

Dominion Kartentrenner

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
1 Anleitung und Grundausrüstung	2
2 Edition I - Das Basisspiel (Hans Im Glück 2008)	4
3 Special Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2013)	9
4 Anleitung und Grundausrüstung	14
5 Second Edition - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2017)	16
6 Edition II - Die Intrige (Hans im Glück 2009)	21
7 Erweiterung - Die Intrige (Rio Grande Games 2014)	26
8 Ergänzung - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2017)	31
9 Ergänzung - Die Intrige (Rio Grande Games 2017)	33
10 Erweiterung I - Seaside (Hans Im Glück 2009)	35
11 Erweiterung I - Seaside (Rio Grande Games 2014)	40
12 Erweiterung I - Seaside 2. Edition (Rio Grande Games 2022)	45
13 Update Pack - Seaside (Rio Grande Games 2022)	52
14 Erweiterung II - Die Alchemisten (Hans Im Glück 2010)	55
15 Erweiterung II - Die Alchemisten (Rio Grande Games 2015)	58
16 Erweiterung III - Blütezeit (Hans Im Glück 2010)	61
17 Erweiterung III - Blütezeit (Rio Grande Games 2016)	67
18 Erweiterung III - Blütezeit 2. Edition (Rio Grande Games 2022)	72
19 Update Pack - Blütezeit (Rio Grande Games 2022)	79
20 Erweiterung IV - Reiche Ernte (Hans Im Glück 2011)	82
21 Erweiterung IV - Reiche Ernte (Rio Grande Games 2014)	85
22 Erweiterung V - Hinterland (Hans Im Glück 2011)	88
23 Erweiterung V - Hinterland (Rio Grande Games 2020)	94
24 Erweiterung V - Hinterland 2. Edition (Rio Grande Games 2022)	100
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)	157
33 Erweiterung XII - Menagerie (Rio Grande Games 2020)	165
34 Erweiterung XIII - Verbündete (Rio Grande Games 2022)	176
35 Erweiterung XIV - Plünderer	184
36 Promokarte	195
37 Template - Template	198

1 Anleitung und Grundausrüstung

ANLEITUNG (1)

Spielablauf: Dominion wird zugeweise gespielt. Der Spieler an der Reihe hat am Beginn seines Zuges normalerweise 5 Karten auf der Hand. Er führt nun seinen Zug aus, der aus den 3 folgenden Phasen besteht, die immer in dieser Reihenfolge gespielt werden müssen.

- 1. Phase: Aktion** - Der Spieler **darf** Aktionskarten ausspielen.
- 2. Phase: Kauf** - Der Spieler **darf** Karten kaufen.
- 3. Phase: Aufräumen** - Der Spieler **muss** alle ausgespielten **und** alle Handkarten offen auf seinen Ablagestapel legen und **sofort** 5 Karten für den nächsten Zug nachziehen.

Die 1. und die 2. Phase darf, die 3. Phase muss gespielt werden. Wenn der Spieler seinen Zug beendet hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel verläuft in dieser Weise bis Spielende.

Eigener Ablagestapel: Darf weder durchgezählt noch durchgesehen werden.
Eigener Nachziehstapel: Darf durchgezählt, nicht aber durchgesehen werden.
Stapel der anderen Spieler: Dürfen weder durchgezählt noch durchgesehen werden.
Stapel im Vorrat: Dürfen jederzeit durchgezählt und durchgesehen werden.
Müllstapel: Darf jederzeit durchgezählt und durchgesehen werden.

ANLEITUNG (2)

Punktekarten aus Erweiterungen werden in Anzahl der „anderen Punktekarten“ ausgelegt. Zur Spielende-Bedingung zählen alle Karten im Vorrat, also auch Fluch-, Geld- und Punktekarten, nicht jedoch z. B. der Müllstapel.

Platin und Kolonie (Dominion – Blitzzeit): Die im Spiel befindlichen Königreich-Platzhalterkarten werden gemischt. Ist die erste gezogene Königreichskarte eine Karte aus der Blitzzeit-Erweiterung, so wird mit Platin und Kolonie gespielt, ansonsten ohne.

Unterschlupf-Karten (Dominion – Dark Ages): Die im Spiel befindlichen Königreich-Platzhalterkarten werden gemischt. Ist die erste gezogene Königreichskarte eine Karte aus der Dark Ages-Erweiterung, so startet jeder Spieler mit 7 Kupfer, 1 Hütte, 1 Totenstadt und 1 Verfallenes Anwesen, andernfalls erhält jeder Spieler 7 Kupfer und 3 Anwesen.

2 Spieler: 8x Provinzen, 8 andere Punktekarten, 10 Flüche, Geld: 46 K, 40 S, 30 G
3 Spieler: 12x Provinzen, 12 andere Punktekarten, 20 Flüche, Geld: 39 K, 40 S, 30 G
4 Spieler: 12x Provinzen, 12 andere Punktekarten, 30 Flüche, Geld: 32 K, 40 S, 30 G
5 Spieler: 15x Provinzen, 12 andere Punktekarten, 40 Flüche, Geld: 85 K, 80 S, 60 G
6 Spieler: 18x Provinzen, 12 andere Punktekarten, 50 Flüche, Geld: 78 K, 80 S, 60 G
Spielende: Provinzstapel, Kolonienstapel (Dominion – Blitzzeit) **oder** 3 Stapel (1 - 4 Spieler) bzw. 4 Stapel (5 - 6 Spieler) aus dem Vorrat leer

PLATZHALTER

0 KUPFER

3 SILBER

6 GOLD

2 ANWESEN

5 HERZOGTUM

8 PROVINZ

0 FLUCH

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

2 BURGGRABEN

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Angriffskarten sind mit der Aufschrift „Angriff“ (normalerweise „Aktion - Angriff“) gekennzeichnet. Spielt ein anderer Spieler eine Angriffskarte aus, kannst du die Karte Burgraben vorzeigen, falls du sie auf der Hand hast. Du nimmst den Burgraben zurück auf deine Hand, bevor der Angriff abgewickelt wird. Du bist vom Angriff nicht betroffen. Du musst dir keine Fluchkarte von der Hexe nehmen, musst beim Spion keine Karten aufdecken usw. Es ist so, als wärest du nicht im Spiel. Dein Burgraben hat keine Auswirkungen auf die übrigen Mitspieler, diese sind wie üblich vom Angriff betroffen. Für den „Angriffsspieler“ selbst gilt: Auch wenn einer oder mehrere Spieler einen Burgraben vorzeigen, kann er die übrigen Anweisungen der Angriffskarte durchführen. Spielt er z. B. eine Hexe aus, so zieht er trotzdem 2 Karten nach.

Spielt du den Burgraben in deinem Zug aus, musst du 2 Karten nachziehen.

2 KELLER

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Du kannst den ausgespielten Keller selbst nicht ablegen, da du die Karte nicht mehr auf der Hand hältst, wenn du die Anweisung ausführst. Du sagst zuerst an, wieviele Handkarten du ablegst, legst diese Karten auf deinen Ablagestapel und ziehst dann die gleiche Anzahl Karten vom Nachziehstapel. Geht der Nachziehstapel zu Ende, werden die gerade abgelegten Karten wieder eingemischt.

3 DORF

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Spielt du mehrere Dörfer aus, zählst du laut mit, wie viele Aktionskarten du insgesamt noch ausspielen darfst, z. B.: Ich spiele das Dorf und darf noch 2 Aktionskarten ausspielen. Ich spiele einen Markt und darf noch insgesamt 2 Aktionskarten ausspielen. Ich spiele ein Dorf und darf noch insgesamt 3 Aktionskarten ausspielen ...

3 WERKSTATT

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Du nimmst dir eine Karte aus dem Vorrat und legst diese sofort auf deinen Ablagestapel. Du kannst keine Geldkarten oder virtuelles Geld von anderen Aktionskarten verwenden, um den Betrag zu erhöhen.

3 HOLZFÄLLER

EDITION I
DAS BASISSPIEL

In der Kaufphase darfst du +2 Geld zu deinen ausgelegten Geldkarten hinzuzählen und du darfst eine weitere Karte kaufen.

4 SCHMIEDE

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Du musst 3 Karten von deinem Nachziehstapel nachziehen.

4 UMBAU

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Du kannst den ausgespielten Umbau selbst nicht entsorgen, da du die Karte nicht mehr auf der Hand hältst, wenn du die Anweisung ausführst. Hast du einen weiteren Umbau auf der Hand, kannst du diesen entsorgen. Hast du keine Karte auf der Hand, die du entsorgen kannst, nimmst du dir auch keine neue Karte. Die Karte, die du nimmst, kann bis zu 2 Geld mehr kosten als die entsorgte Karte. Du kannst keine Geldkarten oder virtuelles Geld von anderen Aktionskarten verwenden, um den Betrag zu erhöhen. Du kannst auch eine Karte entsorgen und dir eine identische Karte aus dem Vorrat nehmen.

4 MILIZ

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Deine Mitspieler müssen Handkarten ablegen, bis sie nur noch 3 Karten auf der Hand haben. Spieler, die bereits 3 oder weniger Karten auf der Hand haben, wenn die Miliz ausgespielt wird, müssen keine Karten ablegen.

5 MARKT

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Du musst zuerst eine Karte nachziehen. Dann kannst du eine weitere Aktionskarte ausspielen. In der Kaufphase hast du einen weiteren Kauf und +1 Geld zur Verfügung.

5 MINE

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Normalerweise entsorgst du eine Kupferkarte und nimmst dir dafür eine Silberkarte aus dem Vorrat auf die Hand oder du entsorgst eine Silberkarte und nimmst dir dafür eine Goldkarte auf die Hand. Du kannst jedoch auch eine identische oder eine kleinere Geldkarte nehmen. Die aufgenommene Karte kannst du noch in diesem Zug einsetzen. Hast du keine Geldkarte, die du entsorgen kannst, erhältst du nichts. Du darfst mit der Mine (neben Kupfer, Silber und Gold) auch Königreich-Geldkarten (z. B. Füllhorn) entsorgen und nehmen. **Achtung:** Du darfst das Diadem (Dominion - Reiche Ernte) nicht nehmen, da dies eine Preiskarte ist und nicht zum Vorrat gehört.

6 ABENTEURER

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Die aufgedeckten Karten legst du zunächst offen vor dir aus. Sollte dein Nachziehspiel beim Aufdecken zu Ende gehen, mischst du deinen Ablagestapel. Die bereits aufgedeckten Karten mischst du jedoch nicht mit ein, da diese Karten erst am Ende der Aktion auf den Ablagestapel gelegt werden. Hast du keine Karten mehr zum Aufdecken und noch immer nur eine Geldkarte, bekommst du nur diese eine.

5 BIBLIOTHEK

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Du kannst Aktionskarten zur Seite legen, musst dies jedoch nicht. Hast du bereits 7 oder mehr Karten auf der Hand, wenn du die Bibliothek ausspielt, ziehst du keine Karten nach. Solltest du den Ablagestapel mischen müssen, mischst du die zur Seite gelegten Karten jedoch nicht mit ein. Diese Karten legst du erst auf den Ablagestapel, sobald du 7 Karten auf der Hand hast. Sollten die Karten nicht ausreichen, ziehst du nur so viele Karten nach wie möglich.

4 BÜROKRAT

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Ist dein Nachrichtstapel aufgebraucht, wenn du diese Karte ausspielst, legst du die Silberkarte verdeckt ab. Dein eigener Nachrichtstapel besteht dann nur aus dieser Karte. Das Gleiche gilt für die übrigen Spieler, die eine Karte auf ihren eigenen Nachrichtstapel legen müssen.

4 DIEB

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Die beiden aufgedeckten Karten legen deine Mitspieler zunächst oben vor sich aus. Hat ein Spieler nur noch eine Karte im eigenen Nachrichtstapel, deckt er diese auf, mischt seinen Ablagesapel (ohne die gerade aufgedeckte Karte) und deckt dann die zweite Karte auf. Hat ein Spieler keine Karten mehr im eigenen Nachrichtstapel, mischt er sofort und deckt dann 2 Karten auf. Hat ein Spieler nach dem Mischen immer noch nicht genug Karten, deckt er nur so viele auf wie möglich. Jeder Spieler entsorgt höchstens eine Geldkarte, nach deiner Wahl. Dann nimmst du beliebig viele der gerade (nicht in früheren Zügen) entsorgten Karten und legst sie auf deinen Ablagesapel. Die übrigen aufgedeckten Karten legen die Spieler auf ihren Ablagesapel.

4 FESTMAHL

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Du nimmst dir 1 Karte, die bis zu 5 Geld kostet, aus dem Vorrat und legst diese sofort auf deinen Ablagesapel. Du kannst keine Geldkarten oder virtuelles Geld von anderen Aktionskarten verwenden, um den Betrag zu erhöhen. Spielst du das Festmahl nach dem Thronsaal, erhältst du 2 Karten, obwohl du das Festmahl nur einmal entsorgen kannst.

4 GÄRTEN

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Diese Königreichkarte ist eine Punktekarte, keine Aktionskarte. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung zählt sie 1 Punkt pro volle 10 Karten im gesamten Kartensatz des Spielers. Du zählst alle deine Karten bei Spielende (auch die Gärten), teilst die Anzahl durch 10 und rundest ab. Für 39 Karten erhältst du beispielsweise 3 Punkte.

4 GELDVERLEIHER

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Hast du kein Kupfer auf der Hand, das du entsorgen könntest, so erhältst du auch kein virtuelles Geld für die Kaufphase.

5 HEXE

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Sind nicht mehr genügend Fluchkarten im Vorrat, wenn du die Hexe ausspielst, werden die restlichen Fluchkarten, beginnend beim Spieler links von dir, in Spielreihenfolge verteilt. Du ziehst immer 2 Karten nach, auch wenn keine Fluchkarten mehr im allgemeinen Vorrat sind. Die Fluchkarten legen die Spieler sofort auf ihren Ablagesapel.

5 JAHRMARKT

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Spielst du mehrere Jahrmärkte aus, zählst du laut mit, wie viele Aktionskarten du noch ausspielen darfst.

3 KANZLER

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Wenn du deinen Nachziehstapel auf den Ablagestapel legst, musst du das tun, bevor du weitere Aktionskarten ausspielst oder die Aktionsphase beendest. Du darfst deinen Nachziehstapel nicht durchsehen, bevor du ihn ablegst.
Anmerkung: Durch das direkte Ablegen wird die Karte Tunnel (Dominion – Hinterland) nicht ausgelöst.

2 KAPELLE

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Du kannst die ausgespielte Kapelle selbst nicht entsorgen, da du die Karte nicht mehr auf der Hand hältst, wenn du die Anweisung ausföhrst. Hast du eine weitere Kapelle auf der Hand, kannst du diese entsorgen.

5 LABORATORIUM

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Du musst zuerst 2 Karten nachziehen und kannst dann eine weitere Aktionskarte ausspielen.

5 RATSVERSAMMLUNG

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Die Mitspieler müssen eine Karte nachziehen, auch wenn sie nicht wollen.

4 SPION

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Du musst zuerst 1 Karte nachziehen. Erst danach decken alle Spieler (auch du selbst) die oberste Karte von ihrem Nachziehstapel auf. Du entscheidest dann bei jedem Spieler (auch bei dir selbst), ob er die aufgedeckte Karte auf seinen Ablagestapel oder zurück auf seinen Nachziehstapel legt.
 Hat ein Spieler keine Karte mehr im Nachziehstapel, so mischt er seinen Ablagestapel und deckt dann die oberste Karte auf. Spieler, die dann immer noch keine Karten haben, decken keine Karte auf. Wenn den Spielern die Reihenfolge wichtig ist, deckst du zuerst eine Karte auf, danach folgen die Mitspieler in Spielreihenfolge.

4 THRONSAAL

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Wenn du den Thronsaal ausspielst, wählst du 1 weitere Aktionskarte aus deiner Hand, legst diese oben aus und führst die angegebene(n) Anweisung(en) aus. Dann nimmst du diese Karte zurück auf die Hand, legst sie ein weiteres Mal aus und führst die angegebene(n) Anweisung(en) nochmals aus. Dieses Auslegen der Aktionskarte kostet keine Aktionen. Du musst die Anweisung(en) der Karte soweit möglich vollständig ausführen, bevor du sie zurück auf die Hand nimmst und ein weiteres Mal auslegst. Legst du einen weiteren Thronsaal nach einem Thronsaal aus, legst du eine Aktionskarte zweimal aus und danach eine weitere ebenfalls zweimal. Du kannst nicht ein und dieselbe Karte 4 mal auslegen. Wenn die nach dem Thronsaal ausgelegte Karte „+1 Aktion“ erlaubt (wie z. B. der Markt), darfst du anschließend noch 2 weitere Aktionen ausführen. Würdest du 2 Märkte regulär ausspielen, dürftest du nur noch eine zusätzliche Aktion ausführen, da das Ausspielen des zweiten Marktes eine Aktion aufbraucht. Hier ist es besonders wichtig, die verbleibenden Aktionen laut mitzuzählen. Du kannst keine andere Aktionskarte ausspielen, bevor der Thronsaal vollständig abgehandelt ist.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

EDITION I
DAS BASISSPIEL

Erstes Spiel:
Burggraben, Dorf, Holzfäller, Keller, Markt, Miliz, Mine, Schmiede, Umbau, Werkstatt

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

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

Im Wandel:
Dieb, Dorf, Festmahl, Gärten, Hexe, Holzfäller, Kapelle, Keller, Laboratorium, Werkstatt

Dorfplatz:
Bibliothek, Bürokrat, Dorf, Holzfäller, Jahrmarkt, Keller, Markt, Schmiede, Thronsaal, Umbau

PLATZHALTER

EDITION I
DAS BASISSPIEL

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

2 BURGGRABEN

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Spielt ein anderer Spieler eine Angriffskarte (mit der Aufschrift AKTION – ANGRIF)F), kannst du die Karte **BURGGRABEN** vorzeigen, falls du sie in diesem Moment auf der Hand hast. In diesem Fall bist du von den Auswirkungen des Angriffs nicht betroffen, d.h. du musst bei der **HEXE** keine Fluchkarte nehmen usw. Haben mehrere Spieler einen **BURGGRABEN** auf der Hand, dürfen diese auch eingesetzt und vorgezeigt werden. Danach nehmen die Spieler ihre Karte zurück auf die Hand. Der Spieler, der den Angriff gespielt hat, darf unabhängig davon, ob ein oder mehrere **BURGGRABEN** gespielt werden, die weiteren Anweisungen seiner Aktionskarte ausführen. Der **BURGGRABEN** darf auch in der eigenen Aktionsphase gespielt werden – dann ziehst du 2 Karten nach.

2 KELLER

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Der ausgespielte **KELLER** selbst darf nicht abgelegt werden, da er sich nicht mehr in deiner Hand befindet. Sage an, wie viele Karten du ablegst und lege diese auf deinen Ablagestapel. Danach ziehst du die gleiche Anzahl Karten vom Nachziehstapel. Sollte während dieses Vorgangs der Nachziehstapel aufgebraucht werden, wird dein Ablagestapel zusammen mit den soeben abgelegten Karten gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

3 DORF

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Spielt du mehrere **DÖRFER** hintereinander, zählst du am besten laut mit, wie viele Aktionen du noch ausspielen darfst, damit du den Überblick behältst.

3 WERKSTATT

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Nimm dir eine Karte aus dem Vorrat und lege diese sofort auf deinen Ablagestapel. Du kannst weder Geldkarten noch zusätzlich über Aktionskarten erhaltenes Geld oder Münzen (bei Erweiterungen mit Münzen) einsetzen, um den angegebenen Betrag auf der Karte zu erhöhen.

3 HOLZFÄLLER

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

In der Kaufphase darfst du 1 zusätzliche Karte kaufen, also insgesamt 2 Käufe tätigen. Für deine Käufe stehen dir in diesem Zug insgesamt 2 Geld zusätzlich zur Verfügung.

4 SCHMIEDE

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Du musst 3 Karten von deinem Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen.

4 UMBAU

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Der ausgespielte **UMBAU** selbst darf nicht entsorgt werden, da er sich nicht mehr in deiner Hand befindet. Weitere **UMBAU**-Karten in deiner Hand dürfen entsorgt werden. Wenn du keine Karte zum Entsorgen auf der Hand hast, darfst du dir auch keine neue Karte nehmen. Die neue Karte, die du dir nimmst, darf maximal bis zu 2 mehr als die entsorgte Karte kosten. Der Betrag darf weder durch weitere Geldkarten, Münzen oder zusätzliches Geld von anderen Aktionskarten erhöht werden. Die neue Karte kann die gleiche Karte sein wie die, die du entsorgt hast. Lege die neue Karte auf deinen Ablagestapel.

4 MILIZ

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Deine Mitspieler müssen Karten aus ihrer Hand ablegen, bis sie nur noch 3 Karten auf der Hand haben. Spieler, die zum Zeitpunkt des Angriffs bereits 3 oder weniger Karten auf der Hand haben, müssen keine weiteren Karten ablegen.

5 MARKT

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Du musst eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Du **darfst** in der Aktionsphase eine weitere Aktionskarte ausspielen. Du **darfst** in der Kaufphase einen zusätzlichen Kauf tätigen und hast dafür ein zusätzliches Geld zur Verfügung.

5 MINE

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte „Du **darfst** eine beliebige Geldkarte aus der Hand entsorgen. Nimm eine Geldkarte vom Vorrat auf die Hand, die bis zu 3 mehr kostet.“ heißen.
Normalerweise entsorgst du ein Kupfer und nimmst dir dafür ein Silber, oder du entsorgst ein Silber und nimmst dir ein Gold. Du kannst dir aber auch eine gleichwertige oder billigere Karte nehmen. Die neue Karte nimmst du sofort auf die Hand und darfst sie noch während deines Zuges einsetzen. Wer keine Geldkarte zum Entsorgen hat, erhält keine neue Karte.

6 ABENTEURER

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Sollte dein Nachziehstapel während des Aufdeckens aufgebraucht werden, mische deinen Ablagestapel. Die bereits aufgedeckten Karten werden nicht mit gemischt, sondern bleiben zunächst offen liegen. Solltest du auch mit Hilfe des neuen Nachziehstapels nicht genügend Geldkarten aufdecken, bekommst du nur diejenigen Geldkarten, die du aufgedeckt hast.

5 BIBLIOTHEK

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Aktionskarten darfst du zur Seite legen, sobald du sie ziehst, musst dies aber nicht tun. Hast du bereits 7 oder mehr Karten auf der Hand, wenn du die **BIBLIOTHEK** ausspielst, ziehst du keine Karten nach. Wenn dein Nachziehstapel während des Ziehens aufgebraucht ist, mischst du den Ablagestapel, mischst aber die zur Seite gelegten Aktionskarten nicht mit ein. Diese werden erst auf den Ablagestapel gelegt, sobald du 7 Karten auf der Hand hast. Sollten die Karten nicht reichen, ziehst du nur so viele Karten wie möglich.



SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Ist dein Nachziehtapel aufgebraucht, wenn du diese Karte spielst, legst du die Silberkarte verdeckt ab. Sie bildet dann deinen Nachziehtapel. Das Gleiche gilt für alle Mitspieler, die eine Punktkarte verdeckt auf den eigenen Nachziehtapel legen müssen.



SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Jeder Mitspieler legt die beiden aufgedeckten Karten zunächst offen vor sich ab. Wer nur noch 1 Karte im Nachziehtapel hat, legt diese vor sich ab und mischt erst dann seinen Ablagestapel. Hat ein Spieler nach dem Mischen noch immer nicht genug Karten, deckt er nur so viele auf wie möglich. Hat ein Spieler 2 Geldkarten offen liegen, wählt er eine davon aus, die der Spieler entsorgen muss. Die andere Karte legt er auf seinen Ablagestapel. Hat ein Spieler 1 Geldkarte offen liegen, muss er diese entsorgen. Hat ein Spieler keine Geldkarte aufgedeckt, muss er keine Karte entsorgen. Von den auf diese Weise entsorgten Karten darfst du eine beliebige Anzahl nehmen.



SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Du nimmst dir eine beliebige Karte aus dem Vorrat, die höchstens 5 kostet und legst sie sofort auf deinen Ablagestapel. Du darfst den Betrag weder durch weitere Geldkarten, Münzen oder zusätzliches Geld von anderen Aktionskarten erhöhen. Spielst du das **FESTMAHL**, direkt nach dem **THEONSAAL**, erhältst du 2 Karten, obwohl du das **FESTMAHL** nur einmal entsorgen kannst.



SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Diese Karte ist die einzige Punktekarte unter den Königreichskarten. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung des Spiels erhält der Spieler, der diese Karte in seinem Kartensatz (Nachziehtapel, Handkarten und Ablagestapel) hat, für jeweils 10 Karten einen Siegpunkt. Es wird immer abgerundet, d.h. 39 Karten ergeben 3 Siegpunkte, ebenso wie 31 Karten 3 Siegpunkte ergeben. Wer mehrere **GÄRTEN** besitzt, erhält jeden **GÄRTEN** die entsprechende Anzahl an Siegpunkten.



SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte „Du darfst ein Kupfer aus der Hand entsorgen. Wenn du das tust: + 3.“ heißen.
 Wenn du kein Kupfer zum Entsorgen auf der Hand hast, erhältst du kein zusätzliches Geld für die Kaufphase.



SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Wenn du die **HEXE** spielst und nicht mehr genügend Fluchkarten vorrätig sind, werden diese im Uhrzeigersinn (beginnend mit deinem linken Nachbarn) verteilt. Die Mitspieler legen die Fluchkarten sofort auf ihren Ablagestapel. Du ziehst immer 2 Karten von deinem Nachziehtapel, auch wenn keine Fluchkarten mehr im Vorrat sind.

5 JAHRMARKT

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Spiels du mehrere **JAHRMÄRKTE** hintereinander, zählst du am besten laut mit, wie viele Aktionen du noch ausspielen darfst, damit du den Überblick behältst.

3 KANZLER

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Legst du deinen Nachziehtapel auf deinen Ablagestapel, musst du dies tun, bevor du eine weitere Aktion ausspielst oder zur Kaufphase übergehst. Du darfst deinen Nachziehtapel nicht einsehen, bevor du ihn ablegst.

2 KAPELLE

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Die ausgespielte **KAPELLE** selbst darf nicht entsorgt werden, da sie sich nicht mehr auf der Hand befindet. Weitere **KAPELLEN** auf der Hand dürfen entsorgt werden.

5 LABORATORIUM

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Du **musst** zuerst zwei Karten vom Nachziehtapel auf die Hand nehmen. Dann **darfst** du eine weitere Aktionskarte ausspielen.

5 RATSVERSAMMLUNG

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Jeder Mitspieler **musst** eine Karte von seinem Nachziehtapel auf die Hand nehmen.

4 SPION

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Zuerst musst du eine Karte vom Nachziehtapel auf die Hand nehmen. Dann **musst** jeder Spieler (auch du) die obere Karte seines Nachziehtapels aufdecken. Du entscheidest für jeden Spieler, ob die aufgedeckte Karte auf den Nachziehtapel zurück- oder auf den Ablagestapel abgelegt werden soll. Spieler, deren Nachziehtapel aufgebraucht ist, mischen ihren Ablagestapel und legen ihn als neuen Nachziehtapel bereit. Nur wer weder einen Nachzieh- noch einen Ablagestapel hat, braucht keine Karte aufzudecken. Ist den Mitspielern die Reihenfolge des Aufdeckens wichtig, deckst du zuerst auf – die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

4 THRONSAAL

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte „Du darfst eine beliebige Aktionskarte aus der Hand zweimal ausspielen.“ heißen.

Wähle eine Aktionskarte aus deiner Hand und spiele sie zweimal aus, d. h. du legst die Aktionskarte aus, führst die Anweisungen der Karte komplett aus, nimmst die Karte zurück auf die Hand, legst sie noch einmal aus und führst die Anweisungen erneut aus. Für das doppelte Ausspielen dieser Aktionskarte muss der Spieler keine zusätzlichen Aktionen (+1 Aktion) zur Verfügung haben – sie ist sozusagen „kostenlos“. Legst du zwei THRONSAAL-Karten aus, darfst du zuerst eine Aktion doppelt ausführen und dann eine andere Aktion ebenfalls doppelt ausführen. Du darfst aber nicht ein und dieselbe Aktion viermal ausführen.

Erhalte die doppelt ausgespielte Karte +1 Aktion (z.B. der MARKT), hast du nach der vollständigen Ausführung des THRONSAALS zwei weitere Aktionen zur Verfügung. Hältst du zwei MARKT-Karten regulär hintereinander ausgespielt, bleibe dir nur noch eine zusätzliche Aktion zur Verfügung, da das Ausspielen der zweiten Marktkarte schon die zusätzliche Aktion der ersten Karte aufgebraucht hätte. Beim THRONSAAL ist es besonders wichtig, laut die verbleibende Anzahl an Aktionen mitzuzählen. Du darfst keine weitere Aktion ausspielen, bevor der THRONSAAL komplett abgearbeitet ist.

3 SCHWARZMARKT

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Habt ihr den SCHWARZMARKT als eine der 10 Königreichkarten-Sätze ausgewählt, müsst ihr vor Spielbeginn zusätzlich einen verdeckten SCHWARZMARKT-Sapel bilden.

Der SCHWARZMARKT-Sapel ... darf nur aus Königreichkarten bestehen, die nicht im Spiel sind, sich also nicht im Vorrat befinden. Er muss mindestens 15 Karten umfassen. Ihr könnt euch darauf, welche Königreichkarten ihr in SCHWARZMARKT-Sapel haben wollt. Das können auch mehr als 15 Karten sein, ja sogar alle (nicht verwendeten) König-reichkarten dürfen in SCHWARZMARKT-Sapel vorkommen.

Dann kommt von jeder ausgewählten Königreichkarte eine Karte in den SCHWARZMARKT-Sapel. Alle Spieler dürfen sich noch mal die Karten im Stapel anschauen. Danach wird der SCHWARZMARKT-Sapel gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Vorrat bereitgelegt. Dieser Stapel gehört nicht zum Vorrat.

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-Sapels auf. Dann darf er beliebig viele Geldkarten ausspielen und eine der drei aufgedeckten Karten kaufen, wenn das Geld (ausgespielte Geldkarten und Geldwerte auf Aktionskarten) dazu reicht. Er darf auch darauf verzichten, eine der aufgedeckten Karten zu kaufen. Nicht gekaufte Karten werden in beliebiger Reihenfolge zurück unter den SCHWARZMARKT-Sapel gelegt. Die ausgespielten Geldkarten bleiben zunächst offen liegen. Nicht verwendetes Geld, Geldwerte und Münzen darf der Spieler noch in der Kaufphase seines Zuges nutzen.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

Erstes Spiel:
Burggraben, Dorf, Holzfäller, Keller, Markt, Miliz, Mine, Schmiede, Umbau, Werkstatt

Großes Geld:
Abenteuer, Bürokrat, Festmahl, Geldverleiher, Kanzler, Kapelle, Laboratorium, Markt, Mine, Thronsaal

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

Im Wandel:
Dieb, Dorf, Festmahl, Gärten, Hexe, Holzfäller, Kapelle, Keller, Laboratorium, Werkstatt

Dorfplatz:
Bibliothek, Bürokrat, Dorf, Holzfäller, Jahrmarkt, Keller, Markt, Schmiede, Thronsaal, Umbau

PLATZHALTER

SPECIAL EDITION
DAS BASISSPIEL

4 Anleitung und Grundausrüstung

ANLEITUNG (1)

Spielablauf: Dominion wird zugeweise gespielt. Der Spieler an der Reihe hat am Beginn seines Zuges normalerweise 5 Karten auf der Hand. Er führt nun seinen Zug aus, der aus den 3 folgenden Phasen besteht, die immer in dieser Reihenfolge gespielt werden müssen.

- 1. Phase: Aktion** - Der Spieler darf Aktionskarten ausspielen.
- 2. Phase: Kauf** - Der Spieler darf Karten kaufen.
- 3. Phase: Aufräumen** - Der Spieler muss alle ausgespielten und alle Handkarten offen auf seinen Ablagestapel legen und **sofort** 5 Karten für den nächsten Zug nachziehen.

Die 1. und die 2. Phase darf, die 3. Phase muss gespielt werden. Wenn der Spieler seinen Zug beendet hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel verläuft in dieser Weise bis Spielende.

Eigener Ablagestapel: Darf weder durchgezählt noch durchgesehen werden.
Eigener Nachziehstapel: Darf durchgezählt, nicht aber durchgesehen werden.
Stapel der anderen Spieler: Dürfen weder durchgezählt noch durchgesehen werden.
Stapel im Vorrat: Dürfen jederzeit durchgezählt und durchgesehen werden.
Müllstapel: Darf jederzeit durchgezählt und durchgesehen werden.

ANLEITUNG (2)

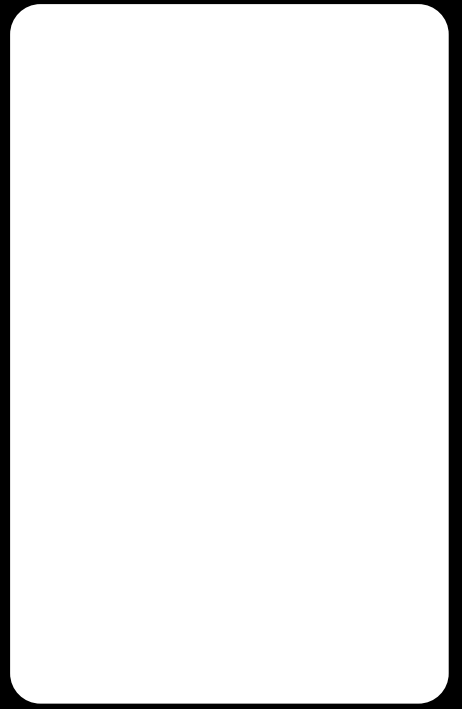
Punktekarten aus Erweiterungen werden in Anzahl der „anderen Punktekarten“ ausgelegt. Zur Spielende-Bedingung zählen alle Karten im Vorrat, also auch Fluch-, Geld- und Punktekarten, nicht jedoch z. B. der Müllstapel.

Platin und Kolonie (Dominion – Blitzezeit): Die im Spiel befindlichen Königreich-Platzhalterkarten werden gemischt. Ist die erste gezogene Königreichskarte eine Karte aus der Blitzezeit-Erweiterung, so wird mit Platin und Kolonie gespielt, ansonsten ohne.

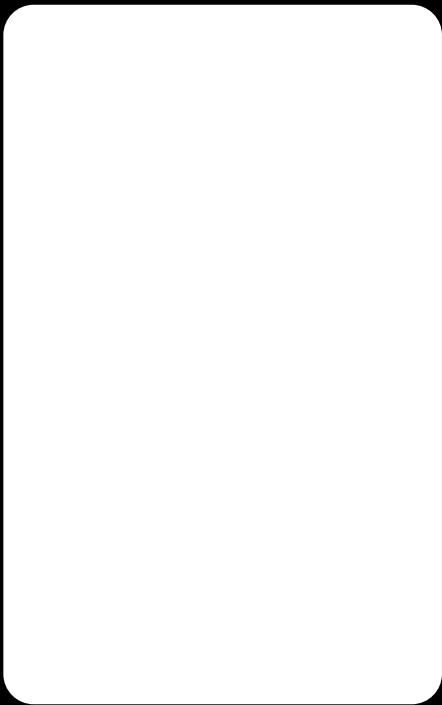
Unterschlupf-Karten (Dominion – Dark Ages): Die im Spiel befindlichen Königreich-Platzhalterkarten werden gemischt. Ist die erste gezogene Königreichskarte eine Karte aus der Dark Ages-Erweiterung, so startet jeder Spieler mit 7 Kupfer, 1 Hütte, 1 Totenstadt und 1 Verfallenes Anwesen, andernfalls erhält jeder Spieler 7 Kupfer und 3 Anwesen.

2 Spieler: 8x Provinzen, 8 andere Punktekarten, 10 Flüche, Geld: 46 K, 40 S, 30 G
3 Spieler: 12x Provinzen, 12 andere Punktekarten, 20 Flüche, Geld: 39 K, 40 S, 30 G
4 Spieler: 12x Provinzen, 12 andere Punktekarten, 30 Flüche, Geld: 32 K, 40 S, 30 G
5 Spieler: 15x Provinzen, 12 andere Punktekarten, 40 Flüche, Geld: 85 K, 80 S, 60 G
6 Spieler: 18x Provinzen, 12 andere Punktekarten, 50 Flüche, Geld: 78 K, 80 S, 60 G
Spielende: Provinzstapel, Kolonienstapel (Dominion – Blitzezeit) oder
 3 Stapel (1 - 4 Spieler) bzw. 4 Stapel (5 - 6 Spieler) aus dem Vorrat leer

PLATZHALTER



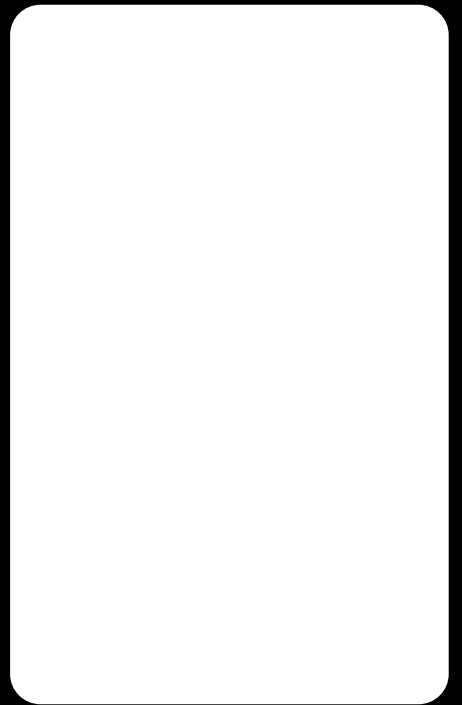
0 KUPFER



3 SILBER



6 GOLD





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

2 BURGGRABEN

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Spielt ein anderer Spieler eine Angriffskarte (mit der Aufschrift **AKTION – ANGRIF**), darfst du den **BURGGRABEN** aus deiner Hand vorzeigen, **bevor** der Spieler die Anweisung(en) der Angriffskarte ausführt. In diesem Fall bist du davon nicht betroffen, d.h. du musst bei der **HEXE** keine Fluchkarte nehmen usw. Haben mehrere Spieler einen **BURGGRABEN** auf der Hand, dürfen diese auch eingesetzt und vorgezeigt werden. Danach nehmen die Spieler ihre Karte zurück auf die Hand. Der Spieler, der den Angriff gespielt hat, muss unabhängig davon, ob ein oder mehrere **BURGGRABEN** gezeigt wurden, die weiteren Anweisungen seiner Aktionskarte ausführen.

Der **BURGGRABEN** darf auch in der eigenen Aktionsphase gespielt werden – dann ziehst du 2 Karten nach.

2 KAPELLE

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Die ausgespielte **KAPELLE** selbst darf nicht entsorgt werden, da sie sich nicht mehr auf der Hand befindet. Weitere **KAPELLEN** auf der Hand dürfen entsorgt werden.

2 KELLER

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Der ausgespielte **KELLER** selbst darf nicht abgelegt werden, da er sich nicht mehr in deiner Hand befindet. Sage an, wie viele Karten du ablegst und lege diese auf deinen Ablagestapel. Danach ziehst du die gleiche Anzahl Karten vom Nachziehstapel. Sollte während dieses Vorgangs der Nachziehstapel aufgebraucht werden, wird dein Ablagestapel zusammen mit den soeben abgelegten Karten gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

3 DORF

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Spielst du mehrere **DÖRFER** hintereinander, zählst du am besten laut mit, wie viele Aktionen du noch ausspielen darfst, damit du den Überblick behältst.

3 HÄNDLERIN

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Du ziehst 1 Karte und erhältst +1 Aktion. Wenn du in diesem Zug vor dem Ausspielen dieser **HÄNDLERIN** noch kein Silber ausgespielt hast, erhältst du für das erste danach ausgespielte Silber +1. Für jedes weitere ausgespielte Silber erhältst du keinen zusätzlichen Bonus. Hast du mehrere **HÄNDLERINNEN** ausgespielt, erhältst du pro **HÄNDLERIN** +1.

3 VASALL

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Ist die aufgedeckte Karte eine Aktionskarte (auch ggf. kombinierte), **darfst** du sie sofort ausspielen. Wenn du sie ausspielst, legst du sie in deinen Spielbereich und fñhst sofort die Anweisungen darauf aus. Dafür benötigst du keine zusätzliche Aktion. Das Ausspielen der Aktionskarte verbraucht auch keine freie oder zusätzliche Aktion, die du durch das Ausspielen anderer Karten bereits gesammelt hast.

3 VORBOTIN

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Du ziehst 1 Karte und erhältst + 1 Aktion. Schau dir deinen Ablagestapel an. Du **darfst** eine Karte daraus auswählen und oben auf deinen Nachziehstapel legen. Die restlichen Karten (oder alle) legst du in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Ablagestapel. Ist dein Ablagestapel leer, passiert nichts.

3 WERKSTATT

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Nimm dir eine Karte aus dem Vorrat und lege diese sofort auf deinen Ablagestapel. Du kannst weder Geldkarten noch zusätzlich über Aktionskarten erhaltenes Geld oder Münzen (bei Erweiterungen mit Münzen) einsetzen, um den angegebenen Betrag auf der Karte zu erhöhen.

4 BÜROKRAT

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Ist dein Nachziehstapel aufgebraucht, wenn du diese Karte spielst, legst du die Silberkarte verdeckt ab. Sie bildet dann deinen Nachziehstapel. Das Gleiche gilt für alle Mitspieler, die eine Punktkarte verdeckt auf den eigenen Nachziehstapel legen müssen.

4 GÄRTEN

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Diese Karte ist die einzige Punktkarte unter den Königreichskarten. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung des Spiels erhält der Spieler, der diese Karte in seinem Kartensatz (Nachziehstapel, Handkarten und Ablagestapel) hat, für jeweils 10 Karten einen Siegpunkt. Es wird immer abgerundet, d. h. 39 Karten ergeben 3 Siegpunkte, ebenso wie 31 Karten 3 Siegpunkte ergeben. Wer mehrere **GÄRTEN** besitzt, erhält für jeden **GÄRTEN** die entsprechende Anzahl an Siegpunkten.

4 GELDVERLEIHER

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte „Du **darfst** ein Kupfer aus der Hand entsorgen. Wenn du das tust: + 3.“ heißen.
 Wer kein Kupfer auf der Hand hat oder keines entsorgen will, erhält kein zusätzliches Geld für die Kaufphase.

4 MILIZ

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Deine Mitspieler müssen Karten aus ihrer Hand ablegen, bis sie nur noch 3 Karten auf der Hand haben. Spieler, die zum Zeitpunkt des Angriffs bereits 3 oder weniger Karten auf der Hand haben, müssen keine weiteren Karten ablegen.

4 SCHMIEDE

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Du musst 3 Karten vom Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen.

4 THRONSAAL

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte „Du darfst eine beliebige Aktionskarte aus der Hand zweimal ausspielen.“ heißen.

Siehe den **THRONSAAL** aus, spiele die ausgewählte Aktionskarte aus, führe die Anweisungen vollständig aus und führe sie dann noch einmal vollständig aus (**nimm sie dazwischen NICHT wieder auf die Hand**). Die Aktionskarte muss beim zweiten Mal nicht mehr in Spiel sein (z.B. weil sie sich selbst entsorgt hat); du führst ihre Anweisungen dann trotzdem so vollständig wie möglich aus. Für das doppelte Ausspielen dieser Aktionskarte muss der Spieler keine zusätzlichen Aktionen (+1 Aktion) zur Verfügung haben – sie ist sozusagen „kostenlos“. Legst du zwei **THRONSAAL**-Karten aus, darfst du zuerst eine Aktion doppelt ausführen und dann eine andere Aktion ebenfalls doppelt ausführen. Du darfst aber nicht ein und dieselbe Aktion viermal ausführen.

Erlaubt die doppelt ausgespielte Karte +1 Aktion (z.B. der **MARKT**), hast du nach der vollständigen Ausführung des **THRONSAALS** zwei weitere Aktionen zur Verfügung. Hättest du zwei **MARKT**-Karten regulär hintereinander ausgespielt, bliebe dir nur noch eine zusätzliche Aktion zur Verfügung, da das Ausspielen der zweiten Marktkarte schon die zusätzliche Aktion der ersten Karte aufgebraucht hätte. Beim **THRONSAAL** ist es besonders wichtig, laut die verbleibende Anzahl an Aktionen mitzuzählen. Du darfst keine weitere Aktion ausspielen, bevor der **THRONSAAL** komplett abgearbeitet ist.

4 UMBAU

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Der ausgespielte **UMBAU** selbst darf nicht entsorgt werden, da er sich nicht mehr in deiner Hand befindet. Weitere **UMBAU**-Karten in deiner Hand dürfen entsorgt werden. Wenn du keine Karte zum Entsorgen auf der Hand hast, darfst du dir auch keine neue Karte nehmen. Die neue Karte darf maximal bis zu 2 mehr als die entsorgte Karte kosten. Der Betrag darf weder durch weitere Geldkarten, Münzen oder zusätzliches Geld von anderen Aktionskarten erhöht werden. Die neue Karte kann die gleiche Karte sein wie die, die du entsorgst hast. Lege die neue Karte auf deinen Ablagestapel.

4 WILDDIEBIN

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Du ziehst 1 Karte, erhältst +1 Aktion und +1. Dann schaust du, wie viele Vorratsstapel (Fluch-, Geld-, Punkte- und Aktionskarten) bereits leer sind. Ist kein Stapel leer, musst du keine Handkarten ablegen. Ist ein Stapel leer, legst du 1 Handkarte ab usw. Wenn du nicht so viele Karten auf der Hand hast, wie Vorratsstapel leer sind, legst du so viele Karten ab, wie du kannst.

