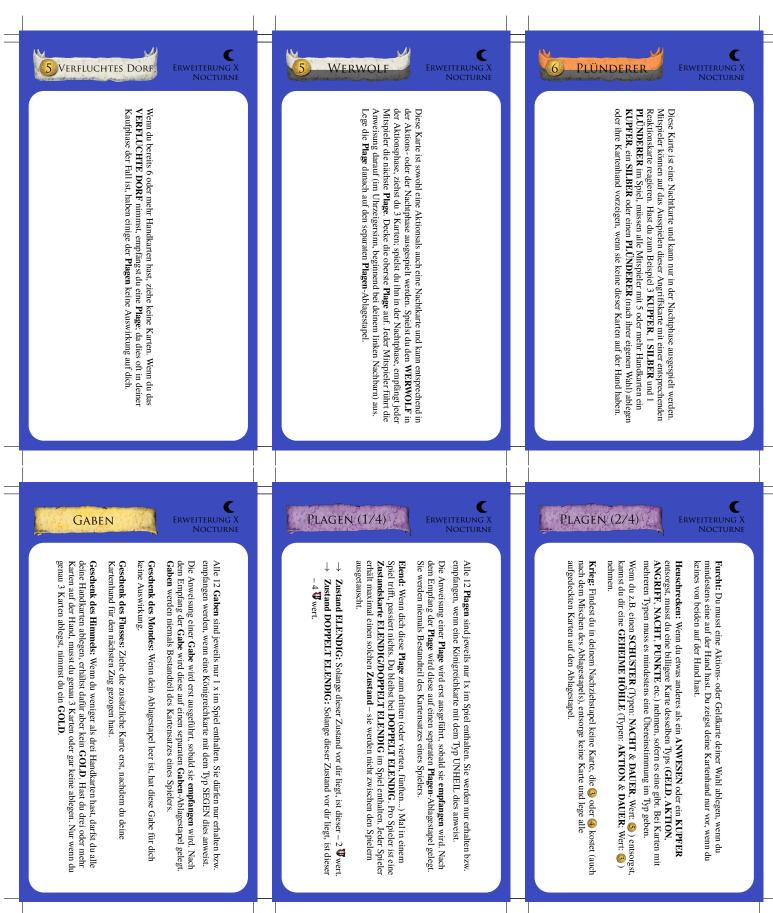


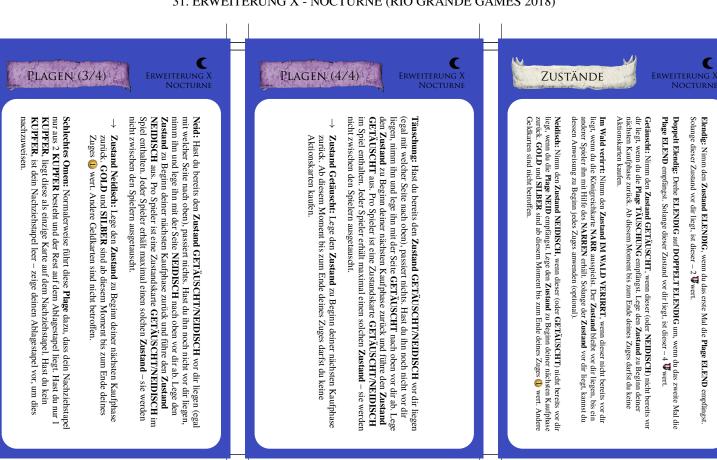


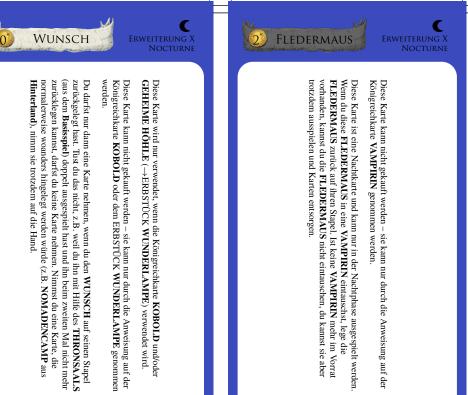






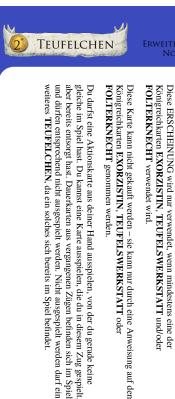


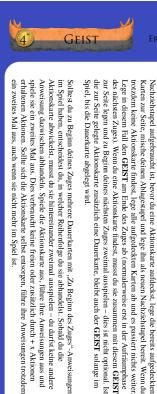




ERBSTÜCKE (1/2) ERWEITERUNG X NOCTURNE erhältst du das 🕕 für diesen Zug ihr genau 1 Karte im Spiel hast. Auch wenn du die WUNDERLAMPE entsorgst, erfordern. Alle nicht benötigten ERBSTUCKE kommen in diesem Spiel nicht zum ERBSTÜCKE werden ausschließlich in der Spielvorbereitung verteilt – und nur, wenr Königreichkarten im Spiel verwendet werden, die ein entsprechendes ERBSTÜCK dazu nicht das Recht. Solltest du aber eine Möglichkeit haben, diesen Anweisung einer anderen Karte tun darfst – der ZAUBERSPIEGEL selbst gibt dir Du darfst diesen ZAUBERSPIEGEL nur entsorgen, Zauberspiegel: Dieses ERBSTUCK wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte Die ausgespielte WUNDERLAMPE selbst zählt als eine der 6 Karten, wenn du von GEHEIME HOHLE verwendet wird Punktekarte) mit einer zusätzlichen Anweisung und ersetzen in der Spielvorbereitung Einsatz. ERBSTÜCKE sind Geldkarten (WEIDELAND ist zusätzlich eine Wunderlampe: Dieses ERBSTÜCK wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte







Mal aus, auch wenn sie nicht mehr im Spiel ist

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

EXORZISTIN oder dem ERBSTÜCK ZAUBERSPIEGEL genommen werden

Diese Karte kann nicht gekauft werden – sie kann nur durch die Anweisung auf der Königreichkarte

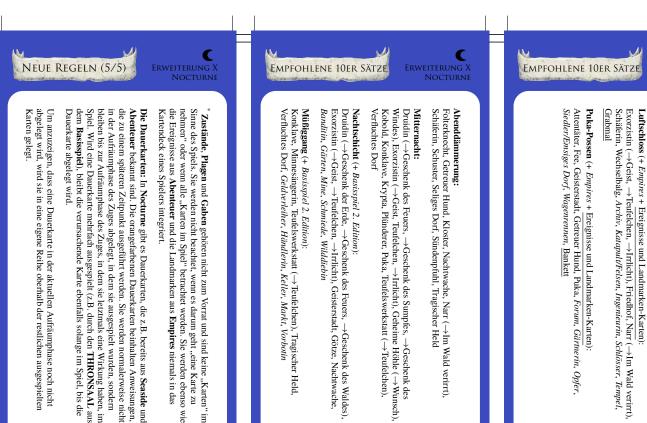
SPIELVORBEREITUNG (1/3)

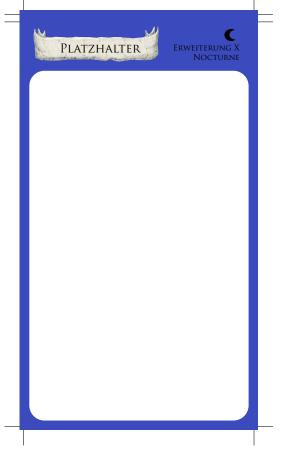
Verwendet ihr eine oder mehrere Königreichkarten mit einem gelben ERBSTÜCK-Banner, erhält jeder Spieler ein entsprechendes ERBSTÜCK und dafür ein KUPFER weniger. Spielt ihr zum Beispiel mit den Königreichkarten FEE und GLUCKSTALER und 1 ZIEGE NARR, erhält jeder Spieler zu Beginn des Spiels 3 ANWESEN, 5 KUPFER,

alle Gaben und legt sie neben dem Vorrat bereit (Gaben sind kein Teil des Vorrats) Verwendet ihr eine oder mehrere Königreichkarten mit dem Typ SEGEN, mischt ihr

alle Plagen und legt sie neben dem Vorrat bereit (Plagen sind kein Teil des Vorrats) Verwendet ihr eine oder mehrere Königreichkarten mit dem Typ UNHEIL, mischt ihr Legt außerdem den ERSCHEINUNGS-Stapel IRRLICHT neben dem Vorrat bereit Legt außerdem die **Zustände ELENDIG/DOPPELT ELENDIG** sowie







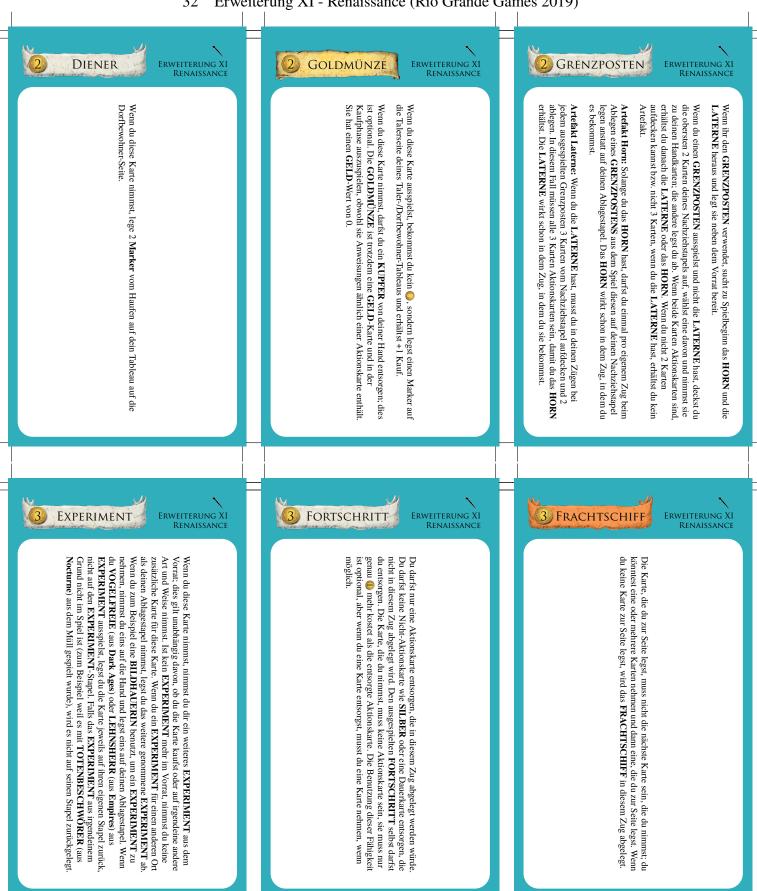
ERWEITERUNG X NOCTURNE

Außenposten, Hafen, Handelsschiff, Karawanenwächter, Taktiker

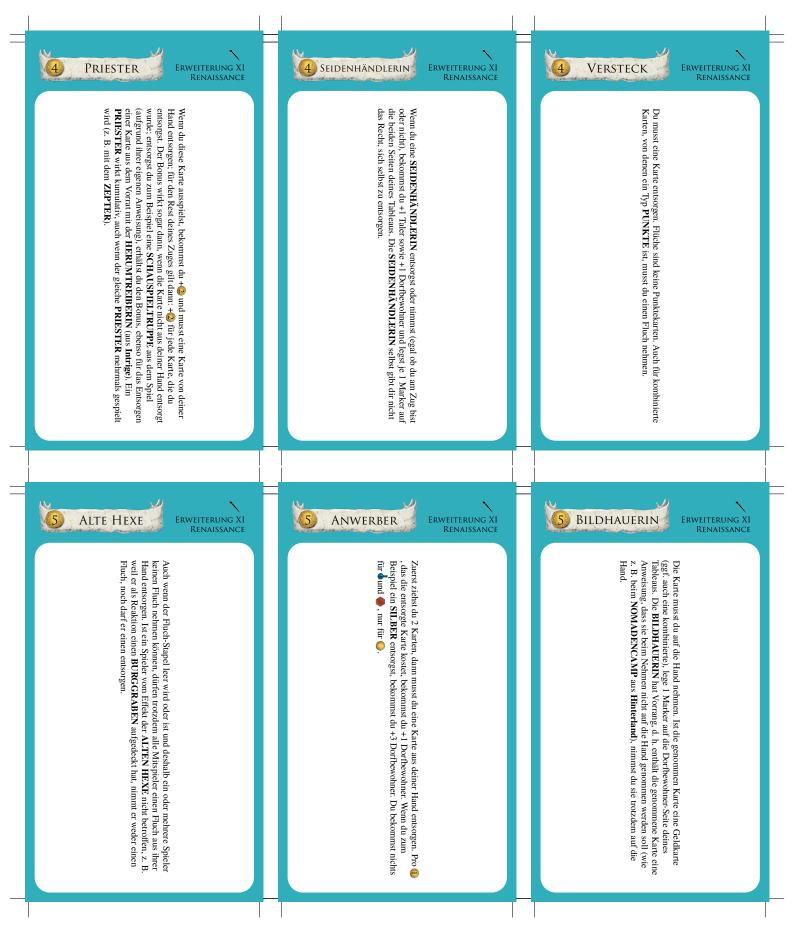
Geheime Höhle (→Wunsch), Geisterstadt, Plünderer, Schuster, Sündenpfuhl

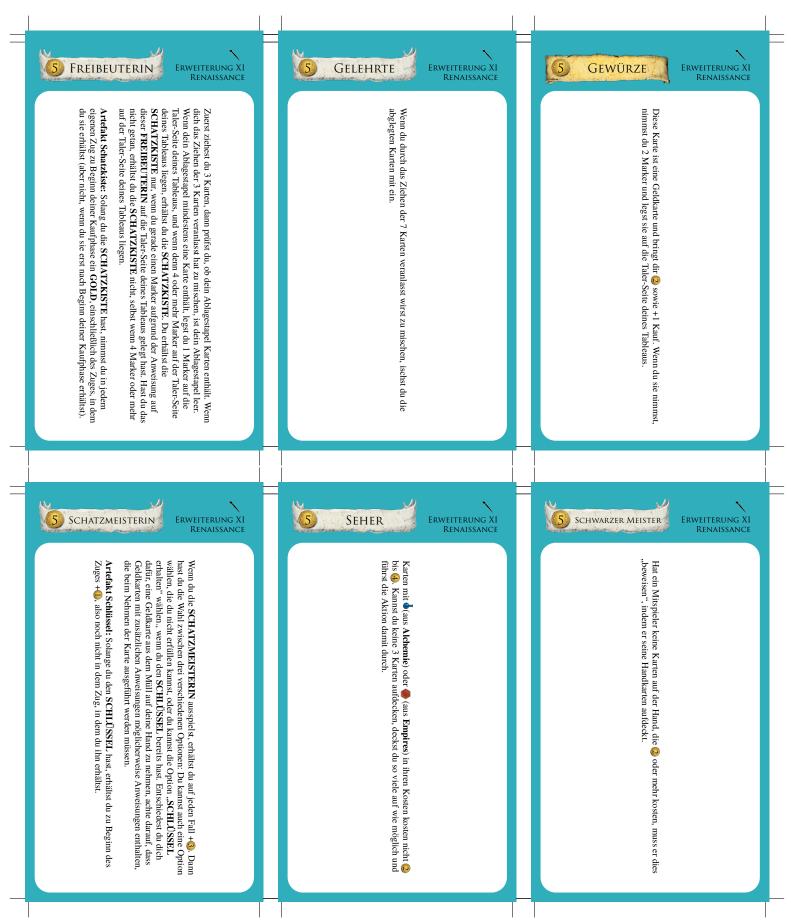
Das neue Schwarz (+ Seaside):

Erweiterung XI - Renaissance (Rio Grande Games 2019)











du sie noch in diesem Zug ausspielen

" können genutzt werden. Wenn unter den gezogenen Karten Geldkarten sind, darfst nutzbar sind (z. B. "+x Aktionen") verfallen. Anweisungen wie "+x Karten" oder "+🛭 Anweisungen auf der erneut ausgespielten Aktionskarte, die nur in der Aktionsphase

ZEPTER auch so lange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird)

vergangenen Zügen ausgespielt wurden, können nicht noch einmal ausgespielt werden Aktionskarte, die du noch im Spiel hast, erneut ausspielst. Dauerkarten, die in

ausgespielte Dauerkarten aber schon (in diesem Fall bleibt das

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

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

3-8) PROJEKTE (1/8)

es darf nur nicht der ABWASSERTUNNEL sein. Die Fähigkeit des

etwas ausgelöst wurde, das nur das Entsorgen bestimmter Karten erlaubt beliebige Karte aus deiner Hand sein, auch wenn der ABWASSERTUNNEL durch entsorgst. Die mit Hilfe des ABWASSERTUNNELS entsorgte Karte kann eine 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 Abwassertunnel (3): Es ist egal, was dich dazu veranlasst, eine Karte zu entsorgen

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

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

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

ERWEITERUNG XI

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 deiner

Züge einsetzen. Es gibt keine Möglichkeit, deinen Holzstein zurückzulegen.