5 BANDITIN

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Zuerst nimmst du ein Gold vom Vorrat und legst es auf deinen Ablagestapel. Dann deckt jeder Mitspieler – beginnend bei deinem linken Mitspieler – die obersten zwei Karten seines Nachziehstapels auf. Deckt ein Spieler zwei Geldkarten (auch ggf. kombinierte) außer Kupfer auf, muss er eine davon entsorgen. Dabei darf er selbst entscheiden, welche Geldkarte er entsorgt. Die andere Geldkarte wird – genauso wie alle anderen Karten – abgelegt. Deckt ein Spieler eine Geldkarte außer Kupfer sowie eine andere Karte (z.B. ein Kupfer oder eine beliebige Aktionskarte) auf, wird diese Geldkarte entsorgt. Die andere aufgedeckte Karte wird abgelegt.

5 BIBLIOTHEK

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Aktionskarten darfst du zur Seite legen, sobald du sie ziehst, musst dies aber nicht tun. Hast du bereits 7 oder mehr Karten auf der Hand, wenn du die **BIBLIOTHEK** ausspielst, ziehst du keine Karten nach. Wenn dein Nachziehstapel während des Ziehens aufgebraucht ist, mischst du den Ablagestapel, mischst aber die zur Seite gelegten Aktionskarten nicht mit ein. Diese werden erst auf den Ablagestapel gelegt, sobald du das Ziehen beendet hast. Sollten die Karten nicht reichen, ziehst du nur so viele Karten wie möglich.

5 HEXE

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Wenn du die **HEXE** spielst und nicht mehr genügend Fluchkarten vorrätig sind, werden diese im Uhrzeigersinn (beginnend mit deinem linken Nachbarn) verteilt. Die Mitspieler legen die Fluchkarten sofort auf ihren Ablagestapel. Du ziehst immer 2 Karten von deinem Nachziehstapel, auch wenn keine Fluchkarten mehr im Vorrat sind.

5 JAHRMARKT

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Spielst du mehrere **JAHRMÄRKTE** hintereinander, zählst du am besten laut mit, wie viele Aktionen du noch ausspielen darfst, damit du den Überblick behältst.

5 LABORATORIUM

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Du **musst** zuerst zwei Karten vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Dann **darfst** du eine weitere Aktionskarte ausspielen.

5 MARKT

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Du **musst** eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Du **darfst** in der Aktionsphase eine weitere Aktionskarte ausspielen. Du **darfst** in der Kaufphase einen zusätzlichen Kauf tätigen und hast dafür ein zusätzliches Geld zur Verfügung.

5 MINE

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte „Du **darfst** eine beliebige Geldkarte aus der Hand entsorgen. Nimm eine Geldkarte vom Vorrat auf die Hand, die bis zu 5 mehr kostet.“ heißen.
 Normalerweise entsorgst du ein Kupfer und nimmst dir dafür ein Silber oder du entsorgst ein Silber und nimmst dir ein Gold. Du kannst dir aber auch eine gleichwertige oder billigere Karte nehmen. Die neue Karte nimmst du sofort auf die Hand und darfst sie noch während deines Zuges einsetzen. Wer keine Geldkarte zum Entsorgen hat oder keine entsorgen will, darf keine Geldkarte nehmen.

5 RATSVERSAMMLUNG

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Jeder Mitspieler **musst** eine Karte von seinem Nachziehstapel auf die Hand nehmen.

5 TORWÄCHTERIN

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Du ziehst 1 Karte und erhältst +1 Aktion. Dann siehst du dir die obersten 2 Karten deines Nachziehstapels an. Du kannst beide Karten entsorgen, beide Karten ablegen oder sie in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Nachziehstapel legen. Du kannst aber auch eine entsorgen und eine ablegen, oder eine entsorgen und die andere zurück auf den Nachziehstapel legen, oder eine ablegen und die andere zurücklegen.

6 TÖPFEREI

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Nimm eine Karte vom Vorrat, die zu diesem Zeitpunkt maximal 5 kostet. Du darfst kein zusätzliches 5 einsetzen, um dir eine teurere Karte zu nehmen. Außer 5 darf die Karte keine zusätzlichen Kosten enthalten.
 Du darfst dir zum Beispiel keine Karte mit 5 (aus Alchemie) oder 5 (aus Empires) in den Kosten nehmen. Die genommene Karte nimmst du direkt auf die Hand.
 Anschließend legst du eine beliebige Handkarte (das kann die gerade genommene oder eine andere sein) oben auf deinen Nachziehstapel.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

Erstes Spiel:
 Burggraben, Dorf, Händlerin, Keller, Markt, Miliz, Mine, Schmiede, Umbau, Werkstatt
Verzerrte Größen:
 Bandit, Bürokrat, Gärtner, Hexe, Jahrmarkt, Kapelle, Thronsaal, Töpferei, Torwächterin, Werkstatt
Schleichweg:
 Bürokrat, Dorf, Geldverleiher, Laboratorium, Jahrmarkt, Ratsversammlung, Töpferei, Torwächterin, Vasall, Vorboin
Kunststück:
 Bibliothek, Gärten, Jahrmarkt, Keller, Miliz, Ratsversammlung, Schmiede, Thronsaal, Vorboin, Wilddiebin
Verbesserungen:
 Burggraben, Geldverleiher, Händlerin, Hexe, Keller, Markt, Mine, Töpferei, Umbau, Wilddiebin
Silber & Gold:
 Bandit, Bürokrat, Geldverleiher, Händlerin, Kapelle, Laboratorium, Mine, Thronsaal, Vasall, Vorboin

PLATZHALTER

SECOND EDITION
DAS BASISSPIEL

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

2 BURGHOF

EDITION II
DIE INTRIGE

Du ziehst 3 Karten und nimmst diese auf die Hand bevor du eine Karte auf den Nachziehstapel legst. Die Karte, die du auf den Nachziehstapel legst, muss keine der 3 gerade gezogenen Karten sein.

2 GEHEINKAMMER

EDITION II
DIE INTRIGE

Wenn du die Geheinkammer in deinem Zug ausspielt, legst du zuerst eine beliebige Anzahl Handkarten ab. Du erhältst dann +1 virtuelles Geld für jede abgelegte Karte. Du darfst auch 0 Karten ablegen. Die andere Anweisung auf der Karte tritt nur in Kraft, wenn du sie als Reaktion auf einen Angriff aus deiner Hand aufdeckst. Wenn du das machst, ziehst du zuerst 2 Karten nach und legst dann 2 Karten aus deiner Hand auf den Nachziehstapel. Du kannst 2 beliebige deiner Handkarten auf den Nachziehstapel legen, nicht notwendigerweise die gerade gezogenen. Du kannst auch die Geheinkammer selbst auf den Nachziehstapel legen. Du kannst die Geheinkammer immer aufdecken, wenn ein anderer Spieler einen Angriff ausspielt, auch wenn dich der Angriff nicht betrifft. Du kannst auch mehrere Reaktionskarten bei einem Angriff aufdecken. Du kannst z.B. zuerst die Geheinkammer aufdecken und abwickeln und danach den Angriff mit dem Burgraben abwehren. Die Geheinkammer selbst wehrt einen Angriff nicht ab.

2 HANDLANGER

EDITION II
DIE INTRIGE

Wähle 2 verschiedene Anweisungen. Du darfst nicht eine Anweisung zweimal wählen. Du musst zuerst beide Anweisungen auswählen und sie dann erst (in jeder möglichen Reihenfolge) ausführen. Du kannst nicht eine Karte nachziehen und dann erst die zweite Anweisung wählen.

3 ARMENVIERTEL

EDITION II
DIE INTRIGE

Du erhältst 2 zusätzliche Aktionen. Dann **muss** du deine Kartenhand vorzeigen. Wenn du keine Aktionskarten auf der Hand hast (auch kombinierte Aktions-/Punktkarten sind Aktionskarten), musst du 2 Karten nachziehen. Sollte die erste der gezogenen Karten eine Aktionskarte sein, ziehst du trotzdem eine zweite Karte.

3 GROSSE HALLE

EDITION II
DIE INTRIGE

Diese Karte ist **zugleich** eine Aktions- und eine Punktekarte. Wenn du sie ausspielt, ziehst du sofort eine Karte nach und darfst dann eine weitere Aktionskarte ausspielen. Bei Spielende ist die Karte 1 Punkt wert, wie ein Amwesen. Im Spiel zu 3. und zu 4. werden 12 Karten verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten verwendet.

3 MASKERADE

EDITION II
DIE INTRIGE

Du ziehst zuerst 2 Karten. Dann wählen alle Spieler gleichzeitig eine Karte aus ihrer Hand und legen diese verdeckt zwischen sich und den Spieler zu ihrer Linken. Erst dann nehmen alle Spieler die Karten, die sie vom Spieler rechts bekommen haben auf. Die Spieler wählen also zuerst, welche Karte sie weiter geben, bevor sie sehen, welche Karte sie bekommen. Am Ende darfst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Die Maskerade ist kein Angriff. Die übrigen Spieler dürfen also keine Reaktionskarten aus ihrer Hand vorzeigen um sich zu schützen.

3 TRICKSER

EDITION II
DIE INTRIGE

Jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler links vom Angreifer, muss die oberste Karte von seinem Nachziehstapel aufdecken. Er muss diese Karte entsorgen und du wählst eine Karte aus dem Vorrat, die das gleiche kostet. Diese Karte nimmt sich der Spieler und legt sie bei sich ab. Ist im Vorrat keine Karte, mit den gleichen Kosten, erhält der Spieler nichts, muss jedoch die Karte trotzdem entsorgen. Entsorgt er z. B. ein Kupfer, kannst du einen Fluch auswählen, den er nehmen muss. Du kannst auch die selbe Karte wählen, die er entsorgt hat. Die gewählte Karte muss im Vorrat zur Verfügung stehen. Du kannst also keine Karte aus einem leeren Stapel oder vom Müll wählen. Sind keine Karten mehr im Vorrat, die genau so viel kosten, wie die entsorgte Karte, erhält der Spieler nichts. Deckt ein Spieler den Burggraben aus seiner Hand auf, muss er keine Karte vom Nachziehstapel aufdecken und entsorgen und erhält auch keine Karte.

3 VERWALTER

EDITION II
DIE INTRIGE

Wenn du dich entscheidest, 2 Karten zu entsorgen und 2 oder mehr Karten auf der Hand hast, musst du genau 2 Karten entsorgen. Wenn du dich entscheidest, 2 Karten zu entsorgen, aber aber nur 1 Karte auf der Hand hast, musst du diese Karte entsorgen. Du kannst die verschiedenen Anweisungen nicht mischen, du musst wählen: **entweder** +2 Karten **oder** +2 Geld **oder** 2 Karten entsorgen.

3 WUNSCHBRUNNEN

EDITION II
DIE INTRIGE

Du ziehst zuerst eine Karte nach. Dann benennst du eine Karte (z. B. „Kupfer“, nicht „Geld“) und deckst die oberste Karte von deinem Nachziehstapel auf. Wenn es sich um die benannte Karte handelt, nimmst du sie auf die Hand. Wenn nicht, legst du sie zurück auf den Nachziehstapel.

4 BARON

EDITION II
DIE INTRIGE

Du musst kein Anwesen ablegen, auch wenn du eines auf der Hand hast. Wenn du jedoch keines ablegst, musst du dir ein Anwesen nehmen, so lange noch welche im Vorrat sind. Du kannst nicht nur den +1 Kauf nutzen und die übrigen Anweisungen ignorieren.

4 BERGWERK

EDITION II
DIE INTRIGE

Du ziehst immer eine Karte nach und erhältst 2 zusätzliche Aktionen. Dann musst du entscheiden, ob du das Bergwerk entsorgst, bevor du weitere Aktionen ausspieltst oder in die anderen Phasen übergehst. Wenn du das Bergwerk auf einen Thronsaal spielst, kannst du die Karte nur einmal entsorgen (d. h., du erhältst insgesamt +2 Karten, +4 Aktionen aber nur +2 Geld).

4 BRÜCKE

EDITION II
DIE INTRIGE

Die Kosten sind für alle Belege um 1 Geld reduziert. Wenn du z. B. ein Bergwerk ausspieltst, danach eine Brücke, dann eine Eisenhütte, könnest du dir für die Eisenhütte ein Herzogtum nehmen (kostet durch die Brücke nur noch 4 Geld). Die Karten der Spieler (Handkarten, Nachziehstapel und Ablagesapel) sind auch betroffen. Der Effekt ist kumulativ: Wenn du die Brücke auf einen Thronsaal spielst, sind die Kosten der Karten für diesen Zug um 2 Geld reduziert. Die Kosten sinken niemals unter 0 Geld. Wenn du eine Brücke und dann einen Anbau ausspieltst, kannst du ein Kupfer entsorgen (das immer noch 0 Geld kostet) und dir einen Handlanger dafür nehmen (kostet durch die Brücke nur noch 1 Geld).

4 EISENHÜTTE

EDITION II
DIE INTRIGE

Du nimmst dir eine Karte vom Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Je nach Kartentyp der genommenen Karte erhältst du einen Bonus. Nimmst du eine Karte mit kombinierbarem Kartentyp, z. B. Große Halle erhältst du +1 Aktion (weil die Große Halle eine Aktionskarte ist) und +1 Karte (weil die Große Halle auch eine Punktekarte ist).

4 KUPFERSCHMIED

EDITION II
DIE INTRIGE

Diese Karte verändert, wieviel Geld ein Kupfer einbringt. Der Effekt ins kumulativ, wenn du den Kupferschmied auf einen Thronsaal spielst, bringt jedes Kupfer 3 Geld.

4 SPÄHER

EDITION II
DIE INTRIGE

Wenn der Nachziehistapel leer ist und du deinen Nachziehistapel mischt, werden die bereits aufgedeckten Karten nicht mit eingemischt. Du musst alle Punktekarten auf die Hand nehmen. Kombinierte Aktions-/Punktekarten sind auch Punktekarten. Fluchkarten sind keine Punktekarten. Du musst die Reihenfolge, in der du die Karten auf den Nachziehistapel legst nicht zeigen.

4 VERSCHWÖRER

EDITION II
DIE INTRIGE

Du überprüfst die Bedingung ob du +1 Karte und +1 Aktion erhältst wenn du den Verschwörer ausgespielt hast. Wenn die Bedingung später im Zug erfüllt wird, überprüfst du die Bedingung nicht rückwirkend. Wird eine Karte auf den Thronsaal gespielt, zählt der Thronsaal selbst als gespielte Aktionskarte und die darauf gespielte Aktionskarte zusätzlich zweimal als gespielte Aktionskarte. Wenn du z. B. den Verschwörer auf den Thronsaal spielst, ist der Thronsaal die erste Aktionskarte, der zuerst ausgespielte Verschwörer ist die zweite Aktionskarte (du erhältst also keine +1 Karte und keine +1 Aktion). Wenn du den Verschwörer zum zweiten mal ausspielst, hast du 3 Aktionskarten ausgespielt und erhältst +1 Karte und +1 Aktion.

5 ANBAU

EDITION II
DIE INTRIGE

Du ziehst zuerst eine Karte. Danach **musst** du eine Karte aus deiner Hand entsorgen und dann eine Karte nehmen, die genau 1 Geld mehr kostet als die entsorgte Karte. Ist keine solche Karte im Vorrat, erhältst du keine Karte, **musst** jedoch trotzdem eine entsorgen. Wenn du keine Karte zum Entsorgen hast, entsorgst du keine und nimmst dir keine Karte.

5 HANDELSPOSTEN

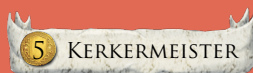
EDITION II
DIE INTRIGE

Wenn du 2 oder mehr Karten auf der Hand hast, **musst** du 2 Karten entsorgen und dir dafür ein Silber nehmen. Du nimmst das Silber direkt auf die Hand und kannst es auch in der Kaufphase verwenden. Wenn kein Silber mehr im Vorrat ist, erhältst du kein Silber, **musst** jedoch trotzdem 2 Karten entsorgen. Wenn du nur 1 Karte auf der Hand hast, **musst** du diese entsorgen, erhältst jedoch kein Silber. Wenn du keine Karte mehr auf der Hand hast, kannst du nichts entsorgen und erhältst auch kein Silber.



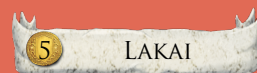
EDITION II
DIE INTRIGE

Diese Karte hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei Spielende ist der Herzog 1 Punkt pro Herzogtum in Handkarten, Nachziehstapel und Ablagestapel wert. Im Spiel zu 3. und zu 4. werden 12 Karten verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten verwendet.



EDITION II
DIE INTRIGE

Jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler links vom Angreifer, muss sich eine der beiden Anweisungen wählen und diese dann ausführen. Ein Spieler kann wählen, 2 Karten abzulegen, auch wenn er weniger als 2 Karten auf der Hand hat. Hat er nur eine Karte auf der Hand legt er diese ab. Hat er keine Karte mehr auf der Hand, muss er auch keine ablegen. Ein Spieler kann wählen einen Fluch zu nehmen, auch wenn keine Fluchkarten mehr im Vorrat sind. In diesem Fall nimmt er keinen Fluch. Fluchkarten nehmen die Spieler direkt auf die Hand.



EDITION II
DIE INTRIGE

Zunächst entscheidest du dich für eine der beiden Anweisungen. Entweder erhältst du +2 virtuelles Geld **oder** du wählst die zweite Anweisung für den Angriff. In diesem Fall sind nur Spieler mit 5 oder mehr Karten auf der Hand betroffen. Wehrt ein Spieler den Angriff mit einem Burgraben ab, darf er weder Karten nachziehen, noch muss er Karten ablegen. Ein Spieler kann auf den Angriff mit der Geheimkammer reagieren, auch wenn er weniger als 5 Karten auf der Hand hat. Anschließend hast du +1 Aktion, unabhängig davon, welche der beiden Anweisungen du gewählt hast.



EDITION II
DIE INTRIGE

Jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler links vom Angreifer, muss solange Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken, bis er eine Karte aufdeckt, die 3 Geld oder mehr kostet. Wenn der Nachziehstapel leer ist, mischt er die bereits aufgedeckten Karten nicht mit ein. Wenn er eine Karte aufdeckt, die 3 Geld oder mehr kostet, muss er diese entsorgen und darf sich dann eine Karte aus dem Vorrat nehmen, die 2 Geld weniger kostet oder billiger ist. Die übrigen aufgedeckten Karten legt er ab. Findet er keine Karte, die 3 Geld oder mehr kostet, legt er seine aufgedeckten Karten ab und nichts weiter passiert.



EDITION II
DIE INTRIGE

Wenn sein Nachziehstapel leer ist, mischt der Spieler links von dir die bereits aufgedeckte Karte nicht mit ein. Dann legt er die Karten ab. Hat er weniger als 2 Karten in Nachzieh- und Ablagestapel, deckt er nur so viele auf, wie er hat. Du erhältst Boni für die Kartentypen und nur für unterschiedliche Karten. Wenn der Spieler z.B. ein Kupfer und einen Harem aufdeckt, bekommst du +4 Geld und +2 Karten. Wenn er 2 Silber aufdeckt bekommst du +2 Geld.



EDITION II
DIE INTRIGE

Diese Karte ist **zugleich** eine Aktions- und eine Punktekarte. Wenn du sie ausspielst, kannst du wählen, 3 Karten nachzuziehen **oder** 2 zusätzliche Aktionen zu erhalten. Die beiden Anweisungen können jedoch nicht geteilt und gemischt werden. Bei Spielende sind die Adligen 2 Punkte wert. Im Spiel zu 3. und zu 4. werden 12 Karten verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten verwendet.



EDITION II
DIE INTRIGE

Diese Karte ist zugleich eine Geld- und eine Punktekarte. Du kannst sie in der Kaufphase spielen, genau wie ein Silber. Bei Spielende ist der Harem 2 Punkte wert. Im Spiel zu 3. und zu 4. werden 12 Karten verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten verwendet.



EDITION II
DIE INTRIGE

Siegestanz:
Handlanger, Große Halle, Maskerade, Brücke, Eisenhüte, Späher, Anbau, Herzog, Adlige, Harem

Geheime Pläne:
Handlanger, Armenviertel, Trickser, Verwalter, Eisenhüte, Verschwörer, Handelsposten, Saboteur, Tribut, Harem

Beste Wünsche:
Burghof, Armenviertel, Maskerade, Verwalter, Wunschbrunnen, Kupferschmied, Späher, Anbau, Handelsposten, Kerkermeister

Demonstage (Intrige + Basisspiel):
Geheinkammer, Trickser, Bergwerk, Brücke, Kerkermeister, Saboteur, Dieb, Spion, Thronsaal, Unbau

Eine Hand voll (Intrige + Basisspiel):
Burghof, Verwalter, Kerkermeister, Lakai, Adlige, Bürokrat, Kanzler, Miliz, Mine, Rausverammlung

Untergebene (Intrige + Basisspiel):
Handlanger, Maskerade, Verwalter, Baron, Lakai, Adlige, Bibliothek, Hexe, Jahrmarkt, Keller



EDITION II
DIE INTRIGE

7 Erweiterung - Die Intrige (Rio Grande Games 2014)

2 BURGHOF

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

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

2 GEHEIMKAMMER

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

Wenn du diese Karte in deiner eigenen Aktionsphase ausspielst, legst du eine beliebige Anzahl Karten (auch 0 Karten) aus deiner Hand ab. **Danach** erhältst du +1 pro abgelegte Karte.

Spielt ein anderer Spieler eine Angriffskarte aus, darfst du diese Karte vorzeigen, wenn du sie in diesem Moment auf der Hand hast, auch wenn dich der Angriff nicht betrifft. Wenn du das tust, ziehst du zuerst 2 Karten nach und legst dann 2 beliebige Karten aus deiner Hand verdeckt zurück auf den Nachziehstapel. Du darfst auch die **GEHEIMKAMMER** selbst auf den Nachziehstapel legen, da sich die Karte auch nach dem Vorzeigen auf deiner Hand befindet. Du darfst pro Angriff so viele Reaktionskarten vorzeigen, wie du möchtest. So kannst du zum Beispiel zuerst die **GEHEIMKAMMER** abwickeln und danach einen **BURGGRABEN** vorzeigen, um den Angriff abzuwehren. Die **GEHEIMKAMMER** selbst wehrt einen Angriff nicht ab.

2 HANDLANGER

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

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

3 ARMENVIERTEL

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

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

3 GROSSE HALLE

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

Diese Karte ist eine kombinierte Aktions- und Punktekarte. Sie kann in der Aktionsphase eingesetzt werden und bringt **zusätzlich** bei Spielende 1 Siegpunkt. Wenn du diese Karte ausspielst, ziehst du eine Karte und darfst eine zusätzliche Aktion ausspielen.

3 MASKERADE

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

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

3 TRICKSER

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

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

3 VERWALTER

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

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

3 WUNSCHBRUNNEN

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

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

4 BARON

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

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

4 BERGWERK

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

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

4 BRÜCKE

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

Die Kosten aller Karten (auch Handkarten, Karten aus den Nachzieh- und Ablagestapeln) werden in diesem Spielzug für alle Belange um **1** reduziert (nicht aber unter **0**). Dieser Effekt ist kumulativ, d. h. die Kosten pro Karte können durch das Ausspielen bestimmter Karten (z. B. den **THRONSaal**) auch um **2** oder mehr reduziert werden.

4 EISENHÜTTE

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

Du nimmst dir eine beliebige Karte vom Vorrat, die maximal 4 kostet. Durch das Ausspielen bestimmter Aktionskarten (z. B. die **BRÜCKE**) können die Kosten der Karten reduziert werden.

Je nachdem, ob du dich für eine Aktions-, Geld- oder Punktekarte entschieden hast, erhältst du einen anderen Bonus. Solltest du dich für eine kombinierte Karte entscheiden, erhältst du die Boni beider Kartentypen.

4 KUPFERSCHMIED

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

Mit dieser Karte erhöhst du den Wert aller in diesem Zug gespielten **KUPFER** um +1. Der Effekt ist kumulativ, d. h. durch das Ausspielen anderer Aktionskarten (z. B. den **THRONSAAL** oder einen weiteren **KUPFERSCHMIED**) kann der Wert weiter erhöht werden.

4 SPÄHER

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

Sollten für das Aufdecken der vier Karten nicht genügend Karten im Nachziehstapel sein, ziehst du zunächst die restlichen Karten und mischst dann deinen Ablagestapel neu, ohne die bereits aufgedeckten Karten mit einzumischen. Sollten auch dann nicht genügend Karten zur Verfügung stehen, ziehst du nur so viele Karten wie möglich. Du musst alle Punktekarten auf die Hand nehmen, die restlichen Karten legst du in beliebiger Reihenfolge auf den Nachziehstapel. Diese musst du deinen Mitspielern nicht zeigen. Kombinierte Aktions-/Punktekarten sind auch Punktekarten.

4 VERSCHWÖRER

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

Wenn du zu dem Zeitpunkt an dem du den **VERSCHWÖRER** spielst, bereits mindestens 3 Aktionskarten (inklusive diesem **VERSCHWÖRER**) ausgespielt hast, erhältst du den Bonus. Wenn du erst im weiteren Verlauf deiner Aktionsphase diese Bedingung erfüllst, erhältst du den Bonus nicht. Aktionskarten, die z. B. durch den **THRONSAAL** doppelt ausgespielt werden dürfen, gelten als 2 ausgespielte Karten.

5 ANBAU

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

Nachdem du dir eine Karte genommen und eine zusätzliche Aktion erhalten hast, musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen sofern du noch Handkarten hast. Du nimmst dir dafür eine Karte vom Vorrat, die **genau 1** mehr kostet als die entsorgte Karte. Wenn keine solche Karte vorhanden ist, musst du zwar eine Karte entsorgen, erhältst aber keine Karte vom Vorrat.

5 HANDELSPOSTEN

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

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

HERZOG


 ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

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

KERKERMEISTER


 ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

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

LAKAI


 ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

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

SABOTEUR


 ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

Jeder Mitspieler (beginnend bei deinem linken Nachbarn) muss solange Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken, bis er eine Karte aufdeckt, die mindestens 3 kostet (**Achtung:** Die Kosten einer Karte können durch die **BRÜCKE** verringert werden). Er muss diese Karte sofort entsorgen und darf sich dafür eine Karte aus dem Vorrat nehmen, die mindestens 2 weniger kostet. Die restlichen aufgedeckten Karten werden abgelegt. Sollte im gesamten restlichen Nachziehstapel keine Karte mit passendem Wert vorhanden sein, wird der Abgestapelte ohne die bereits aufgedeckten Karten gemischt und zum neuen Nachziehstapel. Sollte dann immer noch keine passende Karte zu finden sein, legt der Spieler alle Karten ab und nichts passiert.

TRIBUT


 ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

Dein linker Mitspieler muss die obersten beiden Karten seines Nachziehstapels aufdecken und ablegen. Da der **TRIBUT** keine Angriffskarte ist, kann sich der Mitspieler nicht gegen diese Anweisung wehren. Der Spieler, der ein **TRIBUT** ausgespielt hat, erhält für die erste Karte den genannten Bonus. Für die zweite Karte erhält der Spieler nur dann ein weiteres Mal den Bonus, wenn nicht die gleiche Karte wie zuvor aufgedeckt wurde. Kombinierte Karten bringen dem Spieler auch doppelte Boni.

ADELIGE


 ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

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

6 HAREM

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

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

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

Siegestanz:
 Adlige, Anbau, Brücke, Eisenhütte, Große Halle, Handlanger, Harem, Herzog, Maskerade, Späher

Geheime Pläne:
 Armenviertel, Eisenhütte, Handelsposten, Handlanger, Harem, Saboteur, Tribut, Trickser, Verschwörer, Verwalter

Beste Wünsche:
 Anbau, Armenviertel, Burghof, Handelsposten, Kerkermeister, Kupferschmied, Maskerade, Späher, Verwalter, Wunschrunden

Demonstage (Intrige + Basisspiel):
 Bergwerk, Brücke, Geheimkammer, Kerkermeister, Trickser, Saboteur, Dieb, Spion, Thronsaal, Unbau

Eine Hand voll (Intrige + Basisspiel):
 Adlige, Burghof, Kerkermeister, Lakai, Verwalter, Bürokrat, Kanzler, Miliz, Mine, Raubversammlung

Untergebene (Intrige + Basisspiel):
 Adlige, Baron, Lakai, Maskerade, Verwalter, Handlanger, Bibliothek, Hexe, Jahrmarkt, Keller

PLATZHALTER

ERWEITERUNG
DIE INTRIGE

8 Ergänzung - Das Basisspiel (Rio Grande Games 2017)

3 HÄNDLERIN

ERGÄNZUNG
DAS BASISSPIEL

Du ziehst 1 Karte und erhältst +1 Aktion. Wenn du in diesem Zug vor dem Ausspielen dieser **HÄNDLERIN** noch kein Silber ausgespielt hast, erhältst du für das erste danach ausgespielte Silber +1. Für jedes weitere ausgespielte Silber erhältst du keinen zusätzlichen Bonus. Hast du mehrere **HÄNDLERINNEN** ausgespielt, erhältst du pro **HÄNDLERIN** +1.

3 VASALL

ERGÄNZUNG
DAS BASISSPIEL

Ist die aufgedeckte Karte eine Aktionskarte (auch ggf. kombinierte), **darfst** du sie sofort ausspielen. Wenn du sie ausspielt, legst du sie in deinen Spielbereich und fñhrt sofort die Anweisungen darauf aus. Dafür benötigst du keine zusätzliche Aktion. Das Ausspielen der Aktionskarte verbraucht auch keine freie oder zusätzliche Aktion, die du durch das Ausspielen anderer Karten bereits gesammelt hast.

3 VORBOTIN

ERGÄNZUNG
DAS BASISSPIEL

Du ziehst 1 Karte und erhältst +1 Aktion. Schau dir deinen Ablagestapel an. Du **darfst** eine Karte daraus wählen und oben auf deinen Nachziehstapel legen. Die restlichen Karten (oder alle) legst du in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Ablagestapel. Ist dein Ablagestapel leer, passiert nichts.

4 WILDDIEBIN

ERGÄNZUNG
DAS BASISSPIEL

Du ziehst 1 Karte, erhältst +1 Aktion und +1. Dann schaust du, wie viele Vorratsstapel (Fluch-, Geld-, Punkte- und Aktionskarten) bereits leer sind. Ist kein Stapel leer, musst du keine Handkarten ablegen. Ist ein Stapel leer, legst du 1 Handkarte ab usw. Wenn du nicht so viele Karten auf der Hand hast, wie Vorratsstapel leer sind, legst du so viele Karten ab, wie du kannst.

5 BANDITIN

ERGÄNZUNG
DAS BASISSPIEL

Zuerst nimmst du ein Gold vom Vorrat und legst es auf deinen Ablagestapel. Dann deckt jeder Mitspieler – beginnend bei deinem linken Mitspieler – die obersten zwei Karten seines Nachziehstapels auf. Deckt ein Spieler zwei Geldkarten (auch ggf. kombinierte) außer Kupfer auf, muss er **eine** davon entsorgen. Dabei darf er selbst entscheiden, welche Geldkarte er entsorgt. Die andere Geldkarte wird – genauso wie alle anderen Karten – abgelegt. Deckt ein Spieler eine Geldkarte außer Kupfer sowie eine andere Karte (z. B. ein Kupfer oder eine beliebige Aktionskarte) auf, wird diese Geldkarte entsorgt. Die andere aufgedeckte Karte wird abgelegt.

5 TORWÄCHTERIN

ERGÄNZUNG
DAS BASISSPIEL

Du ziehst 1 Karte und erhältst +1 Aktion. Dann siehst du dir die obersten 2 Karten deines Nachziehstapels an. Du kannst beide Karten entsorgen, beide Karten ablegen oder sie in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Nachziehstapel legen. Du kannst aber auch eine entsorgen und eine ablegen, oder eine entsorgen und die andere zurück auf den Nachziehstapel legen, oder eine ablegen und die andere zurücklegen.

6 TÖPFEREI

ERGÄNZUNG
DAS BASISSPIEL

Nimm eine Karte vom Vorrat, die zu diesem Zeitpunkt maximal 6 kostet. Du darfst kein zusätzliches 6 einsetzen, um dir eine teurere Karte zu nehmen. Außer 6 darf die Karte keine zusätzlichen Kosten enthalten.

Du darfst dir zum Beispiel keine Karte mit 6 (aus Alchemie) oder 6 (aus Empires) in den Kosten nehmen. Die genommene Karte nimmst du direkt auf die Hand. Anschließend legst du eine beliebige Handkarte (das kann die gerade genommene oder eine andere sein) oben auf deinen Nachziehstapel.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERGÄNZUNG
DAS BASISSPIEL

Erstes Spiel:
 Burggraben, Dorf, Händlerin, Keller, Markt, Miliz, Mine, Schmiede, Umbau, Werkstatt

Verzerrte Größen:
 Banditin, Bürokrat, Gärten, Hexe, Jahrmarkt, Kapelle, Thronsaal, Töpferei, Torwächterin, Werkstatt

Schleichweg:
 Bürokrat, Dorf, Geldverleiher, Laboratorium, Jahrmarkt, Ratsversammlung, Töpferei, Torwächterin, Vasall, Vorbotin

Kunststück:
 Bibliothek, Gärten, Jahrmarkt, Keller, Miliz, Ratsversammlung, Schmiede, Thronsaal, Vorbotin, Wilddehnb

Verbesserungen:
 Burggraben, Geldverleiher, Händlerin, Hexe, Keller, Markt, Mine, Töpferei, Umbau, Wilddehnb

Silber & Gold:
 Banditin, Bürokrat, Geldverleiher, Händlerin, Kapelle, Laboratorium, Mine, Thronsaal, Vasall, Vorbotin

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERGÄNZUNG
DAS BASISSPIEL

Basispiel & Die Intrige:

Unterebene:
 Bibliothek, Jahrmarkt, Keller, Torwächterin, Vasall, Adlige, Diplomatin, Handlanger, Höflinge, Lakai

Das große Ganze:
 Markt, Miliz, Ratsversammlung, Töpferei, Werkstatt, Armenviertel, Bergwerk, Brücke, Mühle, Patrouille

Deonstruktion:
 Banditin, Dorf, Mine, Thronsaal, Umbau, Austausch, Diplomatin, Harem, Herumtreiberin, Trickser

9 Ergänzung - Die Intrige (Rio Grande Games 2017)

2 HERUMTREIBERIN

ERGÄNZUNG
DIE INTRIGE

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

4 DIPLOMATIN

ERGÄNZUNG
DIE INTRIGE

Diese Karte ist eine Aktions- und Reaktionskarte. Wird sie als Aktion in der Aktionsphase ausgespielt, nimmst du 2 Karten. Hast du dann 5 oder weniger Karten auf der Hand, erhältst du außerdem +2 Aktionen. Spielt ein Mitspieler eine Angriffskarte aus und du hast zu diesem Zeitpunkt 5 oder mehr Karten auf der Hand, darfst du diese Karte – bevor der ausgespielte Angriff ausgeführt wird – aus der Hand aufdecken. Wenn du das tust, nimmst du diese DIPLOMATIN wieder auf die Hand, ziehst 2 Karten und legst dann 3 Karten (auch möglich inklusive dieser DIPLOMATIN) ab. Hast du dann immer noch 5 oder mehr Karten sowie eine DIPLOMATIN auf der Hand, darfst du die DIPLOMATIN noch einmal aufdecken – und dies so oft wiederholen wie du möchtest und die Bedingung der 5 oder mehr Karten auf der Hand erfüllt ist. Erst dann wird der Angriff ausgeführt. Hast du mehrere Reaktionskarten auf der Hand, mit denen du auf das Ausspielen einer Angriffskarte reagieren kannst, darfst du diese nacheinander in beliebiger Reihenfolge aufdecken.

4 GEHEIMGANG

ERGÄNZUNG
DIE INTRIGE

Du ziehst 2 Karten und erhältst +1 Aktion. Dann nimmst du eine beliebige Karte aus deiner Hand (auch ggf. eine, die du gerade gezogen hast) und legst sie an eine beliebige Stelle in deinen Nachziehstapel. Du darfst sie oben drauf, unten drunter oder irgendwo in die Mitte legen. Du darfst dabei die Karten deines Nachziehstapels zählen, aber nicht ansehen. Befinden sich keine Karten in deinem Nachziehstapel, wird die zurückgelegte Karte zur einzigen Karte in deinem Nachziehstapel.

4 MÜHLE

ERGÄNZUNG
DIE INTRIGE

Diese Karte ist eine kombinierte Aktions- und Punktekarte. Als Punktekarte bringt sie beim Zählen der Punkte 1 Spielst. du die MÜHLE als Aktionskarte aus, ziehst du 1 Karte und erhältst +1 Aktion. Du darfst 2 Karten aus deiner Hand ablegen. Wenn du das tust, erhältst du +2. Tust du das nicht (weil du zum Beispiel nicht genügend Karten auf der Hand hast), erhältst du nichts. Nur, wenn du nicht mehr als eine Karte auf der Hand hast, darfst du genau eine Karte ablegen, erhältst dafür aber kein GELD.

5 AUSTAUSCH

ERGÄNZUNG
DIE INTRIGE

Entsorge zuerst eine Karte aus deiner Hand. Dann nimmst du dir eine Karte vom Vorrat, die maximal 2 mehr kostet als die entsorgte Karte. Eine Karte kostet nur dann maximal 2 mehr, wenn die restlichen Kosten (z. B. TRANK aus Empires oder SCHULDEN aus Alchemie) gleich oder niedriger sind. Wenn die genommene Karte eine Aktions- und/oder Geldkarte ist, legst du die Karte oben auf deinen Nachziehstapel. Ansonsten legst du die Karte auf den Ablagestapel. Ist die genommene Karte eine Punktekarte, nimmst du sich jeder Mitspieler – beginnend bei deinem linken Mitspieler – einen Fluch. Ist die genommene Karte eine Punktekarte sowie eine Aktions- oder Geldkarte (z. B. MÜHLE), legst du die Karte oben auf deinen Nachziehstapel und jeder Mitspieler muss sich einen Fluch nehmen.

5 HÖFLINGE

ERGÄNZUNG
DIE INTRIGE

Decke eine Karte aus deiner Hand auf. Zähle dann die Typen, denen diese Karte angehört – also AKTION, GELD, REAKTION, ANGRIFF, PUNKTE, FLUCH etc. Pro Typ, dem die Karte angehört, entscheidest du dich für eine der vier angegebenen Optionen. Dabei darfst du keine der Optionen doppelt auswählen. Wenn du zum Beispiel eine PATROUILLE (AKTION) aufdeckst, darfst du eine Option auswählen, deckst du einen KARAWANENWÄCHTER aus. Abenteuer (AKTION – DAUER – REAKTION) auf, darfst du 3 unterschiedliche Optionen wählen. Entscheidest du dich für das GELD, legst du dieses auf den Ablagestapel. Kannst du keine Handkarte aufdecken, erhältst du nichts.

5 PATROUILLE

ERGÄNZUNG
DIE INTRIGE

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

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERGÄNZUNG
DIE INTRIGE

Siegstanz:
 Adlige, Austausch, Baron, Eisenhütte, Harem, Herzog, Höflinge, Maskerade, Mühle, Patrouille
Verschönerung:
 Bergwerk, Eisenhütte, Geheimgang, Handelsposten, Handlanger, Herumtreiberin, Kerkermeister, Trickser, Verschwörer, Verwalter
Beste Wünsche:
 Anbau, Armenviertel, Baron, Burghof, Diplomatin, Geheimgang, Herzog, Kerkermeister, Verschwörer, Wunschrunen

PLATZHALTER

ERGÄNZUNG
DIE INTRIGE

10 Erweiterung I - Seaside (Hans Im Glück 2009)

2 EINGEBORENENDORF

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Sobald du dein erstes Eingeborenendorf nimmst oder kaufst, nimmst du auch ein Tableau Eingeborenendorf zu dir. Wenn du das Eingeborenendorf ausspielt, musst du eine der beiden folgenden Möglichkeiten wählen: Entweder du siehst die oberste Karte von deinem Nachziehstapel an und legst sie dann verdeckt zur Seite auf das Tableau Eingeborenendorf. Oder du nimmst alle zur Seite gelegten Karten vom Tableau Eingeborenendorf auf die Hand. Du kannst jede der beiden Möglichkeiten wählen, auch wenn du sie nicht ausführen kannst. Du darfst die zur Seite gelegten Karten jederzeit ansehen. Das ausgespielte Eingeborenendorf selbst legst du nicht zur Seite, sondern legst es in der Aufräumphase ab. Bei Spielende nimmst du alle Karten, die noch auf dem Tableau Eingeborenendorf liegen, zu deinen übrigen Karten.

2 EMBARGO

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du kannst jeden Stapel des Vorrats wählen. Wenn mehrere Embargo-Marker auf einem Stapel liegen, musst du dir für jeden Marker eine Fluchkarte nehmen, wenn du eine Karte von diesem Stapel kaufst. Du nimmst dir nur Flüche, wenn du dir eine Karte von diesem Stapel kaufst. Wenn du dir auf eine andere Weise eine Karte von diesem Stapel nimmst (z. B. durch die Schmuggler), nimmst du dir keinen Fluch. Wenn du das Embargo auf einen Thronsaal spielst, legst du 2 Embargo-Marker. Die beiden Embargo-Marker darfst du auch zu unterschiedlichen Stapeln legen. Sollten keine Embargo-Marker mehr vorhanden sein, benutze bitte einen adäquaten Ersatz. Wenn keine Fluchkarten mehr im Vorrat sind, haben die Embargo-Marker keinen Effekt.

2 HAFEN

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du ziehst zuerst eine Karte nach, dann wählst du eine Karte aus deiner Hand und legst diese verdeckt zur Seite auf den ausgespielten Hafen. Du musst deinen Mitspielern die zur Seite gelegte Karte nicht zeigen. Du musst eine Karte aus deiner Hand zur Seite legen, wenn du den Hafen ausspielt. Der Hafen und die zur Seite gelegte Karte bleiben bis zum Beginn deines nächsten Zuges liegen. Bei Beginn deines nächsten Zuges nimmst du die zur Seite gelegte Karte auf die Hand. Den Hafen legst du in der Aufräumphase dieses nächsten Zuges ab.

2 LEUCHTTURM

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du erhältst +1 Aktion und +1 Geld in diesem Zug. Bei Beginn deines nächsten Zuges erhältst du nochmals +1 Geld. Solange der Leuchtturm oben vor dir ausliegt, bist du von Angriffskarten deiner Mitspieler nicht betroffen, selbst wenn du das möchtest. Du kannst trotz ausliegendem Leuchtturm auch mit der Geheimkammer oder anderen Reaktionskarten auf Angriffe reagieren, um deren Vorteil zu erhalten. Angriffskarten, die du selbst ausspielt, werden durch den Leuchtturm nicht abgewehrt. Der Leuchtturm bleibt bis zur Aufräumphase deines nächsten Zuges im Spiel.

2 PERLENTAUCHER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Zu ziehst zuerst eine Karte nach, bevor du dir die unterste Karte deines Nachziehstapels ansiehst. Nimm die unterste Karte so vom Stapel, dass du nicht auch die nächste Karte sehen kannst.

3 AUSGUCK

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Sieh dir alle 3 Karten an, bevor du entscheidest, welche Karte du entsorgst, welche du ablegst und welche du zurück auf den Nachziehstapel legst. Wenn du weniger als 3 Karten im Nachziehstapel hast (auch nach dem eventuell nötigen Mischen deines Ablagestapels), führst du die Anweisungen in der Reihenfolge auf der Karte aus, d. h. zuerst entsorgst du eine Karte, dann legst du eine Karte ab.

3 BOTSCHAFTER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du wählst 1 Karte aus deiner Hand, zeigst sie deinen Mitspielern und nimmst sie auf die Hand zurück. Dann darfst du bis zu 2 dieser Karten aus deiner Hand zurück in den Vorrat legen. Du darfst jedoch auch entscheiden, keine Karte zurück in den Vorrat zu legen. Danach muss sich jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler zu deiner Linken, eine solche Karte aus dem Vorrat nehmen. Wenn der Stapel leer ist, werden keine Karten mehr genommen. Wenn du nach dem Ausspielen des Botschafters keine Karte mehr auf der Hand hast, legst du nichts zurück in den Vorrat und die Mitspieler nehmen auch keine Karten. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt während des Zuges entweder der dritte Stapel oder der Provinzstapel leer wird, endet das Spiel nach diesem Zug, auch wenn der Stapel später wieder aufgefüllt wird.
 Der Botschafter darf keine Unterschlupf-Karten (Dominion – Dark Ages) zurücklegen.

3 FISCHERDORF

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du erhältst +2 Aktionen und +1 Geld in diesem Zug. Bei Beginn deines nächsten Zuges erhältst du nochmals +1 Aktion und +1 Geld. Das Fischerdorf bleibt bis zur Aufräumphase deines nächsten Zuges im Spiel.

3 LAGERHAUS

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Wenn du (auch nach dem eventuell nötigen Mischen deines Abgestapels) nicht mehr genügend Karten nachziehen kannst, zielst du so viele Karten wie möglich. Du musst dann 3 Karten ablegen, auch wenn du weniger Karten nachgezogen hast. Wenn du weniger als 3 Karten auf der Hand hast, legst du alle Handkarten ab.

3 SCHMUGGLER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Es ist egal, auf welche Weise der Spieler rechts von dir die Karte genommen oder gekauft hat (z. B. ebenfalls durch die Schmuggler). Wenn der Spieler rechts von dir mehrere Karten genommen bzw. gekauft hat, darfst du wählen, welche Karte du dir nimmst. Gibt es keine entsprechende Karte mehr im Vorrat, erhältst du nichts. Die Schmuggler sind kein Angriff, sie können nicht durch den Leuchtturm oder den Burggraben gestoppt werden. Diese Karte bezieht sich nie auf deinen eigenen vorherigen Zug. Wenn der Spieler rechts von dir im vorherigen Zug keine Karte genommen oder gekauft hat, die 6 Geld oder weniger gekostet hat, haben die Schmuggler keine Wirkung.

4 BEUTELSCHNEIDER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Deine Mitspieler müssen 1 Kupferkarte aus ihrer Hand ablegen. Hat ein Mitspieler kein Kupfer auf der Hand, muss er seine Kartenhand vorzeigen.

4 INSEL

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Die Insel ist zugleich eine Aktions- und eine Punktekarte. Sobald du deine erste Insel nimmst oder kaufst, nimmst du auch ein Tableau Insel zu dir. Wenn du die Karte Insel ausspielt, legst du die ausgespielte Insel und eine weitere Karte aus deiner Hand o en zur Seite auf das Tableau Insel, wo sie bis zum Spielende verbleiben. Wenn du keine weitere Karte auf der Hand hast, nachdem du die Insel ausgespielt hast, legst du nur die Insel zur Seite. Wenn du die Insel auf einen Thronsaal ausspielt, legst du zunächst die Insel und eine weitere Karte zur Seite, dann legst du noch eine Karte aus deiner Hand zur Seite auf das Tableau Insel. Du und auch deine Mitspieler dürfen die zur Seite gelegten Karten auf dem Tableau Insel jederzeit ansehen. Bei Spielende nimmst du alle Karten, die auf dem Tableau Insel liegen, zu deinen Karten. Bei Spielende ist die Insel 2 Punkte wert. Im Spiel mit 3 oder 4 Spielern werden 12 Inseln verwendet, im Spiel mit 2 Spielern nur 8.

4 KARAWANE

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Zieh eine Karte bei Beginn deines nächsten Zuges. Die Karawane bleibt bis zur Aufräumphase dieses nächsten Zuges im Spiel.

4 MÜLLVERWERTER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du musst eine Karte entsorgen, wenn du noch eine auf der Hand hast. Wenn du keine Karte auf der Hand hast, erhältst du nur den +1 Kauf, jedoch kein virtuelles Geld.

4 NAVIGATOR

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du legst entweder alle 5 Karten ab oder keine davon. Wenn du die Karten nicht ablegst, darfst du sie in beliebiger Reihenfolge zurück auf deinen Nachziehstapel legen. Wenn du (auch nach dem eventuell nötigen Mischen deines Ablegestapels) nicht mehr genügend Karten ansehen kannst, siehst du so viele Karten wie möglich an und entscheidest dann, ob du sie ablegst oder zurück auf deinen Nachziehstapel legst.

4 PIRATENSCHIFF

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Sobald du dein erstes Piratenschiff nimmst oder kaufst, nimmst du auch ein Tableau Piratenschiff zu dir. Wenn du das Piratenschiff ausspielt, entscheidest du dich zunächst für eine der beiden Anweisungen. Entweder wählst du die Möglichkeit, Geldkarten deiner Mitspieler zu entsorgen oder +X Geld. Wählst du die erste Möglichkeit, muss jeder Mitspieler höchstens eine Geldkarte entsorgen. Hat ein Mitspieler mehrere Geldkarten aufgedeckt, wählst du aus, welche davon er entsorgen muss. Hat mindestens ein Mitspieler eine Geldkarte entsorgt, erhältst du einen Geld-Marker, den du auf dein Tableau Piratenschiff legst. Du erhältst höchstens einen Geld-Marker, auch wenn mehrere Mitspieler Geldkarten entsorgen müssen. Wählst du die zweite Möglichkeit, erhältst du +1 Geld für jeden Geld-Marker auf deinem Tableau Piratenschiff. Die Geld-Marker bleiben bis zum Spielende auf dem Tableau. Wenn du das Piratenschiff z. B. 3mal (erfolgreich) verwendet hast, um Geldkarten deiner Mitspieler zu entsorgen, hast du 3 Geld-Marker auf deinem Tableau Piratenschiff. Damit kannst du jedesmal, wenn du das Piratenschiff ausspielt +3 Geld erhalten. Das Piratenschiff ist eine Angriffskarte, deine Mitspieler können also z. B. mit der Geheinkammer reagieren, auch wenn du +X Geld wählst.

4 SCHATZKARTE

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du kannst diese Karte ausspielen, auch wenn du keine weitere Schatzkarte auf der Hand hast. In diesem Fall entsorgst du die ausgespielte Schatzkarte, erhältst jedoch nichts dafür. Du musst wirklich 2 Schatzkarten entsorgen, um dir die 4 Gold zu nehmen. Wenn du z. B. eine Schatzkarte auf einen Thronsaal ausspielt und noch 2 weitere Schatzkarten auf der Hand hast, entsorgst du zuerst die ausgespielte Schatzkarte und eine weitere Schatzkarte aus deiner Hand. Beim zweiten Ausspielen entsorgst du die andere Schatzkarte aus deiner Hand, erhältst jedoch nichts, da du nur eine Schatzkarte entsorgt hast. Die ausgespielte Schatzkarte hast du bereits beim ersten Ausspielen entsorgt. Wenn weniger als 4 Gold im Vorrat sind, nimmst du dir die übrigen Gold. Die Karten legst du verdeckt auf deinen Nachziehstapel.

4 SEEHEXE

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Ein Spieler, dessen Nachziehstapel leer ist, mischt zuerst seinen Ablegestapel und legt dann die oberste Karte von seinem neuen Nachziehstapel ab. Danach müssen alle Mitspieler, beginnend bei dem Spieler links vom Angreifer, einen Fluch aus dem Vorrat nehmen und diesen verdeckt auf ihren Nachziehstapel legen. Gib es nicht mehr genügend Fluchkarten im Vorrat, werden die übrigen in Spielerreihenfolge verteilt.

5 AUSSENPOSTEN

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Der Extrazug ist wie ein normaler Zug, mit dem Unterschied, dass du diesen Zug nur mit 3 Karten ausführt. Du ziehst also in der Aufräumphase des Zuges, in dem du den Aussenposten ausspielt nur 3, statt den üblichen 5 Karten. Lass den Aussenposten offen vor dir liegen, bis zum Ende des Extrazuges. Wenn du den Aussenposten zusammen mit einer „zu Beginn deines nächsten Zuges“-Karte ausspielt, wie z. B. das Handelsschiff, ist der Extrazug vom Handelsschiff dieser nächste Zug, in dem du +2 Geld bekommst. Wenn du den Aussenposten mehr als einmal ausspielt, bekommst du trotzdem nur einen Extrazug. Wenn du während des Extrazuges einen Aussenposten ausspielt, bekommst du keinen weiteren Extrazug. Am Ende deines Extrazuges ziehst du wieder 5 Karten nach.

5 BAZAR

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du ziehst eine Karte nach, darfst 2 weitere Aktionen ausführen und erhältst für die Kaufphase +1 Geld.

5 ENTDECKER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Wenn du eine Provinz aus deiner Hand aufdeckst, nimmst du eine Goldkarte direkt auf die Hand. Wenn du keine Provinz auf der Hand hast oder die Provinz nicht aufdecken möchtest, nimmst du dir ein Silber direkt auf die Hand.

5 GEISTERSCHIFF

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Deine Mitspieler entscheiden, welche Karten sie aus ihrer Hand zurück auf den Nachziehstapel legen und in welcher Reihenfolge sie die Karten zurücklegen. Spieler, die nur 3 oder weniger Karten auf der Hand halten, sind nicht betroffen.

5 HANDELSCHIFF

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du erhältst +2 Geld für die Kaufphase in diesem Zug und nochmals +2 Geld für die Kaufphase in deinem nächsten Zug. Das Handelsschiff bleibt bis zur Aufräumphase dieses nächsten Zuges im Spiel.

5 SCHATZKAMMER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Wenn du eine oder mehrere Karten kaufst und mindestens eine davon eine Punktekarte ist, darfst du die Schatzkammer nicht zurück auf den Nachziehstapel legen. Hast du mehrere Schatzkammern ausgespielt und in diesem Zug keine Punktekarte gekauft, darfst du in der Aufräumphase beliebig viele deiner ausgespielten Schatzkammern zurück auf deinen Nachziehstapel legen. Wenn du vergisst, die Schatzkammer auf deinen Nachziehstapel zu legen, hast du dich dafür entschieden, die Karte abzulegen. Du darfst die Schatzkammer nicht nachträglich aus dem Ablagestapel herausnehmen, um sie noch zurück auf den Nachziehstapel zu legen. Wenn du eine Punktekarte nimmst, sie aber nicht gekauft hast (z. B. durch die Schmuggler), darfst du die Schatzkammer zurück auf deinen Nachziehstapel legen.

5 TAKTIKER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du ziehst die 5 Karten erst bei Beginn deines nächsten Zuges. Du ziehst die Karten nicht in der Aufräumphase des Zuges, in dem du den Taktiker ausgespielt hast. Der Taktiker bleibt bis zur Aufräumphase deines nächsten Zuges o en vor dir ausliegen. Wenn du den Taktiker nach einem Thronsaal ausspielt, erhältst du den Bonus nur einmal, da du auch beim 2. Mal mindestens eine Karte ablegen müsstest. Du kannst jedoch nach dem 1. Ausspielen keine Karten mehr auf der Hand haben.

5 WERFT

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du ziehst zuerst 2 Karten nach und erhältst einen weiteren Kauf für diesen Zug. Bei Beginn deines nächsten Zuges ziehst du 2 weitere Karten und erhältst nochmals einen zusätzlichen Kauf. Du ziehst die beiden Karten nicht, bevor dein nächster Zug begonnen hat. Die Werft bleibt bis zur Aufräumphase deines nächsten Zuges im Spiel.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Seaside
Auf hoher See:
 Embargo, Hafen, Ausguck, Schmuggler, Insel, Karawane, Piratenschiff, Bazar, Entdecker, Werft
Gehime Pläne:
 Leuchtturm, Perlenmacher, Botschafter, Fischerdorf, Lagerhaus, Beutelschneider, Außenposten, Schatzkarte, Taktiker, Werft
Schiffswracks:
 Eingeborendorf, Perlenmacher, Lagerhaus, Schmuggler, Müllverwerter, Navigator, Seehexe, Geisterschiff, Handelsschiff, Schatzkammer

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Seaside und Basisspiel:
Griff nach den Sternen:
 Keller, Ausguck, Dorf, Beutelschneider, Seehexe, Spion, Geisterschiff, Ratsversammlung, Schatzkarte, Abenteurer
Wiederholungen:
 Perlenmacher, Kanzler, Werkstatt, Karawane, Müllz, Piratenschiff, Außenposten, Entdecker, Jahrmarkt, Schatzkammer
Geben und Nehmen:
 Hafen, Botschafter, Fischerdorf, Schmuggler, Geldverleiher, Insel, Müllverwerter, Bibliothek, Hexe, Markt

PLATZHALTER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

11 Erweiterung I - Seaside (Rio Grande Games 2014)

2 EINGEBORENENDORF

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Wenn du dein erstes **EINGEBORENENDORF** nimmst oder kaufst, erhältst du ein Eingeborenen-Tableau und legst es vor dir ab.

Immer wenn du ein **EINGEBORENENDORF** ausspielst, wählst du genau eine der beiden Anweisungen und führst sie wenn möglich aus. Du darfst eine Anweisung auch wählen, wenn du sie nicht ausführen kannst. Karten, die du auf das Tableau legst, werden immer verdeckt abgelegt. Du darfst dir jederzeit die Karten auf deinem Tableau ansehen.

Die ausgespielte Aktionskarte **EINGEBORENENDORF** legst du in der Aufräumphase ab. Alle Karten auf dem Tableau gehören auch zum Kartensatz eines Spielers. Alle Karten auf den Tableaus werden bei Spielende mit berücksichtigt.

2 EMBARGO

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Wenn du das **EMBARGO** in deiner Aktionsphase ausspielst, musst du es entsorgen und einen Embargomarker auf einen beliebigen Vorratstapel (Königreichskarten und Geldarten sind erlaubt) legen. Um die +2 in der Kaufphase nicht zu „vergessen“, empfehlen wir, das entsorgte **EMBARGO** zunächst separat neben den Müllstapel zu legen und erst in der Aufräumphase endgültig zu entsorgen.

Wenn du das **EMBARGO** auf einen **THRONSAAL** folgend ausspielst, legst du 2 Embargomarker. Du kannst sie auf denselben oder unterschiedliche Stapel legen. Wenn keine Embargomarker mehr vorhanden sind, benutze einen geeigneten Ersatz (z.B. echte Geldmünzen). Auf jeden Vorratstapel dürfen beliebig viele Embargomarker gelegt werden.

Spieler, die Karten von einem Vorratstapel mit einem oder mehreren Embargomarkern kaufen, müssen pro Marker eine Fluchkarte nehmen. Wer Karten von einem Stapel mit Embargomarkern auf eine andere Weise nimmt (z.B. durch den **SCHMUGGLER**), nimmt **keine** Fluchkarte. Wenn keine Fluchkarten mehr vorrätig sind, haben die Marker keinen Effekt.

2 HAFEN

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Der **HAFEN** ist eine Dauerkarte. Lege eine Handkarte verdeckt auf den **HAFEN**. Diese und der **HAFEN** werden in der Aufräumphase nicht abgelegt. Nimm zu Beginn deines nächsten Zuges die zur Seite gelegte Karte auf die Hand. Lege den **HAFEN** in der Aufräumphase ab.

2 LEUCHTTURM

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Der **LEUCHTTURM** ist eine Dauerkarte. Solange der **LEUCHTTURM** offen vor dir liegt (im Spielbereich oder darüber), bist du grundsätzlich nicht betroffen, wenn Mitspieler Angriffskarten ausspielen (sogar wenn du das möchtest). Selber ausgespielte Angriffskarten werden vom **LEUCHTTURM** nicht abgewehrt. Auf Angriffe von Mitspielern darfst du weiterhin zusätzlich Reaktionskarten ausspielen. Lege den **LEUCHTTURM** in der Aufräumphase des nächsten Zuges ab.

2 PERLENTAUCHER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Zieh die unterste Karte des Nachziehstapels so hervor, dass du die benachbarte Karte nicht sehen kannst. Schau sie dir an und lege sie dann verdeckt oben auf den Nachziehstapel oder zurück unter den Nachziehstapel.

3 AUSGUCK

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Stieh dir erst alle 3 Karten an, bevor du die Anweisungen ausfühst. Solltest du weniger als 3 Karten im Nachziehstapel haben, auch nachdem du ggf. den Ablagestapel gemischt hast, führst du die Anweisungen der Reihenfolge nach aus. Anweisungen, für die es keine Karten mehr im Stapel gibt, entfallen.

3 BOTSCHAFTER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Wähle eine beliebige Handkarte und zeige sie deinen Mitspielern. Du darfst dann bis zu 2 dieser Karten von deiner Hand zurück in den Vorrat legen. Jeder Mitspieler nimmt sich anschließend eine solche Karte aus dem Vorrat (reihum im Uhrzeigersinn, beginnend beim linken Mitspieler). Der ausgespielte Botschafter kann nicht in den Vorrat zurückgelegt werden.

3 FISCHERDORF

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Das **FISCHERDORF** ist eine Dauerkarte. Du darfst 2 weitere Aktionen ausführen und erhältst für die Kaufphase +1.
 In deinem nächsten Zug darfst du eine weitere Aktion ausführen und erhältst für die Kaufphase +1.

3 LAGERHAUS

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Ziehe 3 Karten und spiele dann eine Aktionskarte. Danach legst du 3 Handkarten ab. Wenn du weniger als 3 Karten auf der Hand hast, legst du alle Handkarten ab.

3 SCHMUGGLER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Hat der rechts von dir sitzende Mitspieler in seinem letzten Zug eine Karte mit Kosten von 6 oder weniger genommen, gekauft oder auf andere Art erhalten, nimmst du dir eine gleiche Karte vom Vorrat. Hat der Spieler mehrere Karten genommen, darfst du wählen, welche du nimmst. Da der **SCHMUGGLER** keine Angriffskarte ist, dürfen keine Reaktionskarten ausgespielt werden.

4 BEUTELSCHNEIDER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Alle Mitspieler müssen eine Kupferkarte aus der Hand ablegen. Da der Beutelschneider eine Angriffskarte ist, dürfen die Mitspieler mit einer Reaktionskarte auf diesen Angriff reagieren.

4 INSEL

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Die **INSEL** ist eine kombinierte Aktions- und Punktekarte. Sie kann in der Aktionsphase eingesetzt werden und bringt zusätzlich bei Spielende 2 Punkte. Wenn du deine erste **INSEL** nimmst oder kaufst, erhältst du ein Insel-Tableau und legst es vor dir ab.

Immer wenn du eine **INSEL** ausspielst, legst du die ausgespielte **INSEL** und eine beliebige Handkarte offen auf dein Insel-Tableau. Dort verbleiben sie bis zum Spielende. Wenn du mindestens eine Karte auf der Hand hast, musst du eine Handkarte auf dein Insel-Tableau legen. Wenn du keine Karte auf der Hand hast, nachdem du die **INSEL** ausgespielt hast, legst du nur die **INSEL** auf das Tableau. Bei Spielende nimmst du alle Karten vom Insel-Tableau zu deinen Karten.

4 KARAWANE

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Die **KARAWANE** ist eine Dauerkarte. Sie wird in der Aufräumpfphase nicht abgelegt. Ziehe zu Beginn des nächsten Zuges eine Karte und lege die **KARAWANE** in der Aufräumpfphase dieses Zuges ab.

4 MÜLLVERWERTER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du musst eine Karte entsorgen, sofern du eine auf der Hand hast. Entsprechend der Kosten der entsorgten Karte erhältst du für die Kaufphase +X. Wenn du keine Karte entsorgen kannst, erhältst du kein zusätzliches Geld.

4 NAVIGATOR

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Schau dir die obersten 5 Karten deines Nachziehstapels an. Sind nicht genügend Karten im Stapel, mischst du deinen Ablagestapel und legst ihn verdeckt unter deinen Nachziehstapel. Sind es nun immer noch weniger als 5 Karten, schaust du dir alle an und legst sie dann entweder ab oder in einer beliebigen Reihenfolge zurück auf den Nachziehstapel.

4 PIRATENSCHIFF

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Wenn du dein erstes **PIRATENSCHIFF** nimmst oder kaufst, erhältst du ein Piratenschiff-Tableau und legst es vor dir ab.
 Immer wenn du ein **PIRATENSCHIFF** ausspielst, wählst du **eine** der beiden Anweisungen:
 Entweder die **erste Anweisung**: Alle Mitspieler decken die beiden obersten Karten ihres Nachziehstapels auf. Dann entsorgen sie jeweils eine Geldkarte nach deiner Wahl. Hat ein Mitspieler keine Geldkarte aufgedeckt, entsorgt er keine Karte. Die restlichen aufgedeckten Karten werden abgelegt. Wird mindestens eine Karte entsorgt, erhältst du einen **Geldmarker** und legst ihn auf dein Tableau.
 oder die **zweite Anweisung**: Du erhältst pro **Geldmarker** auf deinem Piratenschiff-Tableau in der Kaufphase +1.
 Nach der Nutzung in der Kaufphase verbleiben die Geldmarker auf dem Tableau und können beim erneuten Ausspielen eines **PIRATENSCHIFFES** wieder eingesetzt werden. Mitspieler können auf das Ausspielen eines **PIRATENSCHIFFES** mit Reaktionskarten reagieren, auch wenn du die zweite Anweisung wählst, die deine Mitspieler nicht direkt betrifft.

4 SCHATZKARTE

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Nur wenn du zusätzlich zu der ausgespielten **SCHATZKARTE** noch eine weitere auf der Hand hast und beide entsorgst, erhältst du 4 Gold. Sollten weniger als 4 Gold im Vorrat sein, nimmst du dir so viele Goldkarten wie vorhanden sind. Lege alle auf diese Weise erhaltenen Goldkarten verdeckt auf den Nachziehstapel. Solltest du nur eine **SCHATZKARTE** auf der Hand haben und diese ausspielen, musst du diese Karte entsorgen, erhältst aber nichts dafür.

4 SEEHEXE

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Sollte der Nachziehstapel eines Mitspielers leer sein, mischt er seinen Ablagestapel und legt die oberste Karte des neuen Nachziehstapels ab. Hat ein Spieler keine Karten mehr in seinem Nachziehstapel, kann er zwar keine Karte ablegen, nimmt sich aber trotzdem eine Fluchkarte. Beginnend mit dem Mitspieler links von dem Spieler, der die **SEEHEXE** ausgespielt hat, nimmt sich jeder Mitspieler einen **FLUCH** vom Vorrat. Sollten nicht mehr genügend Fluchkarten für alle Spieler vorhanden sein, werden die restlichen in o. g. Reihenfolge verteilt.

5 AUSSENPOSTEN

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Der **AUSSENPOSTEN** ist eine Dauerkarte, die bis zum Ende des nächsten Zuges (Extrazug) im Spiel bleibt und erst in der Aufräumphase des nächsten Zuges (Extrazug) abgelegt wird. Der **AUSSENPOSTEN** kommt erst in der Aufräumphase des Zuges, in dem er ausgespielt wird, zum Einsatz. Du ziehst in diesem Fall nur 3 statt 5 Karten nach und fñhst den Extrazug **sofort** aus.

Wenn du den **AUSSENPOSTEN** zusammen mit weiteren Dauerkarten ausgespielt hast, kommen die „Zu Beginn deines nächsten Zuges“-Anweisungen der Dauerkarten in deinem Extrazug zum Einsatz. Spielst du in deinem Extrazug einen weiteren **AUSSENPOSTEN**, erhältst du keinen weiteren Extrazug. Am Ende deines Extrazuges legst du den **AUSSENPOSTEN** ab und ziehst 5 Karten nach.

5 BAZAR

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du **musst** eine Karte nachziehen, **darfst** 2 weitere Aktionen ausführen und erhältst für die Kaufphase **+1**.

5 ENTDECKER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Wenn du eine Provinz aus der Hand aufdeckst, erhältst du ein Gold. Wenn du das nicht tun kannst (weil du keine Provinz auf der Hand hast) oder willst (weil du deine Provinz nicht zeigen möchtest), erhältst du ein Silber. Nimm das Gold oder Silber auf die Hand.

5 GEISTERSCHIFF

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Deine Mitspieler müssen Karten aus ihrer Hand verdeckt auf den Nachziehstapel legen, bis sie nur noch 3 Karten auf der Hand haben. Welche Karten sie auf den Nachziehstapel legen, entscheiden die Mitspieler selbst. Spieler, die zum Zeitpunkt des Angriffs bereits 3 oder weniger Karten auf der Hand haben, müssen keine Karten auf den Nachziehstapel legen.

5 HANDELSCHIFF

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Das **HANDELSCHIFF** ist eine Dauerkarte. Du erhältst für deine Kaufphase **+2**.
 Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du **+2** für die Kaufphase. Lege das **HANDELSCHIFF** in der Aufräumphase dieses Zuges ab.

5 SCHATZKAMMER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Wenn du eine **SCHATZKAMMER** spielst und in diesem Zug **keine** Punktekarte gekauft hast, **darfst** du die ausgespielte **SCHATZKAMMER** in der Aufräumphase zurück auf den Nachziehstapel legen.

Wenn du mehrere **SCHATZKAMMERN** ausgespielt hast, darfst du auch diese **SCHATZKAMMERN** auf den Nachziehstapel zurücklegen. Wenn du eine Punktekarte auf andere Art nimmst bzw. erhältst (d. h. **nicht** kauft), darfst du **SCHATZKAMMERN** zurück auf den Nachziehstapel legen.

Wenn du deine ausgespielte **SCHATZKAMMER** gern zurücklegen möchtest, das aber in der Aufräumphase vergisst und die Karte bereits auf den Ablagestapel gelegt hast, darfst du dies nachträglich **nicht** rückgängig machen.

5 TAKTIKER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Der **TAKTIKER** ist eine Dauerkarte. Sobald du diese Karte ausspielst, legst du alle Handkarten ab. Nur wenn du auf diese Weise mindestens eine Handkarte abgelegt hast, ziehst du zu Beginn deines nächsten Zuges 5 Karten. Außerdem erhältst du dann im nächsten Zug eine zusätzliche Aktion und einen zusätzlichen Kauf.

Grundsätzlich gilt: Nur wenn du mindestens eine Handkarte ablegen kannst, erhältst du den Bonus im nächsten Zug.

Wenn du den **TAKTIKER** auf einen **THRONSAL** spielst, erhältst du den Bonus im nächsten Zug nur einmal, da du beim zweiten Ausspielen des **TAKTIKERS** keine Handkarte mehr auf der Hand hast und damit die Bedingung nicht erfüllst.

5 WERFT

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Die **WERFT** ist eine Dauerkarte. Du **musst** sofort 2 Karten nachziehen und **darfst** einen weiteren Kauf tätigen.

Zu Beginn deines nächsten Zuges (nicht vorher) **musst** du wieder 2 Karten ziehen und **darfst** einen weiteren Kauf tätigen.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Auf hoher See:
 Ausguck, Bazar, Embargo, Entdecker, Hafen, Insel, Karawane, Piratenschiff, Schmuggler, Werft

Vergabene Schätze:
 Außeposten, Beuteilschneider, Botschafter, Fischerdorf, Lagerhaus, Leuchtturm, Perleutaucher, Schatzkarte, Taktiker, Werft

Schiffswracks:
 Eingeborenen, Geisterschiff, Handelsschiff, Lagerhaus, Leuchtturm, Perleutaucher, Schatzkammer, Schmuggler, Seehexe

Griff nach den Sternen (Seaside + Basisspiel):
 Ausguck, Beuteilschneider, Geisterschiff, Schatzkarte, Seehexe, *Abenteurer, Dorf, Keller, Ratsversammlung, Spion*

Wiederholungen (Seaside + Basisspiel):
 Außeposten, Entdecker, Karawane, Perleutaucher, Piratenschiff, Schatzkammer, *Jahrmarkt, Kanzler, Miltz, Werkstatt*

Geben und Nehmen (Seaside + Basisspiel):
 Botschafter, Fischerdorf, Hafen, Insel, Müllwerwer, Schmuggler, *Bibliothek, Geldverleiher, Here, Markt*

PLATZHALTER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

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

2 EINGEBORENENDORF

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Wenn du dein erstes **EINGEBORENENDORF** nimmst oder kaufst, erhältst du ein Eingeborenen-Tableau und legst es vor dir ab.

Immer wenn du ein **EINGEBORENENDORF** ausspielst, wählst du genau eine der beiden Anweisungen und führst sie wenn möglich aus. Du darfst eine Anweisung auch wählen, wenn du sie nicht ausführen kannst. Karten, die du auf das Tableau legst, werden immer verdeckt abgelegt. Du darfst dir jederzeit die Karten auf deinem Tableau ansehen.

Die ausgespielte Aktionskarte **EINGEBORENENDORF** legst du in der Aufräumphase ab. Alle Karten auf dem Tableau gehören auch zum Kartensatz eines Spielers. Alle Karten auf den Tableaus werden bei Spielende mit berücksichtigt.

2 HAFEN

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Lege eine Handkarte verdeckt unter den **HAFEN**. Diese und der **HAFEN** werden in der Aufräumphase nicht abgelegt. Nimm zu Beginn deines nächsten Zuges die zur Seite gelegte Karte auf die Hand. Lege den **HAFEN** in der Aufräumphase ab.

2 LEUCHTTURM

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Zwischen deinem Spielen des **LEUCHTTURMS** und dem Beginn deines nächsten Zuges bist du nicht betroffen, wenn Mitspieler Angriffskarten spielen (sogar wenn du das möchtest). Zusätzlich darfst du natürlich weiterhin auf von Mitspielern gespielte Angriffskarten mit dem Aufdecken von Reaktionskarten reagieren. Lege den **LEUCHTTURM** in der Aufräumphase des nächsten Zuges ab.

3 AFFE

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Dies gilt auch für Karten, die der Spieler in Zügen anderer Mitspieler nimmt, wie z.B. einen **FLUCH** in deinem Zug durch die **HEXE**.

3 AUSGUCK

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Sieh dir erst alle 3 Karten an, bevor du die Anweisungen ausführst. Solltest du weniger als 3 Karten im Nachziehstapel haben, auch nachdem du ggf. den Ablagestapel gemischt hast, führst du die Anweisungen der Reihenfolge nach aus. Anweisungen, für die es keine Karten mehr im Stapel gibt, entfallen.

3 ASTROLABIUM

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Durch das **ASTROLABIUM** erhältst du +1 Kauf und +1 in dem Zug, indem du es spielst, und in deinem nächsten Zug ebenfalls +1 Kauf und +1.

3 FISCHERDORF

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Die Zahl deiner Aktionen erhöht sich um 2 und du erhältst +1.
 In deinem nächsten Zug erhältst du eine zusätzliche Aktion und +1.

3 LAGERHAUS

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Zieh drei Karten und lege dann drei Handkarten ab. Dann darfst du eine weitere Aktionskarte spielen. Hast du nach dem Ziehen 3 oder weniger Karten auf der Hand, legst du alle Handkarten ab.

3 SCHMUGGLER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Hat der rechts von dir sitzende Mitspieler in seinem letzten Zug eine Karte mit Kosten von 6 oder weniger genommen, nimmst du dir eine gleiche Karte vom Vorrat. Hat der Spieler mehrere Karten genommen, darfst du wählen, welche du nimmst. Da der **SCHMUGGLER** keine Angriffskarte ist, dürfen keine Reaktionskarten aufgedeckt werden.
 Karten aus anderen Erweiterungen, die Kostenbestandteile außer 6 haben, kosten niemals weniger als 6.

3 SEEKARTE

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Wenn du eine gleiche Karte wie die aufgedeckte im Spiel hast, einschließlich der gespielten **SEEKARTE** oder einer Dauerkarte, die du aus einem früheren Zug im Spiel hast, nimm die aufgedeckte Karte auf deine Hand. Ansonsten legst du die aufgedeckte Karte oben auf deinen Nachziehstapel zurück.

4 BEUTELSCHNEIDER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Alle Mitspieler müssen ein **KUPFER** aus der Hand ablegen. Wer kein **KUPFER** ablegen kann, deckt seine Handkarten auf. Die Mitspieler dürfen auf das Spielen des **BEUTELSCHNEIDERS** mit entsprechenden Reaktionskarten reagieren.

4 BLOCKADE

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Die genommene Karte kommt aus dem Vorrat und wird zur Seite gelegt. Lege sie auf die **BLOCKADE**, damit du weißt, für welche Karte die **BLOCKADE** gilt. Falls die genommene Karte aus irgendeinem Grund nicht zur Seite gelegt bleibt (z.B. weil du sie mit einem **WACHTUM** aus **Blüezeit** entsorgst), wird die Blockade im aktuellen Zug abgeräumt. Ist die Karte zur Seite gelegt, nimmst du sie in deinem nächsten Zug auf deine Hand. Bis dahin gilt: Nehmen Mitspieler eine gleiche Karte in ihren Zügen, nehmen sie zusätzlich einen **FLUCH**.



GEZEITENBECKEN



Wenn du diese Karte spielst, ziehst du 3 Karten und erhältst +1 Aktion, aber zu Beginn deines nächsten Zuges musst du 2 Karten ablegen. Wenn du nur 1 Karte auf deiner Hand hast, legst du diese eine Karte ab. Und wenn du keine Karten auf deiner Hand hast, legst du keine ab. Wenn du mehrere Dauerkarten im Spiel hast, deren Anweisungen zu Beginn deines nächsten Zuges wirken, kannst du sie beliebig sortieren. Hast du zum Beispiel vier **GEZEITENBECKEN** und eine **WERT**, könntest du alle deine Karten mit den **GEZEITENBECKEN** ablegen und dann Karten für die **WERT** ziehen.



INSEL



Die **INSEL** ist eine kombinierte Aktions- und Punktekarte. Sie kann in der Aktionsphase eingesetzt werden und ist zusätzlich 2 Punkte wert. Wenn du deine erste **INSEL** nimmst oder kaufst, erhältst du ein Insel-Tableau und legst es vor dir ab. Immer wenn du eine **INSEL** spielst, legst du die ausgespielte **INSEL** und eine beliebige Handkarte offen auf dein Insel-Tableau. Dort verbleiben sie bis zum Spielende. Wenn du mindestens eine Karte auf der Hand hast, **musst** du eine Handkarte auf dein Insel-Tableau legen. Wenn du keine Karte auf der Hand hast, nachdem du die **INSEL** ausgespielt hast, legst du nur die **INSEL** auf das Tableau. Bei Spielende nimmst du alle Karten vom Insel-Tableau zu deinen Karten.



KARAWANE



Die **KARAWANE** wird in der Aufräumphase nicht abgelegt. Ziehe zu Beginn des nächsten Zuges eine Karte und lege die **KARAWANE** in der Aufräumphase jenes Zuges ab.



MÜLLVERWERTER



Du musst eine Karte entsorgen, falls du eine auf der Hand hast. Pro 1, das die entsorgte Karte kostet, erhältst du +1. Wenn du keine Karte entsorgen kannst, erhältst du kein zusätzliches Geld.



SCHATZKARTE



Nur wenn du zusätzlich zu der ausgespielten **SCHATZKARTE** noch eine weitere auf der Hand hast und beide entsorgst, erhältst du 4 **Gold**. Sollten weniger als 4 **Gold** im Vorrat sein, nimmst du dir so viele Goldkarten wie vorhanden sind. Lege alle auf diese Weise erhaltenen Goldkarten verdeckt auf den Nachziehstapel. Solltest du nur eine **SCHATZKARTE** auf der Hand haben und diese spielen, entsorgst du diese Karte, erhältst aber nichts dafür.



SEEFÄHRERIN



Wenn du eine Dauerkarte in dem Zug nimmst, in dem du die **SEEFÄHRERIN** spielst, ist das Spielen der Dauerkarte optional. Diese Karte wirkt kumulativ: Wenn du zwei **SEEFÄHRERINNEN** spielst, darfst du bis zu zwei genommene Dauerkarten spielen. Allerdings kannst du nicht mit zwei **SEEFÄHRERINNEN** ein und dieselbe Dauerkarte zweimal nacheinander spielen. Die **SEEFÄHRERIN** betrifft alle von dir genommenen Dauerkarten, also z.B. gekaufte oder mit Karten wie der **WERKSTATT** genommene. Nimmst du eine Dauerkarte in deiner Kaufphase, kannst du sie durch die **SEEFÄHRERIN** spielen, obwohl du in deiner Kaufphase bist. Gib dir eine solche Karte +Aktionen, darfst du dadurch keine Aktionskarten in deiner Kaufphase spielen. Wenn du dadurch Geldkarten ziehst, darfst du sie nur spielen, wenn du noch keine Karten gekauft hast. Die Fähigkeit Dauerkarten zu spielen, hast du nur in dem Zug, in dem du die **SEEFÄHRERIN** spielst. In deinem nächsten Zug erhältst du einfach nur +2 und darfst eine Karte aus deiner Hand entsorgen.

5 AUSSENPOSTEN

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Der **AUSSENPOSTEN** kann nur genutzt werden, wenn der Spieler vor dem aktuellen Zug nicht selbst an der Reihe war (er also nicht gerade schon einen Extrazug ausführt). Der Spieler zieht am Ende der Aufräumphase des aktuellen Zuges nur 3 statt der üblichen 5 Karten und führt danach einen Extrazug aus. Abgesehen von der kleineren Anzahl Handkarten ist das ein normaler Zug. Extrazüge zählen bei Spielende nicht mit, wenn es zu einem Gleichstand kommt. Am Ende des Extrazuges wird der **AUSSENPOSTEN** abgelegt und 5 Karten werden nachgezogen.

5 BAZAR

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du **musst** eine Karte nachziehen, hast 2 zusätzliche Aktionen und erhältst +1.

5 HANDELSCHIFF

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du erhältst +2. Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du +2. Lege das **HANDELSCHIFF** in der Aufräumphase jenes Zuges ab.

5 KORSARENSCHIFF

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Das entsorgte **SILBER** oder **GOLD** gibt in seinem Zug trotzdem für den Spieler, der es entsorgt.
 Wenn du **SILBER** und **GOLD** in einem Zug spielst und vom Angriff des **KORSAREN** betroffen bist, wird nur eine Karte davon (die zuerst gespielt) entsorgt.

5 MEERHEXE

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Wenn du diese Karte spielst, ziehst du 2 Karten und jeder Mitspieler nimmt einen **FLUCH**. Zu Beginn deines nächsten Zuges ziehst du 2 Karten und legst dann 2 Karten ab.

5 PIRATIN

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du kannst diese Karte spielen, wenn du eine Geldkarte nimmst, oder wenn ein Mitspieler eine Geldkarte nimmt. Spielst du diese Karte während des Zuges eines Mitspielers, ist dein nächster Zug der Zug, in dem du durch die **PIRATIN** eine Geldkarte nimmst. Die Geldkarte, die du nimmst, kommt aus dem Vorrat und du nimmst sie direkt auf deine Hand.

5 SCHATZKAMMER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Wenn du eine **SCHATZKAMMER** spielst und in deiner Kaufphase **keine** Punktekarte genommen hast, **darfst** du die gespielte **SCHATZKAMMER** am Ende deiner Kaufphase zurück auf den Nachziehstapel legen.

Wenn du mehrere **SCHATZKAMMER** gespielt hast, darfst du auch diese **SCHATZKAMMER** auf den Nachziehstapel zurücklegen.

Punktekarten, die du außerhalb der Kaufphase nimmst (wie z.B. durch einen **SCHMUGGLER**) verhindern nicht, dass du **SCHATZKAMMER** auf deinen Nachziehstapel legst.

5 TAKTIKER

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Hast du mindestens eine Handkarte, legst du alle Handkarten ab, ziehst zu Beginn deines nächsten Zuges 5 Karten und erhältst eine zusätzliche Aktion sowie einen zusätzlichen Kauf.

Hast du aber keine Handkarte, bekommst du im nächsten Zug keinen Bonus und der **TAKTIKER** wird bereits in dem Zug abgelegt, in dem er gespielt wurde (denn er hat in diesem Zug seine letzte Anweisung ausgeführt).

Grundsätzlich gilt: Nur wenn du mindestens eine Handkarte ablegen kannst, erhältst du den Bonus im nächsten Zug. Wenn du keine Karte ablegen kannst, legst du den **TAKTIKER** in der Aufräumphase dieses Zuges ab.

Wenn du den **TAKTIKER** doppelt spielst (z.B. durch einen **THRONSAL**, aus dem **Basisspiel**), erhältst du den Bonus im nächsten Zug nur einmal, da du beim zweiten Spielen des **TAKTIKERS** keine Handkarte mehr auf der Hand hast und damit die Bedingung nicht erfüllst.

5 WERFT

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Du **musst** 2 Karten ziehen und **darfst** einen weiteren Kauf tätigen. Zu Beginn deines nächsten Zuges (nicht vorher) **musst** du wieder 2 Karten ziehen und erhältst +1 Kauf.

NEUE REGELN (1/2)

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Es gelten die Basisspielregeln mit folgenden Änderungen:

Dauerkarten:
 Normalerweise werden alle im Spiel befindlichen Karten in der Aufräumphase aus dem Spielbereich entfernt und auf den Ablagestapel gelegt. Die orangefarbenen **Dauerkarten** behalten Anweisungen, die in späteren Zügen umgesetzt werden. Sie werden nicht in der Aufräumphase des Zuges abgelegt, in dem sie gespielt wurden, sondern bleiben bis zur Aufräumphase des Zuges, in dem die letzte Anweisung ausgeführt wird, im Spiel. Wird eine **Dauerkarte** mehrfach gespielt (z.B. durch den **THRONSAL**, aus dem **Basisspiel**), bleibt die verursachende Karte ebenfalls so lange im Spiel, bis die **Dauerkarte** abgelegt wird.

Um die Übersicht zu behalten, welche Karte im aktuellen Zug gespielt wurde oder in einem früheren, empfehlen wir folgendes Vorgehen: nach dem Spielen einer Dauerkarte prüfst du, ob ihre Anweisungen für einen zukünftigen Zug wirksam sind. Wenn ja, drehst sie um 90 Grad auf die Seite (quer liegend). Daran siehst du, dass sie in der Aufräumphase des aktuellen Zuges nicht abgelegt wird. Sondern verschlebst du sie in der Aufräumphase in den Bereich oberhalb des normalen Spielbereichs. Solange sie nicht abgehandelt ist, bleibt sie dort quer liegen. Sobald alle ihre Anweisungen abgehandelt sind, drehst du sie wieder senkrecht. Daran siehst du dann, dass sie in der Aufräumphase jenes Zuges mit den anderen Karten aus dem normalen Spielbereich abgelegt wird. Bei mehreren im Spiel befindlichen Dauerkarten darfst du die Reihenfolge selbst bestimmen, in der du sie abhandelst.

NEUE REGELN (2/2)

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Die kombinierten Königreichskarten:
 Kombinierte Königreichskarten sind Karten, die 2 oder mehr Kartentypen angehören. Ihren Kartentypen entsprechend (**GELD** oder **AKTION**) können sie wie normale Geld- oder Aktionskarten in der entsprechenden Spielphase eingesetzt werden. Jede Anweisung, die sich auf Karten eines Typs beziehen, betrifft auch die entsprechenden kombinierten Königreichskarten.

Dies gilt auch für die **INSEL**. Sie ist eine Aktions- und Punktekarte und ihre Anzahl im Stapel ist von der Spielerzahl abhängig. Wird die **INSEL** im Spiel verwendet, legt ihr zu der Platzhalterkarte die folgende Anzahl Karten in die Tischmitte:

Bei 3 oder mehr Spielern: 12 Karte
 Bei 2 Spielern: 8 Karten

ANWEISUNGEN (1/3)

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Wähle eins: Du **musst** genau eine der Anweisungen auf der Karte auswählen und sie, soweit möglich, ausführen. Es ist erlaubt, eine Anweisung zu wählen, die du nicht ausführen kannst. Die restlichen Anweisungen haben für diesen Spielzug keine Wirkung. Wenn die Karte später im Spiel erneut gespielt wird, darfst du eine andere Wahl treffen.

Ansehen: Du nimmst die angegebene Karte, siehst sie dir an und legst sie – falls nicht anders auf der Karte angewiesen – dorthin zurück, von wo du sie hast. Du darfst die Karte keinem Mitspieler zeigen.

Im Spiel: Geld- und Aktionskarten, die du offen in deinem Spielbereich vor dir liegen hast, befinden sich im Spiel, bis sie in der Aufräumphase abgelegt werden. Nicht im Spiel befindlich sind zur Seite gelegte und entsorgte Karten, sowie alle Handkarten, Karten im Vorrat und in den Ziel- und Ablagestapeln. Auch Reaktionskarten, die als Reaktion auf eine Angriffskarte aufgedeckt werden, befinden sich nicht im Spiel.

Ablegen: Karten werden immer von der Hand abgelegt, sofern nicht anders auf der Karte angegeben. Abgelegte Karten kommen offen auf den eigenen Ablagestapel. Legst du mehrere Karten gleichzeitig ab, **musst** du diese den Mitspielern nicht zeigen. Ggf. **musst** du aber die Anzahl der abgelegten Karten „anmelden“, z.B. beim **KELLER** (aus dem **Basisspiel**). Lediglich die oberste Karte des Ablagestapels muss immer sichtbar sein.

ANWEISUNGEN (2/3)

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Aufdecken: Du deckst die Karte(n) auf, zeigst sie allen Mitspielern und legst sie dorthin zurück, von wo du sie hast. Eine aufgedeckte Handkarte wird wieder zurück auf die Hand genommen.

Diese Karte: Enthält eine Karte eine Anweisung, die sich auf „diese Karte“ bezieht, ist normalerweise die Karte gemeint, auf der die Anweisung steht, keine andere Karte, auf die innerhalb der Anweisung Bezug genommen wird. Eine **Ausnahme** sind die **Wege** (aus **Menagerie**), bei denen mit „diese Karte“ die Aktionskarte gemeint ist, anstelle derer die Anweisung der **Wege**-Karte ausgeführt wird.

Beispiel: Der Kartentext der **PIRATIN** besagt: „Nimm ein Spieler eine Geldkarte, darfst du diese Karte aus deiner Hand spielen.“ Dies bedeutet, dass du, wenn jemand eine Geldkarte nimmst, die **PIRATIN** aus deiner Hand spielen darfst - nicht etwa die Geldkarte.

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 genommen wird – es ist niemals die gerade genutzte Karte gemeint.

ANWEISUNGEN (3/3)

ERWEITERUNG I
SEASIDE

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

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

Nehmen: Karten, die durch Kauf oder eine Anweisung auf einer anderen Karte genommen werden, werden von dir physisch an dich genommen und werden dadurch deinem Kartensatz hinzugefügt. Genommene Karten werden (soweit nicht anders auf der Karte angegeben) auf den Ablagestapel gelegt.