Du musst auch eine Karte zurücklegen, wenn du zuvor keine ziehen konntest. Stadttor (3): Zuerst ziehst du eine Karte. Dann legst du eine beliebige Karte aus deiner Hand auf den Nachziehstapel. Das kann auch die gerade gezogene Karte sein

Sternenkarte (3): Jedes Mal, wenn du mischst, durchsehen und eine auswählen, die du nach dem Mischen der restlichen Karten oben



darfst du die zu mischenden Karten



Gildenhaus (5): es ist egal, auf welche Art und Weise du die Geldkarte nimmst (also ob du sie kaufst, aufgrund einer Kartenanweisung nehmen kannst o. ä.).

3-8 PROJEKTE (3/8)

ERWEITERUNG XI

3-8) PROJEKTE (4/8)

Erweiterung XI

(also ob du sie kaufst, aufgrund einer Kartenanweisung nehmen kannst o. ä.). em. Speicher (♠): 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 mit Akademie (S): Es ist egal, auf welche Art und Weise du die Aktionskarte nimmst

3-8 PROJEKTE (5/8) als auch Geld, unabhängig von der Phase, in der du dich gerade befindest. Dass du +1 Aktion in deiner Kaufphase bekommst, erlaubt dir nicht, dass du in der Phase andere Immer wenn du eine kombinierte Aktions-/Geldkarte ausspielst, ist sie sowohl Aktion Aktionskarten mit + U-Karten aus. KAPITALISMUS-Fähigkeit eines anderen Spielers während dessen Zügen auf deine 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 Aktionskarte ausgeführt werden. wenn du sie als Geldkarte ausspielst, müssen trotzdem alle Anweisungen dieser Aktionskarten ausspielen, die durch KAPITALISMUS zu Geldkarten werden. Auch

ERWEITERUNG XI

oder auch als Geldkarte ausgespielt werden. In der Kaufphase kannst du beliebig viele kombinierte Geld-/Aktionskarten und können entweder wie gewohnt als Aktionskarte ERFINDER). Diese gelten ab sofort während deiner Züge in allen Belangen als einen FORTSCHRITT in eine Geldkarte, hat aber keinen Einfluss auf einen Kartentext sind von diesem Projekt betroffen (z. B. verwandelt der KAPITALISMUS

Flotte (S): Wenn mindestens ein Spieler die FLOTTE gekauft hat, gibt es eine aus. Nach dem letzten durch die FLOTTE ermöglichten, normalen Zug werden keine FLOTTE führen nur Extrazüge (AUSSENPOSTEN, MISSION, BESESSENHEIT) wird gehandelt, als wäre da Spiel um eine normale Runde verlängert. Spieler ohne die der FLOTTE führen in der zusätzlichen Runde einen "normalen" Zug aus. Ansonsten zusätzliche Runde, nachdem das Spiel normalerweise enden würde. Nur Spieler mit

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 nächsten

gelten nicht als Karten im spieltechnischen Sinn. Entsprechend kannst du ein Ereignis Finsterer Plan (4): Wenn du den FINSTEREN PLAN kaufst, legst du einen deiner oder Projekte gekauft hast und keine Karte. ERKUNDUNG kaufst - falls du nur die ERKUNDUNG und ggf. andere Ereignisse Die Fähigkeit der ${f ERKUNDUNG}$ kannst du sofort in dem Zug nutzen, in dem du die ERKUNDUNG kaufst, bekommst du +1 Taler und +1 Dorfbewohner in diesem Zug kannst die Fähigkeit trotzdem nutzen. oder ein Projekt kaufen bzw. eine Karte auf eine andere Art und Weise nehmen und keine Karte gekauft hast. Ereignisse (aus Abenteuer und Empires) und Projekte **Erkundung** (4): Diese Fähigkeit kannst du nur nutzen, wenn du in deiner Kaufphase Wenn du z. B. in deinem Zug nur eine

Holzstein. Haltet die Marker-Stapel der einzelnen Spieler auf diesem Projekt Holzsteine darauf und zu Beginn deines nächsten Zuges einen Marker neben den

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



du die abgelegte Punktekarte mit ein.

Fruchtwechsel (6): Wenn du durch das Ziehen veranlasst wirst zu mischen, mischst

eine Karte von deinem Nachziehstapel während deines Zuges), entweder gekauft oder auf

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

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 Züge

Nachziehstapel zurück

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

andere Art und Weise, ziehst du

3-8) PROJEKTE (7/8)

SCHWARZMARKT, der mit dem KAPITALISMUS als Geldkarte gespielt wurde)

Kaserne (66): Du hast +1 Aktion in jedem deiner Züge

ausspielen, wenn du in der Kaufphase noch nichts gekauft hast (außer mit dem darfst und sich unter den gezogenen Karten Geldkarten befinden, darfst du diese nun trotzdem in deiner Kaufphase nicht verwenden. Wenn du durch sie Karten ziehen tust. Auch wenn die Karte dir +x Aktionen gibt, darfst du diese zusätzlichen Aktionen bedeutet das, dass du diese Karte ausspielen darfst, obwohl du es in deiner Kaufphase nimmst. Wenn du die erste Aktionskarte deines Zuges in der Kaufphase nimmst,

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

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

Karte benutzt, darfst du sie für folgende Karten, die du in dieser Kaufphase nimmst **Innovation** (6): Dies ist optional betrifft aber nur die erste Aktionskarte, die du pro

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

3-8 PROJEKTE (8/8)

Sinne handelt

ERWEITERUNG XI

den Nachzieh- und Ablagestapeln aller Spieler. Es betrifft auch Karten auf allen durch den KANAL nicht reduziert, weil es sich nicht um Karten im regeltechnischen Wosten von Projekten und Ereignissen (aus Abenteuer und Empires) 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

Kanal (②): Während der Züge aller Spieler, die dieses Projekt gekauft haben, kosten

einschließlich zur Seite gelegter Karten, aller Karten im Vorrat, in den Händen sowie alle Karten 🕕 weniger, aber nicht weniger als 🔘. Dies betrifft alle Karten,

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

Spielvorbereitung (2/2)

ARTEFAKTE

ERWEITERUNG XI

SPIELVORBEREITUNG (1/2)

ERWEITERUNG XI

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

nicht als Bannstapel für die JUNGE HEXE (aus Reiche Ernte) genutzt werden. Schachtel zurück – sie kommen in diesem Spiel nicht zum Einsatz. **Projekte** können Karten auf, bis ihr 10 Königreich-Karten aufgedeckt habt. Wenn ihr mehr als 2 legt es neben den Vorrat bereit. **Projekte** gehören nicht zum Vorrat. Deckt so lange unterschiedlichen Rückseite) in die Platzhalterkarten ein. Deckt ihr ein Projekt auf, Empires) und/oder Ereignisse (aus Abenteuer) enthalten) oder mischt sie (trotz ihren Zieht die **Projekte** aus einem Stapel (dieser kann auch die **Landmarken** (aus ERWEITERUNG XI

Spielverlauf jeweils auf Projekte, die ihr gekauft habt

Verwendet ihr im Spiel mindestens 1 **Projekt**, erhält jeder Spieler zu Beginn 2

Holzsteine derselben Farbe und legt sie vor sich ab. Diese Holzsteine legt ihr im **Landmarken** (aus **Empires**) und/oder **Ereignisse** (aus **Abenteuer**) zu verwenden.

gekauft werden können und deren Effekt bis zum Spielende für den Spieler in Kraft bleiben, der sie gekauft hat. Wir empfehlen, pro Spiel maximal insgesamt 2 Projekte Zusätzlich zu den KÖNIGREICH-Karten gibt es Projekte, die während des Spiel:

beziehen, und legt sie neben dem Vorrat bereit. Artefakte gehören nicht zum Vorrat SCHATZMEISTERIN verwendet, sucht die Artefakte heraus, auf die sie sich Wenn ihr GRENZPOSTEN, FAHNENTRÄGER, FREIBEUTERIN oder gleichen Farbe Marker als Haufen neben dem Vorrat bereit. bezieht, erhält jeder Spieler ein Taler-/Dorfbewohner-Tableau. Legt dann die 35 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

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

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

normalerweise weniger oder mehr als 5 Karten wären; wenn du zum Beispiel einen AUSSENPOSTEN (aus Seaside) ausgespielt hast, würdest du statt 3 Karten für den in der Aufräumphase deine Karten vom Nachziehstapel ziehst. Dies gilt auch, wenn auf deiner Hand AUSSENPOSTEN-Zug 4 Karten ziehen Fahne (FAHNENTRÄGER): Die FAHNE veranlasst dich, eine weitere Karte zu ziehen, wenn

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

Zuges + 🕕, also noch nicht in dem Zug, in dem du ihn erhältst

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

Wenn ihr mindestens eine Karte verwendet, die sich auf Taler oder Dorfbewohner



niemals dem Kartensatz eines Spielers hinzugefügt regeltechnischen Sinn und werden erhalten, niemals "genommen", d. h. sie werden Nehmen/Erhalten: Projekte und Artefakte in Renaissance sind keine befinden sich nicht im Spiel. werden dadurch dem Kartensatz hinzugefügt **GARTEN** die Anzahl der Karten eines Spielers zählen.

"Karten" im

Karten (aus Abenteuer). Nicht im Spiel befinden sich bereits entsorgte Karten

Erhalten: Erhält ein Spieler ein Artefakt, legt er es für eine gewisse Zeit an der Nehmen: Karten, die ein Spieler durch Kauf oder eine Anweisung auf einer Im Spiel: Im Spiel befinden sich die in diesem Zug ausgespielten Karten Zur Seite legen: Karten, die durch eine Anweisung zur Seite gelegt werden gehören ihm aber nicht und werden auch nicht berücksichtigt, wenn z. B. die entsprechende Projekt, womit er dessen Effekt erhält. Artefakte und Projekte angewiesenen Ort. Kauf er ein Projekt, legt er einen eigenen Holzstein auf das anderen Karte nimmt, werden vom Spieler physisch an sich genommen und Dauerkarten aus vorherigen Zügen sowie vom Wirtshaustableau aufgerufene

und Abenteuer). Die orangefarbenen Dauerkarten beinhalten Anweisungen, die in späteren Zügen umgesetzt werden. Sie werden nicht grundsätzlich in der Die Dauerkarten: In Renaissance gibt es zwei Dauerkarten (wie schon in Seaside

Aufräumphase noch nicht abgelegt wird, wird sie in eine eigene Reihe oberhalb der Dauerkarte abgelegt wird. Um anzuzeigen, dass eine Dauerkarte in der aktuellen Wir eine Dauerkarte mehrfach ausgespielt (z. B. durch den **THRONSAAL** aus dem zur Aufräumphase des Zuges, in dem die letzte Anweisung ausgeführt wird, im Spiel Aufräumphase des Zuges abgelegt, in dem sie ausgespielt wurden, sondern bleiben bis Basisspiel), bleibt die verursachende Karte ebenfalls so lange im Spiel, bis die darf der Spieler die Reihenfolge selbst bestimmen, in der er sie abhandelt

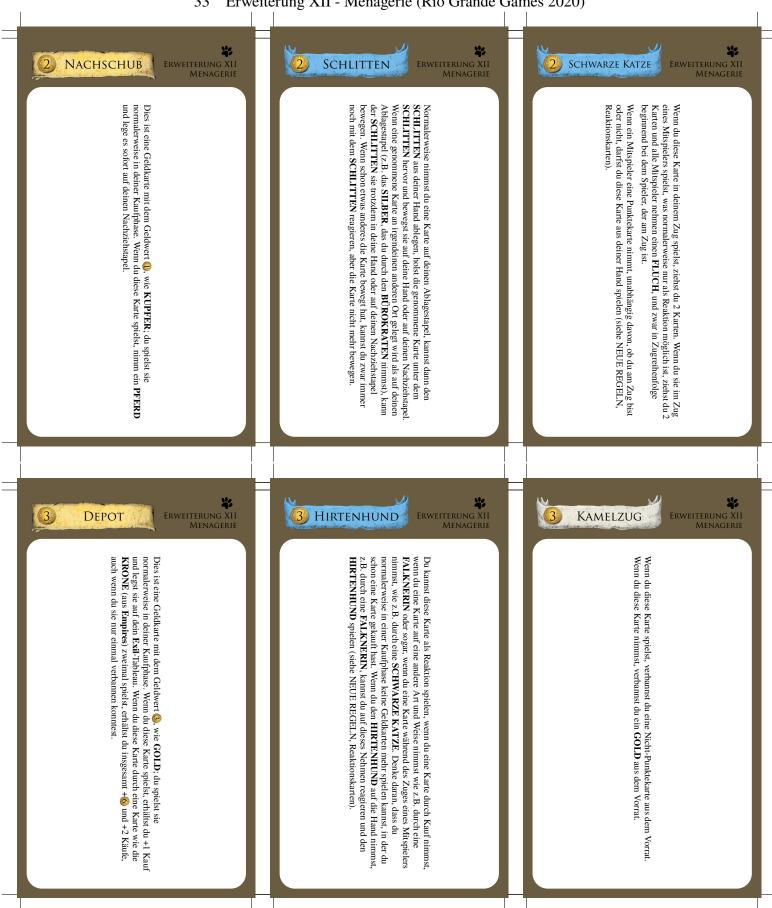
Du kannst kein **Projekt** kaufen, Das Bezahlen eines Projektes gilt nicht als "eine Karte kaufen"; es wird nicht billiger

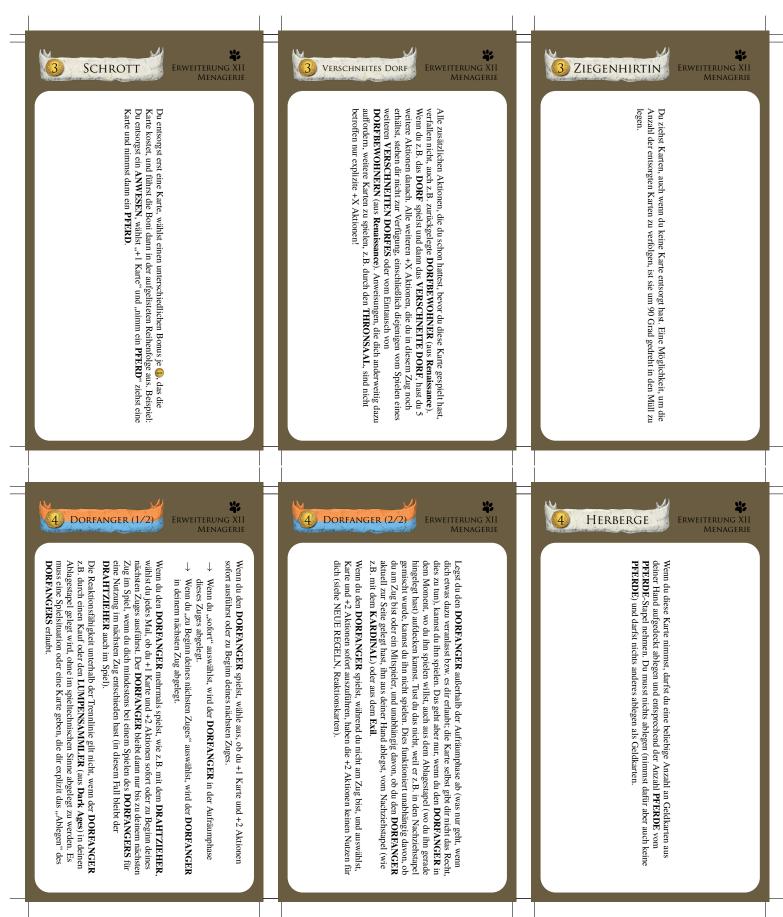
FAHNENTRÄGER, FREIBEUTERIN oder SCHATZMEISTERIN verwendet, durch eine einzelne Königliche-Karte erhalten können. Wenn ihr GRENZPOSTEN Artefakte: Artefakte sind Fähigkeiten, die Spieler auf eine bestimmte Art und Weise durch Karten wie ERFINDER und spielt für Karten wie ERKUNDUNG keine Rolle wenn du Schilden | hast (aus Empires)