Zur Seite legen: Karten, die durch eine Anweisung zur Seite gelegt werden, befinden sich nicht im Spiel.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Auf hoher See:
 Ausguck, Bazar, Blockade, Hafen, Insel, Karawane, Korsarschiff, Lagerhaus, Pirat, Wert

Vergrabene Schätze:
 Affe, Astrolabium, Außenposten, Beutelschneider, Fischerdorf, Leuchtturm, Schatzkarte, Seefahrerin, Seekarte, Taktiker

Griff nach den Sternen (Seaside (2. Edition) + *Basisspiel* (2. Edition)):
 Affe, Ausguck, Beutelschneider, Meerhexe, Schatzkarte, Dorf, Keller, *Rausersammlung*, *Töpfer Vasall*

Wiederholungen (Seaside (2. Edition) + *Basisspiel* (2. Edition)):
 Außenposten, Karawane, Pirat, Schatzkammer, Seekarte, *Jahrmacht*, *Milz*, *Umbau*, *Vorboten*, *Werkstatt*

Leisten (Seaside (2. Edition) + *Intrige* (2. Edition)):
 Affe, Ausguck, Bazar, Gezeitenbecken, Schatzkarte, *Diplomatin*, *Gehringang*, *Höllenge*, *Tricks*, *Wunschbrunnen*

Küstenwache (Seaside (2. Edition) + *Intrige* (2. Edition)):
 Beutelschneider, Insel, Leuchtturm, Seekarte, Wert, *Armenvermel*, *Austausch*, *Handelsposten*, *Handlinger*, *Patrouille*

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Vollgestopft (Seaside (2. Edition) + *Alchemisten/Reiche Ernte*):
 Hafen, Lagerhaus, Meerhexe, Seefahrerin, Seekarte, *Kritikerkundiger*, *Lehrling*, *Stein der Weisen*, *Verräter*, *Weinberg*

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

Explozierendes Königreich (Seaside (2. Edition) + *Blitzzeit*):
 Ausguck, Außenposten, Fischerdorf, Taktiker, Wert, *Bischof*, *Großer Markt*, *Königshof*, *Stadt*, *Steinbruch*

Nasses Grag (Seaside (2. Edition) + *Dark Ages*):
 Eingeborenendort, Korsarschiff, Müllwerter, Schatzkammer, Schatzkarte, *Event*, *Grubtrüber*, *Graf*, *Lumpensammler*, *Ratten*

Bauern (Seaside (2. Edition) + *Dark Ages*):
 Fischerdorf, Hafen, Insel, Lagerhaus, Leuchtturm, *Armenhaus*, *Landsreicher*, *Mundraub*, *Vogelfrei*, *Waffenkammer*

Insel-Baumeister (Seaside (2. Edition) + *Die Gilden*):
 Eingeborenendort, Insel, Müllwerter, Schatzkammer, Seekarte, *Bäckerin*, *Berater*, *Kaufmannsgilde*, *Platz*, *Steinmetz*

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Fürst Orange (Seaside (2. Edition) + *Abenteuer*):
 Astrolabium, Fischerdorf, Handelsschiff, Karawane, Seefahrerin, *Amulet*, *Geisterwald*, *Peg*, *Stumpfhorn*, *Verlies*, *Mission*

Geschenke und Mathoms (Seaside (2. Edition) + *Abenteuer*):
 Blockade, Hafen, Müllwerter, Schmuggler, Seefahrerin, *Brickentroll*, *Gefolgsmann*, *Karawannenwächter*, *Kurer*, *Verlorene Stadt*, *Expedition*, *Quest*

In die Enge getrieben (Seaside (2. Edition) + *Empires*):
 Lager, Müllwerter, Schmuggler, Taktiker, Wert, *Feldlager/Diebeszug*, *Gladiatoren/Reichum*, *Schlösser*, *Wegenernen*, *Zauberin*, *Mauer*, *Steuer*

König der Meere (Seaside (2. Edition) + *Empires*):
 Eingeborenendort, Hafen, Korsarschiff, Meerhexe, Pirat, Archiv, *Bauernmarkt*, *Lehnsherr*, *Tempel*, *Wilde Jagd*, *Brunnen*, *Erforschen*

Das neue Schwarz (Seaside (2. Edition) + *Nocturne*):
 Handelsschiff, Karawane, Korsarschiff, Seefahrerin, Taktiker, *Geheime Höhle*, *Geisterstadt*, *Plünderer*, *Schuster*, *Stundenghul*

Verbotene Insel (Seaside (2. Edition) + *Nocturne*):
 Affe, Bazar, Gezeitenbecken, Müllwerter, Pirat, *Fährtsucher*, *Friedhof*, *Götze*, *Seliges Dorf*, *Tragischer Held*

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG I
SEASIDE

Freihandel (Seaside (2. Edition) + *Renaissance*):
 Außenposten, Blockade, Insel, Schmuggler, Wert, *Diener*, *Forscherin*, *Frachtschiff*, *Gewürze*, *Schäuspieltuppe*, *Innovation*

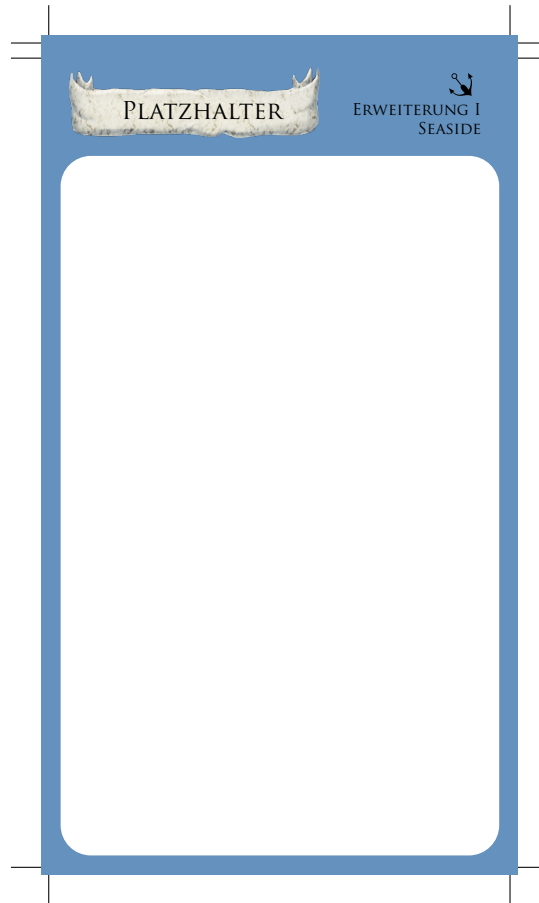
Goldrausch (Seaside (2. Edition) + *Renaissance*):
 Astrolabium, Eingeborenendort, Karawane, Müllwerter, Schatzkarte, *Billhauserin*, *Erpfinder*, *Fahnenträger*, *Freibewerter*, *Grensposten*, *Fruchtwischel*, *Speicher*

Immsmouth (Seaside (2. Edition) + *Menagerie*):
 Fischerdorf, Gezeitenbecken, Karawane, Leuchtturm, Pirat, *Herenzirkel*, *Hirtenhund*, *Lastkahn*, *Stallbursche*, *Viehmarkt*, *Investition*, *Weg der Ziege*

Ruritanien (Seaside (2. Edition) + *Menagerie*):
 Astrolabium, Außenposten, Gezeitenbecken, Lagerhaus, Taktiker, *Dorfenager*, *Fuhrer*, *Kavallerie*, *Kopfgeldjägerin*, *Schlitten*, *Bündnis*, *Weg des Affen*

Voraussehendes Denken (Seaside (2. Edition) + *Verbindet*):
 Beutelschneider, Eingeborenendort, Lagerhaus, Meerhexe, Taktiker, *Gildemeisterin*, *Irpführen*, *Königliche Galleere*, *Wächter*, *Wegelagerer*, *Höhlenbewohner*

Schatzsuche (Seaside (2. Edition) + *Verbindet*):
 Ausguck, Außenposten, Hafen, Schatzkammer, Schatzkarte, *Bastionen*, *Marquis*, *Ortschaft*, *Tausch*, *Unerhändler*, *Marktschle*



13 Update Pack - Seaside (Rio Grande Games 2022)

3 AFFE

UPDATE PACK
SEASIDE

Dies gilt auch für Karten, die der Spieler in Zügen anderer Mitspieler nimmt, wie z.B. einen **FLUCH** in deinem Zug durch die **HEXE**.

3 ASTROLABIUM

UPDATE PACK
SEASIDE

Durch das **ASTROLABIUM** erhältst du +1 Kauf und +1 in dem Zug, indem du es spielst, und in deinem nächsten Zug ebenfalls +1 Kauf und +1.

3 SEEKARTE

UPDATE PACK
SEASIDE

Wenn du eine gleiche Karte wie die aufgedeckte im Spiel hast, einschließlich der gespielten **SEEKARTE** oder einer Dauerkarte, die du aus einem früheren Zug im Spiel hast, nimm die aufgedeckte Karte auf deine Hand. Ansonsten legst du die aufgedeckte Karte oben auf deinen Nachziehstapel zurück.

4 BLOCKADE

UPDATE PACK
SEASIDE

Die genommene Karte kommt aus dem Vorrat und wird zur Seite gelegt. Lege sie auf die **BLOCKADE**, damit du weißt, für welche Karte die **BLOCKADE** gilt. Falls die genommene Karte aus irgendeinem Grund nicht zur Seite gelegt bleibt (z.B. weil du sie mit einem **WACHTUM** aus **Blitzzeit** entsorgst), wird die Blockade im aktuellen Zug abgeräumt. Ist die Karte zur Seite gelegt, nimmst du sie in deinem nächsten Zug auf deine Hand. Bis dahin gilt: Nimm Mitspieler eine gleiche Karte in ihren Zügen, nehmen sie zusätzlich einen **FLUCH**.

4 GEZEITENBECKEN

UPDATE PACK
SEASIDE

Wenn du diese Karte spielst, ziehst du 3 Karten und erhältst +1 Aktion, aber zu Beginn deines nächsten Zuges musst du 2 Karten ablegen. Wenn du nur 1 Karte auf deiner Hand hast, legst du diese eine Karte ab. Und wenn du keine Karten auf deiner Hand hast, legst du keine ab. Wenn du mehrere Dauerkarten im Spiel hast, deren Anweisungen zu Beginn deines nächsten Zuges wirken, kannst du sie beliebig sortieren. Hast du zum Beispiel vier **GEZEITENBECKEN** und eine **WERT**, könntest du alle deine Karten mit den **GEZEITENBECKEN** ablegen und dann Karten für die **WERT** ziehen.

4 SEEFÄHRERIN


UPDATE PACK
SEASIDE

Wenn du eine Dauerkarte in dem Zug nimmst, in dem du die **SEEFÄHRERIN** spielst, ist das Spielen der Dauerkarte optional. Diese Karte wirkt kumulativ. Wenn du zwei **SEEFÄHRERINNEN** spielst, darfst du bis zu zwei genommene Dauerkarten spielen. Allerdings kannst du nicht mit zwei **SEEFÄHRERINNEN** ein und dieselbe Dauerkarte zweimal nacheinander spielen.

Die **SEEFÄHRERIN** betrifft alle von dir genommene Dauerkarten, also z.B. gekaufte oder mit Karten wie der **WERKSTATT** genommene. Nimmst du eine Dauerkarte in deiner Kaufphase, kannst du sie durch die **SEEFÄHRERIN** spielen, obwohl du in deiner Kaufphase bist. Gib dir eine solche Karte +Aktionen, darfst du dadurch keine Aktionskarten in deiner Kaufphase spielen. Wenn du dadurch Geldkarten ziehst, darfst du sie nur spielen, wenn du noch keine Karten gekauft hast. Die Fähigkeit Dauerkarten zu spielen, hast du nur in dem Zug, in dem du die **SEEFÄHRERIN** spielst. In deinem nächsten Zug erhältst du einfach nur +2 und darfst eine Karte aus deiner Hand entsorgen.

5 KORSARENSCHIFF

UPDATE PACK
SEASIDE

Das entsorgte **SILBER** oder **GOLD** gibt in seinem Zug trotzdem  für den Spieler, der es entsorgt.
 Wenn du **SILBER** und **GOLD** in einem Zug spielst und vom Angriff des **KORSAREN** betroffen bist, wird nur eine Karte davon (die zuerst gespielt) entsorgt.

5 MEERHEXE

UPDATE PACK
SEASIDE

Wenn du diese Karte spielst, ziehst du 2 Karten und jeder Mitspieler nimmt einen **FLUCH**. Zu Beginn deines nächsten Zuges ziehst du 2 Karten und legst dann 2 Karten ab.

5 PIRATIN

UPDATE PACK
SEASIDE

Du kannst diese Karte spielen, wenn du eine Geldkarte nimmst, oder wenn ein Mitspieler eine Geldkarte nimmt. Spielst du diese Karte während des Zuges eines Mitspielers, ist dein nächster Zug der Zug, in dem du durch die **PIRATIN** eine Geldkarte nimmst. Die Geldkarte, die du nimmst, kommt aus dem Vorrat und du nimmst sie direkt auf deine Hand.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

UPDATE PACK
SEASIDE

Auf hoher See:
 Ausguck, Bazar, Blockade, Hafen, Insel, Karawane, Korsarenschiff, Lagerhaus, Piratin, Werft
Vergrabene Schätze:
 Affe, Astrolabium, Außenposten, Beutelschneider, Fischerdorf, Leuchtturm, Schatzkarte, Seefahrerin, Seekarte, Taktiker
Griff nach den Sternen (Seaside (2. Edition) + Basispiel (2. Edition)):
 Affe, Ausguck, Beutelschneider, Meerhexe, Schatzkarte, Dorf, Keller, *Räuberzusammung, Trüfferei Vasall*
Wiederholungen (Seaside (2. Edition) + Basispiel (2. Edition)):
 Außenposten, Karawane, Piratin, Schatzkammer, Seekarte, Jahrmarkt, Miliz, Umbau, *Vorbohr, Werkstatt*
Leitstern (Seaside (2. Edition) + Intrige (2. Edition)):
 Affe, Ausguck, Bazar, Gezeitenbecken, Schatzkarte, Diplomatin, Geheimgang, *Häuflinge, Trickser, Wunschbrunnen*
Küstenwache (Seaside (2. Edition) + Intrige (2. Edition)):
 Beutelschneider, Insel, Leuchtturm, Seekarte, Werft, Armenieratel, Austausch, *Handelsposten, Handlanger, Patrouille*

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

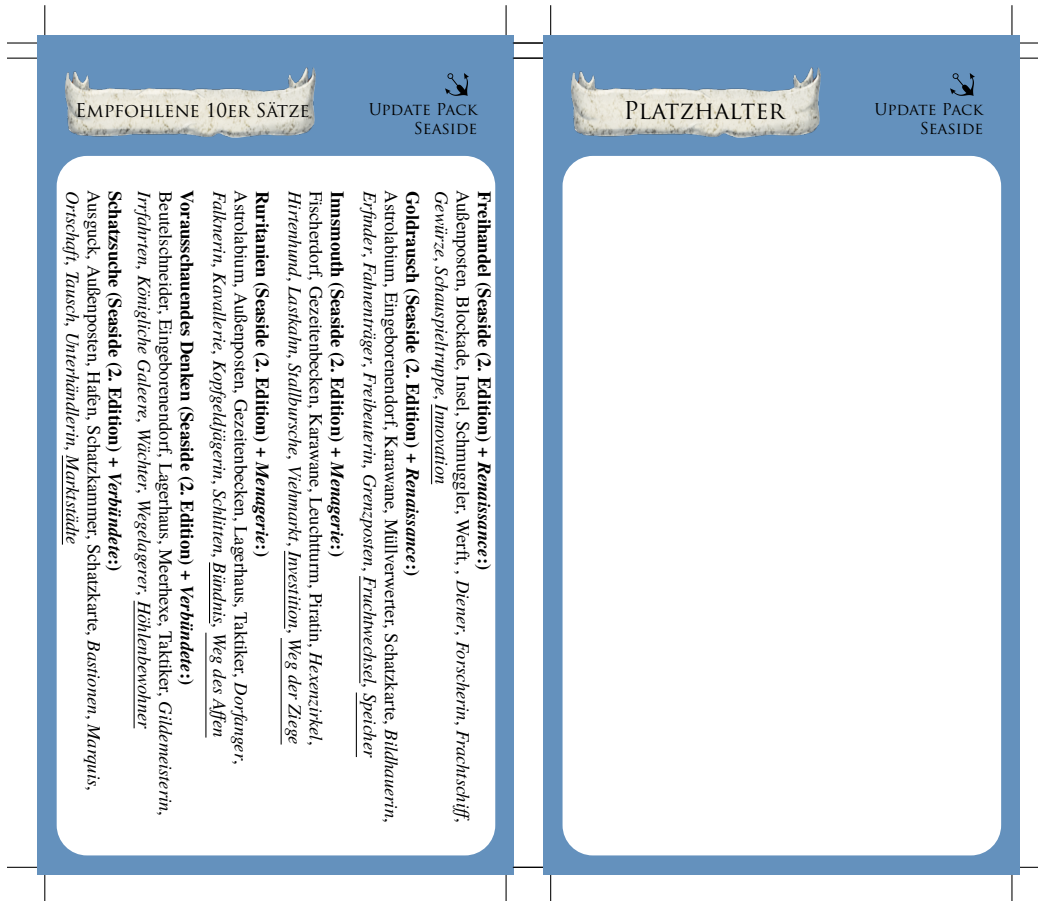
UPDATE PACK
SEASIDE

Vollgestopft (Seaside (2. Edition) + Alchemisten/Reiche Ernte):
 Hafen, Lagerhaus, Meerhexe, Seefahrerin, Seekarte, Kräuterkundiger, Lehrling, Stein der Weisen, Vertrauter, Weinberg
Sammler (Seaside (2. Edition) + Alchemisten/Reiche Ernte):
 Blockade, Fischerdorf, Gezeitenbecken, Handelsschiff, Schmuggler, Bauerndorf, *Ernte, Festplatz, Treibjagd, Wehrsorgen*
Explozierendes Königreich (Seaside (2. Edition) + Blitzezeit):
 Ausguck, Außenposten, Fischerdorf, Taktiker, Werft, Bischof, Großer Markt, *Königshof, Stadt, Steinbruch*
Nasses Grag (Seaside (2. Edition) + Dark Ages):
 Eingeborenendorf, Korsarenschiff, Müllwerter, Schatzkammer, Schatzkarte, *Eremit, Grobräuber, Graf, Lumpensammler, Ruten*
Bauern (Seaside (2. Edition) + Dark Ages):
 Fischerdorf, Hafen, Insel, Lagerhaus, Leuchtturm, Armenhaus, Landstreicher, *Mundraub, Vogelfrei, Waffenkammer*
Insel-Baumeister (Seaside (2. Edition) + Die Gilden):
 Eingeborenendorf, Insel, Müllwerter, Schatzkammer, Seekarte, Bäckerin, Berater, *Kaufmannsgilde, Platz, Stehmetz*

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

UPDATE PACK
SEASIDE

Fürst Orange (Seaside (2. Edition) + Abenteuer):
 Astrolabium, Fischerdorf, Handelsschiff, Karawane, Seefahrerin, Amulett, *Geisterwald, Puge, Sumpfhexe, Verlies, Mission*
Geschenke und Mathoms (Seaside (2. Edition) + Abenteuer):
 Blockade, Hafen, Müllwerter, Schmuggler, Seefahrerin, Brückentrall, *Gefolgsmann, Karawenenwächter, Kurier, Verlorene Stadt, Expedition, Quest*
In die Enge getrieben (Seaside (2. Edition) + Empires):
 Lager, Müllwerter, Schmuggler, Taktiker, Werft, Feldlager/Diebesgut, *Gladiatoren/Reichthum, Schlösser, Wagenrennen, Zaubern, Mauer, Steuer*
König der Meere (Seaside (2. Edition) + Empires):
 Eingeborenendorf, Hafen, Korsarenschiff, Meerhexe, Piratin, Archiv, Bauernmarkt, *Lehnsherr, Tempel, Wilde Jagd, Brunnen, Erforschen*
Das neue Schwarz (Seaside (2. Edition) + Nocturne):
 Handelsschiff, Karawane, Korsarenschiff, Seefahrerin, Taktiker, Geheime Höhle, *Geisterstadt, Plünderer, Schuster, Sündenpfahl*
Verbotene Insel (Seaside (2. Edition) + Nocturne):
 Affe, Bazar, Gezeitenbecken, Müllwerter, Piratin, Fährtenucher, Friedhof, Götz, *Seliges Dorf, Tragischer Held*



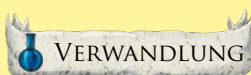
14 Erweiterung II - Die Alchemisten (Hans Im Glück 2010)



WEINBERG

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

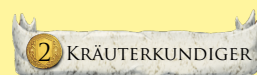
Diese Königreichkarte ist eine Punktetarte, keine Aktionskarte. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung zählt sie 1 Punkt pro volle 3 Aktionskarten im gesamten Kartensatz (Nachziehstapel, Ablagestapel und Handkarten) des Spielers. Du zählst alle deine Aktionskarten bei Spielende,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



VERWANDLUNG

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Hast du keine Karte mehr auf der Hand, die du entsorgen könntest, erhältst du nichts. Wenn du einen Fluch entsorgst erhältst du nichts. Der Fluch ist keine Punkte-, keine Aktions- und keine Geldkarte. Entsorgst du eine Karte mit kombinierten Kartentyp, erhältst du den Bonus für beide Kartentypen. Für die Adligen (Dominion – Die Intrige) nimmst du dir z. B. ein Herzogtum und ein Gold. Die Karten nimmst du dir vom Vorrat. Ist keine entsprechende Karte mehr im Vorrat, erhältst du nichts.



2 KRÄUTERKUNDIGER

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Wenn du diese Karte ausspiest erhältst du +1 Geld für die Kaufphase und du darfst eine weitere Karte kaufen. Wenn du den Kräuterkundigen ablegst (normalerweise in der Aufnahmephase), darfst du eine Geldkarte, die vor dir ausliegt, zurück auf deinen Nachziehstapel legen, statt sie abzulegen. Wenn dein Nachziehstapel leer ist, legst du nur die Geldkarte als neuen Nachziehstapel bereit. Du entscheidest, in welcher Reihenfolge du die vor dir ausliegenden Karten ablegst. Hast du z. B. einen Kräuterkundigen, einen Alchemisten und einen Trank auslegen, darfst du zuerst den Alchemisten zurück auf deinen Nachziehstapel legen, dann den Kräuterkundigen ablegen und dafür den Trank zurück auf deinen Nachziehstapel legen. Wenn du mehrere Kräuterkundige im Spiel hast, darfst du für jeden davon eine Geldkarte zurück auf deinen Nachziehstapel legen.



2 APOTHEKER

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

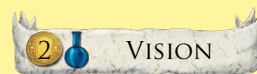
Wenn du diese Karte ausspiest musst du sofort eine Karte nachziehen. Dann deckst du die obersten 4 Karten von deinem Nachziehstapel auf. Sollte dein Nachziehstapel beim Aufdecken zu Ende gehen, mischt du deinen Ablagestapel. Hast du nach dem Mischen immer noch weniger als 4 Karten zum Aufdecken, deckst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



2 UNIVERSITÄT

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

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.



2 VISION

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Zuerst decken alle Spieler die oberste Karte ihres Nachziehstapels auf. Du entscheidest dann Spieler für Spieler extra (auch bei dir selbst), ob er die aufgedeckte Karte auf seinen Ablagestapel oder zurück auf seinen Nachziehstapel legt. Danach deckst du solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du eine Karte aufgedeckt hast, die keine Aktionskarte ist. Nun nimmst du alle gerade aufgedeckten Karten auf die Hand (auch die Nicht-Aktionskarte). Ist bereits die erste Karte, die du dabei aufgedeckt hast, keine Aktionskarte, so nimmst du nur diese eine Karte auf die Hand. Wenn du nach dem Mischen deines Ablagestapels alle Karten aufgedeckt hast und nur Aktionskarten o en liegen, so nimmst du alle aufgedeckten Karten auf die Hand. Kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten. Die durch die erste Anweisung aufgedeckten Karten aller Spieler werden hierbei nicht mehr beachtet. Du kannst auch keine dieser Karten auf die Hand nehmen.

3 ALCHEMIST

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Wenn du diese Karte ausspielst, musst du sofort 2 Karten nachziehen und darfst dann eine weitere Aktionskarte ausspielen. Wenn mindestens ein Trank im Spiel ist, darfst du in der Aufraumphase alle vor dir ausliegenden Alchemisten zurück auf deinen Nachziehstapel legen, statt sie abzuliegen. Hast du mehrere Alchemisten im Spiel, darfst du für jeden einzeln entscheiden, ob du ihn normal ablegst oder zurück auf deinen Nachziehstapel legst. Ist dein Nachziehstapel leer, legst du den Alchemisten alleine als Nachziehstapel bereit. Du legst den oder die Alchemisten ab oder zurück auf deinen Nachziehstapel, bevor du die Karten am Ende deines Zuges nachziehst. Du darfst in der Kaufphase einen Trank ausspielen, auch wenn du keine Karte damit kaufst.

3 STEIN DER WEISEN

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

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

3 VERTRAUTER

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

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

4 GOLEM

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

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

5 LEHRLING

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Wenn du eine Karte auf deiner Hand hast, musst du eine Karte entsorgen. Wenn du eine Karte, die 0 Geld kostet (z. B. Kupfer oder Fluch) entsorgst oder wenn du keine Karte mehr auf der Hand hast, ziehst du keine Karte nach. Ansonsten ziehst du für eine Karte, die x Geld kostet, x Karten nach. Zusätzlich dazu ziehst du 2 Karten nach, wenn die entsorgte Karte kostet. Wenn du z. B. die Karte Golem (4 Geld, Trank) entsorgst, ziehst du 6 Karten nach.

6 BESESSENHEIT

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

(Teil 1)
 Der Spieler links von dir ist der aktive Spieler bei dem Extra-Zug durch die Besessenheit. Kartenanweisungen, die sich auf den aktiven Spieler beziehen, betreffen also den Spieler links von dir und seinen Kartensatz. In den Kartenanweisungen wird der aktive Spieler meist mit „du“ angesprochen. Du darfst alle Karten sehen, die der Spieler links von dir in seinem Extra-Zug zieht. Das betrifft auch die Karten, die er in der Aufraumphase für seinen nächsten Zug nachzieht. Du darfst auch alle Karten ansehen, die er ansehen darf, z. B. zur Seite gelegte Karten auf dem Eingeborenenort (Dominion – Seaside). Und du darfst alle Kartensätze durchziehen, die er durchziehen darf. Du füllst alle Entscheidungen für den Spieler links von dir, welche Karten er ausspielt und in welcher Reihenfolge, alle Entscheidungen, die durch Kartenanweisungen erlaubt werden und welche Karten er kauft. Alle Karten, die der Spieler links von dir in seinem Extra-Zug nimmt oder kauft, legst du auf deinen Ablagestapel. Dies gilt auch, wenn er die Karte aufgrund einer bestimmten Anweisung auf die Hand oder nehmen oder anderswo ablegen müsste. Du erhältst nur Karten, die er nimmt oder kauft, keine Marker, z. B. Piratenschiff (Dominion – Seaside). Wenn der Spieler links von dir in seinem Extra-Zug Karten entsorgt, werden diese zunächst zur Seite gelegt und am Ende des Zuges (nach der Aufraumphase) auf seinen Ablagestapel gelegt. Für die Kartenanweisung, die das Entsorgen der Karte fordert, gilt diese als entsorgt, z. B. könntest du das Bergwerk (Dominion – Die Intrige) entsorgen und + erhalten. Das Bergwerk wird dabei nicht auf den Müllstapel gelegt, der Spieler verliert die Karte also nicht. Karten anderer Spieler, die während dieses Zuges entsorgt werden (z. B. durch Angriffskarten, wie Trickser oder Saboteur; Dominion – Die Intrige), werden dauerhaft entsorgt. Karten, die weitergegeben werden (z. B. durch die Maskerade; Dominion – Die Intrige), erhält der Spieler am Ende des Zuges nicht zurück.

6 BESESSENHEIT

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

(Teil 2)

Karten, die in den Vorrat zurückgelegt werden (z. B. Botschafter, Dominion – Seaside), erhält der Spieler auch nicht zurück. Spielt der Spieler links von dir (auf deinen Wunsch hin) eine Angriffs Karte, so bist du, wie alle übrigen Spieler, normal betroffen. Du kannst, wie üblich, mit Reaktionskarten aus deiner eigenen Hand auf den Angriff reagieren. Du kannst keine Reaktionskarten des Spielers links von dir verwenden um auf den Angriff zu reagieren. Besessenheit bewirkt einen Extra-Zug, wie z. B. der Außenposten (Dominion – Seaside). Dieser Extra-Zug findet erst nach deinem Zug statt. Du hast also alle Karten abgelegt und die Handkarten für deinen nächsten Zug nachgezogen. Der Außenposten verhindert nur einen weiteren Extra-Zug durch einen weiteren Außenposten. Du kannst weitere Extrazüge durch andere Karten, wie z. B. die Besessenheit erhalten. Wenn du in deinem Zug den Außenposten (Dominion – Seaside) und die Besessenheit spielst, führst du zuerst den Extra-Zug für den Außenposten aus, danach den Extra-Zug für die Besessenheit. Wenn der Spieler links von dir (auf deinen Wunsch hin) einen Außenposten spielt, erhält er dadurch einen Extra-Zug. In diesem Extra-Zug füllt er selbst seine Entscheidungen und erhält auch Karten, die er nimmt oder kauft selbst. Wenn der Spieler links von dir (auf deinen Wunsch hin) eine weitere Besessenheit ausspielt, so wird ein weiterer Extra-Zug gespielt, in dem der Spieler links von dir (nicht du) die Entscheidungen für den Spieler links von ihm füllt. Extra-Züge (z. B. durch Besessenheit oder Außenposten) werden für die Siegbedingung nicht beachtet. Im Gegensatz zum Außenposten ist die Besessenheit keine Dauer-Karte und wird in der Aufräumphase abgelegt. Die Wirkung der Karte Besessenheit ist kumulativ, spielt du z. B. die Karte in deinem Zug zweimal, so werden auch 2 Extra-Züge durchgeführt. Wichtig: Der Extrazug durch die Besessenheit ist nicht dein Extrazug, sondern der Extrazug des Spielers links von dir. Nach dem Extrazug (oder den Extrazügen) führt der Spieler seinen normalen Zug aus.

4 TRANK

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN



EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Verbotene Künste (Alchemisten + Basisspiel)
 Besessenheit, Lehning, Universität, Vertrauter, Dieb, Gärten, Keller, Laboratorium, Ratsversammlung, Thronsaal

Quacksalber: (Alchemisten + Basisspiel):
 Alchemist, Apotheker, Golem, Kräuterkundiger, Verwandlung, Jahrmarkt, Kanzler, Keller, Miltz, Schmiede

Chemiestunde: (Alchemisten + Basisspiel):
 Alchemist, Golem, Stein der Weisen, Universität, Burggraben, Bürokrat, Hexe, Holzgäler, Markt, Umbau

Diener: (Alchemisten + Die Intrige):
 Besessenheit, Golem, Verwandlung, Vision, Weinberg, Große Halle, Handlanger, Lakai, Verschwörer, Verwelter

Gehime Forschungen: (Alchemisten + Die Intrige):
 Kräuterkundiger, Stein der Weisen, Universität, Vertrauter, Adlige, Armenviertel, Brücke, Kerkermeister, Lakai, Maskerade

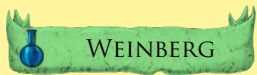
Tripple, Tränke, Trottel: (Alchemisten + Die Intrige):
 Apotheker, Golem, Lehning, Vision, Adlige, Baron, Eisenhüte, Handelsposten, Kupferschmied, Wunschbrunnen

PLATZHALTER

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN



15 Erweiterung II - Die Alchemisten (Rio Grande Games 2015)



WEINBERG

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Diese Karte ist eine Punktekarte und hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei Spielende erhält der Spieler, der diese Karte in seinem Kartensatz (Nachziehstapel, Ablagestapel und Handkarten) hat, für jeweils 3 Aktionskarten (auch kombinierte Aktionskarten) 1 Siegpunkt. Es wird immer abgerundet, d.h. wer z.B. 12, 13 oder 14 Aktionskarten besitzt, erhält 4 Siegpunkte. Wer mehrere **WEINBERGE** besitzt, erhält für jeden **WEINBERG** die entsprechende Anzahl Siegpunkte.



VERWANDLUNG

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Wenn du diese Karte ausspielst und noch mindestens eine Karte auf der Hand hast, musst du eine Handkarte entsorgen. Wenn du keine Karte oder einen **FLUCH** entsorgst, erhältst du nichts. Entsorgst du eine Aktions-, Punkte- oder Geldkarte, erhältst du den jeweiligen Bonus. Entsorgst du eine kombinierte Karte, erhältst du den Bonus beider Kartentypen. Sollte keine entsprechende Karte mehr im Vorrat sein, erhältst du nichts.



2 KRÄUTERKUNDIGER

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Wenn du den **KRÄUTERKUNDIGEN** in der Aufräumphase ablegst, darfst du eine Geldkarte, die vor dir ausliegt, oben auf den Nachziehstapel legen. Ist der Nachziehstapel leer, legst du die Geldkarte auf den leeren Platz; sie ist dann die einzige Karte im Nachziehstapel. Wenn du mehrere **KRÄUTERKUNDIGE** im Spiel hast und ablegst, darfst du für jeden eine ausliegende Geldkarte auf den Nachziehstapel legen.



2 APOTHEKER

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Sollte der Nachziehstapel während des Aufdeckens aufgebraucht werden, mischst du deinen Ablagestapel und legst ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Hast du dann trotzdem nicht genug Karten im Nachziehstapel, um 4 Karten aufzudecken, deckst du nur so viele Karten auf, wie möglich. Alle aufgedeckten **KÜPPER** und **TRÄNKE** nimmst du auf die Hand und legst die anderen aufgedeckten Karten zurück auf den Nachziehstapel.



2 UNIVERSITÄT

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Du darfst eine Aktionskarte vom Vorrat nehmen, die bis zu 5 kostet. Du darfst allerdings keine Karte nehmen, deren Kosten einen **beinhalten**.



2 VISION

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Alle Spieler, auch du selbst, decken die oberste Karte ihres Nachziehstapels auf. Für jeden Spieler entscheidest du separat, ob er die Karte ablegt oder zurück auf seinen Nachziehstapel legt.
 Danach deckst du so lange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du eine Karte, die **keine** Aktionskarte ist, aufgedeckt hast (kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten). Nimm alle gerade aufgedeckten Karten auf die Hand. Hast du nur Aktionskarten aufgedeckt und dein Nachziehstapel ist aufgebraucht, mischst du deinen Ablagestapel und ziehst weiter, bis du eine Karte aufdeckst, die keine Aktionskarte ist. Findest du auch in diesem Stapel nur Aktionskarten, nimmst du alle Karten auf die Hand.



ERWEITERUNG II
 DIE ALCHEMISTEN

Wenn du zusätzlich zu dieser Karte einen **TRANK** im Spiel hast, darfst du diese Karte in der Aufrümpfphase 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.



ERWEITERUNG II
 DIE ALCHEMISTEN

Diese Karte ist eine Geldkarte mit einem variablen Wert und gehört nicht zu den Basiskarten (wie **KUPFER** oder **TRANK**), sondern zu den Königsreichkarten. Ausgespielt wird sie aber – wie andere Geldkarten auch – in der Kaufphase.
Wichtig: Geldkarten dürfen in der Kaufphase nur ausgespielt werden, bevor du die erste Karte kaufst (neue Regeln, S. 4).
 Zähle die Karten, die du in diesem Moment im Nachzieh- und Ablagestapel hast (Summe). Pro volle 5 Karten erhöht sich der Geldwert des **STEIN DER WEISEN** für die Kaufphase in diesem Zug um 1. Spielst du mehrere **STEIN DER WEISEN** aus, hat jede Karte den entsprechenden Geldwert. Du darfst beim Durchzählen der Karten deines Nachzieh- und Ablagestapels diese weder anschauen, noch ihre Reihenfolge verändern.



ERWEITERUNG II
 DIE ALCHEMISTEN

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.



ERWEITERUNG II
 DIE ALCHEMISTEN

Decke solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du 2 Aktionskarten aufgedeckt hast, die keine **GOLEMS** sind. Alle aufgedeckten **GOLEMS** und Karten, die keine Aktionskarten sind, legst du ab. Hast du, auch nach dem Mischen des Ablagestapels, nur 1 oder gar keine Aktionskarte aufgedeckt, spielst du entsprechend weniger Aktionskarten aus. Du musst die aufgedeckten Aktionskarten ausspielen, darfst allerdings die Reihenfolge selbst bestimmen. Du darfst die Aktionskarten nicht auf die Hand nehmen. Anweisungen, die sich auf Handkarten beziehen, haben keine Auswirkungen auf die aufgedeckten Aktionskarten. Ist eine der aufgedeckten Karten z.B. ein **THRONSaal**, darfst du eine Karte aus der Hand auswählen und diese zwei Mal ausspielen, du darfst aber nicht die anderen aufgedeckten Karten dafür auswählen, da sie sich nicht auf deiner Hand befinden.



ERWEITERUNG II
 DIE ALCHEMISTEN

Entsorge eine Handkarte. Wenn du mindestens eine Handkarte hast, musst du eine Karte entsorgen. Pro **8**, das die entsorgte Karte kostet, ziehst du eine Karte nach. Wenn die entsorgte Karte außerdem **1** kostet, ziehst du weitere 2 Karten nach.



ERWEITERUNG II
 DIE ALCHEMISTEN

Zuerst spielst du deinen aktuellen Zug regulär zu Ende, bevor dein linker Nachbar einen Extra-Zug ausführen muss. Da die **BESESSENHEIT** keine Angriffskarte ist, kann sich der Mitspieler nicht gegen den Extra-Zug „wehren“.
 Zu Beginn des Extra-Zuges zeigt dein linker Nachbar dir seine Handkarten. Du entscheidest in 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. Handkarten, nachgezogene und angesehene Karten sowie die Karten, die der Mitspieler in der Aufrümpfphase des Extra-Zuges nachzieht.
 Alle Karten, die er nehmen, kaufen oder auf andere Art erhalten würde, erhältst du stattdessen und 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 **Seaside**), die der Spieler im **BESESSENHEIT**-Zug erhält, bekommst du nicht.
 Alle Karten, die der Spieler entsorgen müsste, werden separat neben den Müllstapel gelegt. Für 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 tatsächlich in den Vorrat zurückgelegt.

4 TRANK

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

PLATZHALTER

ERWEITERUNG II
DIE ALCHEMISTEN

Verbotene Künste (Alchemisten + *Basisspiel*):
Besessenheit, Lehnling, Universität, Vertrauter, Dieb, Gärten, Keller, Laboratorium,
Raiversammlung, Thronsaal

Quacksalber: (Alchemisten + *Basisspiel*):
Alchemist, Apotheker, Golem, Kräuterkundiger, Verwandlung, Jahrmarkt, Kanzler,
Keller, Miltz, Schmiede

Chemiestunde: (Alchemisten + *Basisspiel*):
Alchemist, Golem, Stein der Weisen, Universität, Burggraben, Bürokra, Hexe,
Holzfüller, Markt, Umbau

Dienert: (Alchemisten + *Die Intrige*):
Besessenheit, Golem, Verwandlung, Vision, Weinberg, Große Halle, Handlanger,
Lakai, Verschwörer, Vervodler

Geheime Forschungen: (Alchemisten + *Die Intrige*):
Kräuterkundiger, Stein der Weisen, Universität, Vertrauter, Adlige, Armenviertel,
Brücke, Kerkermeister, Lakai, Maskerade

Trüpfle, Tränke, Trottel: (Alchemisten + *Die Intrige*):
Apotheker, Golem, Lehnling, Vision, Adlige, Baron, Eisenhüte, Handelsposten,
Kupferschmied, Wunschbrunnen

16 Erweiterung III - Blütezeit (Hans Im Glück 2010)

5 ABENTEUER

 ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Errata: Die Reihenfolge der beiden letzten Anweisungen sollte lauten: „Lege die übrigen aufgedeckten Karten ab. Lege diese Geldkarte aus.“

Diese Geldkarte hat den Wert **1**, wie ein Kupfer. Wenn du diese Karte auslegst, deckst du solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du eine Geldkarte aufgedeckt hast. Die auf diese Weise aufgedeckte Geldkarte legst du sofort aus. Die übrigen gerade aufgedeckten Karten legst du auf deinen Ablagestapel. Wenn du auch nach dem Mischen keine Geldkarte aufdecken kannst, legst du alle aufgedeckten Karten ab. Enthält die gerade ausgelegte Geldkarte zusätzliche Anweisungen, so führst du diese Anweisungen nun aus. Wenn du z. B. durch das Abenteuer ein weiteres Abenteuer aufdeckst, deckst du erneut Karten auf, bis du eine weitere Geldkarte „findest“. Denke daran, dass du die Geldkarten aus deiner Hand in beliebiger Reihenfolge auslegen kannst. Hast du z. B. das Abenteuer und den Lohn auf der Hand, darfst du wählen, welche der Karten du zuerst auslegst.

4 ARBEITERDORF

 ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du ziehst zuerst eine Karte nach, dann darfst du 2 weitere Aktionskarten auslegen und in der Kaufphase eine weitere Karte kaufen.

7 AUSBAU

 ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du kannst den ausgelegten Ausbau selbst nicht entsorgen, da du die Karte nicht mehr auf der Hand hast, wenn du die Anweisung ausführst. Hast du einen weiteren Ausbau auf der Hand, kannst du diesen jedoch entsorgen. Hast du keine Karte auf der Hand, die du entsorgen könntest, darfst du dir auch keine Karte nehmen. Die neue Karte darf bis zu **5** mehr kosten, als die entsorgte Karte. Du darfst keine Geldkarten oder virtuelles Geld verwenden, um den Betrag zu erhöhen. Du darfst auch eine Karte nehmen, die weniger kostet oder eine der entsorgten identische Karte nehmen. Die Karte, die du nimmst, legst du auf deinen Ablagestapel.

7 BANK

 ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Geldkarte hat einen variablen Wert. Die Bank hat einen Wert von **1** für jede Geldkarte, die zu diesem Zeitpunkt im Spiel ist. Die Bank selbst wird dabei mitgezählt. Hierfür ist es wichtig, dass du Geldkarten in beliebiger Reihenfolge auslegen kannst. Wenn du die Bank alleine auslegen hast, hat sie einen Wert von **1**. Wenn du 2 Banken hintereinander auslegst, hat die erste einen Wert von **1**, die zweite Bank einen Wert von **2**. Der Wert jeder Bank wird sofort nach dem Auslegen bestimmt und ändert sich nicht mehr z. B. durch das Auslegen weiterer Geldkarten.

4 BISCHOF

 ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Für diese Karte werden die Punkte-Marker benötigt (siehe neue Regeln). Zuerst erhältst du **+1** und 1 Punkte-Marker auf dein Tableau. Dann musst du eine Karte entsorgen, wenn du noch eine Karte auf der Hand hast. Du darfst dir eine Anzahl Punkte-Marker nehmen, die der Hälfte der Geld-Kosten der entsorgten Karte entspricht. Es werden dabei nur die Geld-Kosten beachtet. Trank-Kosten werden ignoriert. Wenn du z. B. den Golem (**4**, **1**) (Dominion – Die Alchemisten) entsorgst, nimmst du dir 2 zusätzliche Punkte-Marker und legst diese auf dein Tableau. Danach dürfen deine Mitspieler reihum jeweils eine Karte entsorgen. Sie erhalten jedoch keine Punkte-Marker.

4 DENKMAL

 ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Für diese Karte werden die Punkte-Marker benötigt (siehe neue Regeln).

5 GESINDEL ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

Du ziehst zunächst 3 Karten nach. Dann nimmst du, beginnend mit dem Spieler links von dir, jeder Mitspieler 3 Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken. Wenn er (auch nach dem eventuell nötigen Mischen seines Ablagespiels) nur weniger als 3 Karten aufdecken kann, deckt er nur so viele auf, wie möglich. Dann legt er alle auf diese Weise aufgedeckten Aktions- und Geldkarten auf seinen Ablagestapel. Karten mit kombinierten Kartentypen (z. B. Harem, Dominion – Die Intrige) sind davon auch betroffen. Die übrigen der gerade aufgedeckten Karten legt er in beliebiger Reihenfolge zurück auf seinen Nachziehstapel.

5 GEWÖLBE ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

Zuerst ziehst du 2 Karten nach. Dann legst du „eine beliebige Anzahl“ Handkarten ab. Du kannst auch 0 Karten ablegen. Du kannst auch Karten ablegen, die du gerade nachgezogen hast. Beginnend mit dem Spieler links von dir, entscheidet sich dann jeder Mitspieler, ob er Handkarten ablegen möchte oder nicht. Wenn er sich dafür entscheidet, Karten abzugeben, muss er genau 2 Karten ablegen und zieht dann eine Karte nach. Der Spieler kann sich auch für das Ablegen entscheiden, wenn er nur 1 Karte auf der Hand hat. In diesem Fall legt er diese ab, zieht dann allerdings keine Karte nach. Der Spieler darf sich nicht dafür entscheiden, nur 1 Karte abzugeben, wenn er 2 oder mehr Karten auf der Hand hat.

6 GROSSER MARKT ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

Du musst nicht alle Geldkarten aus deiner Hand auslegen. Kupfer, die du auf der Hand hast, verbieten nicht, den Großen Markt zu kaufen. Kupfer, die in diesem Zug im Spiel waren, es nun aber nicht mehr sind, verbieten dir auch nicht, den Großen Markt zu kaufen. Hast du z. B. 2 Käte und 11 Kupfer auslegen und kaufst zuerst den Münzer, so entscheidest du nach diesem Kauf alle Geldkarten im Spiel: **Nun hast du keine Kupfer mehr im Spiel und kannst den Großen Markt kaufen** (siehe auch: Münzer). Wenn du den Großen Markt auf eine andere Art nimmst, z. B. durch den Ausbau, so verhindern Kupfer, die im Spiel sind, dies auch nicht. Andere Geldkarten als Kupfer verbieten dir nicht, den Großen Markt zu kaufen, selbst wenn diese auch 1 wert sind, wie z. B. Lohn.

6 HALSABSCHNEIDER ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

Für diese Karte werden die Punkte-Marker benötigt (siehe neue Regeln). Zunächst erhältst du +1 Kauf und +2. Dann müssen deine Mitspieler reihum ihre Handkarten auf 3 reduzieren. Für jede Karte, die du in dieser Runde kaufst, nimmst du dir einen Punkte-Marker und legst diesen auf dein Tableau. Hast du mehrere Handlanger im Spiel, erhältst du für jeden Handlanger einen Punkte-Marker pro gekaufter Karte. Hast du jedoch den Handlanger auf den Königshof gespielt, erhältst du dafür nur einen Punkte-Marker, weil die Karte nur einmal im Spiel ist.

3 HANDELSROUTE ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

Du erhältst einen zusätzlichen Kauf in deiner Kaufphase und +1 für jeden Geld-Marker, der auf dem Tableau Handelsroute liegt, wenn du die Karte auslegst. Dann musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen (wenn du noch eine Karte auf der Hand hast).
Spielvorbereitung: Wenn die Handelsroute im Spiel verwendet wird (entweder als eine der 10 Königreichskarten oder im Schwarzmarktsstapel), wird bei der Spielvorbereitung das Tableau Handelsroute bereit gelegt. Zusätzlich wird auf jeden Punktekartensstapel im gesamten Vorrat ein Geld-Marker gelegt. Punktekarten sind: die Basiskarten: Anwesen, Herzogtum, Provinz und Kolonie, die Königreichskarten: z. B. Gärten (Dominion – Basisspiel) und Herzog (Dominion – Die Intrige), kombinierte Karten: z. B. Harem und Adelige (Dominion – Die Intrige). Punktekarten, die nicht im Vorrat sind, werden nicht beachtet, z. B. aus dem Schwarzmarktsstapel (Promokarte Schwarzmarkt). Auf den Rittersstapel (Dominion – Dark Ages) wird kein Marker gelegt, auch wenn die obere Karte eine Punktekarte ist.
Tableau Handelsroute: Wird im Spielverlauf jeweils die erste Karte eines Punktekartensstapels genommen oder gekauft, legt der Spieler den Geld-Marker von diesem Stapel auf das Tableau Handelsroute. Legt ein Spieler die Handelsroute aus, so erhält er +1 virtuelles Geld für jeden Geld-Marker, der zu diesem Zeitpunkt auf dem Tableau liegt. Dabei ist egal, welcher Spieler den Geld-Marker auf das Tableau gelegt hat. Es wird nur beim Kaufen oder Nehmen der ersten Karte jedes Punktekartensstapels ein Geld-Marker auf das Tableau Handelsroute gelegt, also nur wenn der Geld-Marker, der bei Spielanfang auf den Stapel gelegt wurde, noch dort liegt. Die Geld-Marker bleiben für den Rest des Spiels auf dem Tableau. Geld-Marker werden nicht vom Tableau entfernt und während des Spiels werden keine neuen Geld-Marker auf die Punktekartensstapel gelegt. Z. B. wenn ein Punktekartensstapel im Vorrat wieder durch den Botschafter (Dominion – Seaside) aufgefüllt wird.

8* HAUSIERER ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

Normalerweise kostet diese Karte 8. In der Kaufphase kostet der Hausierer pro Aktionskarte, die du selbst im Spiel hast, 2 weniger. Das betrifft auch Hausierer auf der Hand oder in den Stapeln aller Spieler. Die Kosten sinken niemals unter 0. Wenn du z. B. das Arbeiterdorf auf den Königshof spielst, hast du 2 Aktionskarten im Spiel, obwohl du das Arbeiterdorf dreimal ausgespielt hast. Wenn du den Hausierer ausserhalb der üblichen Kaufphase (z. B. durch den Schwarzmarkt) kaufst oder nimmst, kostet der Hausierer 8.

6 HORT ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

Diese Geldkarte hat einen Wert von **2**, wie ein Silber. Wenn diese Karte im Spiel ist, und du eine Punktekarte kaufst, nimmst du dir zusätzlich ein Gold und legst es auf deinen Ablagestapel. Wenn kein Gold mehr im Vorrat ist, nimmst du nichts. Wenn du mehrere Karten Hort im Spiel hast, erhältst du mehrere Gold für den Kauf einer Punktekarte. Wenn du z. B. +1 Kauf hast und 2 Karten Hort auslegst, kommst du 2 Anwesen kaufen und dazu 4 Gold bekommen. Auch kombinierte Karten, wie z. B. Adlige und Harem (Dominion – Die Intrige) sind Punktekarten. Du nimmst dir ein Gold, auch wenn du z. B. den Wachstum vorzeigst und die gekaufte Punktekarte sofort entsorgst. Du nimmst dir nur ein Gold, wenn du eine Punktekarte tatsächlich kaufst, wenn du sie auf eine andere Weise nimmst, bekommst du kein Gold.

5 KÖNIGLICHES SIEGEL ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

Diese Geldkarte hat den Wert **2**, wie ein Silber. Wenn du mehrere Karten nimmst oder kaufst, kannst du für jede Karte getrennt entscheiden, ob du sie auf den Ablagestapel oder auf den Nachziehstapel legst. Ist dein Nachziehstapel leer und du entscheidest dich, eine Karte auf den Nachziehstapel zu legen, so wird dies die einzige Karte deines Nachziehstapels. Karten, die du durch die Besessenheit (Dominion – Die Alchemisten) im Zug eines anderen Spielers erhältst, darfst du nicht auf den Nachziehstapel legen, da das Königliche Siegel nur für den besessenen Spieler gilt.

7 KÖNIGSHOF ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

Errata: Der Text auf der Karte sollte heißen: „Du darfst eine Aktionskarte aus deiner Hand wählen. Spiele diese Aktionskarte dreimal aus.“
 Diese Karte funktioniert ähnlich wie der Thronsaal (Dominion – Basispiel), mit dem Unterschied, dass du die gewählte Karte 3mal spielst. Du wählst also eine Aktionskarte aus deiner Hand, legst sie aus, führst sie komplett aus, nimmst sie zurück auf die Hand, legst sie erneut aus, führst die Anwendung nochmals aus, nimmst sie wieder zurück auf die Hand und legst sie dann ein drittes Mal aus. Dieses dreimalige Auslegen verbraucht keine Aktionen. (Das Auslegen des Königshofs verbraucht eine Aktion.) Du darfst keine anderen Aktionskarten auslegen, bis du die gewählte Karte 3mal ausgelegt und ausgeführt hast, ausser die Anweisung auf der gewählten Karte erlaubt es explizit, wie es z. B. der Königshof selbst tut. Wenn du eine Karte wählst, die +1 Aktion gibt, hast du am Ende +3 Aktionen. Legst du einen Königshof auf einen anderen Königshof aus, so wählst du nacheinander 3 Karten aus und legst jede gewählte Karte 3mal aus. Du legst also nicht eine Karte 9mal aus.

7 KUNSTSCHMIEDE ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

Du darfst eine beliebige Anzahl Karten aus deiner Hand entsorgen. Das bedeutet, du darfst auch 0 Karten entsorgen. Dafür musst du dir eine Karte nehmen, die 0 Geld kostet. Dies Anweisung unterscheidet sich von Karten wie z. B. Ausbau, weil hier die Summe der Kosten aller entsorgten Karten betrachtet wird, nicht die Anzahl oder der Wert der einzelnen Karten. Ist im Vorrat keine Karte, die exakt soviel kostet, wie die entsorgten Karten, darfst du dir keine Karte nehmen. Es werden dabei nur die Geld-Kosten beachtet. Trank-Kosten (Dominion – Die Alchemisten) werden ignoriert. Du zählst weder Trank zur Summe, noch darfst du eine Karte mit Trank-Kosten nehmen.

5 LEIHHAUS ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

Diese Karte erlaubt dir, deinen Ablagestapel durchzusehen (was normalerweise nicht erlaubt ist). Du darfst deinen Ablagestapel nur durchsehen, wenn du das Leihhaus gerade ausgelegt hast. Du musst deinen Mitspielern nicht die gesamten Karten deines Ablagestapels zeigen, nur die Kupfer, die du auf die Hand nimmst. Nachdem du die Kupfer auf die Hand genommen hast, legst du die übrigen Karten in beliebiger Reihenfolge auf den Ablagestapel zurück.

3 LOHN ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

(Wir haben bei der Übersetzung von „Loan“ aus dem englischen Original bewusst „Lohn“ gewählt, da uns dieser Name als passender erscheint, als eine sprachlich korrekte Übersetzung.) Diese Geldkarte hat einen Wert von **1**, wie Kupfer. Wenn du sie auslegst, deckst du solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du eine Geldkarte aufgedeckt hast. Dann entscheidest du dich, ob du die aufgedeckte Geldkarte entsorgst oder ablegst. Danach legst du alle übrigen aufgedeckten Karten ab. Wenn du (auch nach dem Mischen deines Ablagestapels) keine Karten mehr aufdecken kannst, legst du alle aufgedeckten Karten ab. Beachte, dass du deine Geldkarten in beliebiger Reihenfolge auslegen kannst und nicht alle Geldkarten aus deiner Hand auslegen musst.

5 MÜNZER ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

Wenn du diese Karte kaufst, entsorgst du alle Geldkarten, die zu diesem Zeitpunkt im Spiel sind und nur diese (nicht aus deiner Hand oder sonst woher). Bedenke, dass du nicht alle Geldkarten auslegen musst. Wenn du in dieser Runde mehrere Karten kaufst, entsorgst du die Geldkarten im Spiel, direkt nachdem du den Münzer gekauft hast. Geldkarten, die du in dieser Runde ausgelegt hast, haben aber bereits Geld „produziert“, auch wenn du sie entsorgst. Du kannst also für den gesamten Wert der ausgelegten Geldkarten neue Karten kaufen. Du kannst allerdings keine weiteren Geldkarten mehr auslegen, sobald du eine Karte gekauft hast. Wenn du den Münzer auslegst, darfst du eine Geldkarte aus deiner Hand aufdecken. Dann nimmst du dir sofort eine identische Karte aus dem Vorrat und legst diese auf deinen Ablagestapel. Die aufgedeckte Geldkarte nimmst du zurück auf die Hand. Die aufgedeckte Geldkarte kann auch eine kombinierte Karte sein, z. B. Harem (Dominion – Die Intrige). Wenn du den Münzer kaufst und den Wuchturn aus deiner Hand aufdeckst, darfst du den Münzer sofort auf deinen Nachziehstapel legen. Die ausgelegten Geldkarten müssen jedoch entsorgt werden. Wenn du den Münzer kaufst, während das Königliche Siegel im Spiel ist, wird das Königliche Siegel entsorgt, bevor du den Münzer zurück auf deinen Nachziehstapel legen darfst.

5 QUACKSALBER ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

Beginnend mit dem Spieler links von dir muss jeder Mitspieler entscheiden, ob er einen Fluch aus seiner Hand ablegt oder sich ein Kupfer und einen Fluch vom Vorrat nimmt und auf seinen Ablagestapel legt. Er darf sich auch für die zweite Möglichkeit entscheiden, wenn einer oder beide Stapel leer sind. In diesem Fall nimmt er sich nur eine der noch vorhandenen Karten oder, wenn beide Stapel leer sind, keine Karte. Deckt ein Spieler einen Burggraben (Dominion – Basisspiel) aus seiner Hand auf, darf er wieder eine Karte nehmen noch eine Karte ablegen. Er kann nicht nur einen Teil des Angriffs abwehren. Entschleider sich ein Spieler für die zweite Möglichkeit und deckt einen Wuchturn aus seiner Hand auf, darf er sofort eine oder beide Karten entsorgen.

5 SCHMUGGELWARE ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

Diese Geldkarte hat einen Wert von 5, wie ein Gold. Wenn du sie ausspiest, erhältst du zunächst +1 Kauf. Dann benennst der Spieler links von dir eine Karte, die du in dieser Runde nicht kaufen darfst. Er kann auch eine Karte benennen, die nicht im Vorrat ist, aber z. B. im Schwarzmarkt-Stapel. Wenn du mehrere Karten Schmuggelware auslegst, benennst der Spieler links von dir jedesmal eine Karte. Du darfst in diesem Zug keine der benannten Karten kaufen. Hierfür ist es wichtig, dass du Geldkarten in beliebiger Reihenfolge auslegen kannst. Du kannst also z. B. zuerst eine Schmuggelware auslegen, dann benennst der Spieler eine Karte, danach kannst du weitere Geldkarten auslegen. Die Anzahl der Karten, die ein Spieler noch auf der Hand hält, ist für die übrigen Spieler sichtbar. Du darfst die benannte Karte nicht kaufen, du darfst sie aber nehmen, wenn dir dies eine Anweisung einer anderen Karte erlaubt, z. B. Hort. Beachte, dass du in dieser Runde keine weiteren Geldkarten mehr auslegen darfst, sobald du eine Karte gekauft hast.

5 STADT ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

Errata: Auf der Karte Stadt hat sich ein Tippfehler eingeschlichen. Statt „+1 Kauf“ sollte es heißen „+1 Kauf“.

Du ziehst zuerst eine Karte nach und erhältst +2 Aktionen. Wenn mindestens ein Stapel im Vorrat leer ist, ziehst du eine weitere Karte nach. Wenn genau 1 Stapel im Vorrat leer ist, erhältst du nur +1 Karte. Oder wenn 2 oder mehr Stapel im Vorrat leer sind, erhältst du +1 Karte, +1 und +1 Kauf. Es gibt keine weiteren Boni, wenn 3 oder mehr Stapel im Vorrat leer sind. Die jeweiligen Bedingungen müssen beim Ausspielen der Karte erfüllt sein.

Der Effekt der Karte wird nicht rückwirkend verändert, wenn ein Stapel im Vorrat später leer wird (z. B. durch den Ausbau) oder auch wieder aufgefüllt wird (z. B. durch den Boisschafter, Dominion-Seaside).

Der Müllstapel ist nicht Teil des Vorrats und wird somit nicht beachtet. Sind beim Ausspielen der Karte also z. B. 2 Stapel leer, so erhältst du insgesamt +2 Karten, +2 Aktionen, +1 und +1 Kauf.

4 STEINBRUCH ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

Diese Geldkarte hat den Wert 1 Geld, wie ein Kupfer. Wenn diese Karte im Spiel ist, kosten Aktionskarten 2 Geld weniger. Dieser Effekt ist kumulativ. Wenn du z. B. in der Kaufphase 2 Steinbrüche ausspiest, kosten Aktionskarten um 4 Geld weniger. Der Effekt kann auch durch andere Karten ergänzt werden. Spielt du z. B. in der Aktionsphase ein Arbeiterdorf und in der Kaufphase 2 Steinbrüche, kostet der Hausierer nur noch 2 Geld. Handkarten, Karten im Nachziehstapel und im Ablagestapel sind auch durch diesen Effekt betroffen. Kombinierte Karten, wie z. B. Adelige (Dominion – Die Intrige) sind auch Aktionskarten.

4 TALISMAN ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

Diese Geldkarte hat den Wert 1 Geld, wie ein Kupfer. Wenn diese Karte im Spiel ist und du eine Karte kaufst, die 4 Geld oder weniger kostet und die keine Punktekarte ist, nimmst du dir zusätzlich eine weitere identische Karte. Du nimmst diese Karte vom Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Gib es keine weitere Karte mit diesem Namen im Vorrat, nimmst du dir nichts. Hast du mehrere Talismane im Spiel, nimmst 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 von jeder eine weitere Karte. Wenn du z. B. 2 Talismane, 4 Kupfer und 2 Kautle hast und dir ein Silber und eine Handelsroute kaufst, nimmst du dir zusätzlich 2 weitere Silber und 2 weitere Handelsrouten. Der Talisman wirkt nur für Karten, die du kaufst. Nimmst du dir eine Karte auf eine andere Weise, z. B. durch den Ausbau, erhältst du keine weitere, kombinierte Karten, wie z. B. die Große Halle (Dominion – Die Intrige) sind auch Punktekarten. Bei den Kosten von 4 Geld oder weniger werden die aktuell geltenden Kosten betrachtet. Das sind nicht unbedingt die aufgedruckten Kosten. Wenn du z. B. in deiner Aktionsphase 2 Aktionskarten ausgelegt hast, kostet der Hausierer nur noch 4 Geld und du darfst dir somit einen weiteren Hausierer nehmen.

3 WACHTURM

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Wenn du diese Karte in deinem Zug auslegst, ziehst du solange Karten von deinem Nachziehstapel, bis du 6 Karten auf der Hand hast. Hast du nach dem Ausspielen des Wachturnes bereits 6 oder mehr Karten auf der Hand, ziehst du keine Karte nach. Immer wenn du eine Karte nimmst oder kaufst, egal ob in deinem eigenen Zug oder im Zug eines Mitspielers, darfst du den Wachturn aus deiner Hand aufdecken und dann entscheiden, ob du die neue Karte entsorgst oder oben auf deinen Nachziehstapel legst. Du darfst den Wachturn jedesmal, wenn du eine Karte nimmst oder kaufst aus deiner Hand aufdecken. Wie üblich bei Reaktionskarten, deckst du den Wachturn nur auf und nimmst ihn dann zurück auf deine Hand. Spielt ein Mitspieler z. B. den Quacksalber, kannst du den Wachturn nur bei einer oder bei beiden Karten (Kupfer und Fluch) aufdecken und für jede Karte getrennt entscheiden. Du kannst mit dem Wachturn auch nacheinander auf mehrere Angriffe unterschiedlicher Mitspieler reagieren und ihn dann in deinem eigenen Zug nochmals einsetzen. Auch wenn du dich dafür entscheidest eine Karte, die du gerade genommen hast oder nehmen musstest, zu entsorgen, musst du diese Karte zuerst nehmen. Die Karte ist also nicht mehr im Vorrat, und andere Karten, die auf genommene Karten Bezug nehmen, wie z. B. die Schmuggler (Dominion – Seaside), können auch darauf angewandt werden. Wenn während des Extrazuges durch die Bessenseiten (Dominion – Die Alchemisten) Karten genommen oder gekauft werden, kannst du den Wachturn nicht aus deiner Hand aufdecken, da der bessere Spieler die Karte nimmt. Du kannst den Wachturn auch aus deiner Hand aufdecken, wenn du eine Karte nimmst, die du nicht wie üblich auf deinen Abgestapel legst, wie z. B. die Mine (Dominion – Baskisspiel).

9 PLATIN

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

11 KOLONIEN

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Blütezeit und Baskisspiel:
Hauemeise Geld:
 Abenteuer, Bank, Großer Markt, Königliches Siegel, Münzer, Abenteuer,
 Geldverleiher, Laboratorium, Mine, Spion
Die Armee des Königs:
 Ausbau, Gesindel, Gewölbe, Handlanger, Königshof, Bürokrat, Burggraben, Dorf,
 Rausversammlung, Spion
Ein gutes Leben:
 Denkmal, Hof, Leihhaus, Quacksalber, Schmuggelware, Bürokrat, Dorf, Garten,
 Kanzler, Keller

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

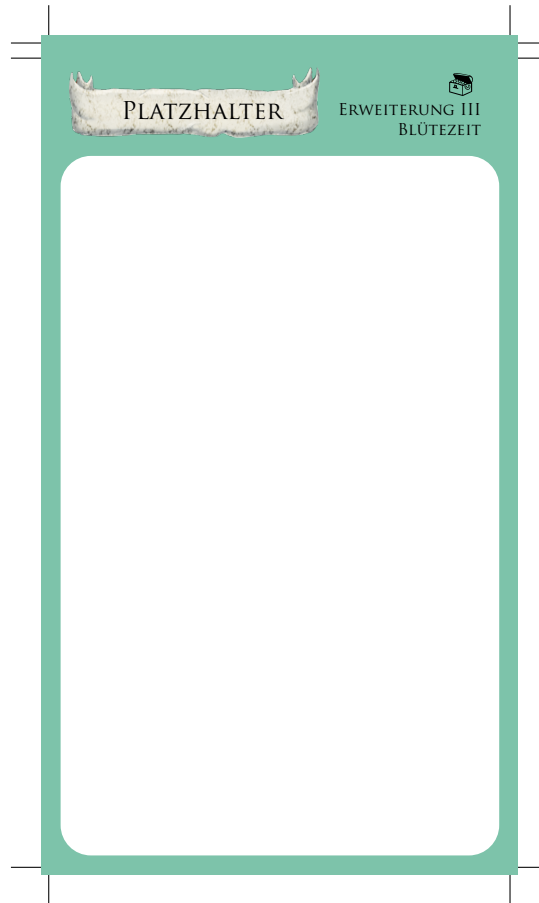
ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Blütezeit und Die Intrige:
Prade zum Sieg:
 Bischof, Denkmal, Halsabschneider, Hausierer, Leihhaus, Aufbau, Armenerviertel,
 Baron, Handlanger, Harren
All along the watchtower:
 Gewölbe, Handelsroute, Hof, Talisman, Wachturn, Bergwerk, Brücke, Große Halle,
 Handlanger, Kerkermeister
Glücksritter:
 Ausbau, Bank, Gewölbe, Königshof, Kunstschmiede, Brücke, Kupferschmied, Tribut,
 Trickser, Wunschnummen

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Blütezeit:
Anfänger:
 Abenteuer, Arbeiterdorf, Aufbau, Bank, Denkmal, Gesindel, Halsabschneider,
 Königliches Siegel, Leihhaus, Wachturn
Fremdliche Interaktion:
 Arbeiterdorf, Bischof, Gewölbe, Handelsroute, Hausierer, Hof, Königliches Siegel,
 Kunstschmiede, Schmuggelware, Stadt
Große Aktionen:
 Aufbau, Gesindel, Gewölbe, Großer Markt, Königshof, Lohn, Münzer, Stadt,
 Steinbruch, Talisman



17 Erweiterung III - Blütezeit (Rio Grande Games 2016)

3 HANDELSROUTE ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

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

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

3 LOHN ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

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

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

3 WACHTURM ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

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

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

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

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

4 ARBEITERDORF ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

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

4 BISCHOF ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

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

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

4 DENKMAL ERWEITERUNG III BLÜTEZEIT

Du erhältst +2 und legst einen **V**-Marker aus dem Vorrat auf dein Spieler-Tableau.

4 STEINBRUCH ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert ①.
 Solange diese Karte im Spiel ist, kosten alle Aktionskarten (auch kombinierte) ② weniger. Dies betrifft alle Aktionskarten, d.h. auch Handkarten, Karten in den Ablage- und Nachziehstapel etc. Der Effekt ist kumulativ, d.h. mit einem zweiten **STEINBRUCH** oder anderen Aktionskarten, die die Kosten von Karten reduzieren, können die Kosten weiter gesenkt werden.

4 TALISMAN ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert ①.
 Solange diese Karte im Spiel ist und du eine Nicht-Punktekarte kaufst (nicht wenn du sie auf andere Weise nimmst), die zu diesem Zeitpunkt maximal ④ kostet, nimmst du dir eine weitere gleiche Karte vom Vorrat. Ist keine gleiche Karte im Vorrat, nimmst du dir keine weitere Karte. Kaufst du in einem Zug mehrere Karten, die maximal ④ kosten, wendest du den Effekt des **TALISMANS** auf alle diese Karten an.

5 ABENTEUER ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert ①.
 Sobald du diese Karte ausspiest (normalerweise in der Kaufphase), deckst du solange Karten vom Nachziehstapel auf, bis du die erste Geldkarte (auch kombinierte) aufdeckst. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, ohne eine Geldkarte zu finden, mischst du deinen Ablagestapel. Findest du auch dort keine Geldkarte, legst du alle aufgedeckten Karten ab. Spiele die erste aufgedeckte Geldkarte sofort aus und führe ggf. zusätzliche Anweisungen auf dieser Karte aus. Lege alle anderen aufgedeckten Karten ab.

5 GESINDEL ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

5 GEWÖLBE ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Ziehe 2 Karten nach. Lege anschließend beliebig viele Handkarten (auch 0) ab. Du darfst auch Karten ablegen, die du gerade erst nachgezogen hast. Für jede abgelegte Karte erhältst du +①.
 Jeder Mitspieler darf 2 Handkarten ablegen und eine Karte nachziehen. Falls ein Mitspieler nur 1 Handkarte hat, darf er diese zwar ablegen, jedoch keine Karte nachziehen.

6 HORT ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert ②.
 Solange diese Karte im Spiel ist und du eine Punktekarte (auch kombinierte) kaufst, nimmst du ein **GOLD** vom Vorrat. Wenn kein **GOLD** mehr im Vorrat ist, erhältst du nichts. Nimmst du eine Punktekarte auf andere Weise (d.h. nicht durch einen Kauf), nimmst du dir kein **GOLD**. Hast du zwei **HORTE** im Spiel, nimmst du dir pro gekaufter Punktekarte zwei **GOLD** usw. Kaufst du in einem Spielzug zwei oder mehr Punktearten, nimmst du dir für jede Punktearte entsprechend viele **GOLD** vom Vorrat. Du erhältst auch **GOLD**, wenn du die gekaufte Punktekarte im gleichen Spielzug wieder entsorgst.

5 KÖNIGLICHES SIEGEL

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert **2**. Solange diese Karte im Spiel ist, entscheidest du für jede Karte, die du kaufst oder auf andere Weise nimmst, ob du sie ablegen oder oben auf deinen Nachziehstapel legen möchtest.

5 LEIHHAUS

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

5 MÜNZER

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du darfst eine Geldkarte aus deiner Hand aufdecken. Wenn du das tust, nimm dir eine Karte mit gleichem Namen vom Vorrat. Ist keine entsprechende Karte im Vorrat vorhanden, erhältst du nichts. Nimm die aufgedeckte Geldkarte zurück auf die Hand. Wenn du den **MÜNZER** kaufst, musst du alle Geldkarten, die du im Spiel hast, sofort entsorgen. Sofern du nach dem Kauf des **MÜNZERS** noch **2** und einen weiteren Kauf übrig hast, darfst du die Geldwerte der entsorgten Karten in diesem Zug noch verwenden. Wenn du den **MÜNZER** kaufst und eine Geldkarte im Spiel ist, deren zusätzliche Anweisung in Kraft tritt, sobald du eine Karte kaufst (z.B. **KÖNIGLICHES SIEGEL**), wird diese Geldkarte entsorgt, bevor deren Effekt eintreten kann. Beachte, dass du alle Geldkarten, die du in deiner Kaufphase verwenden möchtest, vor deinem ersten Kauf ausspielen musst. Du kannst nicht **1 GOLD** und **1 SILBER** ausspielen, den **MÜNZER** kaufen, diese Geldkarten entsorgen und dann weiteres Geld auslegen. Sobald eine Karte gekauft wurde, dürfen keinen weiteren Geldkarten mehr ausgespielt werden.

5 QUACKSALBER

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du erhältst **+2**. Jeder Mitspieler (beginnend bei deinem linken Nachbarn) legt entweder einen **FLUCH** aus seiner Hand ab oder er nimmt einen **FLUCH** und ein **KUPFER** vom Vorrat und legt diese ab. Dies dürfen die Spieler auch wählen, wenn der **KUPFER**- oder **FLUCH**-Stapel leer sind. Nimmst ein Spieler den **FLUCH** und das **KUPFER** und hat einen **WACHTURM** auf der Hand, darf er diesen nach jeder genommenen Karte aufdecken (oder wahlweise nur nach einer) und z.B. den **FLUCH** entsorgen und das **KUPFER** auf den Nachziehstapel legen (oder ebenfalls entsorgen).

5 SCHMUGGELWARE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert **3**. Du erhältst **+1 Kauf**. Dein linker Mitspieler nennt den Namen einer beliebigen Karte (z.B. „Provinz“). Diese muss nicht Teil des Vorrats sein. Du darfst diese Karte in diesem Zug nicht kaufen. Wenn du die Karte auf andere Weise nehmen kannst, darfst du das tun. Spielst du mehrere **SCHMUGGELWAREN** aus, nennt dein linker Mitspieler entsprechend viele Karten.

5 STADT

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

6 GROSSER MARKT ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du erhältst + 1 Karte, + 1 Aktion, + 1 Kauf sowie +2.
 Wenn du diese Karte kaufen möchtest, darfst du zu diesem Zeitpunkt kein **KUPPER** im Spiel haben. Wenn du zu einem früheren Zeitpunkt in deinem Zug **KUPPER** im Spiel hattest, dieses aber entsorgt hast, darfst du den **GROSSEN MARKT** kaufen. Kannst du den **GROSSEN MARKT** auf andere Art nehmen, darfst du das jederzeit tun, auch wenn du **KUPPER** im Spiel hast.

7 AUSBAU ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

6 HALSABSCHNEIDER ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du erhältst + 1 Kauf sowie +2. Alle Mitspieler müssen Handkarten ablegen, bis sie nur noch 3 Karten auf der Hand haben. Hat ein Mitspieler bereits 3 oder weniger Karten auf der Hand, muss er keine Karten ablegen.
 Solange diese Karte im Spiel ist, legst du immer, wenn du eine Karte kaufst (nicht wenn du sie auf andere Weise nimmst), einen 1-Marker auf dein Spieler-Tableau. Hast du zwei **HALSABSCHNEIDER** im Spiel, legst du zwei 1-Marker pro gekaufter Karte auf dein Tableau usw.

7 BANK ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

7 KÖNIGSHOF ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

7 KUNSTSCHMIEDE ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

8* HAUSIERER

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

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

9 PLATIN

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

11 KOLONIEN

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

Fremdliche Interaktion:
 Arbeiterdorf, Bischof, Gewölbe, Handelsroute, Hausierer, Hort, Königliches Siegel, Kunstschmiede, Schmuggelware, Stadt

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

Haupteinweise Geld (Blütezeit + Basisspiel):
 Abenteuer, Bank, Großer Markt, Königliches Siegel, Münzer, Abenteuer, Geldverleiher, Laboratorium, Mine, Spion

Die Armee des Königs (Blütezeit + Basisspiel):
 Ausbau, Gesindel, Gewölbe, Händler, Königshof, Bürokrat, Burggraben, Dorf, Ratsversammlung, Spion

Ein gutes Leben: (Blütezeit + Basisspiel):
 Denkmal, Hort, Leihhaus, Quacksalber, Schmuggelware, Bürokrat, Dorf, Gärten, Kanzler, Keller

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Maße zum Sieg (Blütezeit + Die Intrige):
 Bischof, Denkmal, Halsabschneider, Hausierer, Leihhaus, Ausbau, Armenviertel, Baron, Handlanger, Harem

All along the watchtower (Blütezeit + Die Intrige):
 Gewölbe, Handelsroute, Hort, Talisman, Wachstum, Bergwerk, Brücke, Große Halle, Handlanger, Kerkermeister

Glücksritter (Blütezeit + Die Intrige):
 Ausbau, Bank, Gewölbe, Königshof, Kunstschmiede, Brücke, Kupferschmied, Tribut, Trickser, Wunschbrunnen

PLATZHALTER

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

3 WACHTURM

ERWEITERUNG III
 BLÜTEZEIT

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

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

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

3 AMBOSS

ERWEITERUNG III
 BLÜTEZEIT

Eine Geldkarte abzulegen, ist optional. Wenn du eine ablegst, nimmst du eine Karte aus dem Vorrat, die bis zu 4 kostet, auf deinen Ablagestapel.

4 ARBEITERDORF

ERWEITERUNG III
 BLÜTEZEIT

Du **musst** eine Karte ziehen, bekommst +2 Aktionen und einen zusätzlichen Kauf für die Kaufphase.

4 BISCHOF

ERWEITERUNG III
 BLÜTEZEIT

Du erhältst +1 und einen ♣. Dann musst du eine Handkarte entsorgen, wenn du mindestens 1 Karte auf der Hand hast. Lege halb so viele ♣-Marker vor dir ab, wie die entsorgte Karte kostet. Ungerade Kosten werden abgerundet. Andere Kosten wie ♠ (aus **Alchemisten**) oder ♠ (aus **Empires**) spielen keine Rolle. So erhältst du je 2 ♣-Marker für ein entsorgtes **ARBEITERDORF** (Kosten: 4), ebenso wie für ein **GESINDEL** (Kosten: 5) oder einen **GOLEM** (aus **Die Alchemisten**, Kosten: 4 und ♠).

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

4 BRAUTKRONE

ERWEITERUNG III
 BLÜTEZEIT

Wenn du später im Zug mehrere Karten nimmst, nachdem du die **BRAUTKRONE** gespielt hast, darfst du eine beliebige Anzahl davon auf deinen Nachziehstapel legen. Dies betrifft Karten, die du kaufst oder auf eine andere Art und Weise nimmst, wie z.B. durch die **WAFENKISTE**.

Wenn du eine **BRAUTKRONE** mit einer **BRAUTKRONE** spielst, darfst du 2 weitere Geldkarten aus deiner Hand je zweimal spielen, nicht etwa eine Geldkarte viermal.

4 BUCHHALTERIN

ERWEITERUNG III
 BLÜTEZEIT

Für Spieler mit einem leeren Nachziehstapel wird die abgelegte Karte zur einzigen Karte ihres Nachziehstapels.

Zu Beginn deines Zuges darfst du beliebig viele **BUCHHALTERINNEN** aus deiner Hand einzeln nacheinander spielen, ohne dafür Aktionen zu verwenden.

4 DENKMAL

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du erhältst +2 und legst einen **V**-Marker in deinen Spielbereich.

4 GELDANALGE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du musst eine Karte entsorgen. Nur falls die **GELDANLAGE** deine letzte Handkarte war, entsorgst du keine Karte. Dann entscheidest du dich entweder für +1 oder dafür, die **GELDANLAGE** zu entsorgen. Wenn du sie entsorgst, deckst du deine Handkarten auf und erhältst +1 pro Geldkarte mit unterschiedlichem Namen auf deiner Hand. Wenn du z.B. 2 **KUPFER** und ein **SILBER** aufdeckst, erhältst du +2. Du darfst die aufgedeckten Geldkarten weiterhin spielen, nachdem du die **GELDANLAGE** ausgeführt hast.

4 STEINBRUCH

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Alle Aktionskarten (auch kombinierte) kosten in diesem Zug 2 weniger. Dies betrifft alle Aktionskarten, d.h. auch Handkarten, Karten in den Ablage- und Nachziehstapeln usw. Der Effekt ist kumulativ, d.h. mit einem zweiten **STEINBRUCH** oder anderen Aktionskarten, die die Kosten von Karten reduzieren, können die Kosten weiter gesenkt werden, jedoch nie auf weniger als 0.

5 GESINDEL

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

5 GEWÖLBE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Ziehe 2 Karten nach. Lege anschließend beliebig viele Handkarten (auch 0) ab. Du darfst auch Karten ablegen, die du gerade erst nachgezogen hast. Für jede abgelegte Karte erhältst du +1.
 Jeder Mitspieler darf 2 Handkarten ablegen und eine Karte nachziehen. Falls ein Mitspieler nur 1 Handkarte hat, darf er diese zwar ablegen, jedoch keine Karte nachziehen.

6 HORT

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du nimmst nur dann ein **GOLD**, wenn du die Punktekarte (auch kombinierte) kaufst, aber nicht, wenn du sie eine andere Art und Weise nimmst, wie z.B. mit der **WAFENKISTE**. Das **GOLD** kommt aus dem Vorrat, wenn dort kein **GOLD** mehr ist, erhältst du keins. Hast du zwei **HORTE** im Spiel, nimmst du dir pro gekaufter Punktekarte zwei **GOLD** usw. Kaufst du in einem Spielzug zwei oder mehr Punktekarten, nimmst du dir für jede Punktekarte entsprechend viele **GOLD** vom Vorrat. Du erhältst auch **GOLD**, wenn du die gekaufte Punktekarte im gleichen Spielzug wieder entsorgst.

5 KRISTALLKUGEL

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Wenn du dich gegen alle diese Alternativen entscheidest, musst du die Karte auf deinen Nachziehstapel zurücklegen.

Wenn du durch die **KRISTALLKUGEL** eine Aktionskarte während deiner Kaufphase spielst, durch die du +Aktionen erhältst, darfst du trotzdem keine weiteren Aktionskarten in deiner Kaufphase spielen, wenn du durch die Aktionskarte Geldkarten erhältst, darfst du diese noch spielen.

5 MAGNATIN

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Wenn du z.B. zwei **KUPFER** und ein **SILBER** auf der Hand hast, ziehst du 3 Karten.

5 MÜNZER

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

Wenn du den **MÜNZER** nimmst, musst du alle Geldkarten, die du im Spiel hast, sofort entsorgen (Ausnahme: Dauerkarten). Die **5**, die die Geldkarten beim Spielen eingebracht haben, gehen durch das Entsorgen nicht verloren, du darfst sie also für weitere Käufe in diesem Zug noch verwenden. Wenn du einen **MÜNZER** nimmst, während eine **BRAUTKRONE** im Spiel ist, darfst du den **MÜNZER** auf deinen Nachziehstapel legen, und zwar unabhängig davon, ob du die **BRAUTKRONE** vorher oder hinterher entsorgst.

Beachte, dass du alle Geldkarten, die du in deiner Kaufphase verwenden möchtest, vor deinem ersten Kauf spielen musst. Du kannst nicht 5 **KUPFER** spielen, den **MÜNZER** kaufen, diese Geldkarten entsorgen und dann weiteres Geld auslegen. Sobald eine Karte gekauft wurde, dürfen keine weiteren Geldkarten mehr gespielt werden.

5 SAMMELSURIM

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du erhältst +1 **U** für jede Aktionskarte, die du kaufst oder auf eine andere Art und Weise nimmst. Mehrere **SAMMELSURIM** wirken kumulativ. Wenn du z.B. 2 **SAMMELSURIM** im Spiel hast und ein **DORF** kaufst, erhältst du +2 **U**.

5 STADT

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

5 WAFFENKISTE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Mit der ersten **WAFFENKISTE**, die du in einem Zug spielst, kannst du nicht die vom Mitspieler genannte Karte nehmen. Mit der zweiten **WAFFENKISTE** darfst du die dann genannte Karte nicht nehmen und die Karte, die der Mitspieler bei der ersten **WAFFENKISTE** genannt hat, usw. Die Karte nimmst du aus dem Vorrat, und legst sie auf deinen Ablagestapel. Du darfst die genannten Karten trotzdem auf andere Arten und Weisen nehmen, aber nicht mit einer **WAFFENKISTE**.

Dein Mitspieler muss keine Karte aus dem Vorrat nehmen, aber mit der **WAFFENKISTE** nimmst du eine Karte vom Vorrat auf deinen Ablagestapel.

5 WUNDERHEILERIN

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Karte macht aus **FLÜCHEN** während des gesamten Spiels und in allen Situationen Geldkarten, als ob im unteren Bereich der Karte „**FLUCH - GELD**“ stünde. Sie können in der Kaufphase für +1 gespielt werden. Sie werden entsorgt, wenn du einen **WÜNZER** nimmst und sie werden in deinen Handkarten bei einer **MAGNATIN** mitgezählt. Mit den **HÖFLINGEN** (aus *Intrige 2. Edition*) erhältst du zwei Wahlmöglichkeiten, wenn du einen **FLUCH** aufdeckst, usw.

FLÜCHE sind aber auch weiterhin **FLÜCHE** und zählen -1 **U** bei Spielende.

6 GROSSER MARKT

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Du erhältst +1 Karte, +1 Aktion, +1 Kauf sowie +2.

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

7 AUSBAU

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

7 BANK

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

7 KÖNIGSHOF

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Karte ist ähnlich dem **THRONSAAL** (aus dem **Basisspiel**) - mit dem Unterschied, dass du die Aktionskarte, die du aus deiner Hand wählst, dreimal (statt zweimal) spielst. Lege die Aktionskarte ins Spiel, führe die Anweisungen darauf komplett aus, dann noch einmal und schließlich ein drittes Mal. Du kannst den Königshof auch spielen, ohne eine Aktionskarte dreimal zu spielen. Die Anweisungen werden auch dann dreimal ausgeführt (soweit möglich), wenn die Karte in der ersten oder zweiten Ausführung aus dem Spiel entfernt wird (z.B. weil sie sich selbst entsorgt). Für das dreimalige Spielen der Aktionskarte benötigst du keine Aktionen. Du darfst zwischen dem dreimaligen Spielen der Aktionskarte keine andere Aktion spielen, außer die Aktionskarte selbst gibt dazu die Anweisung. Wenn du mit einem **KÖNIGSHOF** einen **KÖNIGSHOF** spielst, wird der zweite **KÖNIGSHOF** dreimal ausgeführt. Du darfst also erst eine Handkarte dreimal ausführen, danach eine weitere Handkarte (auch eine, die du mit der ersten gezogen hast) dreimal ausführen und anschließend eine dritte Handkarte dreimal ausführen. Du kannst aber nicht eine einzige Handkarte neunmal ausführen.

7 KUNSTSCHMIEDE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Egal ob du keine Karte entsorgst (0 insgesamt) oder z.B. drei Karten, die jeweils 2 kosten (6 insgesamt) - du **mussst** eine Karte vom Vorrat nehmen, die genau so viel kostet wie die entsorgten Karten zusammen gekostet haben, außer es ist keine entsprechende Karte im Vorrat vorhanden. Entsorgst du keine Karten und ist z.B. der **KUPFER**-Stapel leer und es sind keine anderen Karten mit 0-Kosten im Vorrat, musst du dir einen **FLUCH** vom Vorrat nehmen, der ebenfalls 0 kostet. Andere Kosten (wie **U** aus **Aldemisten** oder **U** aus **Empires**) haben für die **KUNSTSCHMIEDE** keine Auswirkung. Du darfst auch keine Karte nehmen, die andere Kosten enthält.

8* HAUSIERERIN

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Karte ist eine Karte mit variablen Kosten (siehe NEUE REGELN). Du erhältst +1 Karte, +1 Aktion sowie +1.

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

9 PLATIN

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Diese Karte ist eine Basiskarte und keine Königreichkarte. Spielt ihr ausschließlich mit Königreichkarten aus Blütezeit, wird diese Karte zusätzlich zu den Basis-Geldkarten KUPFER, SILBER und GOLD in der Spielvorbereitung in den Vorrat gelegt. Bei Spielen mit Königreichkarten aus verschiedenen Editionen oder Erweiterungen entscheidet vor Spielbeginn, ob ihr PLATIN (und damit auch die KOLONIE) in den Vorrat legen wollt oder nicht (siehe SPIELVORBEREITUNG).

11 KOLONIEN

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

SPIELVORBEREITUNG

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

Neben dem Vorrat werden die Punktmarken, für alle gut erreichbar, bereitgelegt. Es gelten die Basisregeln für das Spielende mit folgender Ergänzung: In Spielen mit der neuen Punktekarte KOLONIE endet das Spiel am Ende des Zuges eines Spielers auch, wenn der Vorratsstapel KOLONIE aufgebraucht ist.

NEUE REGELN (1/2)

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Es gelten die Basisregeln mit folgenden Erweiterungen:

In der Kaufphase: Alle Geldkarten (auch kombinierte und Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen), die in einem Zug eingesetzt werden sollen, müssen vor dem ersten Kauf und einzeln gespielt werden. Der Spieler darf keine weiteren Geldkarten spielen, sobald er einen Kauf getätigt hat.

Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen: Die neuen Geldkarten AMBROS, BANK, BRAUTKRONEN, GELDANLAGE, HORT, KRISTALLKUGEL, SAMMELSTÜCK, STEINBRUCH, und WAFFENKISTE beinhalten zusätzliche Anweisungen, die beim Spielen (oder einem auf der Karte beschriebenen anderen Zeitpunkt) beachtet und ausgeführt werden müssen. Die Karten sind Königreichkarten und gehören nicht zu den Basis-Geldkarten, die in jedem Spiel benutzt werden. Trotzdem sind sie von Karteneffekten betroffen, die sich allgemein auf Geldkarten beziehen.

NEUE REGELN (2/2)

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Besonderheiten beim Kauf: Die aufgedruckten Kosten enthalten bei manchen Karten nicht alle Informationen, die zum Kauf der Karte notwendig sind. Diese Karten haben einen * rechts oben an den Kosten, um dies anzuzeigen. Wer z.B. die HAUSIERERIN kauft, muss dafür 8 bezahlen. Durch vorher gespielte Aktionskarten kannst du diesen Wert allerdings reduzieren, d.h. du musst weniger dafür bezahlen. Das Sternchen * markiert diese Karte als Karte mit variablen Kosten. Der GROSSE MARKT hat eine extra Bedingung, die erfüllt sein muss, um ihn kaufen zu können: Der Spieler darf kein KUPFER im Spiel haben.

Beachtet, dass es in anderen Erweiterungen (z.B. Reiche Ernte) ebenfalls Karten mit * an den Kosten gibt. Diese haben allerdings eine andere Funktion.

ANWEISUNGEN (1/3)

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

+1: Diese Anweisung gibt es auf den Karten **BISCHOF**, **DENKMAL**, **GELDANLAGE** und **SAMMELSURNUM**. 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.

Im Spiel: Geld- und Aktionskarten, die du oft in deinem Spielbereich vor dir liegen hast (auch Dauerkarten z.B. aus **Senseide**), befinden sich im Spiel, bis sie abgelegt werden. Nicht im Spiel befinden sich zur Seite gelegte und entsorgte Karten sowie alle Handkarten, Karten im Vorrat und in den Nachzieh- und Ablagestapel. Auch Reaktionskarten, die als Reaktion aufgedeckt werden, befinden sich nicht im Spiel.

Ablegen: Karten werden immer von der Hand abgelegt, sofern nicht anders auf der Karte angegeben. Abgelegte Karten kommen oft auf den eigenen Ablagestapel. Legst du mehrere Karten gleichzeitig ab, musst du diese den Mitspielern nicht zeigen. Gef. musst du aber die Anzahl der abgelegten Karten „nachweisen“, z.B. beim **KELLER** (aus dem **Basisspiel**). Lediglich die oberste Karte des Ablagestapels muss immer sichtbar sein.