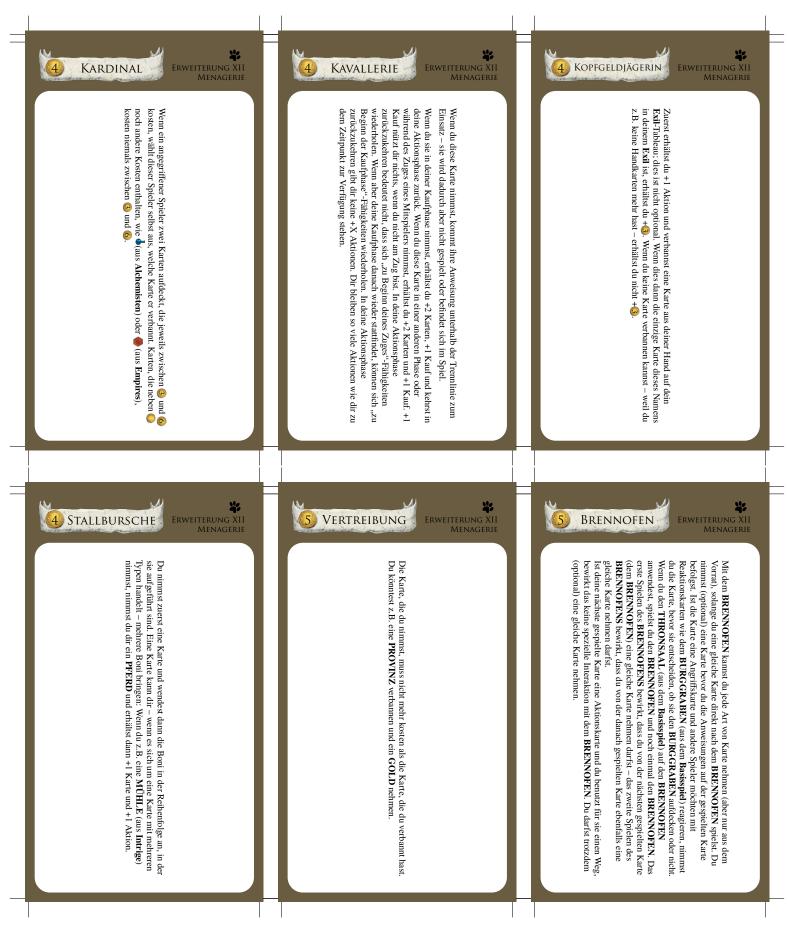
SCHLÜSSEL zu erhalten, der dir + 🕕 am Anfang von jedem deiner Züge gibt. Beispiel eine SCHATZMEISTERIN ausspielst, darfst du dich dafür entscheiden, den verlierst diese Fähigkeit, wenn ein anderer Spieler das **Artefakt** erhält. Wenn du zum Solange du ein Artefakt hast, steht dir dessen Fähigkeit zur Verfügung, und Wenn du ein Artefakt erhältst und ein anderer Spieler hat es, erhältst du es von ihm

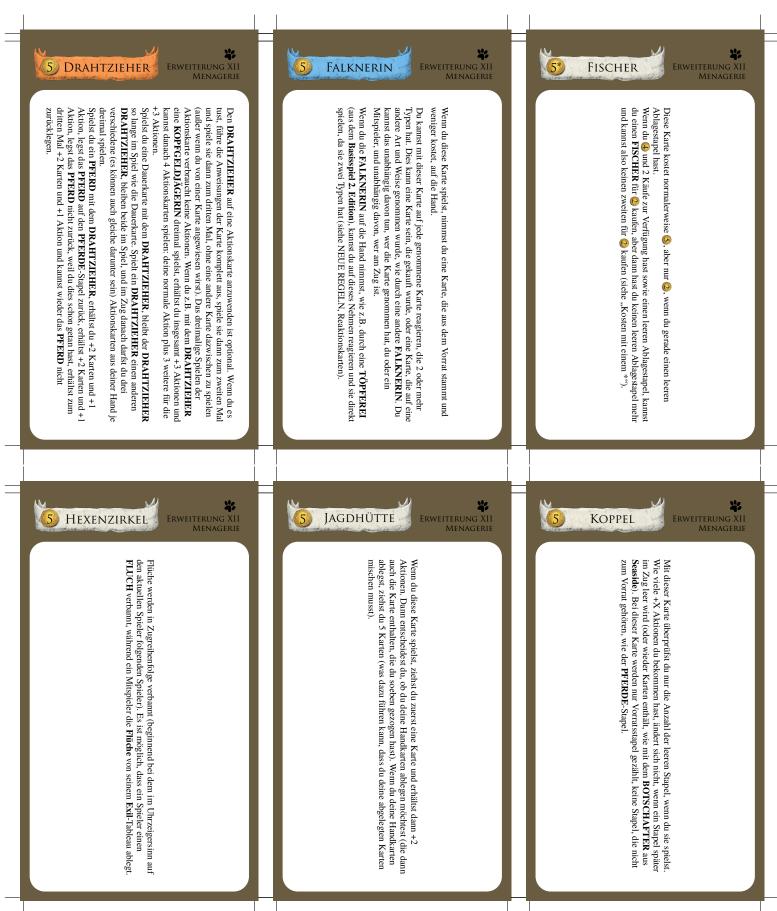


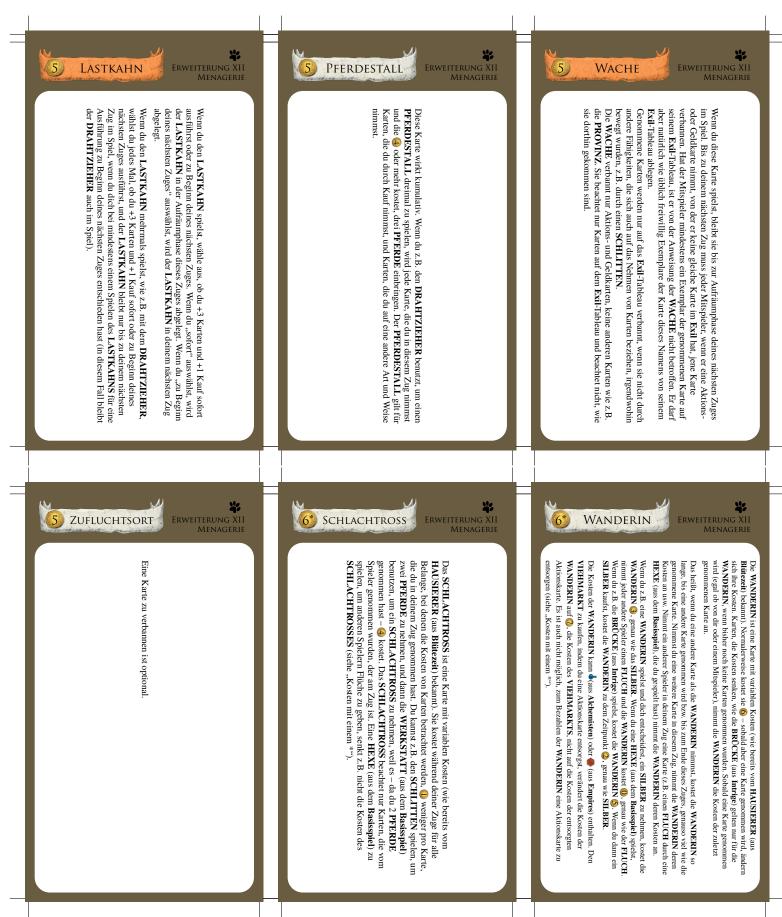
Erweiterung XII - Menagerie (Rio Grande Games 2020)

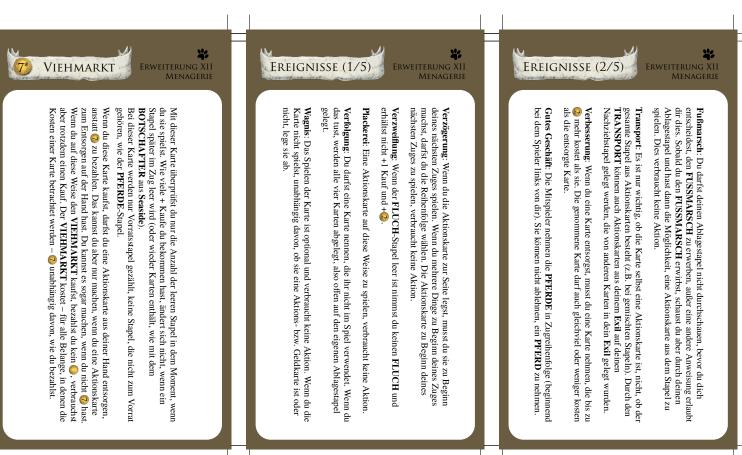


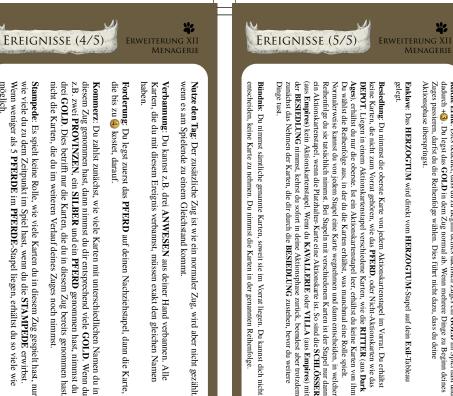












Enklave: Das HERZOGTUM wird direkt vom HERZOGTUM-Stapel auf dein Exil-Tableau Reiche Ernte: Dies bedeutet, dass du zu Beginn deines nächsten Zuges ein GOLD im Spiel hast und dadurch +3. Du legst das GOLD in dem Zug normal ab. Wenn mehrere Dinge zu Beginn deines zunächst das Nehmen der Karten, die dir durch die BESIEDLUNG zustehen, bevor du weitere der BESIEDLUNG nimmst, kehrst du sofort in deine Aktionsphase zurück, beendest aber trotzdem ein Aktionskartenstapel, wenn die Platzhalter-Karte eine Aktionskarte ist. So sind die SCHLOSSER Normalerweise kannst du von jedem Stapel eine Karte wegnehmen und dann entscheiden, in welcher Du wählst die Reihenfolge aus, in der du die Karten erhältst, was manchmal eine Rolle spielt. Ages), erhältst du nur die oberste. Ist ein Aktionskartenstapel leer, erhältst du keine Karten von ihm **DEPOT**. Liegen in einem keine Karten, die nicht zum Vorrat gehören, wie das PFERD, oder Nicht-Aktionskarten wie das **Besiedlung**: Du nimmst die oberste Karte von jedem Aktionskartenstapel im Vorrat. Du erhältst Zuges passieren, darfst du die Reihenfolge wählen. Dies führt nicht dazu, dass du deine Aktionskartenstapel. Wenn du KAVALLERIE oder VILLA (aus Empires) mit ımst. Bei Stapeln mit verschiedenen Karten ist der Stapel nur wie die RITTER (aus Dark

entscheiden, keine Karte zu nehmen. Du nimmst die Karten in der genannten Reihenfolge **Bündnis**: Du nimmst sämtliche genannte Karten, soweit sie im Vorrat liegen. Du kannst dich nicht

wie viele du zu dem Zeitpunkt im Spiel hast, wenn du die STAMPEDE erwirbst Stampede: Es spielt keine Rolle, wie viele Karten du in diesem Zug gespielt hast, nur

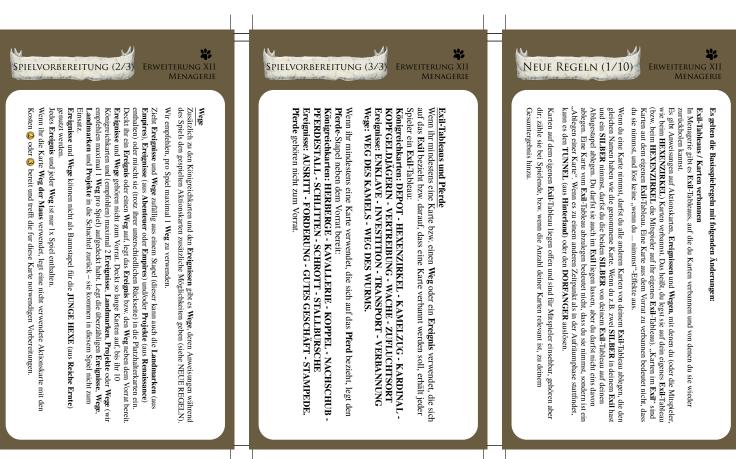
EREIGNISSE (3/5)

eine gleiche Karte nimmt oder die INVESTITION benutzt, um eine gleiche Karte zu Während die Karte verbannt ist, ziehst du für jedes Mal 2 Karten, wenn ein Mitspieler kannst sie z.B. halb unter dein Exil-Tableau legen durch INVESTITION verbannten Karten getrennt von den übrigen Karten auf. Du Wenn es im Spiel eine andere Art und Weise gibt, Karten zu verbannen, bewahre die der INVESTITION verbannt Mal, wenn ein anderer Spieler eine gleiche Karte nimmt oder eine gleiche Karte mit verbannen. Dies ist nicht optional und wirkt kumulativ; wenn du mit der nicht, ob der gesamte Stapel aus Aktionskarten besteht (z.B. bei gemischten Stapeln) Investition: Es ist nur wichtig, ob die Karte, die du verbannst, eine Aktionskarte ist, INVESTITION zweimal die gleiche Karte verbannst, erhältst du 4 Karten für jedes

Weise im Exil haben, wenn du sie vorher nach und nach mit INVESTITION verbannt ein anderer Spieler gleiche Karten nimmt oder sie mit INVESTITION verbannt. Du verbannt wurden, können normal vom Tableau abgelegt werden, indem du eine führen nicht dazu, dass du Karten ziehen darfst. Karten, die mit INVESTITION Diese anderen verbannten Karten wurden nicht durch INVESTITION verbannt und









In Menagerie gibt es einen Stapel mit Pferde-Karten, und es gibt Aktionskarten nicht durch Karten wie die FALKNERIN oder die VERTREIBUNG. wenn eine Karte oder ein Ereignis dich anweist, dass du ein Pferd nehmen sollst, aber nicht zum Vorrat. Du darfst nur dann eine Pferde-Karte von diesem Stapel nehmen, sowie Ereignisse, mit denen du Pferde erhalten kannst. Der Pferde-Stapel

Wenn du ein Pferd spielst, erhältst du +2 Karten, +1 Aktion und +1 Aktion für jedes Mal, auch wenn du das **Pferd** nur einmal zurücklegen kannst dazu verwendest, um ein Pferd mehrmals zu spielen, erhältst du +2 Karten und zurück auf den Pferde-Stapel. Wenn du eine Karte wie den DRAHTZIEHER legst das Pferd

dem Pferde Stapel, nimmst du kein Pferd Wenn du angewiesen wirst, ein Pferd zu nehmen, und es ist kein Pferd mehr auf

"Nimm ein Pferd" bedeutet, dass du dir ein **Pferd** vom **Pferde**-Stapel nimmst

Wege
In Menagerie gibt es Wege.

Sie sind keine Königreichkarten und können nicht gekauft

Wenn eine ZAUBERIN (aus Empires) dich betrifft, darfst du die Anweisungen der ersten Anweisung des Weges spielst, nicht die Wege-Karte selbst. Der Weg der Schildkröte sagt z.B. "Lege diese Karte zur Seite.": Wenn du einen MARKT spielst, aber den Weg der Schildkröte

. Du darfst aber statt der Anweisungen auf der

, die du mit der

gespielten Aktionskarte nicht ausführen. benutzt, legst du den MARKT zur Seite

Aktionskarte die Anweisungen auf einer Wege-Karte ausführen. Dann bekommst du aber nicht

Wenn eine Aktionskarte zu einem ungewöhnlichen Zeitpunkt gespielt werden kann, wie z.B +1 Karte und +1 Aktion.

Wenn du eine Aktionskarte mehrmals spielst, z.B. mit dem DRAHTZIEHER, darfst du bei der HIRTENHUND, kann stattdessen ein Weg benutzt werden

einmal als sie selbst gespielt hast, also nicht stattdessen einen Weg benutzt hast. Bleibt sie im Ist deine gespielte Karte eine Dauerkarte, bleibt sie nur im Spiel, wenn du sie mindestens jedem Spielen wählen, ob du einen Weg benutzen möchtest oder nicht.

ist, auf die die Mitspieler mit BURGGRABEN reagieren können, oder weil die zuvor gespielte Löst das Spielen einer Aktionskarte "Zuerst"-Handlungen aus (z.B. weil es eine Angriffskarte Spiel, musst du dir für deinen nächsten Zug merken, wie oft du sie als sie selbst gespielt hast.

Die Marker aus Abenteuer gelten auch, wenn du statt der Anweisungen der Aktionskarte eines

NEUE REGELN (2/10)

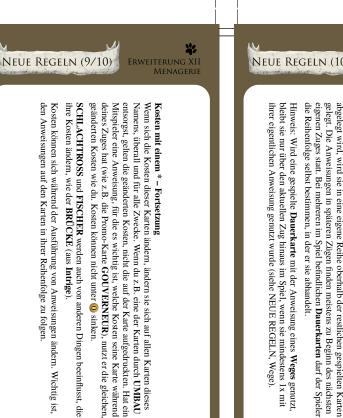
Jeder Weg gibt Aktionskarten eine alternative Möglichkeit: Entweder spielst du die Aktionskarte gemäß ihrer eigenen Anweisung oder du führst stattdessen beim Spielen der Karte die Anweisungen Ereignisse erworben werden. Vor Spielbeginn entscheiden die Spieler, mit wie vielen Wegen dem Vorrat bereitgelegt, gehören aber nicht zum Vorrat gespielt wird. Wir empfehlen, pro Spiel maximal 1 Weg zu verwenden. Die Wege werden neben

Um den Überblick zu behalten, ist es ratsam, Weg benutzt wurde. So kannst du dir merker die Aktionskarte um 90 Grad zu drehen, die mit einem

Eine Aktionskarte mit den Anweisungen einer Wege-Karte zu spielen bedeutet, merken, dass du den Weg benutzt hast anstatt der Anweisung dass du nichts tust,

wozu dich die Aktionskarte beim Spielen anweist. Wenn du z.B. ein **PFERD** spielst und dich entscheidest, stattdessen die Anweisung vom **Weg des Schafes** (mit der Anweisung +2) zu wie dort erwähnt statt. Wenn du z.B. eine FERNSTRASSE (aus Hinterland) spielst und den Weg Anweisungen unterhalb der Trennlinie sind nicht von der Wege-Karte betroffen; sie finden weiterhin verwenden, erhältst du +2 und nicht +2 Karten und +1 Aktion (die Anweisung des PFERDES) und im Spiel ist, kosten





NEUE REGELN (10/10).

aus

ERWEITERUNG XII MENAGERIE

SCHWARZE KATZE auf der Hand und ein Mitspieler nimmt eine PROVINZ sofort verwendet werden kann, darfst du sie benutzen usw. Hast du z.B. eine unter der Trennlinie – dazu führt, dass du eine weitere Reaktionskarte ziehst, die

Wenn das Spielen einer dieser **Reaktionskarten** – ausgelöst durch die Anweisung

Reaktionskarten – Forsetzung

darfst du sie spielen. Ziehst du dabei eine weitere SCHWARZE KATZE, darfst du

mehrfach gespielt (z.B. durch den THRONSAAL aus dem Basisspiel), bleibt die abgelegt wird, wird sie in eine eigene Reihe oberhalb der restlichen gespielten Karten Um anzuzeigen, dass eine **Dauerkarte** in der aktuellen Aufräumphase noch nicht verursachende Karte ebenfalls so lange im Spiel, bis die **Dauerkarte** abgelegt wird Zuges, in dem die letzte Anweisung ausgeführt wird, im Spiel. Wird eine Dauerkarte spüteren Zügen umgesetzt werden. Sie werden nicht in der Aufräumphase des Zuges gibt es vier Dauerkarten (wie schon in Seaside, Abenteuer und

genügend Käufe und 🔵

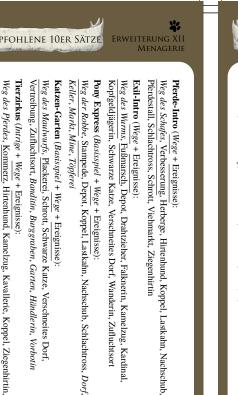
Bei einigen Karten sind die Kosten mit einem * markiert, der die Spieler an etwas

Das **PFERD** hat z.B. einen * bei seinen Kosten, kostet aber 3 und kann daher mit Beim PFERD soll der * lediglich daran erinnern, dass du PFERDE nicht kaufen vergleichen, hat das **PFERD** die gleichen Kosten wie andere Karten, die 3 kosten einen UMBAU (aus dem Basisspiel) entsorgt werden, um dafür ein um 2 teureres **HERZOGTUM** zu nehmen usw. Für **Anweisungen**, die verschiedene Kosten

Beim VIEHMARKT erinnert der * daran, dass du die Karte auf eine andere Art und

SCHLACHTROSS, FISCHER und WANDERIN haben einen *, weil ihre Kosten sich während eines Zuges verändern können. Dies kann manchmal zu verschachtelten

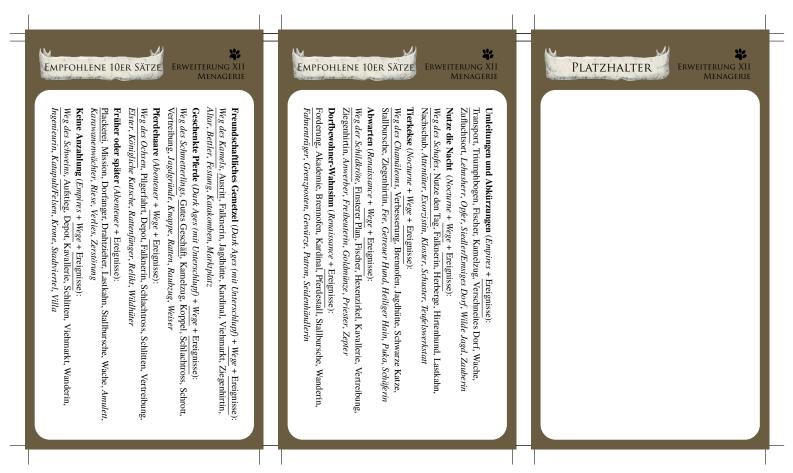






Besiedlung, Hexenzirkel, Jagdhütte, Kopfgeldjägerin

Schwarze Katze, Fahrender Händler, Kartograph, Katzengold, Markgraf, Tunnel Schwarze Katze, Menagerie, Pferdehändler, Treibjagd, Turnier, Metzger Weg des Maultiers, Enklave, Depot, Herberge, Pferdestall, Schrott, Wache, Festplatz, **Leben im Exil** (Reiche Ernte + Die Gilden + Wege + Ereignisse): Weg des Otters, Reiche Ernte, Depot, Drahtzieher, Kamelzug, Koppel, Viehmarkt Nachschub, Pferdestall, Aufbau, Feilscher, Fruchtbares Land, Nomadencamp Weg der Maus (mit Wegkreuzung), Wagnis, Drahtzieher, Herberge, Kardinal Weg der Schildkröte, Verbannung, Dorfanger, Falknerin, Hirtenhund, Schlitten Weg der Ratte, Verfolgung, Dorfanger, Drahtzieher, Kamelzug, Kopfgeldjägerin **Der Thrill der Jagd** (*Reiche Ernte + Die Gilden + Wege* + Ereignisse)



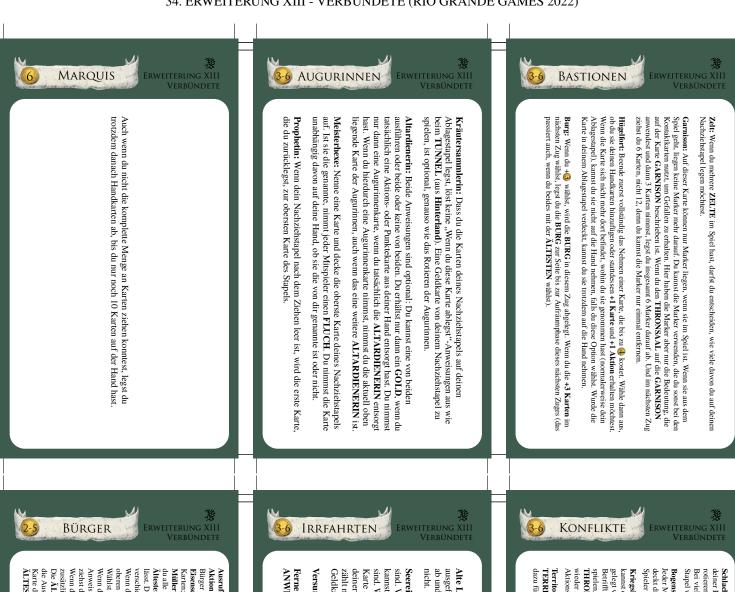
34 Erweiterung XIII - Verbündete (Rio Grande Games 2022)

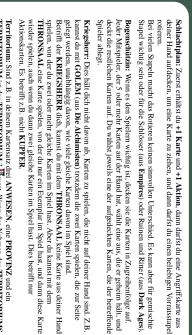








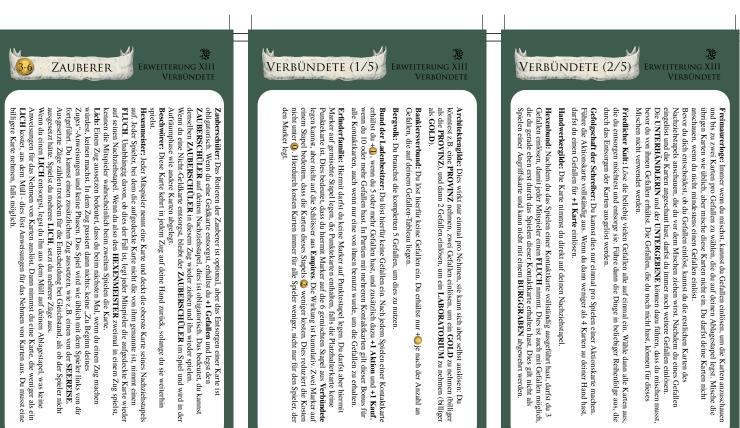


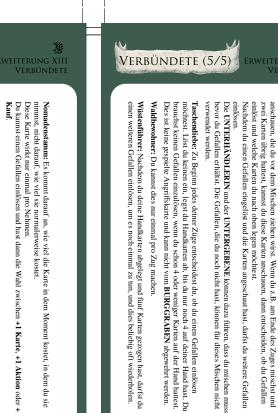


dazu führt, dass der Konflikte-Stapel leer ist, zählt dies für die Menge GOLD, die du erhältst

Ausruferin: Wähle zuerst, ob du +@ erhalten möchtest oder ein SILBER oder +1 Karte und +1 Aktion. Unabhängig davon, was du gewählt hast, darfst du dich danach entscheiden, ob du die Ferne Küste: Ein ANWESEN zu nehmen ist nicht optional. Ist der ANWESEN-Stapel leer, erhältst du trotzdem +2 Karten und +1 Aktion ab und erhältst erneut +1 Karte. Danach wählst du, ob du die Irrfahrten rotierst oder Versunkener Schatz: Gibt es im Vorrat keine solche Aktionskarte, nimmst du keine zählt nicht zusätzlich. Dies beschränkt das Spielen von allen Kartentypen, auch deiner Hand gespielt, aber das erneute Spielen der Karte mit dem THRONSAAI Karte anwendest, zählen sowohl der THRONSAAL als auch die andere Karte als aus sind. Wenn du in einem Zug mit der SEEREISE den THRONSAAL auf eine andere kannst du damit trotzdem die entsprechenden zwei Karten spielen, die zur Seite gelegt sind. Wenn z.B. deine dritte gespielte Karte ein GOLEM (aus Die Alchimisten) ist, Seereise: Dies hält dich nicht davon ab, Karten zu spielen, die nicht auf deiner Hand ausgeführt. Zuerst erhältst du +1 Karte, dann +1 Aktion. Danach legst du eine Karte Alte Landkarte: Alle Anweisungen werden in der aufgelisteten Reihenfolge Wenn du mit einer ALTESTEN die WERKSTATT spielst, bewirkt die

Die ALTESTE betrifft nicht alle Wahlmöglichkeiten auf Karten, bei denen etwas zu wählen ist, nur die Auswahl zwischen mehreren Anweisungen. Die WERKSTATT z.B. gibt dir die Wahl, welche Wenn du z.B. mit einer ALTESTEN einen HÖFLING (aus Intrige) spielst, wählst du eine Anweisungen "Zieh, bis du 6 Karten auf der Hand hast," und "+1 Karte und +1 Aktion" zu nutzen ziehst du erst, bis du 6 Karten auf deiner Hand hast, und erhältst dann +1 Karte und +1 Aktion. Wenn du z.B. mit einer ÄLTESTEN einen EISENSCHMIED spielst und dich entscheidest, die Wählst du mehrere Optionen, führst du deren Anweisungen in der Reihenfolge auf der Karte aus. oberen "Wähle eins"-Anweisung zu wählen, aber zwei Optionen der unteren "Wähle eins"-Option Wenn du z.B. den GRAF (aus Dark Ages) spielst, kannst du dich entscheiden, nur eine Option der verschiedenen Optionen wählen lässt, darfst du optional eine zusätzliche Option wählen. lässt. Du führst sie einfach normal aus. Spielst du aber eine Karte mit einer Anweisung, die dich aus Müller: Wenn du (nach dem Mischen) weniger als 4 Karten in deinem Nachziehstapel hast, siehst Karten; oder du ziehst eine Karte und erhältst +1 Aktion Eisenschmied: Du ziehst entweder Karten, bis du 6 Karten auf der Hand hast; oder du ziehst 2 Alteste: Du darfst auch eine Aktionskarte spielen, die dich nicht aus verschiedenen Optionen wählen





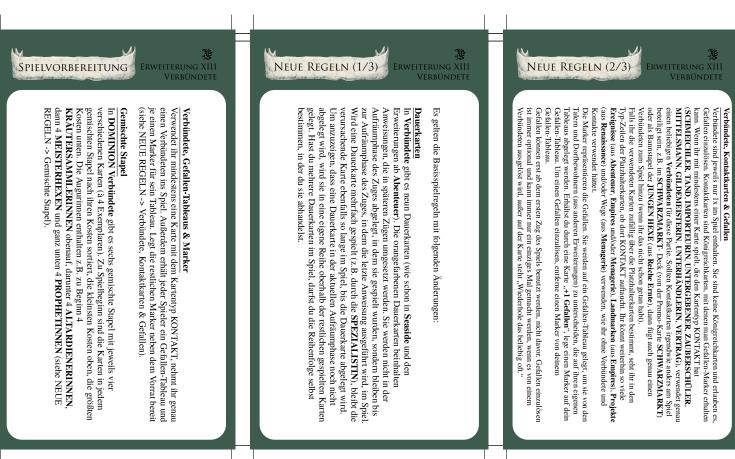
VERBÜNDETE (3/5) Marktstädte: Führe zuerst das Spielen der Aktionskarte vollständig aus, bevor du entscheidest, ob Inselvolk: Dies kann nie dazu führen, dass du zwei INSELVOLK-Züge in Folge machst **Hütte der Fallensteller:** Ist dein Nachziehstapel leer, wird die Karte zur einzigen Karte in deinem Aktionskarten mit 🌢 oder 🔴 in den Kosten. Du nimmst nur eine Aktionskarte, wenn du eine entsorgt Holzarbeitergilde: Hiermit kannst du eine Aktionskarte mit beliebigen Kosten nehmen, auch nicht angerechnet viele Karten, wie du normalerweise hättest ziehen müssen, die einbehaltenen Karten werden dabei AUSSENPOSTEN aus Seaside) ändert der HÖHLENHAFEN dies nicht. Du ziehst weiterhin so hinzufügen. Wenn du aus ablegen (wie üblich), dann eine neue Hand mit 5 Karten ziehen und sie zu KUPFER und SILBER Hand zu behalten, deine restlichen Handkarten und alle deine weiteren Karten aus dem Spiel **Höhlenhafen:** Du könntest z.B. zwei Gefallen einlösen, um ein **KUPFER** und ein **SILBER** auf der Du ziehst auch dann eine Karte, wenn du keine ablegen konntest um eine weitere Karte abzulegen und eine weitere Karte zu ziehen, und so weiter, bis du aufhörst legst du eine Karte ab und ziehst dann eine Karte. Dann darfst du einen weiteren Gefallen einlöser