ANWEISUNGEN (2/3)

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Aufdecken: Du deckst die Karte(n) auf, zeigst sie allen Mitspielern, fährst eventuelle Anweisungen aus und legst sie dort hin zurück, von wo du sie hast. Eine aufgedeckte Handkarte wird wieder zurück auf die Hand genommen.

Diese Karte: Enthält eine Karte eine Anweisung, die sich auf „diese Karte“ bezieht, ist normalerweise die Karte gemeint auf der die Anweisung steht, keine andere Karte, auf die innerhalb der Anweisung Bezug genommen wird. Eine Ausnahme sind die **Wege** (aus **Menagerie**), bei denen mit „diese Karte“ die Aktionskarte gemeint ist, anstelle derer die Anweisung der Wege Karte ausgeführt wird.

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

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 genommen wird - es ist niemals die gerade genutzte Karte gemeint.

ANWEISUNGEN (3/3)

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

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

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

Nehmen: Karten, die du durch Kauf oder eine Anweisung auf einer anderen Karte 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 Ablagestapel.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Anfänger:
 Arbeiterdorf, Ausbau, Bank, Brautkrone, Buchhalterin, Denkmal, Gesindel, Kristalkugel, Magnat, Wachstum

Fremdliche Interaktion:
 Arbeiterdorf, Bischof, Brautkrone, Gewölbe, Hausiererin, Hort, Kunstschmiede, Sammelstadium, Stadt, Waffenkiste

Das große Geld (+ Basisspiel (2. Edition)):
 Bank, Brautkrone, Großer Markt, Kristalkugel, Münzer, Geldverleiher, Laboratorium, Mine, Tröglerei, Vorboin

Die Armee des Königs (+ Basisspiel (2. Edition)):
 Ausbau, Gesindel, Gewölbe, Königshof, Sammelstadium, Bürokrat, Burggraben, Dorf, Händlerin, Ratsversammlung

Wege zum Sieg (+ Die Intrige (2. Edition)):
 Bischof, Denkmal, Hausiererin, Magnat, Sammelstadium, Anbau, Armenverteil, Baron, Handlanger, Harem

Die glücklichen Stiehn (+ Die Intrige (2. Edition)):
 Ausbau, Bank, Brautkrone, Königshof, Kunstschmiede, Anbau, Baron, Bergwerk, Parrotte, Wunschrunen

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Explozierendes Königreich (+ Seaside (2. Edition)):
 Bischof, Großer Markt, Königshof, Stadt, Steinbruch, Ausguck, Außenposten, Fischerdorf, Taktiker, Werf

Priarenbuch (+ Seaside (2. Edition)):
 Geldanlage, Hort, Magnat, Münzer, Wunderheilerin, Affe, Astrolabium, Eingeborenend, Korsarenstift, Schutzkammer

Berufsusbildung (+ Die Alchemisten):
 Amboss, Arbeiterdorf, Bischof, Hausiererin, Münzer, Wunderheilerin, Lehering, Universität, Verräter, Weinberg

Umleitionen (+ Reiche Ernte / Die Gilden):
 Buchhalterin, Hort, Kristalkugel, Kunstschmiede, Magnat, Bauernhof, Füllhorn, Hartein, Nachbau, Turner

Steinbauer (+ Reiche Ernte / Die Gilden):
 Ausbau, Großer Markt, Stadt, Steinbruch, Wunderheilerin, Bäcker, Hellscheiter, Kaufmannsgilde, Leuchtemacher, Metzger

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Müllabfuhr (+ Dark Ages (mit Unerschöpfen)):
 Amboss, Kristalkugel, Magnat, Stadt, Waffenkiste, Falschgeld, Knappe, Mordplatz, Mundraub, Raubzug

Ganovenreihe (+ Dark Ages (mit Unerschöpfen)):
 Hort, Kunstschmiede, Sammelstadium, Steinbruch, Wachstum, Banditenlager, Knappe, Morderei, Prozedur, Schurke

Der Letzte Wille (+ Abenteuer):
 Bischof, Denkmal, Gewölbe, Magnat, Sammelstadium, Hafenstadt, Königliche Münzen, Kurier, Reiter, Verlies, Erbschaft

Think Big (+ Abenteuer):
 Ausbau, Hausiererin, Hort, Königshof, Waffenkiste, Ferne Lande, Gelbmann, Getzholz, Geschichtenerzähler, Riese, Ball, Überflut

Big Times (+ Empires):
 Bank, Brautkrone, Geldanlage, Großer Markt, Kunstschmiede, Gladiatorenreich, Ausbau, Hausiererin, Hort, Magnat, Münzer, Wunderheilerin, Affe, Astrolabium, Eingeborenend, Korsarenstift, Schutzkammer

Geschmiedete Tore (+ Empires):
 Amboss, Hausiererin, Münzer, Sammelstadium, Waffenkiste, Feldlager/Diebesgut, Gärtnerin, Stadtrietel, Wagenrennen, Wilde Jagd, Basilika, Palast

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Schätze der Nacht (+ *Nocturne*):
 Brautkronen, Geldanlage, Kristallkugel, Waffenkiste, Wunderheilerin, Krypta,
 Nachwache, Plünderer, Vampirin, Wächterin
Ein Tag beim Pferderennen (+ *Nocturne*):
 Amboss, Bischof, Buchhalterin, Hausierer, Wachurn, Druidin (Geschenk des
 Sumpfes, Geschenk des Flusses, Geschenk des Waldes), Folterknecht, Friedhof, Seliges
 Dorf, Trauriger Held
Traumtänzer (+ *Renaissance*):
 Arbeiterdorf, Denkmal, Gewölbe, Wachurn, Wunderheilerin, Alle Hexe, Frachtschiff,
 Gelehrter, Priester, Zepher, Akademie
Geld regiert die Welt (+ *Renaissance*):
 Bank, Geldanlage, Gesindel, Großer Markt, Stadt, Forscherin, Parron,
 Schatzmeisterin, Schwarzer Meister, Versteck, Kapitalismus, Zitierte

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

Zeitlich limitiertes Angebot (+ *Menagerie*):
 Amboss, Arbeiterdorf, Großer Markt, Hausierer, Münzer, Fischer, Nachschub,
 Schlachthaus, Verreibung, Wanderin, Verzweiflung, Weg des Frosches
Otter-Chaos (+ *Menagerie*):
 Buchhalterin, Denkmal, Stadt, Steinbruch, Waffenkiste, Drahtzieher, Jagdhütte,
 Kamelzug, Koppel, Viehmarkt, Reiche Ernte, Weg des Otters
Erfinderboom (+ *Verbindete*):
 Amboss, Ausbau, Gesindel, Königshof, Steinbruch, Angurimen, Hauptstadt,
 Importeurin, Schreinerin, Tand, Erfinderfamilie
Schneidein macht reich (+ *Verbindete*):
 Bank, Buchhalterin, Geldanlage, Gewölbe, Stadt, Irrfahrten, Marquis, Mitleidmann,
 Ortschaft, Schmiedler, Bankiersverband

PLATZHALTER

ERWEITERUNG III
BLÜTEZEIT

19 Update Pack - Blütezeit (Rio Grande Games 2022)

3 AMBOSS

UPDATE PACK
BLÜTEZEIT

Eine Geldkarte abzuliegen, ist optional. Wenn du eine ablegst, nimmst du eine Karte aus dem Vorrat, die bis zu 4 kostet, auf deinen Ablagestapel.

4 BRAUTKRONE

UPDATE PACK
BLÜTEZEIT

Wenn du später im Zug mehrere Karten nimmst, nachdem du die **BRAUTKRONE** gespielt hast, darfst du eine beliebige Anzahl davon auf deinen Nachziehstapel legen. Dies betrifft Karten, die du kaufst oder auf eine andere Art und Weise nimmst, wie z.B. durch die **WAFENKISTE**.
 Wenn du eine **BRAUTKRONE** mit einer **BRAUTKRONE** spielst, darfst du 2 weitere Geldkarten aus deiner Hand je zweimal spielen, nicht etwa eine Geldkarte viermal.

4 BUCHHALTERIN

UPDATE PACK
BLÜTEZEIT

Für Spieler mit einem leeren Nachziehstapel wird die abgelegte Karte zur einzigen Karte ihres Nachziehstapels.
 Zu Beginn deines Zuges darfst du beliebig viele **BUCHHALTERINNEN** aus deiner Hand einzeln nacheinander spielen, ohne dafür Aktionen zu verwenden.

4 GELDANALGE

UPDATE PACK
BLÜTEZEIT

Du musst eine Karte entsorgen. Nur falls die **GELDANALGE** deine letzte Handkarte war, entsorgst du keine Karte. Dann entscheidest du dich entweder für +1 oder dafür, die **GELDANALGE** zu entsorgen. Wenn du sie entsorgst, deckst du deine Handkarten auf und erhältst +1 **W** pro Geldkarte mit unterschiedlichem Namen auf deiner Hand. Wenn du z.B. 2 **KUPFER** und ein **SILBER** aufdeckst, erhältst du +2 **W**. Du darfst die aufgedeckten Geldkarten weiterhin spielen, nachdem du die **GELDANALGE** ausgeführt hast.

5 KRISTALLKUGEL

UPDATE PACK
BLÜTEZEIT

Wenn du dich gegen alle diese Alternativen entscheidest, musst du die Karte auf deinen Nachziehstapel zurücklegen.
 Wenn du durch die **KRISTALLKUGEL** eine Aktionskarte während deiner Kaufphase spielst, durch die du +Aktionen erhältst, darfst du trotzdem keine weiteren Aktionskarten in deiner Kaufphase spielen, wenn du durch die Aktionskarte Geldkarten erhältst, darfst du diese noch spielen.



5 MAGNATIN

UPDATE PACK
BLÜTEZEIT

Wenn du z.B. zwei **KUPFER** und ein **SILBER** auf der Hand hast, ziehst du 3 Karten.

5 SAMMELSURIUM

UPDATE PACK
BLÜTEZEIT

Du erhältst +1  für jede Aktionskarte, die du kaufst oder auf eine andere Art und Weise nimmst. Mehrere **SAMMELSURIUM** wirken kumulativ. Wenn du z.B. 2 **SAMMELSURIUM** im Spiel hast und ein **DORF** kaufst, erhältst du +2 .


5 WAFFENKISTE


UPDATE PACK
BLÜTEZEIT

Mit der ersten **WAFFENKISTE**, die du in einem Zug spielst, kannst du nicht die vom Mitspieler genannte Karte nehmen. Mit der zweiten **WAFFENKISTE** darfst du die dann genannte Karte nicht nehmen und die Karte, die der Mitspieler bei der ersten **WAFFENKISTE** genannt hat, usw. Die Karte nimmst du aus dem Vorrat, und legst sie auf deinen Ablagesapel. Du darfst die genannten Karten trotzdem auf andere Arten und Weisen nehmen, aber nicht mit einer **WAFFENKISTE**.
 Dein Mitspieler muss keine Karte aus dem Vorrat nennen; aber mit der **WAFFENKISTE** nimmst du eine Karte vom Vorrat auf deinen Ablagesapel.

5 WUNDERHEILERIN

UPDATE PACK
BLÜTEZEIT

Diese Karte macht aus **FLÜCHEN** während des gesamten Spiels und in allen Situationen Geldkarten, als ob im unteren Bereich der Karte „**FLUCH - GELD**“ stünde. Sie können in der Kaufphase für +1  gespielt werden. Sie werden entsorgt, wenn du einen **MÜNZER** nimmst und sie werden in deinen Handkarten bei einer **MAGNATIN** mitgezählt. Mit den **HÖFLINGEN** (aus *Intrige 2. Edition*) erhältst du zwei Wahlmöglichkeiten, wenn du einen **FLUCH** aufdeckst, usw.

FLÜCHE sind aber auch weiterhin **FLÜCHE** und zählen -1  bei Spielende.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

UPDATE PACK
BLÜTEZEIT

Anfänger:
 Arbeiterdorf, Ausbau, Bank, Brautkrone, Buchhalterin, Denkmal, Gesindel, Kristalkugel, Magnat, Wachstum

Freundliche Interaktion:
 Arbeiterdorf, Bischof, Brautkrone, Gewölbe, Hausiererin, Hort, Kunstschmiede, Sammelsumum, Stadt, Waffenkiste

Das große Geld (+ Basispiel (2. Edition)):
 Bank, Brautkrone, Großer Markt, Kristalkugel, Münzer, Geldverleiher, Laboratorium, Mine, Tröpper, Vorboin

Die Armee des Königs (+ Basispiel (2. Edition)):
 Ausbau, Gesindel, Gewölbe, Königshof, Sammelsumum, Bürokrat, Burggraben, Dorf, Händlerin, Ratversammlung

Wege zum Sieg (+ Die Intrige (2. Edition)):
 Bischof, Denkmal, Hausiererin, Magnat, Sammelsumum, Anbau, Armenviertel, Baron, Handwerker, Harem

Die glücklichen Sieben (+ Die Intrige (2. Edition)):
 Ausbau, Bank, Brautkrone, Königshof, Kunstschmiede, Anbau, Baron, Bergwerk, Parovulle, Wunschbrunnen

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

UPDATE PACK
BLÜTEZEIT

Explozierendes Königreich (+ Seaside (2. Edition)):
 Bischof, Großer Markt, Königshof, Stadt, Steinbruch, Ausguck, Außenposten, Fischerdorf, Taktiker, Werf

Pfandbuch (+ Seaside (2. Edition)):
 Geldanlage, Hort, Magnat, Münzer, Wunderheilerin, Affe, Astrolabium, Eingeborenenddorf, Korsarenstift, Schutzkammer

Berufsusbildung (+ Die Alchemisten):
 Amboss, Arbeiterdorf, Bischof, Hausiererin, Münzer, Wunderheilerin, Lehrling, Universität, Vermauer, Weinberg

Umleitionen (+ Reiche Ernte / Die Gilden):
 Buchhalterin, Hort, Kristalkugel, Kunstschmiede, Magnat, Bauerndorf, Füllhorn, Hartlein, Nachbau, Turner

Steinbauer (+ Reiche Ernte / Die Gilden):
 Ausbau, Großer Markt, Stadt, Steinbruch, Wunderheilerin, Bäcker, Hellscheiter, Kaufmannsgilde, Leuchtemacher, Metzger

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

UPDATE PACK
BLÜTEZEIT

Müllabfuhr (+ Dark Ages (mit Unerschöpfen)):
 Amboss, Kristalkugel, Magnat, Stadt, Waffenkiste, Falschgeld, Knappe, Mordplatz, Mundraub, Raubzug

Ganovenheire (+ Dark Ages (mit Unerschöpfen)):
 Hort, Kunstschmiede, Sammelsumum, Steinbruch, Wachstum, Banditenlager, Knappe, Marodeur, Prozession, Schurke

Der Letzte Wille (+ Abenteuer):
 Bischof, Denkmal, Gewölbe, Magnat, Sammelsumum, Hafenstadt, Königliche Münzen, Kurier, Relikt, Verlies, Erbschaft

Think Big (+ Abenteuer):
 Ausbau, Hausiererin, Hort, Königshof, Waffenkiste, Ferne Lande, Gelbismann, Getzhdls, Geschichtenerzähler, Riese, Ball, Überflut

Big Times (+ Empires):
 Bank, Brautkrone, Geldanlage, Großer Markt, Kunstschmiede, GladiatorenReichum, Königlicher Schmied, Putzter/Handelsplatz, Vermogen, Villa, Belierschen, Obelisk

Geschmiedete Tore (+ Empires):
 Amboss, Hausiererin, Münzer, Sammelsumum, Waffenkiste, Feldlager/Diebesgut, Gärtnerin, Stadviertel, Wagenrennen, Wilde Jagd, Basilika, Palast

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

UPDATE PACK
BLÜTEZEIT

Schätze der Nacht (+ *Nocturne*):
 Brautkronen, Geldanlage, Kristallkugel, Waffenkiste, Wunderheilerin, Krypta,
 Nachwache, Plünderer, Vampirin, Wächterin

Ein Tag beim Pferderennen (+ *Nocturne*):
 Amboss, Bischof, Buchhalterin, Hausiererin, Wachstum, *Druidin* (Geschenk des
 Sumpfes, Geschenk des Flusses, Geschenk des Waldes), Folterknecht, Friedhof, Seliges
 Dorf, Trauriger Held

Traumtänzer (+ *Renaissance*):
 Arbeiterdorf, Denkmal, Gewölbe, Wachstum, Wunderheilerin, Alle Hexe, Frachtschiff,
 Gelehrter, Priester, Zepher, *Akademie*

Geld regiert die Welt (+ *Renaissance*):
 Bank, Geldanlage, Gesindel, Großer Markt, Stadt, Forscherin, Parron,
 Schatzmeisterin, Schwarzer Meister, Versteck, *Kapitalismus*, *Ziendelle*

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

UPDATE PACK
BLÜTEZEIT

Zeitlich limitiertes Angebot (+ *Menagerie*):
 Amboss, Arbeiterdorf, Großer Markt, Hausiererin, Münzer, Fischer, Nachschub,
 Schlachtrass, Verreibung, Wanderin, *Verzweiflung*, *Weg des Frosches*

Otter-Chaos (+ *Menagerie*):
 Buchhalterin, Denkmal, Stadt, Steinbruch, Waffenkiste, *Drohzieher*, *Jagdhitte*,
 Kamelzug, Koppel, Viehmarkt, *Reiche Ernte*, *Weg des Otters*

Erfinderboom (+ *Verbündete*):
 Amboss, Ausbau, Gesindel, Königshof, Steinbruch, Angurinnen, Hauptstadt,
 Importeurin, Schreinerin, Tand, *Erfinderfamilie*

Schneidein macht reich (+ *Verbündete*):
 Bank, Buchhalterin, Geldanlage, Gewölbe, Stadt, Irrfahrten, Marquis, *Mittelsmann*,
 Ortschaft, *Schneidher*, *Bankiersverband*

PLATZHALTER

UPDATE PACK
BLÜTEZEIT

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

4 BAUERNDORF

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Du erhältst zunächst +2 Aktionen. Dann deckst du solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis entweder eine Geldkarte oder eine Aktionskarte offen liegt. Nimm diese Geld- oder Aktionskarte auf die Hand. Lege die übrigen aufgedeckten Karten auf deinen Ablagestapel. Du darfst nicht wählen, ob du eine Geldkarte oder eine Aktionskarte auf die Hand nehmen möchtest. Du musst die erste aufgedeckte Geld- oder Aktionskarte auf die Hand nehmen. Kombinierte Kartentypen sind gleichzeitig alle angegebenen Kartentypen. Du darfst die aufgenommene Karte auch in diesem Zug (nach den üblichen Regeln) ausspielen. Wenn du auch nach dem Mischen deines Ablagestapels keine Geld- oder Aktionskarte aufdecken kannst, nimmst du keine Karte auf die Hand.

5 ERNTE

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

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 +3. Kannst du (auch nach dem Mischen des Ablagestapels) nur weniger als 4 Karten aufdecken, deckst du nur so viele auf, wie möglich.

6 FESTPLATZ

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Diese Königreichskarte ist eine Punktreakte, keine Aktionskarte. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung zählt sie 2 Siegpunkte für je volle 5 Karten mit unterschiedlichem Namen im gesamten Kartensatz (Nachziehstapel, Ablagestapel und Handkarten) des Spielers. Bei Spielende suchst du aus deinem gesamten Kartensatz je eine Karte jedes Namens heraus. Diese Karten zählst du und teilst die Anzahl durch 5. Das Ergebnis (abgerundet) multipliziert mit 2 ergibt die Punkte. Hast du 0-4 Karten mit unterschiedlichem Namen erhältst du keine Punkte, für 5-9 Karten 2 Punkte, für 10-14 Karten 4 Punkte usw. Im Spiel mit 2 Spielern werden 8 Karten Festplatz verwendet, bei 3 oder mehr Spielern 12 Karten.

5 FÜLLHORN

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Du spielst diese Karte, wie jede andere Geldkarte, in der Kaufphase aus. Das Füllhorn hat den Wert 1. Es bringt also kein Geld für den Kauf. Du darfst dir jedoch sofort, wenn du die Karte ausspielst, eine Karte aus dem Vorrat nehmen. Diese Karte darf bis zu 1 pro Karte mit unterschiedlichem Namen, die du im Spiel hast, kosten. Karten, die du im Spiel hast sind: in diesem Zug ausgespielte Aktions- und Geldkarten (das Füllhorn selbst eingeschlossen) und bei dir ausliegende Dauerkarten (Dominion – Seaside). Nicht im Spiel sind Karten, die du nach dem ausspielen entsorgt hast (z. B. Festmahl, Dominion – Basisspiel). Nimmst du dir mit dem Füllhorn eine Punktreakte (auch eine kombinierte), entsorgst du das Füllhorn. Du entsorgst das Füllhorn nicht, wenn du dir eine Punktreakte auf eine andere Art nimmst oder kaufst.

5 HARLEKIN

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

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

4 JUNGE HEXE

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Spielvorereitung: Wird die Junge Hexe im Spiel verwendet, so wird zusätzlich ein Bananstapel benötigt. (Dies gilt auch, wenn sich die Junge Hexe im Schwarzmarktsstapel befindet – Promokarte: Schwarzmarkt) Für den Bananstapel wählen die Spieler eine nicht verwendete Königreichskarte, die 2 oder 3 kostet, aus einer beliebigen Edition oder Erweiterung aus. Der komplette Stapel dieser Karte wird als zusätzlicher Stapel in den Vorrat gelegt. Die Platzhalterkarte Junge Hexe wird quer unter den Stapel geschoben, um diesen Stapel als Bananstapel zu kennzeichnen. In diesem Spiel werden also 11 unterschiedliche Königreichskarten verwendet. Zusätzlich zur üblichen (aufgedruckten) Funktion sind alle diese Karten Banankarten. Der Bananstapel wird behandelt wie die anderen Königreichskarten. Er ist Teil des Vorrats, die Karten können wie üblich gekauft oder genommen werden und der Stapel wird für die Spielendeckung berücksichtigt.

Wenn du die Junge Hexe ausspielst, ziehst du zuerst 2 Karten nach, dann musst du 2 Karten aus deiner Hand ablegen. Beginnend mit dem Spieler links von dir darf nun reihum jeder Mitspieler eine Banankarte aus seiner Hand aufdecken. Wenn er das nicht macht, muss er sich einen Fluch vom Vorrat nehmen. Ist kein Fluch mehr im Vorrat, muss der Spieler keinen nehmen. Die Spieler dürfen wie üblich auch Reaktionskarten (z. B. Pferdehändler) aus ihrer Hand aufdecken. Dies tun die Spieler, bevor sie eine Banankarte aufdecken. Die Anweisungen auf der Reaktionskarte werden also ausgeführt, bevor der Angriff durch die Banankarte abgewehrt wird. Ist die Banankarte eine Reaktionskarte, kann sie zuerst aufgedeckt werden um die übliche Reaktion auszuführen und dann (wenn der Spieler sie dann noch auf der Hand hat) nochmals in ihrer Funktion als Banankarte.

2 WEILER

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Zuerst ziehst du immer eine Karte nach und erhältst +1 Aktion. Nun darfst du eine Karte aus deiner Hand ablegen um entweder zusätzlich +1 Aktion oder +1 Kauf zu erhalten. Oder du legst 2 Karten aus deiner Hand ab und erhältst zusätzlich +1 Aktion und +1 Kauf. Du kannst jedoch nicht +2 Aktionen oder +2 Käufe zusätzlich erhalten. Du kannst auch darauf verzichten, Karten abzulegen und erhältst dann nichts weiter.

0* PREISKARTEN

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Diadem: Diese Geldkarte hat den Wert 2, wie ein Silber. Wenn du sie in deiner Kaufphase auslegst, erhältst du zusätzlich +1 virtuelles Geld für jede unverbrauchte Aktion. Hast du z. B. in deiner Aktionsphase keine Aktionskarte ausgespielt, so erhältst du für deine freie Aktion +1 Geld. Hast du in deiner Aktionsphase das Bauerndorf ausgespielt, so ist dadurch deine freie Aktion verbraucht. Das Bauerndorf gibt dir jedoch +2 Aktionen. Spielst du keine weitere Aktionskarte mehr aus, bringst dir das Diadem in der Kaufphase +2 Geld.

Ein Sack voll Gold: Zuerst erhältst du +1 Aktion. Dann nimmst du dir ein Gold aus dem Vorrat und legst es sofort auf deinen Nachziehstapel. Falls der Nachziehstapel leer ist, legst du dieses Gold an die Stelle deines Nachziehstapels. Ist kein Gold mehr im Vorrat, nimmst du keines.

Gefolge: Du ziehst zunächst 2 Karten von deinem Nachziehstapel. Dann nimmst du ein Anwesen vom Vorrat und legst es auf deinen Ablagesapel. Ist kein Anwesen mehr im Vorrat, nimmst du dir keines. Nun muss sich, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Mitspieler einen Fluch vom Vorrat nehmen und auf seinen Ablagesapel legen und danach zusätzlich solange Karten aus seiner Hand ablegen, bis er nur noch 3 Karten auf der Hand hält. Hat ein Mitspieler 3 oder weniger Karten auf der Hand, muss er keine Karten ablegen (er muss sich jedoch trotzdem einen Fluch nehmen). Ist kein Fluch mehr im Vorrat, nimmt der Spieler sich keinen.

0* PREISKARTEN

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Prinzessin: Zuerst erhältst du +1 Kauf. Wenn diese Karte im Spiel ist, kosten alle Karten um 2 Geld weniger, niemals jedoch weniger als 0 Geld. Dies betrifft alle Karten im Vorrat, in den Nachzieh- und den Ablagesapen aller Spieler und auch die Handkarten der Spieler. Wenn du mit dem Nachbau ein Kupfer (kostet weiterhin 0 Geld) aus deiner Hand entsorgst, kannst du dir dafür z. B. ein Silber nehmen, das nur noch 1 Geld kostet. Spielst du die Prinzessin auf einen Thronsaal, sind die Karten trotzdem nur um 2 Geld billiger, da die Prinzessin nur einmal im Spiel ist.

Errat: Der Kartentext des Streitross ist falsch, es sollte „[...] und lege sofort deinen kompletten Nachziehstapel auf deinen Ablagesapel.“ statt „[...] und lege sofort deinen kompletten Nachziehstapel ab.“ heißen. Durch das direkte Ablegen wird die Karte Tunnel (Dominion – Hinterland) nicht ausgelöst.

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

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Reiche Ernte und Basispiel:
Kopfgeld:
 Ernte, Füllhorn, Menagerie, Treibjagd, Turnier (+ Preiskarten) / Geldverleiher, Jahrmarkt, Keller, Miliz, Schmiede
Böses Omen:
 Füllhorn, Harlekin, Nachbau, Wahnsagerin, Weiler / Abenteuerer, Bürokrat, Laboratorium, Spion, Thronsaal
Wanderzirkus:
 Bauerndorf, Festsplatz, Harlekin, Junge Hexe (+ Kanzler als Bannstapel), Pferdeshändler / Festsmahl, Laboratorium, Markt, Umbau, Werkstatt

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Reiche Ernte und Die Intrige
Wer zuletzt lacht:
 Bauerndorf, Ernte, Harlekin, Pferdeshändler, Treibjagd / Adlige, Handlanger, Lakai, Trickser, Verwalter
Würze des Lebens:
 Festsplatz, Füllhorn, Junge Hexe (+ Wunschbrunnen als Bannstapel), Nachbau, Turnier (+ Preiskarten) / Bergwerk, Burghof, Große Halle, Kupferschmied, Tribut
Kleine Siege:
 Nachbau, Treibjagd, Turnier (+ Preiskarten), Wahnsagerin, Weiler / Große Halle, Handlanger, Harlem, Herzog, Verschwörer

PLATZHALTER

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

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

2 WEILER

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Du **darfst** 1 oder 2 Karten ablegen. Wenn du 1 Karte ablegst, erhältst du + 1 Aktion. Wenn du 2 Karten ablegst, erhältst du + 1 Aktion und + 1 Kauf. Wenn du keine Karte ablegst, erhältst du nichts.

3 MENAGERIE

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Zeige deine Handkarten vor. Hast du nur Karten mit unterschiedlichen Namen (z. B. eine **MENAGERIE**, ein **SILBER** und ein **KUPFER**), ziehst du 3 Karten. Hast du mindestens eine Karte doppelt auf der Hand (z. B. 2 **KUPFER**), ziehst du eine Karte.

3 WAHRSAGERIN

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Jeder Mitspieler, beginnend bei deinem linken Nachbarn, deckt solange Karten von seinem Nachziehstapel auf, bis er entweder eine Punkte- oder eine Fluchkarte aufgedeckt hat. Diese Karte muss er oben auf seinen Nachziehstapel legen. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, ohne dass eine entsprechende Karte aufgedeckt wurde, muss der Ablagesstapel gemischt und weitere Karten aufgedeckt werden. Wird trotzdem keine Punkte- oder Fluchkarte aufgedeckt, legt der Spieler keine Karte auf den Nachziehstapel. Alle anderen aufgedeckten Karten werden abgelegt.

4 BAUERNDORF

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Decke solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du entweder eine Geldkarte oder eine Aktionskarte aufgedeckt hast. Nimm diese Karte auf die Hand und lege die anderen aufgedeckten Karten ab. Hast du in deinem Nachziehstapel (auch nach dem Mischen des Ablagesstapels) keine Geld- oder Aktionskarte (oder entsprechende kombinierte Karte), nimmst du keine Karte auf die Hand.

4 JUNGE HEXE

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Wenn die **JUNGE HEXE** als Königreichkarte für das Spiel ausgewählt wurde, benötigt ihr als 11. Stapel im Vorrat einen Bannstapel (Spielvorbereitung, S. 3).
 Wenn du die **JUNGE HEXE** ausspielst, ziehst du zuerst 2 Karten und legst dann 2 Handkarten ab. Jeder Mitspieler, der keine Bannkarte von seiner Hand aufdeckt, muss sich, beginnend bei deinem linken Nachbarn, einen **FLUCH** vom Vorrat nehmen. Wird der Vorrat an **FLUCHEN** dabei aufgebraucht, müssen die Spieler, für die kein **FLUCH** mehr vorhanden ist, keinen **FLUCH** nehmen.
 Die Spieler dürfen auch Reaktionskarten ausspielen, bevor sie eine Bannkarte ausspielen. Sind die Bannkarten gleichzeitig Reaktionskarten, dürfen sie zuerst als Reaktionskarten und dann als Bannkarten aufgedeckt werden.

4 NACHBAU

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Entsorge eine Handkarte. Nimm dafür eine Karte vom Vorrat, die genau 1 mehr kostet als die entsorgte Karte. Lege die neue Karte ab. Entsorge dann eine weitere Handkarte und nimm eine Karte, die genau 1 mehr kostet. Lege auch diese Karte ab. Ist im Vorrat keine Karte, die genau 1 mehr kostet, musst du die Handkarte trotzdem entsorgen, erhältst dafür aber nichts. Du kannst keine Karte vom Vorrat nehmen und diese gleich wieder entsorgen, da du sie ablegen musst.

4 PFERDEHÄNDLER

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du + 1 Kauf und +3. Dann legst du 2 Handkarten ab. Wenn du weniger als 2 Handkarten hast, legst du so viele Karten ab wie möglich.

Wenn ein Mitspieler eine Angriffskarte ausspielt, darfst du diese Karte aus deiner Hand aufdecken. Dann legst du den **PFERDEHÄNDLER** zur Seite und der Angriff wird ausgeführt. Zu Beginn deines nächsten Zuges ziehst du eine Karte nach und nimmst den (oder die) zur Seite gelegten **PFERDEHÄNDLER** wieder auf die Hand.

4 TURNIER

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Wenn du eine **PROVINZ** aus deiner Hand ablegst, nimmst du dir entweder ein **HERZOGTUM** vom Vorrat oder eine beliebige Karte vom Preisstapel. Ist der Stapel, für den du dich entscheidest, leer, nimmst du keine Karte. Lege die Karte, die du nimmst, oben auf deinen Nachziehstapel.

Dann dürfen alle Mitspieler eine **PROVINZ** aus ihrer Hand aufdecken. Wenn keiner eine **PROVINZ** aufdeckt, erhältst du + 1 Karte und +1.

5 ERNTE

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Decke die obersten 4 Karten von deinem Nachziehstapel auf. Für jede aufgedeckte Karte mit unterschiedlichem Namen, erhältst du +1. Kannst du (auch nach dem Mischen des Ablagestapels) weniger als 4 Karten aufdecken, deckst du nur so viele Karten auf, wie möglich.

5 FÜLLHORN

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Diese Karte ist eine Geldkarte mit dem Basiswert 0. Wenn du das **FÜLLHORN** ausspielst, zählst du zunächst, wie viele Karten mit **unterschiedlichen Namen** im Spiel sind. Im Spiel sind: Geld- und Aktionskarten, die du in diesem Zug ausgespielt hast sowie evtl. bei dir ausliegende Dauerkarten (aus **Seaside**). Nicht im Spiel dagegen sind Karten, die du in diesem Zug entsorgt hast. Nimm dir eine Karte aus dem Vorrat, die maximal soviel kostet, wie du Karten mit unterschiedlichen Namen im Spiel hast. Nimmst du eine Punktekarte, entsorgst du das **FÜLLHORN**. Nimmst oder erhältst du eine Punktekarte auf andere Weise, entsorgst du das **FÜLLHORN** nicht.

5 HARLEKIN

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Jeder Mitspieler, beginnend mit deinem linken Nachbarn, deckt die oberste Karte seines Nachziehstapels auf und legt sie ab.

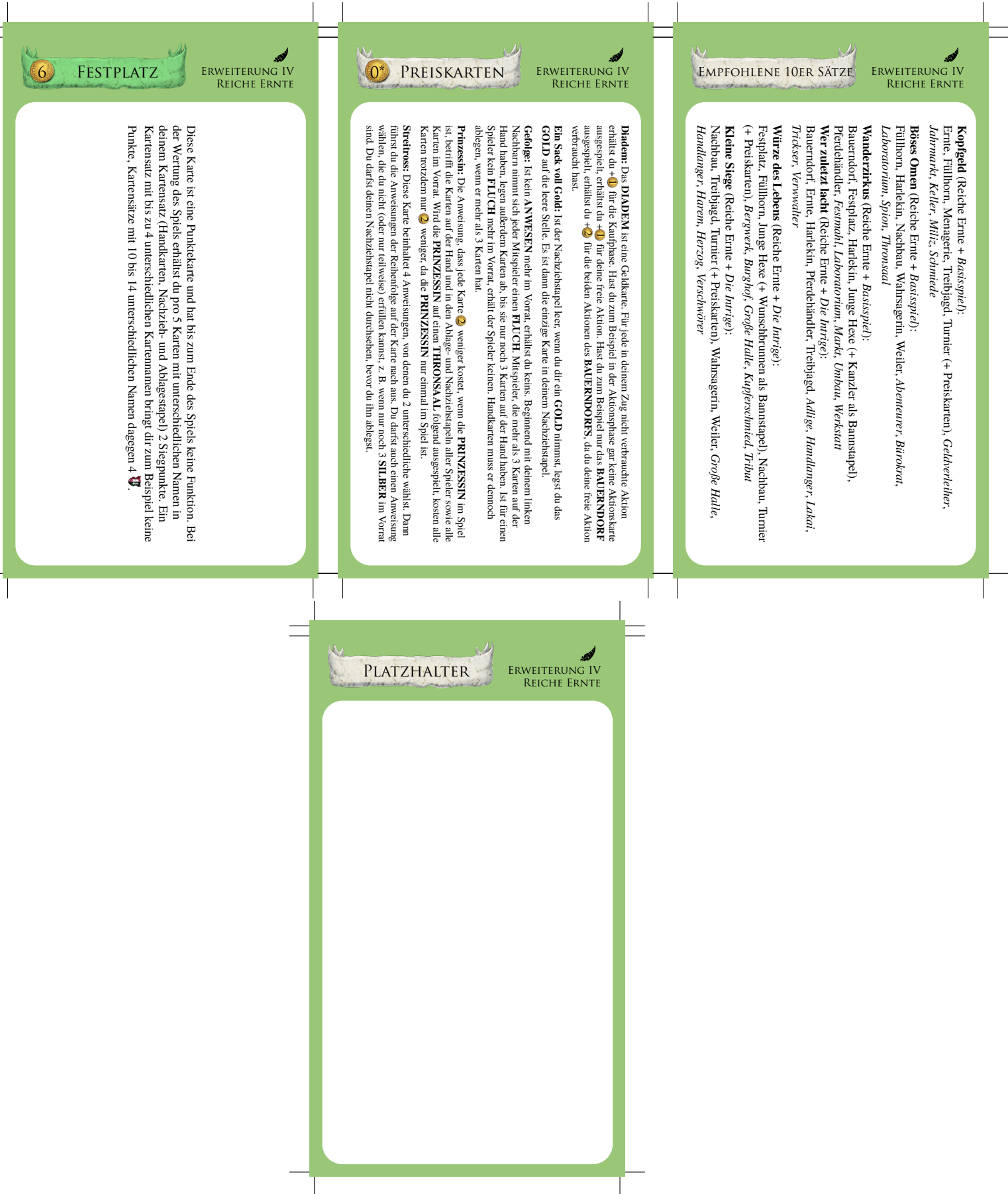
Ist es eine Punktekarte (auch eine kombinierte), muss sich der Spieler einen **FLUCH** nehmen. Wird der Vorrat an **FLÜCHEN** dabei aufgebraucht, erhalten die Spieler, für die kein **FLUCH** mehr vorhanden ist, keinen **FLUCH**.

Ist es keine Punktekarte, darfst du wählen: Entweder muss sich der Spieler eine Karte mit gleichem Namen (sofern vorhanden) aus dem Vorrat nehmen und ablegen oder du nimmst eine Karte mit gleichem Namen (sofern vorhanden) aus dem Vorrat und legst sie ab.

5 TREIBJAGD

ERWEITERUNG IV
REICHE ERNTE

Decke alle deine Handkarten auf. Decke dann so lange Karten vom Nachziehstapel auf, bis du die erste Karte aufdeckst, die einen Namen hat, der nicht bei deinen Handkarten dabei ist. Nimm diese Karte und die aufgedeckten Handkarten auf die Hand und lege die anderen aufgedeckten Karten ab. Kannst du (auch nach dem Mischen des Ablagestapels) eine solche Karte nicht aufdecken, nimmst du nur deine aufgedeckten Handkarten wieder auf die Hand.



22 Erweiterung V - Hinterland (Hans Im Glück 2011)

3 AUFBAU ERWEITERUNG V HINTERLAND

Zuerst musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Den gerade ausgespielten Aufbau kannst du nicht entsorgen, da du ihn nicht mehr auf der Hand hast. Hast du keine Karte mehr auf der Hand, kannst du keine Karte entsorgen und darfst dir auch keine Karten nehmen. Wenn du eine Karte entsorgt hast, nimmst du dir 2 Karten, eine Karte, die genau 1 mehr kostet, als die entsorgte Karte und eine Karte, die genau 1 weniger kostet, als die entsorgte Karte. Du nimmst beide Karten aus dem Vorrat. Kannst du eine der beiden Karten nicht nehmen, weil keine Karte mit genau den geforderten Kosten im Vorrat ist, nimmst du dir trotzdem die andere Karte (wenn eine im Vorrat ist). Du legst die beiden Karten sofort auf deinen Nachziehstapel, anstatt auf deinen Ablagesstapel. Du darfst die Karten in beliebiger Reihenfolge nehmen. Entsorgst du z. B. eine Herzogin (2), so nimmst du dir eine Karte, die genau 3 kostet (z. B. die Oase) und eine Karte, die genau 1 kostet. Da es (üblicherweise) keine Karte gibt, die 1 kostet, nimmst du dir keine weitere Karte. Entsorgst du z. B. ein Kupfer, so müsstest du dir eine Karte mit den Kosten 1 und eine Karte mit den Kosten 4 nehmen, da es (üblicherweise) beide Karten nicht gibt, nimmst du dir keine Karte.

5 BLUTZOLL ERWEITERUNG V HINTERLAND

Diese Karte ist eine Geldkarte mit dem Wert 1, wie ein Kupfer. Wenn du den Blutzoll ausspielst, darfst du dir ein Kupfer direkt auf die Hand nehmen. Du kannst dieses Kupfer also noch in diesem Zug ausspielen. Ist kein Kupfer mehr im Vorrat, so nimmst du dir kein Kupfer. Wenn du den Blutzoll nimmst oder kaufst, muss sich, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Mitspieler einen Fluch nehmen. Sind nicht mehr genügend Flüche im Vorrat, werden nur so viele verteilt wie möglich. Blutzoll ist keine Angriffskarte und kann z. B. nicht mit dem Burggraben abgewehrt werden.

5 BOTSCHAFT ERWEITERUNG V HINTERLAND

Wenn du die Botschaft ausspielst, ziehst du zunächst 5 Karten auf deine Hand nach. Wenn du, auch nach dem Mischen deines Ablagesstapels, nur weniger als 5 Karten nachziehen kannst, ziehst du nur so viele Karten nach wie möglich. Dann legst du 3 Karten aus deiner Hand ab. Du kannst also auch Karten ablegen, die du gerade nachgezogen hast. Wenn du die Botschaft nimmst oder kaufst, muss sich, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Spieler ein Silber nehmen. Ist kein Silber mehr im Vorrat, nimmst der Spieler kein Silber.

4 EDLER RÄUBER ERWEITERUNG V HINTERLAND

Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du +1. Wenn du diese Karte ausspielst und auch wenn du diese Karte kaufst, muss beginnend bei dem Spieler links von dir, reihum jeder Mitspieler die obersten beiden Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken. Hat der Spieler 1 Silber oder 1 Gold aufgedeckt, so muss er dieses aufgedeckt, entscheidest du welches davon er entsorgen muss. Die andere aufgedeckte Karte liegt er jeweils auf seinen Ablagesstapel. Hat der Spieler weder Silber noch Gold aufgedeckt, so legt er beide Karten ab. Hat der Spieler überhaupt keine Geldkarte aufgedeckt, so legt er beide Karten ab und nimmt sich ein Kupfer. Du musst alle entsorgenen Silber und Gold nehmen. Wenn du den Edlen Räuber ausspielst, können deine Mitspieler mit Reaktionskarten, wie z. B. Burggraben (Dominion – Basisspiel), auf den Angriff reagieren. Wenn du den Edlen Räuber jedoch kaufst, dürfen deine Mitspieler keine Reaktionskarten aufdecken, da du den Edlen Räuber nicht ausgespielt hast.

4 FAHRENDER HÄNDLER ERWEITERUNG V HINTERLAND

Wenn du diese Karte ausspielst, musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Wenn du das machst, nimmst du dir so viele Silber vom Vorrat, wie die Geld-Kosten der entsorgten Karte. Entsorgst du z. B. eine Karte, die 3 Geld kostet, so nimmst du dir 3 Silber; entsorgst du z. B. ein Kupfer (0 Geld), nimmst du dir kein Silber. Sind im Vorrat nicht mehr genügend Silber, nimmst du dir nur so viele wie möglich. Kannst du keine Karte aus der Hand entsorgen, nimmst du dir auch kein Silber. Sind die Kosten der Karten verändert (z. B. durch die Feinstrafde), nimmst du dir nur so viele Silber, wie die entsorgte Karte in diesem Moment kostet. Entsorgst du z. B. ein Anwesen, während die Feinstrafde im Spiel ist, nimmst du dir nur 1 Silber. Andere Kosten außer Geld, z. B. Tränke aus Dominion – Die Alchemisten, haben keine Auswirkungen darauf, wieviele Silber du dir nimmst.

Der fahrende Händler ist auch eine Reaktionskarte. Immer wenn du eine Karte nimmst, kannst du die Karte aus deiner Hand aufdecken. Du kannst den fahrenden Händler aufdecken, wenn du von einem Angriff betroffen bist oder auch, wenn du in deinem eigenen Zug freiwillig oder unfreiwillig eine Karte nimmst oder kaufst. Wenn du das machst, nimmst du dir anstatt der Karte, die du dir eigentlich nehmen müsstest, ein Silber. Die andere Karte nimmst du nicht. Spielst z. B. ein Mitspieler die Hexe (Dominion – Basisspiel) aus, so kannst du den fahrenden Händler aus deiner Hand aufdecken. Wenn du das machst, nimmst du dir keinen Fluch, sondern stattdessen ein Silber. Wenn du dir auf diese Art ein Silber nimmst, legst du es immer auf deinen Ablagesstapel, auch wenn du die andere Karte z. B. auf die Hand genommen oder auf deinen Nachziehstapel gelegt hast. Wenn du eine Karte kaufst, die du ursprünglich nehmen müsstest, beim Aufdecken der Karte, die du ursprünglich kaufen wolltest, musst du die ursprüngliche gekaufte Karte trotzdem bezahlen. Wenn die Karte, die du ursprünglich nehmen müsstest, beim Nehmen eine Anweisung auslöst („Wenn du diese Karte nimmst ...“), wird diese nicht ausgelöst, weil du die Karte nicht nimmst. Wenn du z. B. einen Blutzoll kaufst, kannst du den fahrenden Händler aus deiner Hand aufdecken und statt dem Blutzoll ein Silber nehmen. Kein Mitspieler muss sich einen Fluch nehmen, weil du den Blutzoll nicht genommen hast. Wenn die Karte, die du ursprünglich nehmen müsstest, beim Kaufen eine Anweisung auslöst („Wenn du diese Karte kaufst ...“), wird diese ausgelöst, weil der Kauf durchgeführt ist, obwohl du die Karte nicht nimmst. Wenn du z. B. ein Fruchtbars Land kaufst, kannst du den fahrenden Händler aus deiner Hand aufdecken und statt dem Fruchtbars Land ein Silber nehmen. Die zusätzliche Anweisung auf dem Fruchtbars Land wird ausgelöst, weil du die Karte gekauft hast (selbst wenn du sie nicht wie üblich genommen hast). Du entsorgst also eine Karte aus deiner Hand und nimmst dir eine andere Karte, die 2 Geld kostet, genauso als hättest du das Fruchtbars Land nach deinem Kauf auch wirklich genommen.