Höhlenbewohner: Zu Beginn deines Zuges darfst du einen Gefallen einlösen. Wenn du das tust,

Sterndeuterorden: Immer wenn du mischst, kannst du Gefallen einlösen, um die Karten

anzuschauen und eine Karte pro eingelöstem Gefallen zu wählen, die du nach oben legst. Mische die

dich entscheidest, ob du Gefallen einlöst, kannst du die restlichen Karten des Nachziehstapels





EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

Umgestaltung, Wegelagerer, Wirtin

Blick in die Zukunft (Verbündete)

Sterndeuterorden, Aufwiegler, Augurinnen, Barbar, Markthalle, Ortschaft

Verbündete für Anfänger (Basisspiel (2. Edition) + $\overline{\text{Verbündete}}$): Schreinerin, Spezialistin, Untergebener, Unterhändlerin, Wächter

Verfeindete Ladenbesitzer (Basisspiel (2. Edition) + $\underline{\text{Verbündete}}$):

Gärten, Markt, Umbau, Vasall, Vorbotin Handwerkergilde, Hauptstadt, Irrfahrten, Markthalle, Mittelsmann, Schmeichler,

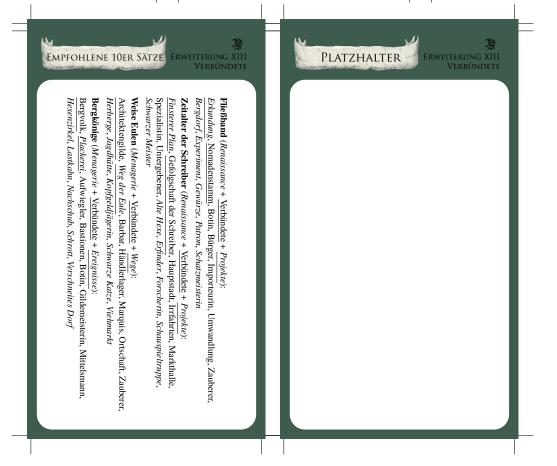
Unterhändlerin, Banditin, Burg graben, Geldverleiher, Händlerin, Laboratorium **Dunkle Geschäfte** (*Intrige* (2. *Edition*) + Verbündete): Bund der Ladenbesitzer, Gildemeisterin, Konflikte, Königliche Galeere, Ortschaft

Hexenbund, Botin, Bürger, Jägerin, Mittelsmann, Vertrag, Adelige, Geheimgang

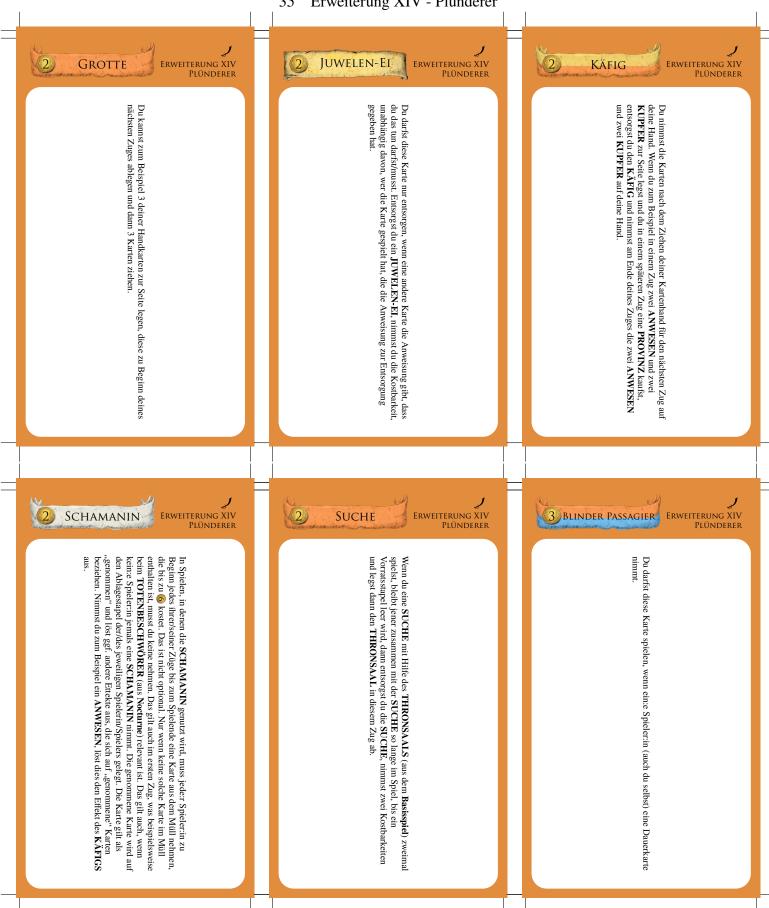
Fußvolk (Intrige (2. Edition) + $\overline{\text{Verbündete}}$):

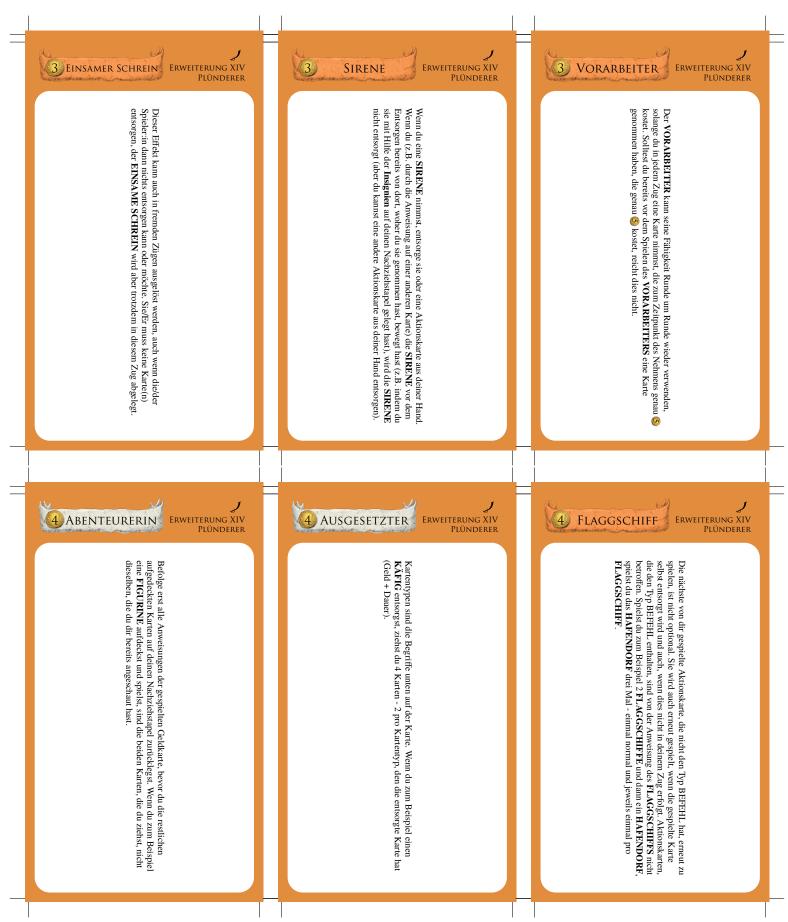
Austausch, Baron, Handlanger, Patrouille, Verschwörer schäfer der Hochebene Händlerlager, Tausch, Untergebener, Wirtin, Zauberer

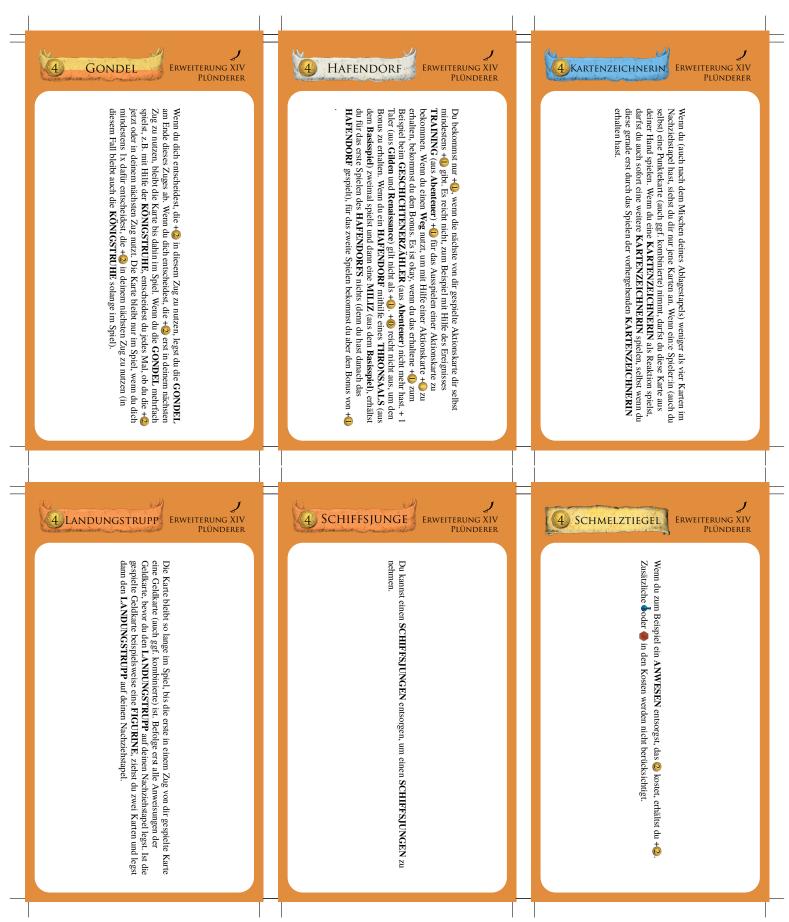


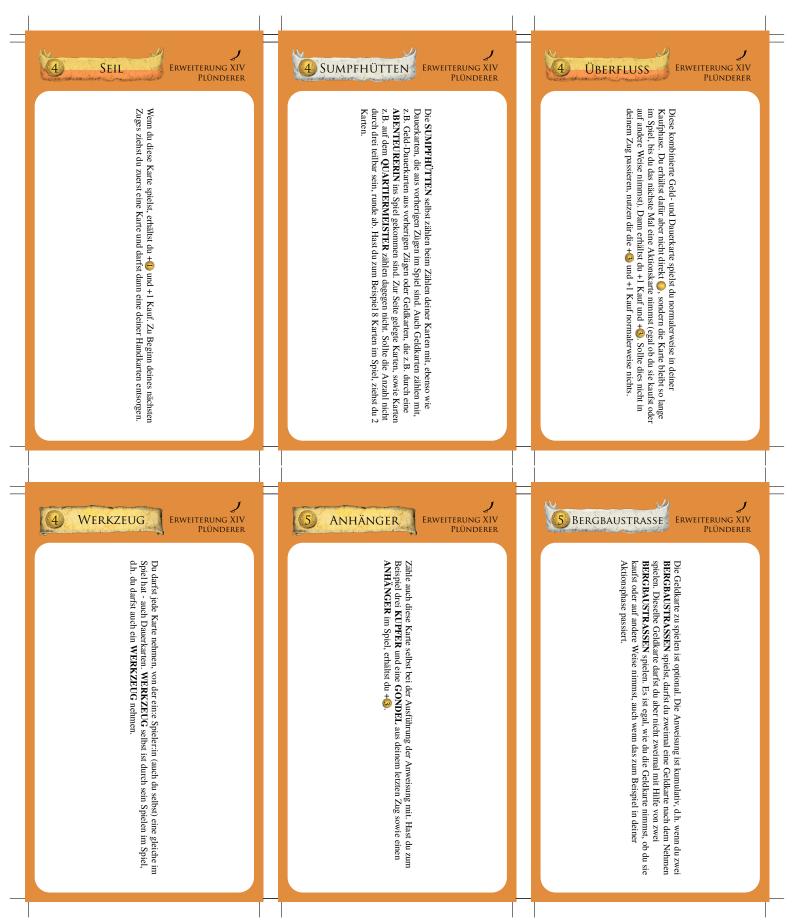


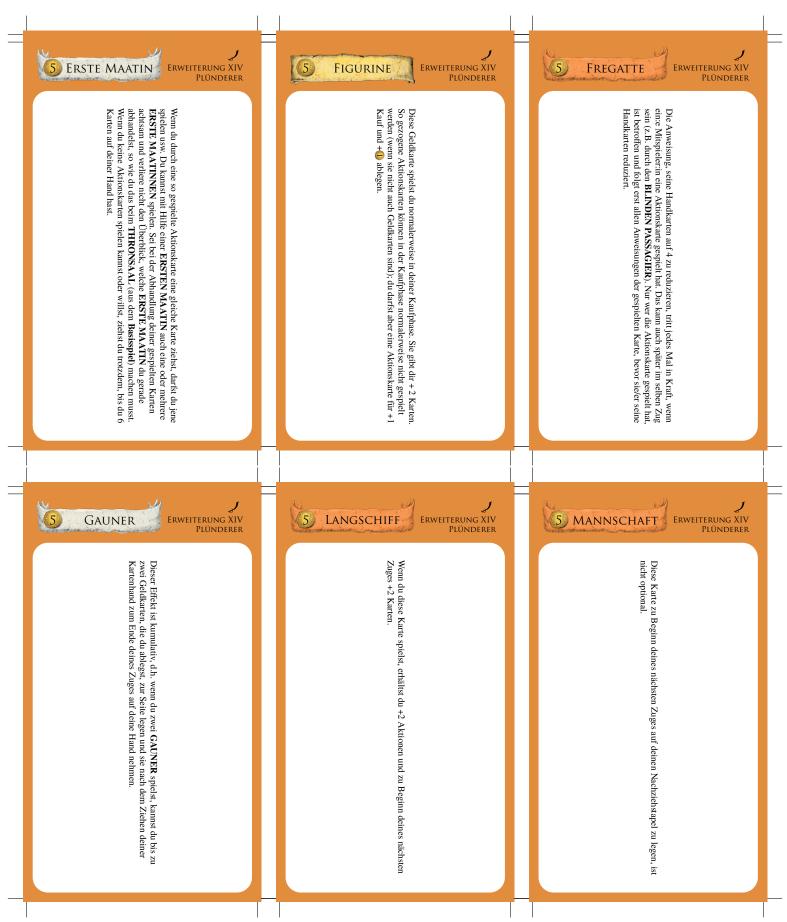
Erweiterung XIV - Plünderer

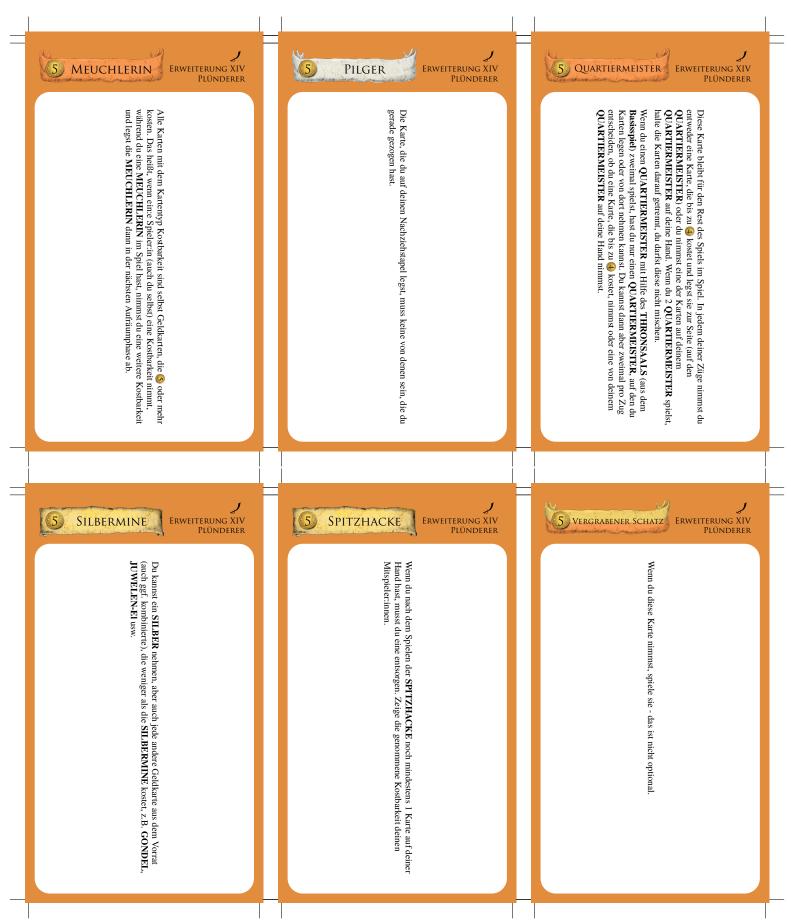


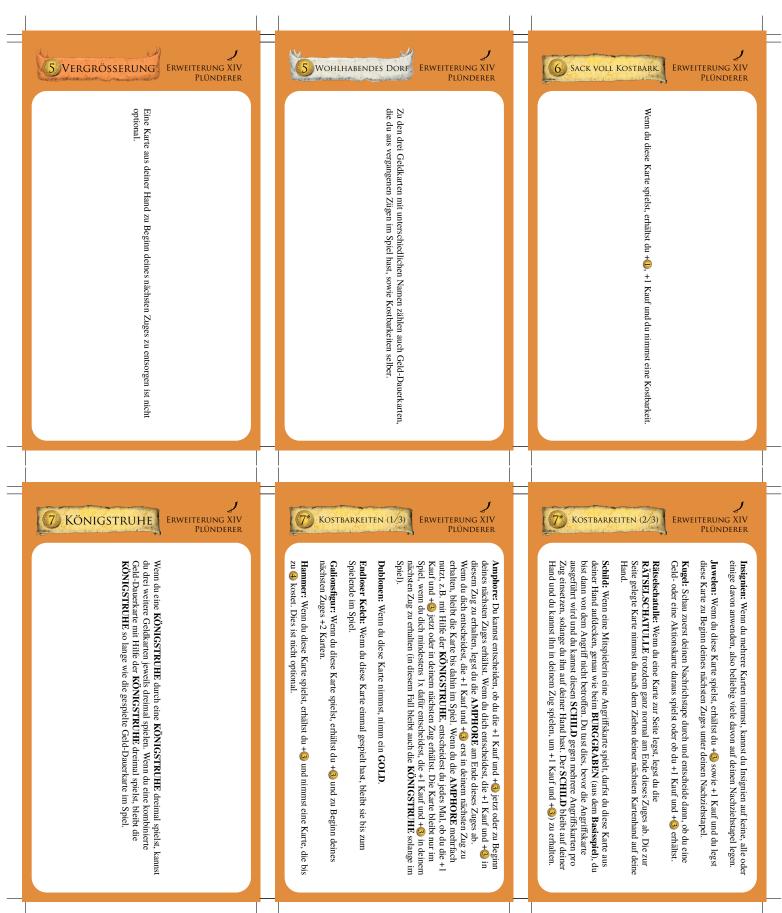














Zuchtziege: Eine Karte zu entsorgen ist optional

ERWEITERUNG XIV

Schwert: Dies ist eine Angriffskarte, Spieler:innen können mit Karten wie dem BURGGRABEN (aus dem Basisspiel) und/oder dem SCHILD reagieren. beliebige Mischung davon Sextant: Du kannst alle 5 Karten zurücklegen oder alle 5 Karten ablegen, oder eine

du sie in deiner Aktionsphase spielst, benötigt sie 1 Aktion. Die so genommene Karte zu spielen, verbraucht keine Aktion Stab: Eine Aktionskarte aus deiner Hand zu spielen ist optional Zauberrolle: Du kannst diese Karte in deiner Aktions- oder Kaufphase spielen. Wenn

MERKMALE (1/4)

Freundlich: Du därfst pro Zug nur eine **Freundliche** Karte auf diese Weise ablegen

ERWEITERUNG XIV

Spiel für alle Belange (auch bei der Wertung) 🕕 weniger. Die Kosten können nicht stammt (= Benachbarte Karte), erhältst du +1 Kauf. Billig: Alle Karten des markierten Stapels (= Billige Karten) kosten für das gesamte Benachbart: Jedes Mal, wenn du eine Karte nimmst, die aus dem markierten Stapel Aufdringlich: Dieser Effekt ist nicht optional

MERKMALE (2/4)

ERWEITERUNG XIV

Wenn die Karten des markierten Stapels (= Geduldige Karten) keinen Effekt beim zu Beginn deines nächsten Zuges entscheiden, in welcher Reihenfolge du sie spielst stammt (= Fromme Karte), darfst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Spielen haben (z.B. TERRITORIUM aus Verbündete), kannst du sie trotzdem zur Geduldig: Du kannst mehrere Geduldige Karten auf einmal zur Seite legen, du darfst Fromm: Jedes Mal, wenn du eine Karte nimmst, die aus dem markierten Stapel

Seite legen, im nächsten Zug spielen und in der Aufräumphase des nächsten Zuges

Geerbt: Alle Spielerinnen entscheiden - beginnend bei der/dem Startspieler:in - welche Karte sie durch eine Geerbte Karte ersetzen wollen. Ersetzte KUPFER nehmen die Spieler:innen in Zugreihenfolge eine Karte vom Stapel. So bekommen in (z.B. UNTERSCHLÜPFE aus Dark Ages) werden aus dem Spiel genommen. Wenn werden auf den Vorratsstapel zurückgelegt, ersetzte ANWESEN und andere Karten die ersten 4 Spieler:innen eine AUSRUFERIN, die zwei anderen Spieler:innen den einem 6 Personen-Spiel mit den **BURGERN** (aus **Verbündete**) als **Geerbter** Stapel der markierte Stape1 ein gemischter Stapel ist (aus Empires oder Verbündete),

erst nach Spielstart (d.h. noch nicht in der Spielvorbereitung) anwendbar, so dass zum Beispiel keine Karte, die ursprünglich 4 kostet, für den BANN-Stapel (aus Reiche gespielt werden können (z.B. TERRITORIUM aus Verbündete), kommen sie unter 🕕 fallen. Kosten wie 🌢 und trotzdem in deinem nächsten Zug ins Spiel, haben aber keinen Effekt und werden am Eilig: Wenn die Karten des markierten Stapels (= Eilige Karten) normalerweise nicht Karten des INGENIEURIN-Stapels (aus Empires) keinen Einfluss. Der Effekt ist E**rnte**) genutzt werden kann. werden nicht beeinflusst. So hat Billig auf die

MERKMALE (4/4) unter die gemischten Karten. Vorherbestimmt darfst du, bevor du mischst, die zu mischenden Karten anschauen, Karten sind, kannst du 3 herausnehmen, die restlichen Karten mischen und dann 2 Wenn zum Beispiel von den zu mischenden Karten 5 Karten Vorherbestimmte Mische dann die übrigen Karten und lege die herausgenommenen Karten auf und/oder Vorherbestimmte Karten davon herausnehmen (decke sie dabei zur Kontrolle auf) **Vorherbestimmte** Karten nach oben und eine nach unten legen. In Spielen mit Vorherbestimmt: Jedes Mal, wenn du Karten mischst, darf du beliebig viele

handelt, kann das in einem späteren Zug sein), lege sie auf ihren Stapel zurück aus. Wenn du sie dann aus dem Spiel ablegst (wenn es sich um eine Dauerkarte Waghalsige Karte), führe sie komplett aus und dann führe sie noch einmal komplett Waghalsig: Wenn du eine Karte spielst, die aus dem markigrten Stapel stammt (= auch wenn du sicher weißt, dass keine Vorherbestimmten Karten darin sind

trotzdem auf ihren Stapel zurück, wenn du sie aus dem Spiel ablegst

MERKMALE (3/4)

Aktionskarte aus deiner Hand spielen, von der du keine gleiche im Spiel hast. Mit Inspirierend: Wenn du eine Karte, die aus dem markierten Stapel stammt (= Inspirierende Karte), spielst, darfst du, nachdem du sie ausgeführt hast, eine

Spiel", Karten, die du aus dem Spiel

genommen hast, z.B. das BERGWERK (aus Intrige), das sich selbst entsorgt hat, vorherigen Runden im Spiel sind, gelten als mit anderem Namen vom gleichen Stapel spielen. Dauerkarten, die noch aus spielen, außer es handelt sich um einen gemischten Stapel - dann kannst du eine Karte Hilfe von Inspirierend kannst du normalerweise keine andere Inspirierende Karte

Reich: Jedes Mal, wenn du eine Karte nimmst, die aus dem markierten Stapel stammt

Scheu: Du kannst pro Zug nur 1 Scheue Karte auf diese Weise ablegen (= Reiche Karte), nimm ein SILBER.

nimmst du nur eine Kostbarkeit. nimm eine Kostbarkeit und einen FLUCH. Wenn kein FLUCH mehr im Vorrat ist, Verflucht: Wenn du eine Karte vom markierten Stapels nimmst (= Verfluchte Karte) dem Ziehen deiner Kartenhand auf deinen Nachziehstapel

Unermüdlich: Dies ist nicht optional. Du legst die zur Seite gelegte Karte erst nach

EREIGNISSE (1/4) ERWEITERUNG XIV

nicht, dass du erneut mischen musst.

Riskieren: Du bekommst die Kostbarkeit nur, wenn du eine Aktionskarte aus deiner

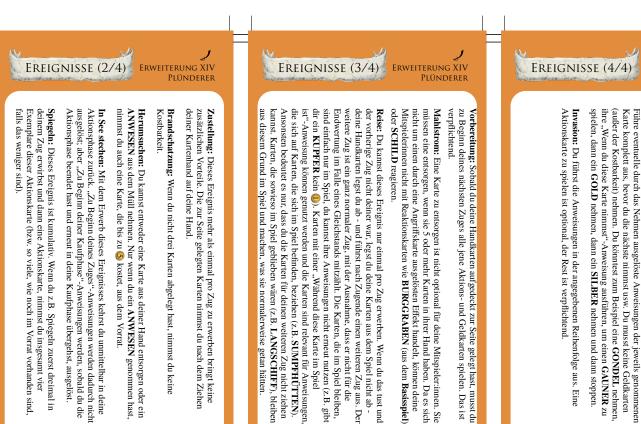
Beeilung erwerben, eine Aktionskarte kaufen, jene spielen

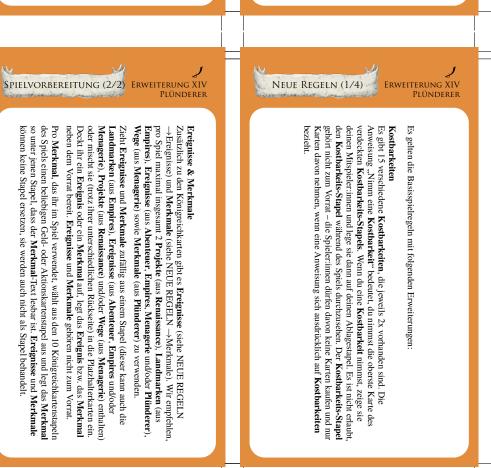
Aktionskarte nimmst, darfst du sie trotzdem nur einmal spielen. Du kannst aber eine Beeilung: Wenn du Beeilung zweimal hintereinander erwirbst und dann eine

Vergraben: Sobald du dieses Ereignis erwirbst, ist die Ausführung seiner Fähigkeit

Wenn du das Ereignis zum Beispiel dreimal nutzt, kannst du bis zu 9 Karten Ablagestapel. Ausweichen ist kumulativ und kann mehrfach pro Zug genutzt werden Karten heraus, mischst den Rest und legst die herausgenommenen Karten auf deinen Wenn du mischst, schaust Ausweichen: Wenn du in diesem Zug nicht mischst, bewirkt dieses Ereignis nichts du zuerst deinen Ablagestapel durch, nimmst bis zu drei

herausnehmen. Du kannst dadurch ggt. so viele Karten in deinem Ablagestapel lassen





die

SPIELVORBEREITUNG (1/2) ERWEITERUNG XIV

als Teil des Vorrat in die Tischmitte.

Zum Spielen mit DOMINION Plünderer benötigt ihr ein DOMINION-Basisspiel oder das Basiskarten-Set. Legt alle Basiskarten aus dem Basisspiel (KUPFER, SILSER, GOLD (+ ggf. PLATIN), ANWESEN, HERZOGTUM PROVINZ (+ ggf. KOLONIE) sowie FLÜCHE und die Müllkarte bzw. das Mülltableau) wie gewohnt

ERWEITERUNG XIV

entscheiden, ob und welche Geldkarte mit unterschiedlichem Namen du nimmst.

Aufblühen: Nimm zuerst eine Kostbarkeit. Dann kannst du - eine nach der anderen

Plünderung: Du nimmst einfach nur eine Kostbarkeit

ERWEITERUNG XIV ERWEITERUNG XIV NEUE REGELN (2/4) NEUE REGELN (3/4) ERWEITERUNG XIV NEUE REGELN (4/4) nur einen einzelnen Geld- oder Aktionskartenstapel, der vor dem Spiel ausgewählt wird. Pro Merkmal, das ihr im Spiel verwendet, wählt aus den 10 Königreichkarten-Stapeln des Spiels einen SCHREIN und 2 KUPFER spielen, ein SILBER kaufen und dann sofort 2 Karten aus deiner Hand in der aktuellen Während des Spiels werden die Karten von jenem Stapel beeinflusst - die Art und Weise steht auf im Spiel, bis diese spezielle Situation eintritt. Zum Beispiel könntest du einen orangefarbenen Dauerkarten beinhalten Anweisungen, Abenteuer) bei den Königreichkarten und vier Dauerkarten bei den Kostbarkeiten. Die dem jeweiligen **Merkmal** beliebigen Geld- oder Aktionskartenstapel aus und legt das Merkmal so unter jenen Stapel, dass der Merkmale sind jeweils nur 1x im Spiel enthalten. Sie sind keine Königreichkarten und beeinflussen In **Plünderer** gibt es E**reignisse**, die erstmals in **Abenteuer** erschienen sind. In deiner Kaufphase Das kann im gleichen Zug sein oder viele Züge später. Die entsprechende Dauerkarte bleibt so lange Dauerkarten in **Plünderer** tun etwas, sobald eine bestimmte Situation das "nächste Mal" eintritt. Ausnahme, dass sie so lange im Spiel bleiben, bis ebenfalls so lange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird. Um anzuzeigen, dass eine Dauerkarte Dauerkarte mehrfach gespielt (z.B. durch das FLAGGSCHIFF), bleibt die verursachende Karte legst sie nicht in der Aufräumphase des Zuges ab, In Plünderer gibt es zwanzig Dauerkarten (wie schon in Seaside und den Erweiterungen ab Kosten, die auf dem E**reignis** stehen, und dessen Effekt tritt sofort ein. annst du ein Ereignis statt einer anderen Karte erwerben (dies verbraucht 1 Kauf). Du bezahlst die Viele Dauerkarten in **Plünderer** sind Geldkarten. bestimmen, in der du sie abhandelst. Es dürfen niemals 2 Merkmale unter denselben Stapel gelegt werden Merkmale sind keine Königreichkarten und können niemals gekauft oder genommen werden Merkmale können auch auf gemischte Stapel (aus Empires und Verbündete) angewendet Merkmale können nur auf Königreichkartenstapel angewendet werden, niemals Ereignisse können in einem Zug mehrmals erworben werden, wenn du genügend Käufe dafür Ereignisse sind keine Königreichkarten. Sie liegen lediglich aus Ist ein Stapel mit einem Merkmal leer, werden die Karten trotzdem noch durch das Merkmal werden und betreffen dann alle Karten jenes Stapels Basiskarten wie z.B. SILBER oder die RUINEN (aus Dark Ages) Der Erwerb eines Ereignisses ist kein Kauf einer Karte und löst deshalb nicht Karten wie den Nachdem du ein Ereignis erworben hast, darfst du in dieser Kaufphase keine weiteren erwerben oder eine Karte und ein Ereignis, in beliebiger Reihenfolge. Der Erwerb eines Ereignisses verbraucht 1 Kauf. Normalerweise kannst du entweder eine sich auf Karten des Stapels, auf den das Merkmal angewendet wird, z.B. sind alle Karten des Geldkarten spielen, es sei denn, eine Anweisung erlaubt dir dies explizit SACKES VOLL KOSTBARKEITEN, kannst du zwei Karten kaufen oder zwei Ereignisse du kaufen kannst. Es gibt keine Möglichkeit, dass du ein Ereignis nehmen kannst oder dass ein Karte kaufen oder ein Ereignis erwerben. Wenn du 2 Käufe hast, wie zB. nach dem Spielen des ngen zu dem Zeitpunkt ausgeführt werden sollen, darfst du die Reihenfolge selbst von Ereignissen werden nicht durch Karten wie die BRÜCKE (aus Intrige) legst du den EINSAMEN SCHREIN in diesem Zug ab. Oder du kaufst stattdessen ihre letzte Anweisung abgeschlossen ist. Einige Sie sind wie normale Geldkarten, mit der die in späteren Zügen umgesetzt werden. Du ausgeführt wird, im Spiel. Wird eine und liefern einen Effekt, den hast, sondern sie bleiben bis EINSAMEN auf EMPFOHLENE 10ER SÄTZE ERWEITERUNG XIV EMPFOHLENE 10ER SÄTZE ERWEITERUNG XIV EMPFOHLENE 10ER SÄTZE ERWEITERUNG XIV Geheimgang, Handlanger, Mühle, Verschwörer (→Freundlich), Wunschbrunnen Ausgesetzter (\rightarrow Waghalsig), Juwelen-Ei, Kartenzeichnerin, Quartiermeister. Eier aufschlagen (+ Intrige (2. Edition)): Vorbereitung, Blinder Passagier, Gondel, Grotte (→Fromm), Langschiff, Mannschaft, Alchemist, Apotheker, Golem (\rightarrow Verflucht), Verwandlung