5 FEILSCHER ERWEITERUNG V HINTERLAND

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

5 FERNSTRASSE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du diese Karte ausspielt, ziehst du zuerst eine Karte nach und erhältst +1 Aktion. Solange diese Karte im Spiel ist, kosten alle Karten **1** weniger (niemals jedoch weniger als **0**). Das gilt für alle Karten im Vorrat, auf den Händen der Spieler und in deren Kartenzustapeln. Spielst du z. B. die Fernstraße, danach den Aufbau und entsorgst ein Kupfer aus deiner Hand, so kannst du dir z. B. ein Anwesen nehmen. Das Anwesen kostet nur noch 1 Geld, während das Kupfer immer noch 0 Geld kostet. Diese Anweisung gilt nur, solange die Fernstraße im Spiel ist. Spielst du die Fernstraße z. B. auf einen Thronsaal, spielst du die Karte zwar zweimal aus, die Karte ist jedoch nur einmal im Spiel. In diesem Fall kosten also alle Karten immer noch nur **1** weniger. Hast du 2 Fernstraßen im Spiel, so kosten alle Karten **2** weniger (immer noch bis zu einem Minimum von **0**).

6 FRUCHTBARES LAND

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Diese Königreichkarte ist eine Punktekarte, keine Aktionskarte. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung zählt sie 2 Stegpunkte. Wenn du das Fruchtbare Land kaufst (nicht, wenn du die Karte auf eine andere Art nimmst), musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen und dir eine Karte nehmen, die genau **2** mehr kostet als die entsorgte Karte. Wenn im Vorrat keine Karte ist, die genau **2** mehr kostet als die entsorgte Karte, oder du keine Karte entsorgen kannst, nimmst du dir keine Karte (außer dem gerade gekauften Fruchtbaren Land). Im Spiel zu 3. und 4. werden 12 Karten Fruchtbares Land verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten Fruchtbares Land verwendet.

5 GASTHAUS

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du diese Karte ausspielt, ziehst du zuerst 2 Karten nach und erhältst +2 Aktionen. Dann legst du 2 Karten aus deiner Hand ab. Du kannst auch Karten ablegen, die du gerade nachgezogen hast. Wenn du diese Karte nimmst oder kaufst, darfst du dir sofort deinen Nachziehsapel durchsuchen (was üblicherweise nicht erlaubt ist) und beliebig viele Aktionskarten daraus in deinen Nachziehsapel einmischen. Du darfst auch das gerade genommene Gasthaus selbst einmischen, da es, wenn die Anweisung ausgeführt wird, bereits auf dem Ablagesapel liegt. Kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten. Du musst die Aktionskarten, die du in deinen Nachziehsapel einmischst, deinen Mitspielern vorzeigen.

4 GEWÜRZHÄNDLER

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Du darfst eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Wenn du das machst, wählst du eine der beiden angegebenen Kombinationen. **Entweder** ziehst du 2 Karten nach und erhältst +1 Aktion oder du erhältst **+2** und +1 Kauf. Wenn du keine Karte aus deiner Hand entsorgen kannst oder willst, darfst du auch keine der angegebenen Anweisungen ausführen.

6 GRENZDORF

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du das Grenzdorf ausspielt, ziehst du 1 Karte von deinem Nachziehsapel und erhältst +2 Aktionen. Wenn du das Grenzdorf nimmst oder kaufst, musst du dir zusätzlich eine weitere Karte nehmen, die weniger kostet als das Grenzdorf. Üblicherweise nimmst du dir eine Karte, die bis zu **5** kostet. Sollte das Grenzdorf jedoch weniger als **6** gekostet haben, z. B. weil die Karte Fernstraße im Spiel ist, darfst du dir nur eine Karte nehmen, die weniger kostet als das Grenzdorf momentan. Du nimmst dir die zusätzliche Karte nur, wenn du das Grenzdorf nimmst oder kaufst, nicht jedesmal, wenn du es ausspielt.

2 HERZOGIN

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du die Herzogin ausspielt, erhältst du zunächst **+2**. Dann sieht sich, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Spieler (auch du selbst) die oberste Karte von seinem Nachziehsapel an und entscheidet selbst, ob er sie ablegt oder zurück auf seinen Nachziehsapel legt. Kann ein Spieler, auch nach dem Mischen seines Ablagesapels, keine Karte ansehen, so sieht er keine Karte an. Wenn die Herzogin als eine der 10 Königreichkarten verwendet wird, darf sich jeder Spieler, immer wenn er ein Herzogium nimmt oder kauft, zusätzlich eine Karte Herzogin nehmen.

5 KARTOGRAPH

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Du ziehst zunächst 1 Karte von deinem Nachziehstapel und erhältst +1 Aktion. Dann siehst du dir die obersten 4 Karten von deinem Nachziehstapel an. (Wenn du auch nach dem Mischen deines Ablagestapels nur weniger als 4 Karten ansehen kannst, siehst du nur so viele Karten an wie möglich.) Lege beliebig viele (also 0-4) dieser Karten ab. Lege die übrigen dieser angesesehen Karten in beliebiger Reihenfolge zurück auf deinen Nachziehstapel. Du musst die Karten, die du zurück legst, deinen Mitspielern nicht zeigen.

2 KATZENGOLD

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Diese Karte ist gleichzeitig eine Geld- und eine Reaktionskarte. Katzensgold kann, wie jede andere Geldkarte, in der Kaufphase ausgespielt werden. Wenn du in diesem Zug zum ersten Mal ein Katzensgold ausgespielt, ist es **1** wert, wie ein Kupfer. Jedes weitere Katzensgold, das du in diesem Zug ausspielt, ist **4** wert. Spielt du z. B. 3 Karten Katzensgold in deiner Kaufphase aus, so hast du **9** (**1** + **4** + **4**) für deinen Kauf bzw. deine Käufe zur Verfügung. Katzensgold ist auch eine Reaktionskarte. Immer wenn ein anderer Spieler eine Provinz nimmt oder kauft, darfst du Katzensgold aus deiner Hand entsorgen. Wenn du das machst, nimmst du dir ein Gold und legst es sofort auf deinen Nachziehstapel. Ist kein Gold mehr im Vorrat, erhältst du kein Gold, du kannst das Katzensgold jedoch trotzdem entsorgen.

3 KOMPLOTT

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte: „Zu Beginn deiner Aufräumphase darfst du eine Aktionskarte wählen, die du im Spiel hast. Wenn du die gewählte Karte in diesem Zug ablegst, lege sie auf deinen Nachziehstapel.“ statt „Zu Beginn deiner Aufräumphase darfst du eine deiner ausgespielten Aktionskarten wählen. Wenn du die gewählte Karte in dieser Aufräumphase ablegen würdest, darfst du sie stattdessen auf deinen Nachziehstapel legen.“ heißen.
 Wenn du diese Karte ausspielt, ziehst du zuerst 1 Karte nach und erhältst +1 Aktion. Zu Beginn deiner Aufräumphase darfst du eine Aktionskarte wählen, die du im Spiel hast. Du kannst das auch gerade ausgespielte Komplot selbst wählen. Statt die gewählte Aktionskarte in dieser Aufräumphase auf deinen Ablagestapel zu legen, darfst du sie auf deinen Nachziehstapel legen. Das machst du, bevor du Karten für die nächste Runde nachziehst. Wenn du die gewählte Aktionskarte nicht in dieser Aufräumphase ablegst (z. B. eine Dauerkarte aus Dominion – Seaside), kannst du sie auch nicht auf deinen Nachziehstapel legen.
Anmerkung: Das „Ablegen“ wird dennoch ausgelöst, bevor die Karte auf den Nachziehstapel gelegt wird.

4 LEBENSKÜNSTLER

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

5 MANDARIN

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du diese Karte ausspielt erhältst du zuerst **+2**. Dann musst du eine Karte aus deiner Hand auf deinen Nachziehstapel legen. Wenn du keine Karte mehr auf der Hand hast, legst du keine Karte auf deinen Nachziehstapel.
 Wenn du diese Karte nimmst oder kaufst, musst du alle Geldkarten, die du im Spiel hast, in beliebiger Reihenfolge zurück auf deinen Nachziehstapel legen. Du musst deinen Mitspielern nicht zeigen, in welcher Reihenfolge du die Karten zurück legst. Du musst alle Geldkarten, die du im Spiel hast, zurück legen. Geldkarten auf deiner Hand sind nicht im Spiel. Du legst sie also nicht auf den Nachziehstapel. Du hast jedoch alle Münzen, der ausgespielten Geldkarten in dieser Kaufphase zur Verfügung. Hast du z. B. +1 Kauf und 4 Gold ausgespielt und kaufst den Mandarin, so legst du die 4 Gold zurück auf deinen Nachziehstapel und hast trotzdem noch **2** für den zweiten Kauf zur Verfügung. Du legst deine ausgespielten Geldkarten auch auf den Nachziehstapel zurück, wenn du den Mandarin nimmst, wobei du üblicherweise nur in der Kaufphase Geldkarten im Spiel hast.

5 MARKGRAF

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Zuerst ziehst du 3 Karten nach und erhältst +1 Kauf. Dann muss, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Mitspieler eine Karte nachziehen und dann solange Karten aus seiner Hand ablegen, bis er nur noch 3 Karten auf der Hand hat. Hat ein Spieler, auch nachdem er eine Karte nachgezogen hat, nur 3 oder weniger Karten auf der Hand, so legt er keine Karte ab.

4 NOMADENCAMP

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du diese Karte ausspiest, erhältst du +1 Kauf und +2. Wenn du das Nomadencamp nimmst, musst du es sofort auf deinen Nachziehstapel legen, statt wie üblich auf den Ablagestapel.

3 OASE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Du ziehst zuerst 1 Karte nach und erhältst +1 Aktion und +1. Dann legst du eine Karte aus deiner Hand ab. Du darfst auch die gerade nachgezogene Karte ablegen. Wenn du keine Karte nachziehen kannst, weil dein Nachzieh- und Ablagestapel leer sind, musst du trotzdem eine Karte aus deiner Hand ablegen.

3 ORAKEL

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Reihum, beginnend mit dem Spieler links von dir, muss jeder Spieler (auch du selbst) die obersten beiden Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken. Du entscheidest, ob er beide Karten ablegen oder zurück auf seinen Nachziehstapel legen muss. Der Spieler entscheidet selbst, in welcher Reihenfolge er die Karten auf seinen Nachziehstapel legt. Dann erst ziehst du 2 Karten nach. Hast du also deine eigenen Karten zurück auf deinen Nachziehstapel gelegt, so ziehst du diese Karten nach.

5 SCHATZTRUHE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Diese Geldkarte ist 5 wert, wie ein Gold.
 Wenn du die Schatztruhe nimmst oder kaufst, musst du dir zusätzlich 2 Kupfer nehmen. Sind nur weniger als 2 Kupfer im Vorrat, so nimmst du dir nur so viele wie möglich. Du nimmst dir die 2 Kupfer nur, wenn du die Schatztruhe nimmst oder kaufst, nicht jedesmal, wenn du sie ausspiest.

4 SEIDENSTRASSE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Diese Königreichkarte ist eine Punktekarte, keine Aktionskarte. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung zählt sie 1 Siegpunkt für je volle 4 Punktekarten in deinem gesamten Kartensatz (Nachziehstapel, Ablagestapel und Handkarten). Bei Spielende suchst du aus deinem gesamten Kartensatz alle Punktekarten heraus und zählst sie. (Die Seidenstraße selbst ist auch eine Punktekarte und zählt zur Gesamtzahl der Punktekarten.) Die Ergebnis durch 4 geteilt und abgerundet ergibt die Punkte.
 Im Spiel zu 3. und 4. werden 12 Karten Seidenstraße verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten Seidenstraße verwendet.

5 STALLUNGEN

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Du darfst eine Karte aus deiner Hand ablegen. Wenn du das machst, ziehst du 3 Karten nach und erhältst +1 Aktion. Wenn du keine Karte aus deiner Hand ablegen kannst oder willst, darfst du auch keine der angegebenen Anweisungen ausführen.

3 TUNNEL

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Diese Karte ist gleichzeitig eine Punktkarte und eine Reaktionskarte. Bei der Wertung zählt sie 2 Siegpunkte.

Die Reaktion kann eingesetzt werden, wenn du den Tunnel außerhalb einer Aufräumpfphase ablegst. Du darfst dann den Tunnel aufdecken bevor du ihn ablegst und nimmst dir ein Gold. Du darfst den Tunnel nicht „freiwillig“ ablegen, eine Kartenanweisung muss dich dazu zwingen. Dies kann in deinem eigenen Zug (z. B. durch die Oase) geschehen, oder im Zug eines Mitspielers (z. B. durch den Markgrafen). Die Reaktion setzt auch ein, wenn du den Tunnel nicht wie üblich aus deiner Hand ablegst, sondern von deinem Nachziehstapel oder von aufgedeckten Karten ablegst (z. B. durch das Orakel). Wenn der Tunnel normalerweise nicht aufgedeckt wurde (z. B. durch den Kartographen), musst du ihn aufdecken, um dir ein Gold zu nehmen. Du musst den Tunnel nicht aufdecken (und dementsprechend auch kein Gold nehmen), wenn du ihn ablegst. Die Reaktion wird nicht ausgelöst, wenn du die Karte auf deinen Abgestapel legst, ohne sie aufzudecken. Du kannst die Karte nicht aufdecken, wenn du sie gerade genommen oder gekauft hast. Du kannst den Tunnel auch nicht aufdecken, wenn du z. B. durch den Kanzler (Dominion – Basisspiel) deinen Nachziehstapel ablegst oder wenn durch die Bessensheit (Dominion – Die Alchemisten) entsorgte Karten auf deinen Abgestapel gelegt werden. Die Reaktion setzt auch nicht ein, wenn du den Tunnel regulär in der Aufräumpfphase ablegst. Es muss eine Anweisung geben, die dich zwingt, eine Karte abzulegen.

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

2 WEGKREUZUNG

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Decke deine gesamte Kartenhand auf. Dann ziehe so viele Karten nach, wie du Punktekarten auf deiner Hand hast. Kombinierte Punktekarten sind auch Punktekarten. Hast du keine Punktekarten auf der Hand, ziehst du auch keine Karten nach. Wenn du in diesem Zug zum ersten Mal eine Wegkreuzung ausspielst, erhältst du +3 Aktionen. Für alle Wegkreuzungen, die du danach in diesem Zug ausspielst, erhältst du noch +1 Aktion. Spiele die Karte z. B. durch den Thronsaal (Dominion – Basisspiel) zweimal aus (und hast in diesem Zug noch keine Wegkreuzung ausgespielt), so erhältst du beim ersten Mal +3 Aktionen, beim zweiten Ausspielen nochmals +1 Aktion, also insgesamt +4 Aktionen.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

Lauter Wettbewerb:
 Aufbau, Blutzoll, Edler Räuber, Führender Händler, Fruchtbares Land, Grenzdorf, Herzogin, Kartograph, Seidenstraße, Stallungen

Gegenheiten:
 Führender Händler, Feilscher, Fernstraße, Gewürzhändler, Grenzdorf, Herzogin, Kaizengold, Komplott, Nomadencamp, Schatztruhe

Eröffnungen:
 Botschaft, Gasthaus, Kartograph, Lebenskünstler, Mandarin, Nomadencamp, Oase, Orakel, Tunnel, Wegkreuzung

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

Abenteuerfahrt:
 Abenteuer, Jahrmarkt, Kanzler, Laboratorium, Umbau / Fruchtbares Land, Gewürzhändler, Kaizengold, Orakel, Wegkreuzung

Hinterland und die Intrige:
Geld aus Nichts:
 Armenviertel, Große Halle, Handlanger, Kerkenmeister, Kupferschmied / Kartograph, Lebenskünstler, Schatztruhe, Seidenstraße, Tunnel

Am Hof des Herzogs:
 Aufbau, Harem, Herzog, Maskerade, Verschwörer / Edler Räuber, Feilscher, Gasthaus, Herzogin, Komplott

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Hinterland und Sesside:
Reisende:
 Ausguck, Beutelschneider, Handelsschiff, Insel, Lagerhaus / Fruchtbares Land, Kartograph, Seidenstraße, Stallungen, Wegkreuzung

Diplomatie:
 Bazar, Botschafter, Einbargo, Karawane, Schmuggler / Blutzoll, Botschaft, Edler Räuber, Führender Händler, Fruchtbares Land

Hinterland und die Alchemisten:
Träume sind Schäume:
 Apotheker, Kräuterkundiger, Lehning, Stein der Weisheit, Verwandlung / Blutzoll, Herzogin, Kaizengold, Komplott, Lebenskünstler

Weinviertel:
 Golem, Lehning, Universität, Verräter, Weinberg / Feilscher, Fernstraße, Fruchtbares Land, Nomadencamp, Wegkreuzung

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

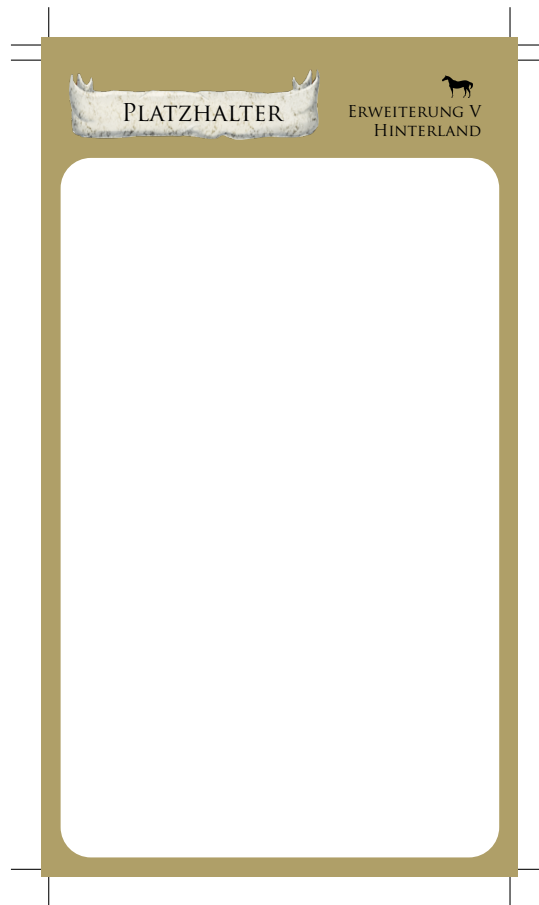
ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Hinterland und Blütezeit:
Karrierleiter:
 Aufbau, Bischof, Hort, Münzer, Wachstum / Blutzoll, Edler Räuber, Führender Händler, Feilscher, Fruchtbares Land

Schatzfund:
 Abenteuer, Bank, Denkmal, Handelsroute, Königliches Siegel / Aufbau, Blutzoll, Kaizengold, Mandarin, Schatztruhe

Hinterland und Reiche Ernte:
Schnallhaus:
 Fullhorn, Harlekin, Pferdeshändler, Turnier, Weiler / Edler Räuber, Führender Händler, Kaizengold, Mandarin, Tunnel

Wanderzirkus:
 Bauernhof, Festplatz, Harlekin, Menagerie, Treibjagd / Botschaft, Grenzdorf, Kaizengold, Nomadencamp, Oase



23 Erweiterung V - Hinterland (Rio Grande Games 2020)

2 HERZOGIN

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du diese Karte spielst, erhältst du +2. Dann schaut jeder Spieler, beginnend mit dir, die oberste Karte seines Nachziehstapels an und entscheidet für sich selbst, ob er diese ablegt oder zurück auf den Nachziehstapel legt.
 Ist der **HERZOGINNEN**-Stapel Teil des Königreichs, darf jeder Spieler, der ein **HERZOGTUM** nimmt, zusätzlich eine **HERZOGIN** nehmen – solange ihr Stapel nicht leer ist.

2 KATZENGOLD

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Diese Karte ist sowohl eine Geldkarte als auch eine Reaktionskarte. Wenn du sie als Geldkarte spielst, ist **KATZENGOLD** beim ersten Mal in einem Zug 1 wert, bei jedem weiteren Mal in diesem Zug 4. Spielt man zum Beispiel mit einem **FÄLSCHGELD** ein **KATZENGOLD** zweimal, bekommt man 1 und 4, also insgesamt 5, obwohl es beide Male das erste ausgespielte Katzengold ist.
 Wenn du ein **KATZENGOLD** auf deiner Hand hast und ein Mitspieler eine **PROVINZ** nimmt, darfst du mit dem **KATZENGOLD** reagieren: Du entsorgst das **KATZENGOLD** und nimmst aus dem Vorrat ein **GOLD**, das du verdeckt auf deinen Nachziehstapel legst.

2 WEGKREUZUNG

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

3 AUFBAU

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

3 KOMPLOTT

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

3 OASE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

3 ORAKEL

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

3 TUNNEL

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

4 EDLER RÄUBER

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

4 FAHRENDER HÄNDLER

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du diese Karte spielst, musst du eine deiner Handkarten entsorgen. Pro ①, das die entsorgte Karte kostet, nimmst du dir ein **SILBER** vom Vorrat. So nimmst du dir für eine Karte, die (in diesem Moment) ⑤ kostet, drei **SILBER** vom Vorrat. Kannst du keine Karte entsorgen, erhältst du auch kein **SILBER**. Kostet eine Karte z. B. ② und ④ (aus **Alchemisten**), nimmst du dir 2 **SILBER**. ④-Kosten haben keinen Einfluss. Wenn du den **FAHRENDEN HÄNDLER** als Reaktion einsetzt, weil du (egal ob in deinem Zug oder dem Zug eines Mitspielers) eine Karte nehmen müsstest, deckst du diese Karte aus deiner Hand auf. Wenn du das tust, nimm dir stattdessen die Karte, die du eigentlich nehmen müsstest, ein **SILBER**. Dieses legst du – außer eine andere Anweisung (z. B. auf einem im Spiel befindlichen **KÖNIGLICHEN SPIGEL** (aus **Blitzzeit**)) weist an, dass genommene Karten anderswo hingelegt werden müssen – auf deinen Ablagestapel. Wenn du eine Karte kaufst, die du stattdessen aber ein **SILBER** nimmst, musst du die Kosten der eigentlich gekauften Karte bezahlen. Löst die eigentlich gekaufte Karte eine Anweisung beim **Kaufen** aus („Wenn du diese Karte kaufst...“), musst du diese Anweisung ausführen, bevor du stattdessen das **SILBER** nimmst. Löst die eigentlich gekaufte Karte eine Anweisung beim **Nehmen** aus („Wenn du diese Karte nimmst...“), führst du diese Anweisung nicht aus, da du die Karte zwar gekauft, nicht aber genommen hast.

4 GEWÜRZHÄNDLER

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

4 LEBENSKÜNSTLER

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

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

4 NOMADENCAMP

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

4 SEIDENSTRASSE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

5 BLUTZOLL

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

5 BOTSCHAFT

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du diese Karte spielst, ziehst du zuerst 5 Karten. Lege danach 3 Handkarten ab. Du kannst auch Karten ablegen, die du gerade gezogen hast.
 Wenn du diese Karte nimmst, nimmst sich jeder Mitspieler, beginnend bei deinem linken Nachbarn, ein **SILBER** vom Vorrat. Ist nicht genug **SILBER** im Vorrat, wird nur das vorhandene in Spielreihenfolge verteilt.

5 FEILSCHER

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn sich diese Karte im Spiel befindet und du eine beliebige Karte **kaufst**, musst du dir zusätzlich zu der gekauften Karte eine Karte vom Vorrat nehmen, die weniger kostet als die gekaufte Karte und die keine Punktekarte ist. Lege die zusätzlich genommene Karte auf deinen Ablagestapel. Gibt es keine Karte im Vorrat, die weniger kostet als die gekaufte Karte (z.B. weil die gekaufte Karte **1** kostet), dann nimmst du keine zusätzliche Karte. Nimmst du eine Karte auf andere Weise (d.h. wenn du sie nicht kaufst), nimmst du dir keine zusätzliche Karte. Der **FEILSCHER** muss im Spiel sein, damit du dir eine zusätzliche Karte nehmen kannst. Sind mehrere **FEILSCHER** im Spiel, musst du entsprechend mehr Karten vom Vorrat nehmen; zum Beispiel bei 3 **FEILSCHERN** im Spiel musst du dir 3 Karten vom Vorrat nehmen.

5 FERNSTRASSE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

5 GASTHAUS

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

5 KARTOGRAPH

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

5 MANDARIN

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du diese Karte spielst, erhältst du +3 und legst eine beliebige Handkarte verdeckt auf den Nachziehstapel. Hast du keine Karte auf der Hand, legst du keine Karte auf deinen Nachziehstapel.
 Wenn du diese Karte kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst, legst du alle Geldkarten, die du zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast, in beliebiger Reihenfolge verdeckt auf deinen Nachziehstapel. Sollest du den Wert der zurückgelegten Geldkarten in dem Moment, wenn du sieh zurücklegst, noch nicht (oder noch nicht vollständig) genutzt haben, steht dir der entsprechende Geldwert weiterhin (z. B. für deine Kaufphase) zur Verfügung, obwohl du die Karte bereits zurückgelegt hast.

5 MARKGRAF

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

5 SCHATZTRUHE

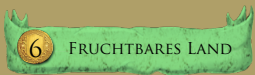
ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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


5 STALLUNGEN



ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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



ERWEITERUNG V
HINTERLAND

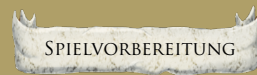
Diese Karte ist eine Punktekarte. Bei Spielendeerhält der Spieler, der die Karte in seinem Kartensatz hat, 2 .

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



ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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



ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

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

Bei 3 oder 4 Spielern: jeweils 12 Karten
Bei 2 Spielern: jeweils 8 Karten



ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Es gelten die Basisspielregeln mit folgenden Ergänzungen:

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

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



ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

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



ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

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

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

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

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

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND



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

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

Gelegenheiten:
 Führender Händler, Feilscher, Fernstraße, Gewürzhändler, Grenzdorf, Herzogin, Katzengold, Komplot, Nomadencamp, Schatzruhe

Straßenräuber (+ Basisspiel):
 Edler Räuber, Fernstraße, Gasthaus, Markgraf, Oase, Bibliothek, Geldverleiher, Keller, Thronsaal, Werkstatt

Abenteuerfahrt (+ Basisspiel):
 Fruchtbares Land, Gewürzhändler, Katzengold, Orakel, Wegkreuzung, Abenteuerer (bzw. Tornüchterin), Jahrmarkt, Kanzler (bzw. Vasall), Laboratorium, Umbau

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND



In der Ferne (+ Dark Ages):
 Aufbau, Botschaft, Feilscher, Kartograph, Katzengold, Barde, Berler, Graf, Lehen, Marodeur

Expedition (+ Dark Ages):
 Fernstraße, Fruchtbares Land, Gewürzhändler, Tunnel, Wegkreuzung, Altar, Armenhaus, Eisenhändler, Katzenbuben, Lagerraum

Einfache Pläne (+ Empires):
 Aufbau, Blutzoll, Feilscher, Grenzdorf, Stallung, Labyrinth, Spende – Forum, Katapult / Felsen, Partizier / Handelsplatz, Tempel, Villa

Expansion (+ Empires):
 Fernstraße, Fruchtbares Land, Gewürzhändler, Schatzruhe, Tunnel, Brunnen, Schlachtfeld - Feldlager / Diebesgut, Ingenieur, Legionär, Schlosser, Zauber

Auf zur Party (+ Nocturne):
 Fernstraße, Gasthaus, Kartograph, Komplot, Oase, Druidin (Geschenk des Berges, Gesch. d. Himmels, Gesch. d. Sonne), Gereuer Hand, Konklave, Schuster, Werwolf

Schafe zählen (+ Nocturne):
 Edler Räuber, Feilscher, Fruchtbares Land, Tunnel, Wegkreuzung, Kobold, Krypta, Mimesängerin, Puka, Schifferin

PLATZHALTER

ERWEITERUNG V
HINTERLAND



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

2 KATZENGOLD

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Diese Karte ist sowohl eine Geldkarte als auch eine Reaktionskarte. Wenn du sie spielst, ist **KATZENGOLD** beim ersten Mal in einem Zug **1** wert, bei jedem weiteren Mal in diesem Zug (zählt, Spielst du zum Beispiel mit einem **FALSCHGEID** ein **KATZENGOLD** zweimal, bekommst du **1** und **4**, also insgesamt **5**, obwohl es beide Male das erste ausgespielte Katzengold ist. Wenn du ein **KATZENGOLD** auf deiner Hand hast und eine Mitspieler:in eine **PROVINZ** nimmt, darfst du mit dem **KATZENGOLD** reagieren: Du entsorgst das **KATZENGOLD** und nimmst aus dem Vorrat ein **GOLD**, das du verdeckt auf deinen Nachziehstapel legst.

2 WEGKREUZUNG

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

3 AUFBAU

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

3 KOMPLOTT

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du diese Karte spielst, ziehst du eine Karte nach, erhältst **+1 Aktion** und bereitest einen Effekt vor, der später in diesem Zug passiert: einmal, wenn du eine Aktionskarte aus dem Spiel ablegst, darfst du sie auf deinen Nachziehstapel legen. Die Aktionskarte kann das **KOMPLOTT** selbst sein oder jede andere Aktionskarte, die du im Spiel hast, egal ob du sie vor oder nach dem **KOMPLOTT** ausgespielt hast. Das **KOMPLOTT** ist kumulativ: wenn du zwei **KOMPLÖTTE** spielst oder ein **KOMPLOTT** mit einem **THRONSAAL**, darfst du bis zu zwei abgelegte Aktionskarten auf deinen Nachziehstapel legen usw.

3 OASE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

3 TUNNEL

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

3 WACHHUND

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du diese Karte spielst, ziehst du 2 Karten und zählst dann die Karten auf deiner Hand. Sind das 5 oder weniger, ziehst du zwei weitere Karten. Wenn eine Mitspieler:in eine Angriffskarte spielt, darfst du diese Karte spielen, bevor der Angriff ausgeführt wird. Dann wird der Angriff ausgeführt (außer du verbindest dies auf andere Weise). Wenn du diese Karte als Reaktion nutzt, spielst du sie, das heißt sie kommt ins Spiel und du folgst ihren Anweisungen. Wenn du sie während des Zuges eines Mitspieler:in spielst, legst du sie während jener Aufräumphase ab.

4 FAHRENDE HÄNDLER:IN

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

Wenn du die **FAHRENDE HÄNDLER:IN** als Reaktion einsetzt, weil du (egal ob in deinem Zug oder dem Zug eines Mitspieler:in) eine Karte genommen hast, deckst du die **FAHRENDE HÄNDLER:IN** aus deiner Hand auf. Wenn du das tust, legst du die genommene Karte auf ihren Stapel (auch dann, wenn du sie von woanders her genommen hast) und erhältst ein **SILBER** vom Vorrat auf deinen Abgestapel. Im seltenen Fall, dass die genommene Karte nicht auf ihren Stapel gelegt werden kann (weil sie keinen Stapel hat oder sie inzwischen wegbewegt wurde) oder der Silberstapel im Vorrat leer ist, wird keine der beiden Teile (zurücklegen, **SILBER** erhalten) durchgeführt. Wenn du eine Karte kaufst, du ständessen aber ein **SILBER** nimmst, musst du die Kosten der eigentlich gekauften Karte bezahlen. Für Effekte, die sich auf das Nehmen einer Karte beziehen, gilt die Karte, die du genommen hast, immer noch als „genommen“ (und nicht das **SILBER**). Zum Beispiel könntest du ein **GRENZDOORF** nehmen, es mit einer **FAHRENDE HÄNDLER:IN** in ein **SILBER** eintauschen, dann mit der Fähigkeit des **GRENZDOORFS** ein **HERZOGTUM** nehmen, welches du mit der **FAHRENDE HÄNDLER:IN** ebenfalls in ein **SILBER** eintauschst.

4 GEWÜRZHÄNDLER

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

4 LEBENSKÜNSTLER

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

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

4 NOMADEN

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du diese Karte während des Zuges eines Mitspieler:in nimmst oder entsorgst, erhältst du trotzdem die **+2**, du kannst dies aber normalerweise nicht nutzen.

4 PFAD

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du diese Karte spielst, erhältst du einfach nur **+1 Karte** und **+1 Aktion**. Wenn du diese Karte außerhalb der Aufräumphase nimmst, entsorgst oder ablegst (vgl. den Abschnitt: **Wenn du ... ablegst** der neuen Anweisungen), darfst du sie spielen. Die Karte zu spielen bedeutet sie ins Spiel zu bringen und ihre Anweisungen auszuführen. Wenn du den **PFAD** im Zug eines Mitspieler:in / einer Mitspieler:in spielst, kannst du die **+1 Aktion** nicht nutzen und legst den **PFAD** in jener Aufräumphase ab. Wenn du einen **PFAD** entsorgst, kommt er wieder ins Spiel und wird in dieser Aufräumphase abgelegt. Dies zählt trotzdem als „entsorgen“, aber nicht als „nehmen“. Wenn du einen **PFAD** mithilfe des **UMBAUS** (aus dem **Basisspiel**) aus der Hand entsorgst und dir dafür ein **GOLD** nimmst, darfst du den entsorgten **PFAD** trotzdem spielen und so weiter.

4 WEBERIN

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Entweder nimmst du 2 **SILBER** oder eine Karte, die bis zu 4 kostet (das kann auch ein **SILBER** sein). Wenn du diese Karte außerhalb der Aufrümpfphase ablegst (vgl. den Abschnitt: **Wenn du ... ablegst** der neuen Anweisung), darfst du sie spielen. Die Karte zu spielen bedeutet sie ins Spiel zu bringen und ihre Anweisungen zu befolgen. Wenn du die **WEBERIN** im Zug eines Mitspielers/einer Mitspielerin spielt, legst du sie in jener Aufrümpfphase ab.

5 BERSERKER

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du einen **BERSERKER** nimmst, während du eine Aktionskarte im Spiel hast, spielst du den genommenen **BERSERKER**, das heißt die genommene Karte kommt ins Spiel. Damit (oder wenn du einen **BERSERKER** aus der Hand spielst) wird die Anweisung über der Trennlinie aktiviert, d. h. du nimmst eine billigere Karte und dann legen alle Mitspieler:innen ihre Handkarten bis auf 3 ab. Karten wie der **BÜRGER:ABEN** können von den Mitspieler:innen genutzt werden. Nimmst du einen **BERSERKER** und hast keine Aktionskarte im Spiel, spielst du den **BERSERKER** nicht.

5 FEILSCHER

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Für den Rest des Zuges musst du, immer wenn du eine von dir gekaufte Karte nimmst, eine Karte nehmen, die weniger kostet als die genommene Karte und die keine Punktekarte ist. Zum Beispiel kannst du eine **PROVINZ** kaufen, die **PROVINZ** nehmen und dafür dann mit dem **FEILSCHER** ein **GOLD** nehmen. Das Nehmen ist Pflicht. Die genommene Karte kommt aus dem Vorrat auf deinen Ablagespiel. Der **FEILSCHER** gibt dir nur eine weitere Karte, wenn du eine von dir gekaufte Karte nimmst, nicht wenn du auf eine andere Weise eine Karte nimmst (etwa mit dem **FEILSCHER** selbst). Gebe es keine billigere Karte im Vorrat (zum Beispiel wenn du **KUPFER** kaufst), dann nimmst du keine Karte. Die Fähigkeit ist kumulativ; wenn du einen **FEILSCHER** spielst und dann mit einem **THRONSAAL**, einen weiteren **FEILSCHER**, dann nimmst du für jede gekaufte Karte drei Karten.

5 FERNSTRASSE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn diese Karte gespielt wurde, werden die Kosten aller Karten (d.h. Handkarten, Karten aus den Nachzieh- und Ablagespielen aller Spieler, Karten im Vorrat, evtl. beiseite gelegte Karten usw.) um 1 reduziert, niemals jedoch auf weniger als 0. Der Effekt ist kumulativ, d.h. sind z.B. 2 **FERNSTRASSEN** im Spiel, reduzieren sich die Kosten der Karten um 2. Wenn du mit einem **THRONSAAL**, (aus dem **Basisspiel**) die gleiche **FERNSTRASSE** zweimal spielst, reduzieren sich die Kosten aller Karten auch um insgesamt 2.

5 GASTHAUS

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

5 HEXENHÜTTE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Du musst beide abgelegte Karten aufdecken, auch wenn sie nicht beide Aktionskarten sind. Wenn sie beide Aktionskarten sind - auch wenn sie zusätzlich noch andere Typen enthalten - nehmen alle Mitspieler:innen einen **FLUCH**.

5 HEXENKESSEL

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Der Effekt, dass jeder Mitspieler einen **FLUCH** nehmen muss, liegt in der Zukunft, muss aber nicht eintreten. Wenn du in einem Zug, **bevor** du den **HEXENKESSEL** spielst, schon drei Aktionskarten genommen hast, nehmen die Mitspieler:innen keinen **FLUCH**. Es ist egal, wie viele Nicht-Aktionskarten du nimmst, oder wie viele Aktionskarten du nach dem Spielen des **HEXENKESSELS** noch nimmst, einzig relevant ist die Gesamtanzahl deiner genommenen Aktionskarten im aktuellen Zug. **HEXENKESSEL** gespielt hast, nehmen alle Mitspieler:innen einen **FLUCH**. Dies ist kumulativ, d. h. wenn du mehrere **HEXENKESSEL** spielst, nehmen alle Mitspieler:innen pro **HEXENKESSEL** einen **FLUCH**. Der **HEXENKESSEL** ist eine Geldkarte, d. h. du spielst ihn regulär in deiner Kaufphase. Da er aber auch eine Angriffskarte ist, dürfen Reaktionskarten wie der **WACHHUND** und der **BURGGRABEN** genutzt werden.

5 KARTOGRAPH

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

5 MARKGRAF

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Jeder Mitspieler:in, beginnend mit deinem linken Nachbarn/deiner linken Nachbarin, ziehen eine Karte von ihrem Nachziehstapel und legen dann so lange Karten ab, bis jeder/ede maximal 3 Karten auf seiner/ihrer Hand hat. Hast du, auch nachdem du 1 Karte gezogen hast, 3 Karten oder weniger auf deiner Hand, musst du keine Karte ablegen.

5 RADMACHERIN

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Du darfst jeden beliebigen Kartentyp ablegen, aber die genommene Karte muss eine Aktionskarte sein. Wenn du eine Aktionskarte ablegst, kannst du eine gleiche Aktionskarte nehmen.

5 SOUK

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du zum Beispiel einen **SOUK** spielst, während du noch 3 andere Karten auf deiner Hand hast, erhältst du **+1 Kauf** und **7** und verlierst dann **3**, für insgesamt **+1 Kauf** und **+4**. Du kannst nicht weniger als **0** haben, aber wenn du vorher schon Geldwerte bekommen hast (z.B. durch andere Aktionskarten), kannst du diese wieder verlieren. Wenn du einen **SOUK** nimmst, kannst du bis zu 2 deiner Handkarten entsorgen, du musst aber nicht.

5 STALLUNGEN

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

6 FRUCHTBARES LAND

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Bei Spielende erhältst du 2^{te} für jedes **FRUCHTBARE LAND** in deinem Kartensatz. Wenn du diese Karte nimmst, **muss** du eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Nimm eine Karte vom Vorrat, die genau 2^{te} mehr kostet als die entsorgte Karte. Kannst du keine Karte entsorgen oder befindet sich keine Karte im Vorrat, die genau 2^{te} mehr kostet, nimmst du keine zusätzliche Karte. Du kannst dir damit kein **FRUCHTBARES LAND** nehmen.

6 GRENZDORF

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

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

NEUE REGELN (1/2)

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Es gelten die Basisregeln mit folgenden Ergänzungen:
Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen: Die Geldkarten **HEXENKESSEL** und **KATZENGOLD** werden, wie alle Geldkarten, in der entsprechenden Spielphase eingesetzt. Darüber hinaus beinhalten diese Karten zusätzliche Anweisungen, die beim Auspielen beachtet werden müssen (siehe hierzu die entsprechenden Kartenbeschreibungen).
Kombinierte Königreichskarten: Die Karten **FAHRENDE HÄNDLERIN**, **KATZENGOLD**, **PFAD**, **TUNNEL**, **WACHHUND** und **WEBERIN** sind kombinierte Karten und haben die Funktion beider angegebenen Kartentypen, d.h. sie sind jeweils sowohl eine Reaktionskarte, die während des Spiels als Reaktion genutzt werden kann, als auch eine klassische Punkte-, Geld- bzw. Aktionskarte. Wird die Karte als Reaktionskarte eingesetzt, gilt die Anweisung unterhalb der Trennlinie. Anweisungen auf anderen Aktionskarten, die sich auf Reaktions-, Geld- oder Punkteaktionen beziehen, betreffen auch die jeweiligen kombinierten Karten.

NEUE REGELN (2/2)

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

In der Kaufphase: Alle Geldkarten, die in einem Zug eingesetzt werden sollen, müssen einzeln nacheinander und **vor dem ersten Kauf** gespielt werden. Der Spieler darf in der Regel **keine weiteren Geldkarten** spielen, nachdem ein Kauf getätigt wurde. Wenn er eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen spielt, muss er die Anweisungen zunächst (soweit möglich) ausführen, bevor er eine weitere Geldkarte spielt.
Mehrere Dinge passieren gleichzeitig: Sollten mehrere Anweisungen gleichzeitig ausgeführt werden können, entscheidet der Spieler/die Spielerin selbst, in welcher Reihenfolge sie/er sie ausführt. Sind mehrere Spieler:innen von einer Anweisung betroffen, wird diese in Spielreihenfolge, beginnend bei der Spieler:in, die/der gerade am Zug ist, ausgeführt.

ANWEISUNGEN (1/3)

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du ... nimmst: Elliptische Anweisungen in **Hinterland** lösen etwas aus, wenn du diese/eine Karte nimmst. Du nimmst eine Karte entweder direkt wie z.B. durch die **WERKSTATT**, oder indem du sie kaufst. Wenn du diese Karte nimmst, "Fähigkeiten" führtst du sofort aus, nachdem du die Karte genommen hast. Die Karte liegt zu dem Zeitpunkt schon auf deinem Ablagesapel (oder wohin du sie nehmen solltest), wenn du diese Fähigkeit ausführt. Wenn du eine Karte spielst, wirkt ihre "Wenn du diese Karte nimmst"-Fähigkeit nicht mehr Beispiele:

- Du kaufst ein **GRENZDORF** und nimmst es. Dann führtst du seine Fähigkeit aus, du nimmst also eine billigere Karte und entscheidest dich für einen **SOUK**. Du führtst die "Wenn du diese Karte nimmst"-Fähigkeit vom **SOUK** aus und du darfst bis zu 2 deiner Handkarten entsorgen.
- Du spielst einen **FEILSCHER**, kaufst ein **GRENZDORF** und nimmst es. Du führtst die Fähigkeit des **GRENZDORFS** aus und du nimmst ein **HERZOGTUM**. Du führtst ebenfalls die Fähigkeit des **FEILSCHERS** aus und nimmst noch einen **FEILSCHER** für das Nehmen des **GRENZDORFS**. Der **FEILSCHER** gibt dir keine weitere Karte für das Nehmen des **HERZOGTUMS** oder des **FEILSCHERS**, da er nur für Karten wirkt, die du gekauft hast.
- Du spielst ein **GRENZDORF** und erhältst +1 Karte und +2 **Aktionen**. Du nimmst keine Karte, denn das geschieht nur, wenn du ein **GRENZDORF** nimmst, nicht wenn du es spielst.

ANWEISUNGEN (2/3)

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Wenn du ... ablegst: In Hinterland gibt es drei Karten, die eine Fähigkeit haben, wenn du sie ablegst: **PFAD**, **TUNNEL** und **WEBERIN**. Du darfst dich nicht einfach nur entscheiden, diese Karten abzulegen. Du musst von etwas veranlasst oder gezwungen worden sein, sie abzulegen, um die Fähigkeiten auszuführen. Das Schlüsselwort, auf das du bei Anweisungen anderer Karten hierfür achten solltest, ist tatsächlich „ablegen“.
 Diese Fähigkeiten können in deinem eigenen Zug ausgeführt werden (wie z. B. durch die **OASE**) oder im Zug eines Mitspielers/einer Mitspielerin (wie z. B. durch den **MARGRAFEN**). Sie werden nicht in der Aufräumphase ausgeführt, in der du normalerweise alle gespielten und nicht gespielten Karten ablegst.
 Diese Fähigkeiten werden unabhängig davon ausgeführt, von wo die Karte abgelegt wird, z. B. aus deiner Hand (wie durch die **OASE**) oder von deinem Nachziehstapel (wie durch den **KARTOGRAFEN**) oder aus dem Exil (einem Tableau aus **DOMINION Menagerie**).
 Wenn die Karte nicht unbedingt aufgedeckt werden würde (z. B. wenn du mit dem **KARTOGRAFEN** mehrere Karten ablegst), musst du sie trotzdem aufdecken, um die Fähigkeit auszuführen.
 Diese Fähigkeiten sind optional, auch wenn die Karte schon aus einem anderen Grund aufgedeckt wurde.