Spitzhacke, Arzt, Festplatz, Herold, Hellseherin, Steinmetz Ausgesetzter, Erste Maatin, Schamanin, Seil, Suche, Armenhaus, Knappe Wüstenträume (+ Hinterland (2. Edition)): Füllhorn, Kaufmannsgilde, Menagerie, Weiler Reise, Käfig, Pilger (→Geduldig), Sumpfhütten, Vorarbeiter, Werkzeug, Bäcker, Durch den Sumpf (+ Reiche Ernte / Die Gilden) Abenteurerin (→InspirierendInspirierend), Anhänger, Flaggschiff, Schiffsjunge. Herolde & Abenteurer (+ Reiche Ernte / Die Gilden) Landstreicher, Leichenkarren, Ratten (→<u>Geerbt</u>) → Waghalsig), Oase, Souk, Weberin

Wikinger-Komplott (+ Hinterland (2. Edition)):

Anhänger, Grotte, Hafendorf, Kartenzeichnerin, Vergrößerung, Feilscher, Nomaden

Dorf, $Berserker (\rightarrow \overline{Reich})$, Hexenkessel, Katzengold, Komplott, StallungenHerumsuchen, Fregatte, Mannschaft, Schiffsjunge, Schmelztiegel, Wohlhabendes

Falschgeld, Lagerraum, Mundraub ($ightarrow \overline{ ext{Unermüdlich}}$), Raubzug Invasion, Gauner, Grotte, Königstruhe, Meuchlerin, Vergrößerung, Eisenhändler,

Fregatte (→Billig), Käfig, Schiffsjunge, Seil, Vergrößerung, Astrolabium, Fischerdorf, Weinrote Meere (+ Seaside (2. Edition)):

Schatzinseln (+ Seaside (2. Edition)): In See stechen, Blinder Passagier, Langschiff, Mannschaft, Vergrabener Schatz

Speziallieferung (+ Die Alchemisten): Uberfluss, Ausguck, Insel, Korsarenschiff, Schatzkarte (\rightarrow Geerbt), SeekarteZustellung, Bergbaustraße, Flaggschiff, Gauner, Juwelen-Ei, Sumpfhütten, Werkzeug

Hübscher Schmuck (+ Blütezeit (2. Edition)):

Figurine, Juwelen-Ei, Königstruhe, Seil (→Vorherbestimmt), Silbermine, Bank Brautkrone, Geldanlage, Kristallkugel, Waffenkiste

Gekauftes Glück (+ Blütezeit (2. Edition))

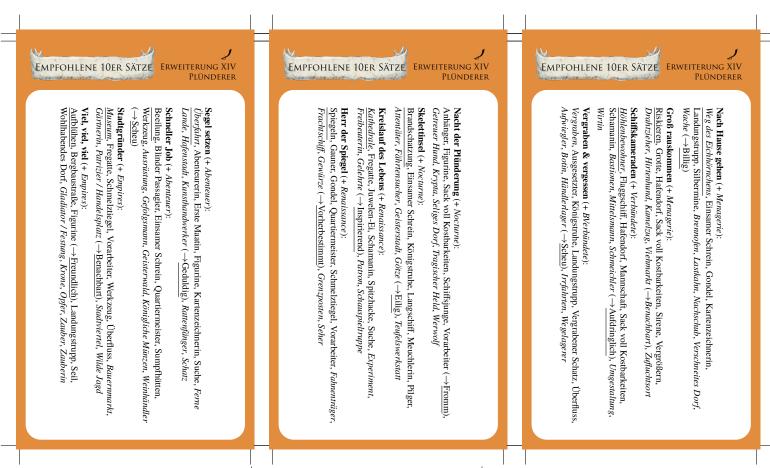
Plünderung, Anhänger, Bergbaustraße, Blinder Passagier, Käfig, Sumpfhütten $Amboss, Arbeiterdorf, Bischof, Buchhalterin, Magnatin (<math>\rightarrow$ Aufdringlich)

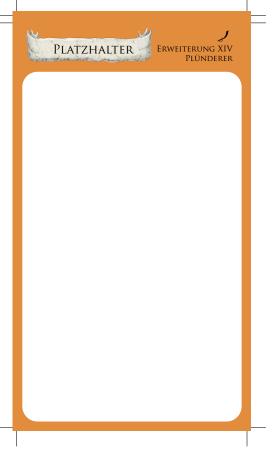
Abenteurerin, Bergbaustraße, Einsamer Schrein, Erste Maatin (→Eilig), Juwelen Landungstrupp, Schmelztiegel, Silbermine, Wohlhabendes Dorf, Überfluss

Ausgesetzter, Fregatte, Hafendorf (→ <u>Unermüdlich</u>), Pilger, Sack voll Kostbarkeiten Erste Plünderung (+ Basisspiel (2. Edition)): Meuchlerin, Quartiermeister, Spitzhacke, Suche, Sirene

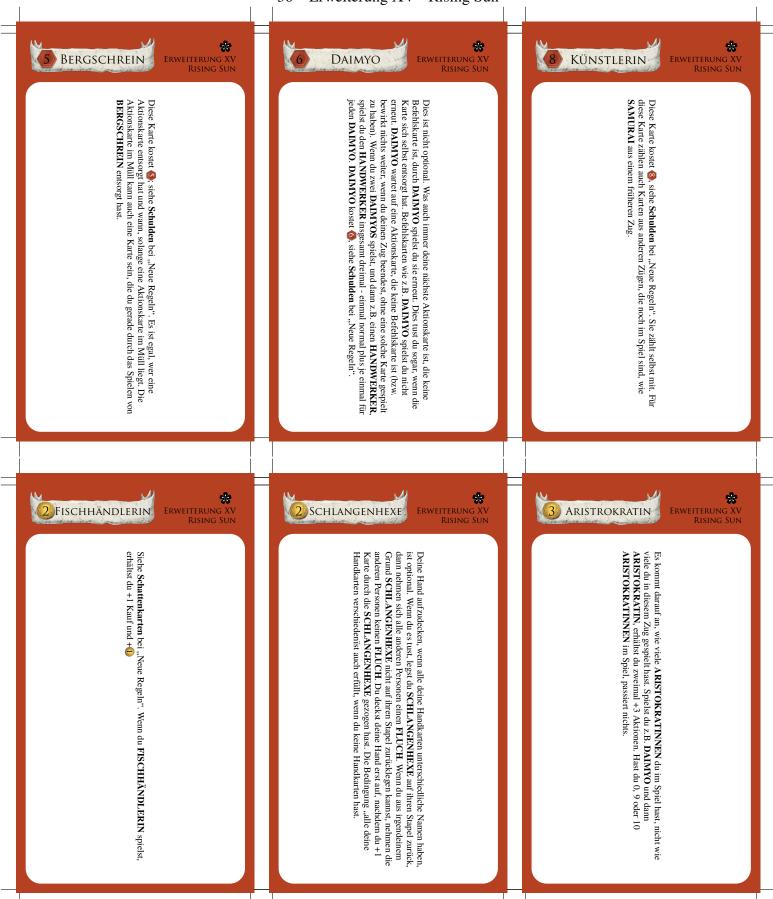
Bürokrat, Geldverleiher, Jahrmarkt ($ightarrow \overline{ ext{Verflucht}}$), Töpferei, Umbau Voodoo (+ Basisspiel (2. Edition)):Burggraben, Keller, Markt, Mine, Vasall Mahlstrom, Erste Maatin, Flaggschiff, Gondel, Schamanin, Vergrabener Schatz

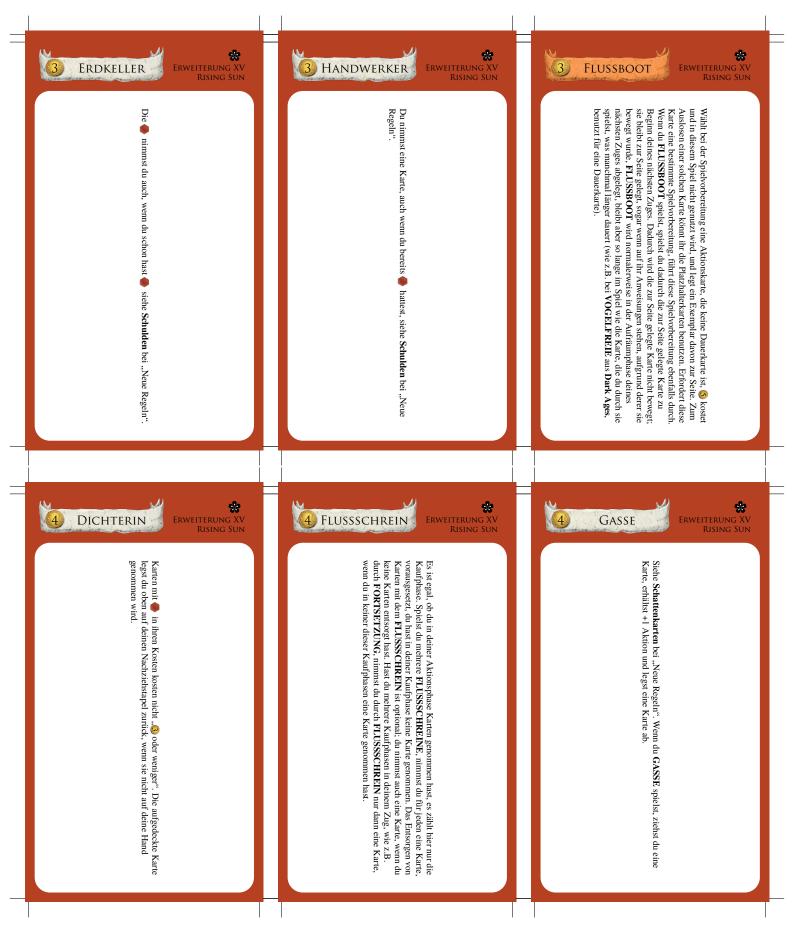
Ausweichen, Abenteurerin, Anhänger, Meuchlerin, Pilger, Wohlhabendes Dorf, Vergrabener Schatz, Adlige, Austausch, Bergwerk, Harem, Höftinge **Landratten** (+ Intrige (2. Edition)):

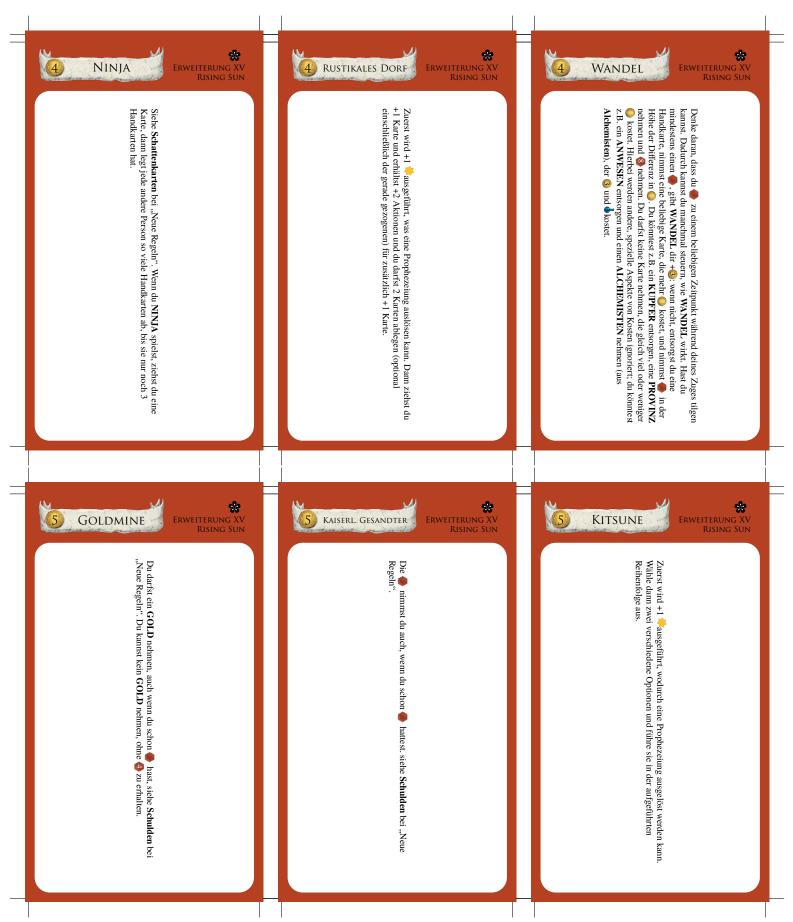


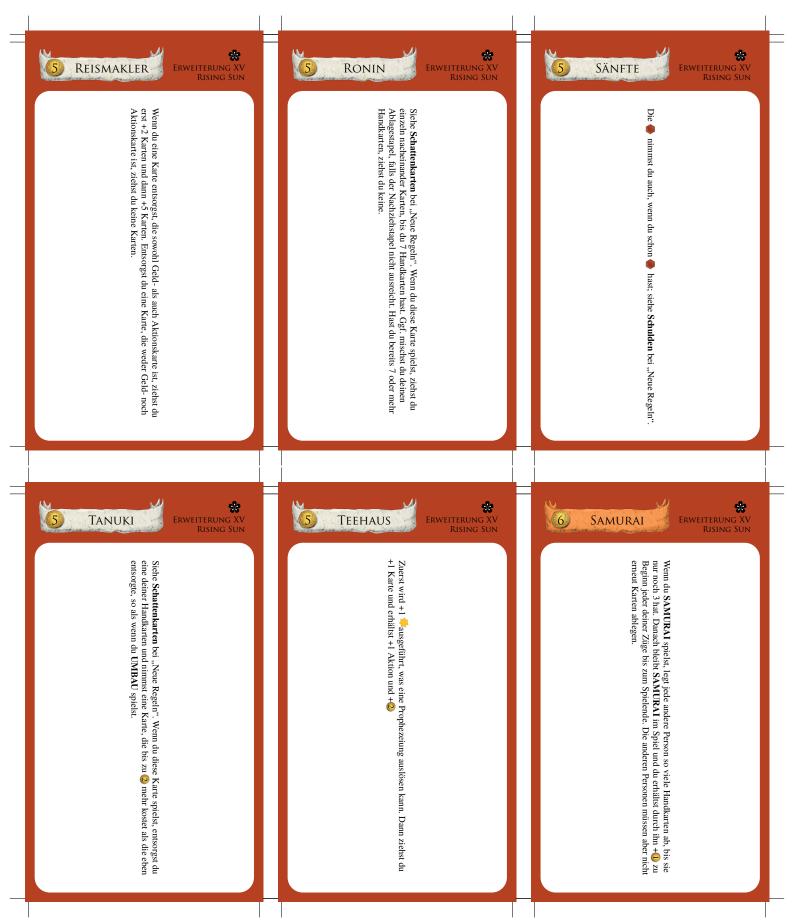


36 Erweiterung XV - Rising Sun

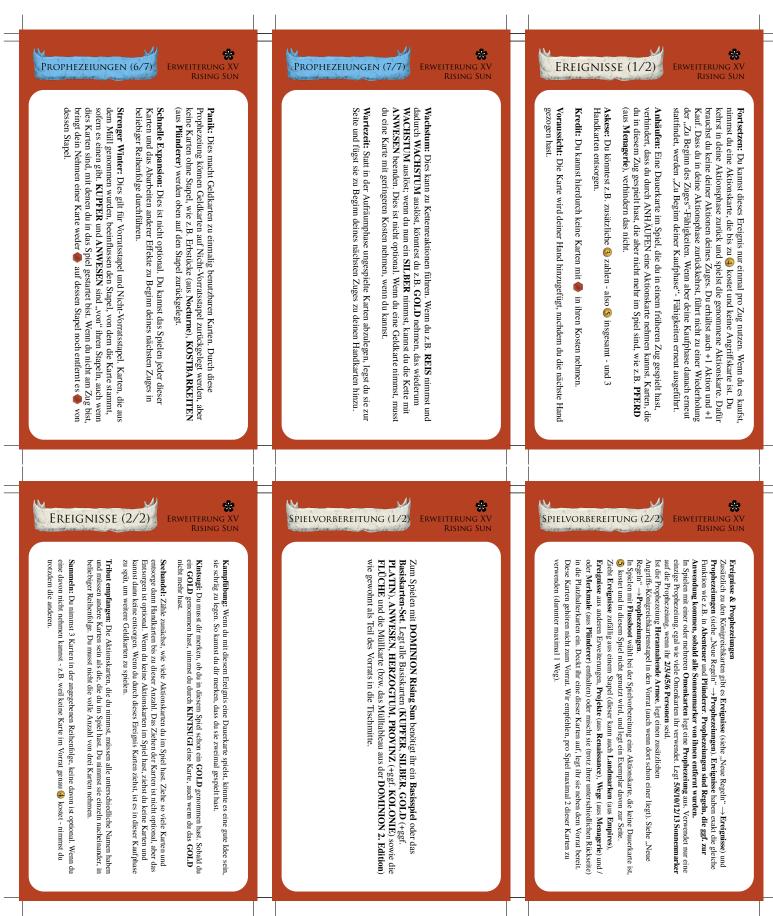


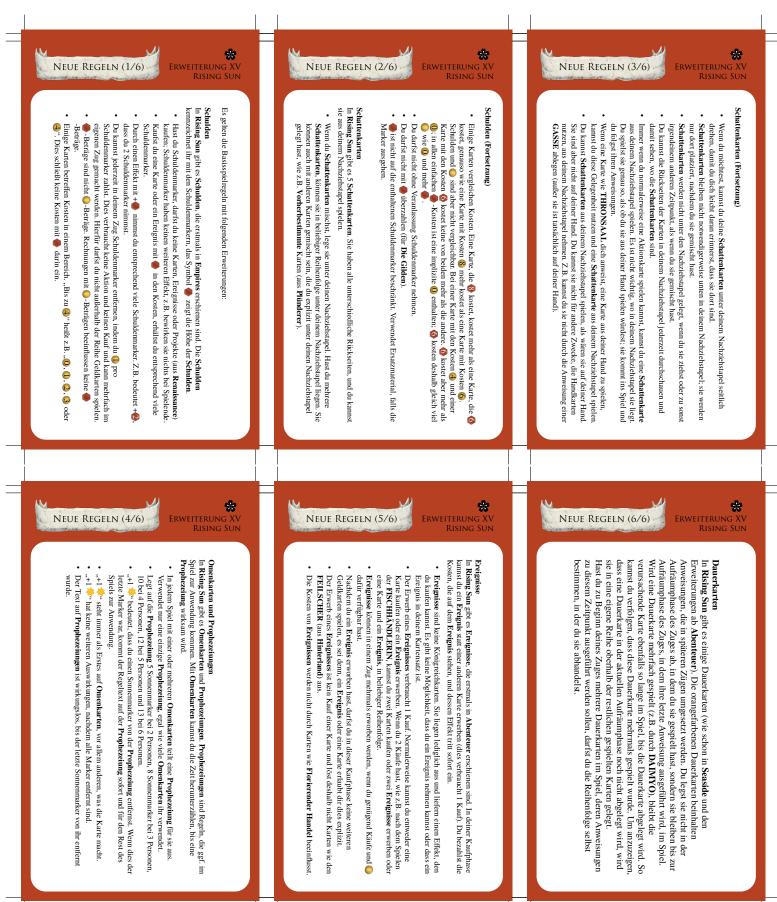


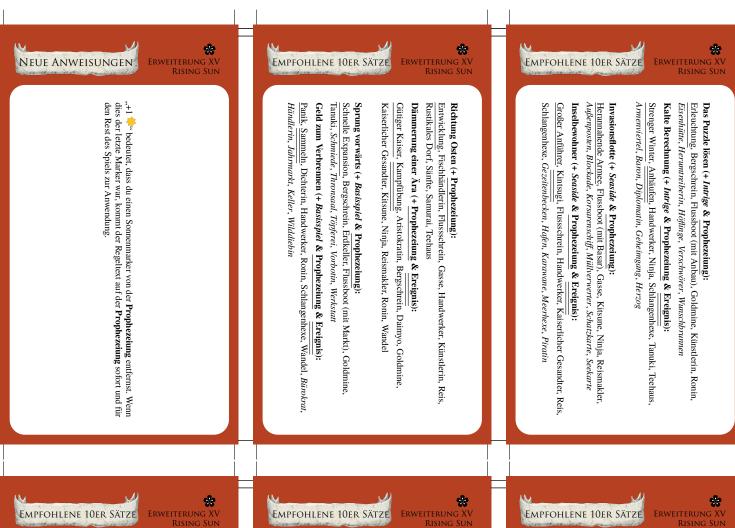


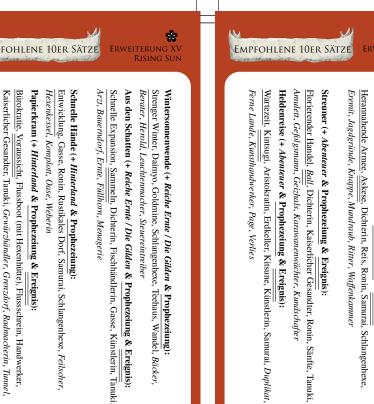














Entwicklung, Erdkeller, Fischhändlerin, Flussboot (mit Lehrling), Kaiserlicher

Überholspur (+ Alchemist & Prophezeiung):

Gesandter, Rustikales Dorf, Samurai, Alchemist, Golem, Universität, Weinberg

Faules Verderben (+ Alchemist & Prophezeiung & Ereignis):

Wartezeit, Tribut empfangen, Aristokratin, Gasse, Kitsune, Ninja, Sänfte, Wandel

Apotheker, Kräuterkundiger, Vertrauter, Verwandlung

Handel auf dem Fluss (+ Blütezeit & Prophezeiung):

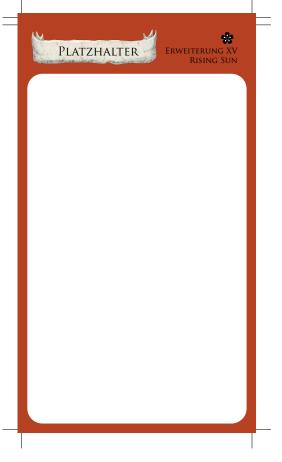
Wandel, Bank, Geldanlage, Magnatin, Steinbruch, Wachturm

Gute Ernte, Fortsetzen, Aristokratin, Kaiserlicher Gesandter, Ninja, Rustikales Dorf

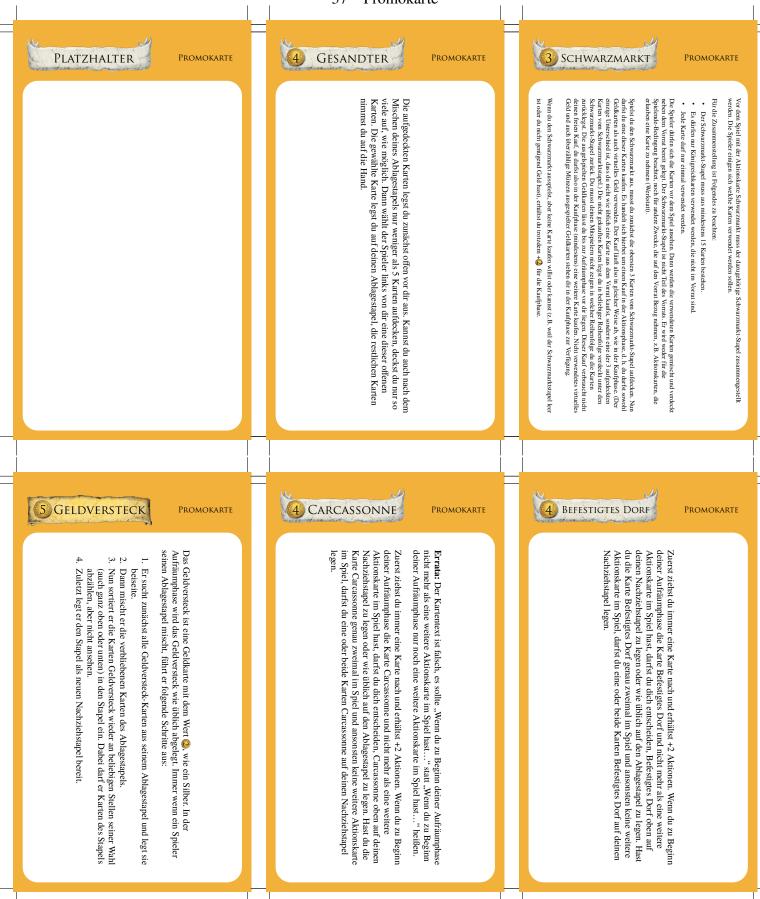
Herbsternte (+ Blütezeit & Prophezeiung & Ereignis):

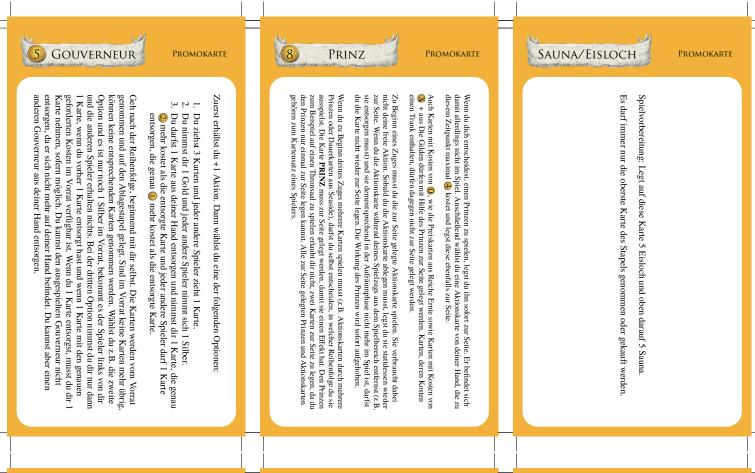
Sänfte, Amboss, Großer Markt, Kristallkugel, Sammelsurium, Waffenkiste Florierender Handel, Erdkeller, Flussboot (mit Stadt), Flussschrein, Handwerker,





37 Promokarte







Promokarte

EISLOCH

die entsprechende andere Karte nicht mehr auf der Hand hast

verbrauchst. Du kannst damit fortfahren, bis du nach dem Ausspielen der einen Karte abwechselnd spielen, wobei du nur die Aktion für die erste ausgespielte Karte Du kannst die Sauna und das Eisloch durch die Effekte der jeweils anderen Karte Folgendes gilt sowohl für das Eisloch als auch für die Sauna:

selbst wenn du ein Eisloch im Spiel hast.

spielen, nicht, wenn du zwischendurch eine andere Aktionskarte ausgespielt hast, Du darfst eine Sauna auf diese Weise nur direkt nach dem Ausspielen des Eislochs

Hand ausspielen, ohne eine Aktion zu verbrauchen. Das gleiche gilt für das Wenn du eine Sauna ausspielst, kannst du nicht sofort eine weitere Sauna aus deiner Promokarte

erhältst trotzdem die +1 Aktion der Sauna, wenn du sie auf diese Weise spielst.

EREIGNISSE Sauna aus deiner Hand ausspielen. Das verbraucht keine deiner Aktionen, und du Wenn du das Eisloch ausspielst, ziehst du zuerst 3 Karten. Du kannst dann sofort eine

Promokarte

Einladung: Wenn du das Ereignis kaufst, nimmst du dir vom Vorrat eine Aktionskarte, die bis zu @ Kostet und legst sie offen zur Seite. Wenn du sie beiste gelegt hast, dann spielst du die Aktionskarte zu Beginn des nächsten Zuges aus. Das Ausspielen verbraucht nicht deine Standardaktion für den Zug. Um dich daran zu erimern, dass du die Karte in deinem nächsten Zug ausspielst, kannst du sie Wenn du die Aktionskarte bewegst, nachdem du sie genommen, aber bevor du sie zur Seite gelegt seitwärts oder diagonal drehen, und sie dann richtig herum drehen, sobald du sie ausspielst.

Einladung wissen, dass das Nomadencamp auf deinem Nachziehstapel zu finden ist, so dass du diesem Fall zur Seite legst (sofern du es nicht über einen anderen Effekt an eine andere Stelle sie zur Seite zu legen; in diesem Fall wirst du sie zu Beginn deines nächsten Zuges nicht ausspielen Wenn du die Einladung nutzt, um ein Nomadencamp (Dominion – Hinterland) zu nehmen, wird die dann wird die Einladung zu der Aktionskarte den "Anschluss verlieren" und nicht in der Lage sein hast (z.B. indem du sie mit dem Wachturm (Dominion – Blütezeit) auf den Nachziehstapel legst),

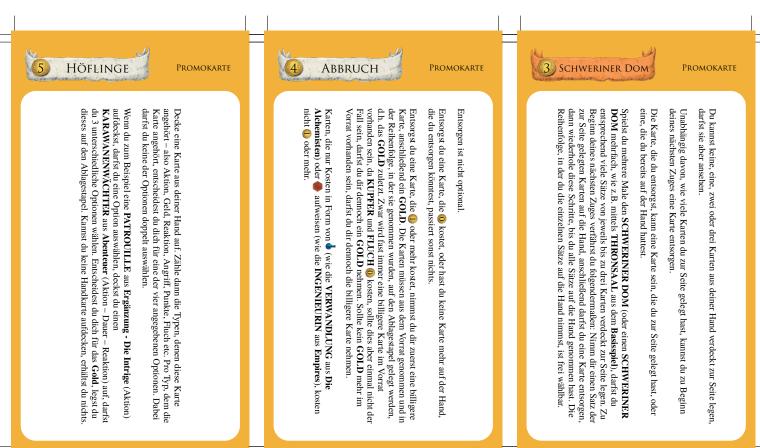
Errata: Der letzte Satz auf der Karte müsste heißen: "Wenn du das tust, spiele sie zu Beginn deines

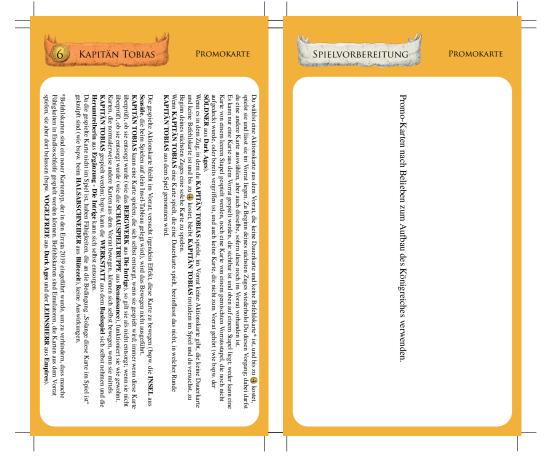
Siehe auch die Hinweise zur Karte Eisloch

Wenn du die Sauna ausspielst, ziehst du zuerst eine Karte und bekommst +1 Aktion. Du kannst dann sofort ein Eisloch aus deiner Hand ausspielen. Das verbraucht keine deiner Aktionen, einschließlich die die Sauna gewährt. Du darfst ein Eisloch auf diese Weise nur direkt nach dem , wenn du zwischendurch eine andere Aktionskarte ausgespielt

Solange die Sauna im Spiel ist, darfst du jedes Mal, wenn du ein Silber ausspielst, eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Wenn du das gleiche Silber mehrmals spielst, wie z.B. mit dem Falschgeld entsorgen, wenn du das Silber spielst. (Dominion - Dark Ages) oder der Krone (Dominion - Empires), darfst du jedes Mal eine Karte

Wenn du ein Silber ausspielst, kannst du dir jedes Mal überlegen, ob du eine Karte entsorgen Wenn die Sauna das Spiel verlässt, weil sie zum Beispiel mit der Prozession (Dominion - Dark Ages) möchtest, du musst diese Entscheidung nicht einmal für den gesamten Zug treffen. Wenn du mehrere entsorgt wurde, kann ihr Effekt nicht mehr genutzt werden





38 Template - Template