ANWEISUNGEN (3/3)

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Diese Fähigkeiten werden nicht ausgeführt, wenn Karten auf deinen Ablagestapel gelegt werden, ohne abgelegt zu werden, wie z.B. wenn du eine Karte nimmst oder wenn dein Nachziehstapel auf deinen Ablagestapel gelegt wird (wie z.B. mit dem **KURIER** aus **DOMINION Abenteuer**).
Diese Fähigkeiten werden nur einmal pro Ablegen der Karte ausgeführt. Du kannst nicht einen **TUNNEL** ablegen und ihn zweimal aufdecken, um zwei **GOLD** zu erhalten.
Wenn du mehrere Karten auf einmal ablegst, (wie z.B. beim **MARKGRAVEN**), werden sie alle gleichzeitig abgelegt, und dann werden ihre Fähigkeiten einzeln nacheinander ausgeführt. Das heißt z. B., wenn du durch einen **MARKGRAVEN** zwei **PFADE** ablegst und dich der erste **PFADE** mischen lässt, wirst du den zweiten **PFADE** nicht mehr spielen können (da er dann irgendwo in deinem Nachziehstapel verloren ist).
Im Spiel: Geld- und Aktionskarten, die ein Spieler offen in seinem Spielbereich vor sich liegen hat, befinden sich „im Spiel“, bis sie woanders hingelegt (i.d.R. in der Aufräumphase abgelegt) werden. Nicht „im Spiel“ befinden sich beiseitegelegte und entsorgte Karten, sowie alle Handkarten, Karten im Vorrat und in den Nachzieh- und Ablagestapeln. Auch als Reaktion aufgedeckte Reaktionskarten befinden sich nicht „im Spiel“.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Einführung:
Aufbau, Gewürzhändler, Kartograph, Lebenskünstler, Markgraf, Nomaden, Oase, Stallungen, Weberin, Wegkreuzung
Gelegenheiten:
Fahrende Händlerin, Feilscher, Fernstraße, Grenzdorf, Hexenkessel, Katzensgold, Komplot, Pfad, Radmacherin, Souk
Glückliche Pfade (+ *Basisspiel* (2. Edition)):
Berserker, Fernstraße, Nomaden, Oase, Pfad, *Bibliothek, Geldverleiher, Keller, Thronsaal, Werkstatt*
Abenteuerfahrt (+ *Basisspiel* (2. Edition)):
Hexenhütte, Katzensgold, Souk, Wachhund, Wegkreuzung, *Jahrmarkt, Laboratorium, Torwächterin, Umbau, Vassal*
Geld für nichts (+ *Intrige* (2. Edition)):
Kartograph, Lebenskünstler, Radmacherin, Tunnel, Weberin, Armenviertel, Austausch, *Handlanger, Kerkermeister, Patrouille*
Der Ball des Herzogs (+ *Intrige* (2. Edition)):
Gasthaus, Komplot, Pfad, Radmacherin, Wachhund, *Anbau, Harem, Herzog, Maskerade, Verschwörer*

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Reisende (+ *Seaside* (2. Edition)):
Fruchtbares Land, Kartograph, Souk, Stallungen, Wegkreuzung, *Ausguck, Beutelschneider, Handelsschiff, Insel, Lagerhaus*
Läufer (+ *Seaside* (2. Edition)):
Berserker, Hexenkessel, Nomaden, Radmacherin, Wachhund, *Bazar, Blockade, Karawane, Schmuggler, Seeführerin*
Händler und Diebe (+ *Abenteuer*):
Berserker, Fahrende Händlerin, Feilscher, Gewürzhändler, Wachhund, *Geisernwald, Hafenstadt, Pugin, Verlorene Stadt, Weinhandler, Überfall*
Reisen (+ *Abenteuer*):
Fernstraße, Gasthaus, Kartograph, Pfad, Wegkreuzung, *Brückenroll, Ferne Lande, Kundschafterin, Riese, Wildhüterin, Erbschaft, Expedition*
Auf zur Party (+ *Nocturne*):
Gasthaus, Kartograph, Komplot, Oase, Souk, *Dynidin (Geschenk des Berges, Gesch. d. Himmels, Gesch. d. Sonne), Getreuer Hund, Konklave, Schuster, Wermof*
Schafe zählen (+ *Nocturne*):
Fruchtbares Land, Oase, Tunnel, Weberin, Wegkreuzung, *Geheime Höhle, Kobold, Krypta, Puka, Schläferin*

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Einfache Pläne (+ *Empires*):
Feilscher, Grenzdorf, Hexenkessel, Radmacherin, Stallungen, *Forum, Katapult/Felsen, Partizier/Handelsplatz, Villa, Zaubern, Spende, Labyrinth*
Expansion (+ *Empires*):
Fruchtbares Land, Gewürzhändler, Oase, Stallungen, *Tunnel, Feldlager/Diebesgut, Ingenieurin, Legionär, Schlosser, Zaubern, Brunnen, Schlachtfeld*
Versüßte Deals (+ *Renaissance*):
Aufbau, Feilscher, Gewürzhändler, Hexenhütte, Wachhund, *Bergdorf, Diener, Feindenträger, Gewürze, Seidenhändlerin, Speicher*
Ein gesparter Penny (+ *Renaissance*):
Berserker, Fahrende Händlerin, Grenzdorf, Oase, Souk, *Freibeuterin, Goldmünze, Patron, Seher, Zepher, Gildehaus, Kaserne*

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

Big Blue (+ *Mengerie*):
Fahrende Händlerin, Hexenhütte, Pfad, Tunnel, Weberin, *Dorfgüter, Falberin, Hirtenhund, Schlitten, Schwarze Katze, Verbanung, Weg der Schildkrote*
Kreuzung (+ *Mengerie*):
Aufbau, Fruchtbares Land, Nomaden, Radmacherin, Stallungen, *Drahtzieher, Herberge, Karndal, Nachschub, Pferdestall, Weg der Maus (mit Wegkreuzung), Wagnis*
Längster Tunnel (+ *Verbündete*):
Feilscher, Lebenskünstler, Markgraf, Pfad, Tunnel, *Hauptstadt, Schreinerin, Tund, Verrug, Wirtin, Gefolgschaft der Schreiber*
Expertise (+ *Verbündete*):
Fernstraße, Gasthaus, Gewürzhändler, Grenzdorf, Wegkreuzung, *Barbar, Bürger, Spezialistin, Untergebener, Weglagerer, Freimaurertoge*

PLATZHALTER

ERWEITERUNG V
HINTERLAND

25 Update Pack - Hinterland (Rio Grande Games 2022)

3 WACHHUND

UPDATE PACK
HINTERLAND

Wenn du diese Karte spielst, ziehst du 2 Karten und zählst dann die Karten auf deiner Hand. Sind das 5 oder weniger, ziehst du zwei weitere Karten. Wenn eine Mitspieler:in eine Angriffskarte spielt, darfst du diese Karte spielen, bevor der Angriff ausgeführt wird. Dann wird der Angriff ausgeführt (außer du verhindest dies auf andere Weise). Wenn du diese Karte als Reaktion nutzt, spielst du sie, das heißt sie kommt ins Spiel und du folgst ihren Anweisungen. Wenn du sie während des Zuges eines Mitspieters/einer Mitspielerin spielst, legst du sie während jener Auftrümpfphase ab.

4 NOMADEN

UPDATE PACK
HINTERLAND

Wenn du diese Karte während des Zuges eines Mitspieters/einer Mitspielerin nimmst oder entsorgst, erhältst du trotzdem die +2, du kannst dies aber normalerweise nicht nutzen.

4 PFAD

UPDATE PACK
HINTERLAND

Wenn du diese Karte spielst, erhältst du einfach nur +1 Karte und +1 Aktion. Wenn du diese Karte außerhalb der Auftrümpfphase nimmst, entsorgst oder ablegst (vgl. den Abschnitt: **Wenn du ... ablegst** der neuen Anweisungen), darfst du sie spielen. Die Karte zu spielen bedeutet sie ins Spiel zu bringen und ihre Anweisungen auszuführen. Wenn du den PFAD im Zug eines Mitspieters / einer Mitspielerin spielst, kannst du die +1 Aktion nicht nutzen und legst den PFAD in jener Auftrümpfphase ab. Wenn du einen PFAD entsorgst, kommt er wieder ins Spiel und wird in dieser Auftrümpfphase abgelegt. Dies zählt trotzdem als „entsorgen“, aber nicht als „nehmen“. Wenn du einen PFAD mithilfe des UMBAUTS (aus dem **Basisspiel**) aus der Hand entsorgst und dir dafür ein GOLD nimmst, darfst du den entsorgten PFAD trotzdem spielen und so weiter.

4 WEBERIN

UPDATE PACK
HINTERLAND

Entweder nimmst du 2 SILBER oder eine Karte, die bis zu 4 kostet (das kann auch ein SILBER sein). Wenn du diese Karte außerhalb der Auftrümpfphase ablegst (vgl. den Abschnitt: **Wenn du ... ablegst** der neuen Anweisungen), darfst du sie spielen. Die Karte zu spielen bedeutet sie ins Spiel zu bringen und ihre Anweisungen zu befolgen. Wenn du die WEBERIN im Zug eines Mitspieters/einer Mitspielerin spielst, legst du sie in jener Auftrümpfphase ab.

5 BERSERKER

UPDATE PACK
HINTERLAND

Wenn du einen BERSERKER nimmst, während du eine Aktionskarte im Spiel hast, spielst du den genommenen BERSERKER, das heißt die genommene Karte kommt ins Spiel. Damit (oder wenn du einen BERSERKER aus der Hand spielst) wird die Anweisung über der Trennlinie aktiviert, d. h. du nimmst eine billigere Karte und dann legen alle Mitspieler:innen ihre Handkarten bis auf 3 ab. Karten wie der BURGGRABEN können von den Mitspieler:innen genutzt werden. Nimmst du einen BERSERKER und hast keine Aktionskarte im Spiel, spielst du den BERSERKER nicht.

5 HEXENHÜTTE

UPDATE PACK
HINTERLAND

Du musst beide abgelegte Karten aufdecken, auch wenn sie nicht beide Aktionskarten sind. Wenn sie beide Aktionskarten sind - auch wenn sie zusätzlich noch andere Typen enthalten - nehmen alle Mitspieler:innen einen FLUCH.

5 HEXENKESSEL

UPDATE PACK
HINTERLAND

Der Effekt, dass jeder Mitspieler einen **FLUCH** nehmen muss, liegt in der Zukunft, muss aber nicht eintreten. Wenn du in einem Zug, **bevor** du den **HEXENKESSEL** spielst, schon drei Aktionskarten genommen hast, nehmen die Mitspieler:innen keinen **FLUCH**. Es ist egal, wie viele Nicht-Aktionskarten du nimmst, oder wie viele Aktionskarten du nach dem Spielen des **HEXENKESSELS** noch nimmst, einzig relevant ist die Gesamtanzahl deiner genommenen Aktionskarten im aktuellen Zug. **HEXENKESSEL** gespielt hast, nehmen alle Mitspieler:innen einen **FLUCH**. Dies ist kumulativ, d. h. wenn du mehrere **HEXENKESSEL** spielst, nehmen alle Mitspieler:innen pro **HEXENKESSEL** einen **FLUCH**. Der **HEXENKESSEL** ist eine Geldkarte, d. h. du spielst ihn regulär in deiner Kaufphase. Da er aber auch eine Angriffskarte ist, dürfen Reaktionskarten wie der **WACHHUND** und der **BURGGRABEN** genutzt werden.

5 RADMACHERIN

UPDATE PACK
HINTERLAND

Du darfst jeden beliebigen Kartentyp ablegen, aber die genommene Karte muss eine Aktionskarte sein. Wenn du eine Aktionskarte ablegst, kannst du eine gleiche Aktionskarte nehmen.

5 SOUK

UPDATE PACK
HINTERLAND

Wenn du zum Beispielen einen **SOUK** spielst, während du noch 3 andere Karten auf deiner Hand hast, erhältst du **+1 Kauf** und **7** und verlierst dann **3**, für insgesamt **+1 Kauf** und **+4**. Du kannst nicht weniger als **0** haben, aber wenn du vorher schon Geldwerte bekommen hast (z. B. durch andere Aktionskarten), kannst du diese wieder verlieren. Wenn du einen **SOUK** nimmst, kannst du bis zu 2 deiner Handkarten entsorgen, du musst aber nicht.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

UPDATE PACK
HINTERLAND

Einführung:
 Aufbau, Gewürzhändler, Kartograph, Lebenskünstler, Markgraf, Nomaden, Oase, Stallungen, Weberin, Wegkreuzung

Gelegenheiten:
 Fährten der Händlerin, Feilscher, Fernstraße, Grenzort, Hexenkessel, Katzengold, Komplott, Pfad, Radmacherin, Souk

Glückliche Pläne (+ *Basisspiel* (2. Edition)):
 Berserker, Fernstraße, Nomaden, Oase, Pfad, Bibliothek, Geldverleiher, Keller, *Thronsaal, Werkstatt*

Abenteuerfahrt (+ *Basisspiel* (2. Edition)):
 Hexenhütte, Katzengold, Souk, Wachhund, Wegkreuzung, Laubmark, Laboratorium, Torwächterin, Umbau, Vasall

Geld für nichts (+ *Intrige* (2. Edition)):
 Kartograph, Lebenskünstler, Radmacherin, Tunnel, Weberin, Armenierviel, Austausch, *Handlanger, Kerkermeister, Patrouille*

Der Ball des Herzogs (+ *Intrige* (2. Edition)):
 Gasthaus, Komplott, Pfad, Radmacherin, Wachhund, Aufbau, Harem, Herzog, *Maske, Verschwörer*

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

UPDATE PACK
HINTERLAND

Reisende (+ *Seaside* (2. Edition)):
 Fruchtbare Land, Kartograph, Souk, Stallungen, Wegkreuzung, *Ausgang, Beutelschneider, Handelsschiff, Insel, Lagerhaus*

Läufer (+ *Seaside* (2. Edition)):
 Berserker, Hexenkessel, Nomaden, Radmacherin, Wachhund, Bazar, Blockade, *Karawane, Schmuggler, Seefahrerin*

Händler und Diebe (+ *Abenteuer*)
 Berserker, Fährten der Händlerin, Feilscher, Gewürzhändler, Wachhund, Geisterwald, *Hofstadt, Pögen, Verlorene Stadt, Weinhändler, Überfall*

Reisen (+ *Abenteuer*)
 Fernstraße, Gasthaus, Kartograph, Pfad, Wegkreuzung, Brückentroll, *Ferne Lande, Kundschafterin, Riese, Wildtierin, Erbschaft, Expedition*

Auf zur Party (+ *Nocturne*)
 Gasthaus, Kartograph, Komplott, Oase, Souk, *Dynin (Geschichte des Berges, Gesch. d. Himmels, Gesch. d. Sonne), Gereuer Hund, Konklave, Schuster, Wermut*

Schafe zählen (+ *Nocturne*)
 Fruchtbare Land, Oase, Tunnel, Weberin, Wegkreuzung, *Geheime Höhle, Kobold, Krypta, Puka, Schlägerin*

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

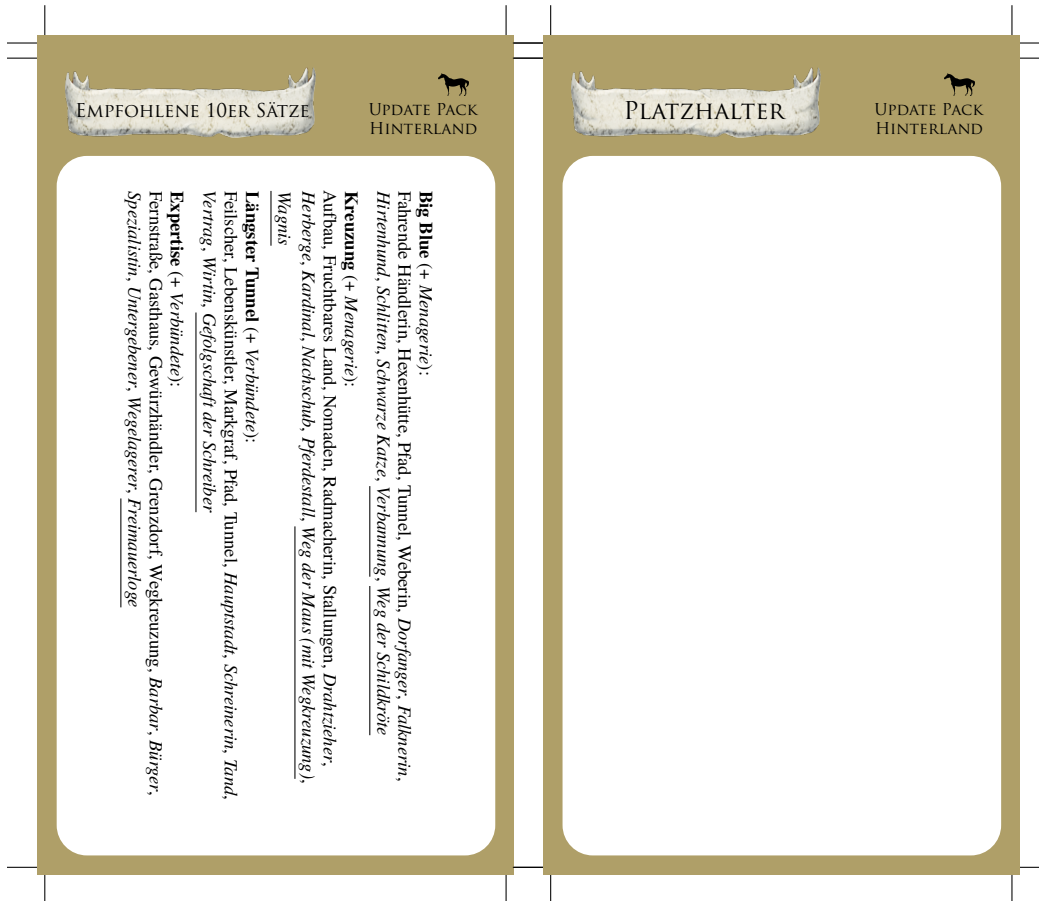
UPDATE PACK
HINTERLAND

Einfache Pläne (+ *Empires*)
 Feilscher, Grenzort, Hexenkessel, Radmacherin, Stallungen, *Forum, Karaput/Felsen, Partier/Handelsplatz, Villa, Zauberin, Spende, Labyrinth*

Expansion (+ *Empires*)
 Fruchtbare Land, Gewürzhändler, Oase, Stallungen, Tunnel, *Fellager/Diebesgut, Ingenieurin, Legionär, Schlosser, Zaubler, Brannen, Schlachtfeld*

Versäufte Deals (+ *Renaissance*)
 Aufbau, Feilscher, Gewürzhändler, Hexenhütte, Wachhund, Bergdorf, Diener, *Fahrenträger, Gewirze, Seidenhändlerin, Speicher*

Ein gesparter Penny (+ *Renaissance*)
 Berserker, Fährten der Händlerin, Grenzort, Oase, Souk, *Freiweiberin, Goldmünze, Patron, Seher, Zepher, Gildenhaus, Kaserne*



26 Erweiterung VI - Dark Ages (Hans Im Glück 2012)

6 ALTAR

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Du musst eine Karte aus deiner Hand entsorgen, falls möglich. Dann nimmst du dir eine Karte, die bis zu 6 kostet, aus dem Vorrat (auch wenn du keine Karte entsorgen kannst). Die neue Karte legst du auf deinen Ablagestapel.

1 ARMENHAUS

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du zunächst +4 für die folgende Kaufphase. Dann musst du alle deine Handkarten aufdecken. Für jede Geldkarte auf deiner Hand reduzieren sich die +4 um 1 (niemals jedoch unter 0). Kombinierte Geldkarten sind auch Geldkarten. Hast du z. B. 2 Kupfer auf der Hand, so bleiben dir noch +2.

5 BANDITENLAGER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Du ziehst zuerst eine Karte nach, dann nimmst du dir eine Beute-Karte vom Beute-Stapel neben dem Vorrat und legst die Karte auf deinen Ablagestapel. Ist der Beute-Stapel leer, nimmst du dir keine Beute-Karte. Danach darfst du bis zu 2 weitere Aktionen ausführen.

4 BARDE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Du ziehst zuerst eine Karte nach. Dann deckst du die obersten 3 Karten von deinem Nachziehstapel auf. Kannst du (auch nach dem Mischen des Ablagestapels) keine 3 Karten aufdecken, deckst du nur so viele Karten auf, wie möglich. Lege alle aufgedeckten Aktionskarten in beliebiger Reihenfolge zurück auf deinen Nachziehstapel und lege die übrigen aufgedeckten Karten ab. Kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten. Hast du keine Aktionskarten aufgedeckt, legst du auch keine Karten zurück auf deinen Nachziehstapel. Danach darfst du bis zu 2 weitere Aktionen ausführen.

2 BETTLER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du den Bettler in deiner Aktionsphase ausspielst, nimmst du dir 3 Kupfer aus dem Vorrat direkt auf deine Hand. Sind nicht mehr genügend Kupfer im Vorrat, nimmst du dir so viele, wie möglich. Wenn ein Mitspieler eine Angriffskarte ausspielt, darfst du den Bettler aus deiner Hand ablegen. (Achtung: Der Bettler wird nicht wie üblich nur vorgezeigt und kommt dann zurück auf die Hand, sondern er wird abgelegt.) Wenn du das machst, nimmst du dir 2 Silber aus dem Vorrat. Eines davon legst du auf deinen Nachziehstapel, das andere legst du auf deinen Ablagestapel. Ist nur noch ein Silber im Vorrat so nimmst du nur dieses und legst es auf deinen Nachziehstapel. Ist kein Silber mehr im Vorrat, nimmst du dir keines.

0* BEUTE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wird im Spiel mindestens eine der Königreichskarten **Banditenlager**, **Marodeur** oder **Raubzug** verwendet, so wird auch der Beute-Stapel benötigt. Der Beute-Stapel ist niemals im Vorrat und wird **neben** diesen bereit gelegt. Die Karten vom Beute-Stapel können nur durch die Anweisungen auf den 3 oben genannten Karten genommen werden. Auf andere Weise können keine Karten vom Beute-Stapel gekauft oder genommen werden. Der Botschafter (Dominion – Seaside) darf keine Karten auf den Beute-Stapel zurück legen. Der Beute-Stapel wird für die Spielende-Bedingung **nicht** beachtet.
 Die Beute ist eine Geldkarte mit Wert 0, wie Gold. Wenn du die Beute ausspielst, musst du sie sofort zurück auf den Beute-Stapel legen. Du musst Geldkarten, die du auf der Hand hast, nicht ausspielen.

4 EISENHÄNDLER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Errata: Die Reihenfolge der Anweisungen ist falsch, es sollte „[...] Decke die oberste Karte von deinem Nachziehstapel auf. Du darfst sie ablegen. Unabhängig davon: Ist es eine...“ heißen.
 Du ziehst zuerst eine Karte nach, dann deckst du die oberste Karte von deinem Nachziehstapel auf. Dann entscheidest du dich, ob du die aufgedeckte Karte zurück auf den Nachziehstapel oder auf deinen Ablagestapel legst. Du erhältst einen Bonus entsprechend dem Kartentyp der aufgedeckten Karte. Ist die aufgedeckte Karte eine Karte mit kombinierten Kartentypen, erhältst du für jeden Kartentyp den angegebenen Bonus. Deckst du z. B. den Harem (Dominion – Die Intrige) auf, erhältst du +1 und +1 Karte. Danach darfst du eine weitere Aktion ausführen.

3 EREMIT

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du den Eremiten ausspielt, siehst du dir zunächst deinen Ablagestapel durch. Dann darfst du eine Karte, die keine Geldkarte ist, aus dem Ablagestapel oder aus deiner Hand entsorgen. Du musst keine Karte entsorgen und du darfst keine Geldkarte entsorgen. Kombinierte Geldkarten, wie z. B. der Harem (Dominion – Die Intrige) sind Geldkarten. Egal ob du eine Karte entsorgst hast oder nicht, musst du dir eine Karte nehmen, die bis zu 3 kostet. Du nimmst diese Karte aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Du musst eine Karte nehmen, wenn möglich. Du darfst nicht darauf verzichten.
 Wenn du den Eremiten aus dem Spiel ablegst (normalerweise in der Aufräumphase am Ende der Runde, in der du die Karte ausgespielt hast) und du in diesem Zug keine Karte gekauft hast, entsorge den Eremiten und nimm dir einen Vertickten. Du nimmst den Vertickten vom Stapel neben dem Vorrat und legst ihn auf deinen Ablagestapel. Karten, die du auf andere Weise genommen hast, als sie zu kaufen, haben keinen Einfluss darauf, ob du den Eremiten entsorgst. Ist der Vertickten-Stapel leer, so nimmst du dir keinen. Wird der Eremit in der Aufräumphase nicht regulär abgelegt, sondern z. B. durch das Komplott (Dominion – Hinterhand) zurück auf den Nachziehstapel gelegt, entsorgst du den Eremiten nicht und nimmst dir auch keinen Vertickten.

5 FALSCHGELD

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Diese Geldkarte hat den Wert 1. Du legst das Falschgeld wie üblich in der Kaufphase aus. Du erhältst +1 Kauf; dann darfst du eine Geldkarte aus deiner Hand wählen und diese zweimal ausspielen. Du erhältst also zweimal den Wert der gewählten Geldkarte (zusätzlich zu den 1 Geld vom Falschgeld selbst) und führst auch zusätzliche Anweisungen auf der Karte zweimal aus. Danach musst du die gewählte Karte entsorgen. Wenn du das Falschgeld nutzt, um die Beute zweimal auszuspielen, erhältst du also 6 (zusätzlich zu den 1 vom Falschgeld selbst) und legst die Beute zurück auf den Beute-Stapel. Du kannst die Beute nicht entsorgen, da sie durch die Anweisung bereits anderweitig entfernt wurde. Kombinierte Geldkarten sind auch Geldkarten und können mit Falschgeld gewählt werden.

4 FESTUNG

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, ziehst du zunächst eine Karte nach. Dann darfst du bis zu 2 weitere Aktionen ausführen.
 Wenn du die Festung entsorgst, nimmst du die Karte zurück auf die Hand. Es spielt dabei keine Rolle, ob du die Festung in deinem eigenen Zug oder im Zug eines Mitspielers entsorgst. Die Festung gilt als entsorgt, obwohl du sie sofort zurück auf die Hand nimmst. Spielt du z. B. den Leichenkarren aus und entscheidest dich dafür, die Festung zu entsorgen, gilt die Bedingung als erfüllt und du musst den Leichenkarren nicht entsorgen.

3 GASSENJUNGE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du den Gassenjungen ausspielt, ziehst du zunächst eine Karte nach, dann muss jeder deiner Mitspieler seine Kartenhand auf 4 reduzieren. Mitspieler, die bereits 4 oder weniger Karten auf der Hand haben, legen keine Karten ab.
 Wenn der Gassenjunge im Spiel ist und du eine weitere Angriffskarte ausspielt, darfst du (bevor du die neue Karte ausführest) den Gassenjungen entsorgen und dir einen Söldner nehmen. Du nimmst den Söldner vom Stapel neben dem Vorrat und legst ihn auf deinen Ablagestapel. Ist der Söldner-Stapel leer, so nimmst du dir keinen. Wenn du den selben Gassenjungen zweimal ausspielt, z. B. durch die Prozession, darfst du ihn nicht entsorgen um dir einen Söldner zu nehmen. Wenn du zwei einzelne Gassenjungen spielt, darfst du den ersten entsorgen und dir einen Söldner nehmen.

5 GRABRÄUBER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Du musst eine der beiden Optionen wählen und diese ausführen, soweit möglich. Du darfst auch eine Option wählen, die du nicht ausführen kannst. Du darfst den Müll-Stapel jederzeit durchsehen. Wenn du dir eine Karte vom Müll-Stapel nimmst, zeigst du diese deinen Mitspielern und legst sie dann sofort auf deinen Nachziehstapel. Wenn keine Karte im Müll-Stapel ist, die 3 - 6 kostet, nimmst du dir keine Karte. Du darfst keine Karten mit Trank in den Kosten (Dominion – Die Alchemisten) nehmen. Wenn du dich dafür entscheidest, eine Aktionskarte zu entsorgen, nimmst du dir eine Karte aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel.

5 GRAF

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Diese Karte gibt dir 2 voneinander unabhängige Wahlmöglichkeiten. Du entscheidest dich zuerst, ob du 2 Handkarten ablegst oder eine Handkarte auf deinen Nachziehstapel legst oder dir ein Kupfer vom Vorrat nimmst und auf deinen Ablagestapel legst. Danach entscheidest du dich, ob du +3 möchtest oder alle deine verbleibenden Handkarten entsorgst oder dir ein Herzogtum vom Vorrat nimmst und auf deinen Ablagestapel legst. Du musst beide Wahlmöglichkeiten in dieser Reihenfolge ausführen. Du kannst z. B. zuerst 2 Handkarten ablegen und dir danach ein Herzogtum nehmen. Du darfst auch eine Option wählen, die du nicht ausführen kannst. Wenn du mehrere Karten entsorgst, die eine „Wenn du diese Karte entsorgst ...“-Anweisung haben, entsorgst du zuerst die Karten und füllst die „Wenn du diese Karte entsorgst ...“-Anweisungen dann in beliebiger Reihenfolge aus.

6 JAGDGRÜNDE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, ziehst du 4 Karten nach. Wenn du die Jagdgründe entsorgst, musst du wählen und entweder 1 Herzogtum oder 3 Anwesen vom Vorrat nehmen und auf deinen Ablagestapel legen. Du darfst auch eine Option wählen, die du nicht oder nur teilweise ausführen kannst, z. B. weil nur noch 2 Anwesen im Vorrat sind.

5 KATAKOMBEN

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, siehst du dir zuerst die obersten 3 Karten von deinem Nachziehstapel an. Dann musst du dich entscheiden, ob du entweder alle 3 Karten auf die Hand nimmst oder alle 3 Karten auf deinen Ablagestapel legst. Wenn du die 3 Karten ablegst (und nur dann), ziehst du die nächsten 3 Karten von deinem Nachziehstapel. Wenn du die Katakomben entsorgst, nimmst du dir eine Karte, die weniger kostet als die Katakomben selbst, vom Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Dabei ist egal, ob du die Katakomben in deinem eigenen Zug oder im Zug eines Mitspielers entsorgst.

2 KNAPPE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, erhältst du zuerst +1. Dann wählst du eine der 3 Optionen: +2 Aktionen, +2 Kauf oder du nimmst dir ein Silber vom Vorrat und legst es auf deinen Ablagestapel. Wenn du den Knappen entsorgst, nimmst du dir eine beliebige Angriffskarte aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Du darfst nur sichtbare Karten aus dem Vorrat nehmen, also z. B. nur den offen liegenden Ritter.

5 KULTIST

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, ziehst du zuerst 2 Karten nach. Dann muss sich, beginnend mit dem Spieler zu deiner Linken, reihum jeder Mitspieler die oberste Ruinen-Karte vom Ruinen-Stapel nehmen. Ist oder wird der Ruinen-Stapel während desnehmens leer, können keine weiteren Ruinen mehr genommen werden. Danach darfst du einen weiteren Kultisten aus deiner Hand ausspielen. Das Ausspielen des ursprünglichen Kultisten kostet wie üblich eine Aktion. Das Ausspielen weiterer Kultisten durch die Kartenanweisung benötigt und verbraucht keine Aktion(en). Wenn du einen Kultisten entsorgst, ziehst du 3 Karten nach. Dabei ist egal, ob du den Kultisten in deinem eigenen Zug oder im Zug eines Mitspielers entsorgst. Wenn du den Kultisten entsorgst, während du Karten aufdeckst, wie z. B. bei einem Ritter-Angriff, handelst du zuerst diese Aktion ab und legst die übrigen aufgedeckten Karten ab. Du ziehst also nicht die aufgedeckten Karten nach, sondern die nachfolgenden.

3 LAGERRAUM

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, darfst du zuerst eine beliebige Anzahl Karten (auch 0) aus deiner Hand auf den Ablagestapel legen und ebenso viele Karten nachziehen. Unabhängig davon, ob und wie viele Karten du abgelegt hast, darfst du nochmals beliebig viele deiner verbleibenden Handkarten (auch 0) ablegen und erhältst für jede dabei abgelegte Karte +1. Weiterhin erhältst du +1 Kauf für die folgende Kaufphase.

2 LANDSTREICHER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, ziehst du zuerst eine Karte nach. Danach deckst du die oberste Karte von deinem Nachziehsapel auf. Ist es ein Fluch, eine Ruinen-Karte, eine Unterschupf-Karte oder eine Punktekarte, nimm diese Karte auf die Hand. Dies gilt jeweils auch für kombinierte Kartentypen, die mindestens einen der genannten Typen enthalten. Ansonsten lege die Karte zurück auf den Nachziehsapel.

4 LEHEN

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Diese Königlichkarte ist eine Punktekarte, keine Aktionskarte. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung zählt sie 1 Siegpunkt für je volle 3 Silber in deinem gesamten Kartensatz (Nachziehsapel, Ablagesapel und Handkarten). Bei Spielende suchst du aus deinem gesamten Kartensatz alle Silber heraus und zählst sie. Das Ergebnis durch 3 geteilt und abgerundet ergibt die Punkte. Im Spiel zu 3. und 4. werden 12 Karten Lehen verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten Lehen verwendet. Wenn du das Lehen entsorgst (egal ob in deinem eigenen Zug oder im Zug eines Mitspielers), nimmst du dir 3 Silber vom Vorrat und legst diese auf deinen Ablagesapel. Sind nicht mehr genug Silber im Vorrat, nimmst du dir nur so viele wie möglich.

4 LEICHENKARREN

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du den Leichenkarren ausspielt, musst du dich entscheiden, entweder genau eine Aktionskarte aus deiner Hand zu entsorgen oder diesen ausgespielten Leichenkarren zu entsorgen. Kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten. Wenn du den Leichenkarren nimmst (durch Kauf oder durch eine andere Aktion), nimmst du dir zusätzlich die beiden obersten Ruinen-Karten vom Ruinen-Sapel und legst diese auf deinen Ablagesapel. Sind weniger als 2 Ruinen-Karten übrig, nimmst du die restlichen. Der Spieler, der den Leichenkarren nimmst, nimmst auch die Ruinen-Karten. Spielt ein Spieler die Besessenheit (Dominion – Die Alchemisten) aus und lässt sein „Opfer“ einen Leichenkarren kaufen, so nimmst der Spieler, der die Besessenheit gespielt hat, am Ende den Leichenkarren und damit auch die beiden Ruinen. Verwendet ein Spieler den Führenden Händler (Dominion – Hinterland) und nimmst ein Silber anstatt dem Leichenkarren, so nimmst er sich keine Ruinen. Spielt du einen Botschafter (Dominion – Seaside) um Leichenkarren an deine Mitspieler zu verteilen, so nimmst sich jeder Spieler, der einen Leichenkarren nimmst, auch 2 Ruinen (wenn möglich). Wird ein Leichenkarren durch die Maskerade (Dominion – Die Intrige) weitergegeben, nimmst sich der Spieler keine Ruinen, da dies nicht als „nehmen“ gilt. Weiterhin erhältst du +5 für die folgende Kaufphase.

4 LUMPENSAMMLER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Fehler: Der Kartentext ist falsch, es sollte „[...] Du darfst sofort deinen kompletten Nachziehsapel auf den Ablagesapel legen.“ statt „[...] Du darfst sofort deinen kompletten Nachziehsapel ablegen.“ heißen.
 Du darfst deinen kompletten Nachziehsapel auf den Ablagesapel ablegen, musst dies jedoch nicht. Du musst jedoch eine Karte aus deinem Ablagesapel wählen und auf deinen Nachziehsapel legen, ausser der Ablagesapel ist leer. Ist dein Nachziehsapel leer, z. B. weil du ihn gerade komplett abgelegt hast, legst du die Karte an die Stelle des Nachziehsapels. Weiterhin erhältst du +2 für die folgende Kaufphase.
Anmerkung: Durch das direkte Ablegen wird die Karte Tunnel (Dominion – Hinterland) nicht ausgelöst.

3 MARKTPLATZ

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt ziehst du eine Karte nach. Dann darfst du eine weitere Aktion ausführen und erhältst +1 Kauf für die folgende Kaufphase.
 Wenn du eine Karte entsorgst, darfst du den Marktplatz aus deiner Hand auf deinen Ablagesapel legen. Wenn du das machst, nimmst du 1 Gold vom Vorrat und legst es auf deinen Ablagesapel. Ist kein Gold mehr im Vorrat, nimmst du dir keines. Du darfst mehrere Karten Marktplatz aus deiner Hand ablegen, auch wenn du nur eine Karte entsorgst.

4 MARODEUR

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte spielt, nimmst du dir zuerst eine Karte vom Beute-Sapel und legst sie auf deinen Ablagesapel. Ist der Beute-Sapel aufgebraucht, nimmst du dir keine Beute. Dann muss sich, beginnend mit dem Spieler zu deiner Linken, reihum jeder Mitspieler die oberste Karte vom Ruinen-Sapel nehmen. Ist oder wird der Ruinen-Sapel während desnehmens leer, können keine weiteren Ruinen mehr genommen werden.

5 MEDIUM

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte spielst, benennst du eine Karte (z. B. „Kupfer“, **nicht** „Geld“) und deckst die oberste Karte von deinem Nachziehstapel auf. Wenn es sich um die benannte Karte handelt, nimmst du sie auf die Hand. Wenn nicht, legst du sie zurück auf den Nachziehstapel. Die benannte Karte muss eindeutig erkennbar sein, Sir Destiny ist z. B. **nicht** identisch mit Sir Martin. Du darfst auch eine Karte benennen, die nicht im Spiel ist.

Danach darfst du eine weitere Aktion ausführen und erhältst +2 für die folgende Kaufphase.

3 MUNDRAUB

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt erhältst du +1 Aktion und +1 Kauf für die folgende Kaufphase. Dann musst du eine beliebige Karte aus deiner Hand entsorgen. Wenn du keine Handkarten hast, musst du nichts entsorgen. Danach siehst du dir den Müll-Stapel durch und zählst wie viele Geldkarten mit unterschiedlichen Namen sich darin befinden. Für jede davon erhältst du +1 für die folgende Kaufphase. Befinden sich im Müll-Stapel z. B. 4 Kupfer, 1 Falschgeld und 6 Amwesen, so erhältst du +2. Kombinierte Geldkarten (z. B. Harem, Dominion – Die Intrige) sind auch Geldkarten.

5 NEUBAU

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Du benennst zuerst eine beliebige Karte. Es muss keine Punktekarte sein. Du darfst sogar eine Karte benennen, die in diesem Spiel nicht verwendet wird. Dann deckst du solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis eine Punktekarte offen liegt, die nicht die zuvor benannte Karte ist. (Das Benennen einer Karte dient dazu, diese Karte zu schützen.) Wenn du auch nach dem Mischen des Ablagestapels keine solche Karte aufdecken kannst, passiert nichts weiter. Wenn du eine Punktekarte aufdeckst, die nicht die zuvor benannte Karte ist, entsorgst du diese Karte und nimmst dir eine Punktekarte, die bis zu 5 mehr kostet, als die entsorgte Karte aus dem Vorrat und legst diese auf deinen Ablagestapel.

4 PROZESSION

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Ferrat: Auf der Karte steht, dass man sich eine Karte nehmen muss, die genau 1 mehr kostet. Richtig wäre: ...nimm dir eine Aktionskarte, die genau 1 mehr kostet.

Du darfst eine Aktionskarte, die du noch auf der Hand hast, zweimal ausspielen. Du spielst die Karte zuerst aus und führst die Anweisungen komplett aus. Dann nimmst du die Karte zurück auf die Hand, spielst sie ein zweites Mal aus und führst die Anweisungen nochmal komplett aus. Das zweimalige Ausspielen der Aktionskarte kostet keine weiteren Aktionen. Das ursprüngliche Ausspielen der Prozession kostet wie üblich eine Aktion. Nachdem du die Karte zum zweiten Mal ausgeführt hast, musst du sie entsorgen und dir dafür eine Aktionskarte, die genau 1 mehr kostet als die entsorgte Karte, aus dem Vorrat nehmen (wenn möglich) und auf deinen Ablagestapel legen. Du musst dies auch machen, wenn du im Verlauf der Aktion den „Anschluss verloren“ hast (siehe: Neue Regeln).

Du darfst andere Karten erst ausspielen, wenn die Prozession vollständig abgehandelt ist. Spielst du z. B. eine Festung auf eine Prozession, so führst du die zusätzlichen insgesamt 4 Aktionen erst aus, nachdem du die Festung entsorgt und dir eine neue Karte vom Vorrat genommen hast. Wenn du eine Prozession auf eine andere Prozession spielst, spielst du 2 weitere Aktionskarten aus deiner Hand je 2mal aus, entsorgst diese beiden Aktionskarten und nimmst dir 2 Karten vom Vorrat. Dann entsorgst du die zweite Prozession und nimmst dir auch dafür eine Karte vom Vorrat. Wenn du eine Dauer-Karte auf eine Prozession spielst, bleibt die Prozession bis zum nächsten Zug liegen, dann führst du den Effekt der Dauerkarte zweimal aus (obwohl die Dauerkarte bereits entsorgt ist).

4 RATTEN

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, ziehst du zuerst eine Karte nach. Dann nimmst du dir eine weitere Karte Ratten aus dem Vorrat und legst diese auf deinen Ablagestapel. Sind keine Ratten mehr im Vorrat, nimmst du dir keine. Danach musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen, jedoch keine Ratten. Hast du nur Ratten oder keine Karten auf der Hand, entsorgst du keine Karte. Hast du nur Ratten auf der Hand, musst du deine Kartenhand den anderen Spielern vorzeigen.

Wenn du die Ratten entsorgst, ziehst du sofort eine Karte nach. Dabei ist egal, ob du die Ratten in deinem eigenen Zug oder im Zug eines Mitspielers entsorgst.

5 RAUBZUG

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Du entsorgst diese Karte direkt nachdem du sie ausgespielt hast. Dann muss jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler zu deiner Linken, seine komplette Kartenhand aufdecken. Du wählst bei jedem Mitspieler eine seiner Handkarten, die dieser ablegen muss. Danach nimmst du dir 2 Karten vom Beute-Stapel neben dem Vorrat und legst diese auf deinen Ablagestapel. Sind nicht mehr genügend Karten im Beute-Stapel, nimmst du nur so viele wie möglich.

5 RITTER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Im Ritter-Stapel befinden sich bei Spielbeginn 10 Karten mit jeweils individuellen Namen. Alle Ritter haben die selbe Basisfähigkeit, zusätzlich jedoch noch eine individuelle Anweisung. Wenn die Ritter als Königreichskarte für ein Spiel gewählt werden, werden die Karten mit dem Typ „Ritter“ gemischt, als verdeckter Stapel in den Vorrat gelegt und die obere Karte davon aufgedeckt. Siehe hierzu auch unter Spielvorbereitung „gemischte Stapel“. Auf den Ritter-Stapel wird kein Marker für die Handelsroute (Dominion – Bilanzzeit) gelegt, auch wenn die obere Karte eine Punktekarte ist. Bis auf diese Ausnahmen wird der Ritter-Stapel behandelt, wie jeder andere der 10 Kartentypen. Er ist Teil des Vorrats und wird bei der Spielvorbereitung beachtet. Die Anweisungen auf den Ritterkarten werden wie üblich von oben nach unten ausgeführt. Sie Michael z. B. lässt die Mitspieler Karten ablegen, bevor seine Basisfähigkeit ausgeführt wird. Die Basisfähigkeit, die alle Ritter gemeinsam haben, wird wie folgt ausgeführt: Beginnend mit dem Spieler links von dir, muss jeder Mitspieler die obersten beiden Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken. Hat der Mitspieler keine Karte aufgedeckt, die 3 - 6 Geld kostet, muss er keine Karte entsorgen. Er legt beide aufgedeckten Karten ab. Kostet genau eine der beiden aufgedeckten Karten 3 - 6 Geld, so darf der Mitspieler entscheiden, welche der beiden Karten er entsorgen muss. Die andere aufgedeckte Karte legt er ab. Entspricht ein Mitspieler auf diese Weise eine andere Ritter-Karte, so muss auch du den Ritter entsorgen, der den Angriff ausgelöst hat. Die Mitspieler dürfen keine Karten mit Trank in den Kösen (Dominion – Die Alchemisten) entsorgen. Sollen die Ritter im Schwärzmarkstapel verwendet werden, so wird einer der 10 Ritter zufällig gezogen und in den Schwärzmarkstapel eingelegt.

5 SCHURKE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn im Müll-Stapel mindestens eine Karte ist, die 3 - 6 kostet, musst du eine davon nehmen und auf deinen Ablegestapel legen. Du darfst nicht darauf verzichten. Du darfst den Müllstapel durchsuchen, bevor du den Schurken ausspielt. Du zeigst die Karte, die du nimmst deinen Mitspielern. Du darfst keine Karten mit Trank in den Kösen (Dominion – Die Alchemisten) nehmen.

Wenn keine Karte im Müll-Stapel ist, die 3 - 6 kostet, nimmst du dir keine Karte. Stattdessen muss jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler links von dir, die obersten beiden Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken und eine Karte davon entsorgen, die 3 - 6 kostet. Hat der Mitspieler keine Karte aufgedeckt, die 3 - 6 Geld kostet, muss er keine Karte entsorgen. Er legt beide aufgedeckten Karten ab. Kostet genau eine der beiden aufgedeckten Karten 3 - 6, so muss er diese Karte entsorgen, die andere Karte legt er ab. Kosten beide aufgedeckten Karten 3 - 6, so darf der Mitspieler entscheiden, welche der beiden Karten er entsorgen muss. Die andere aufgedeckte Karte legt er ab.

0 RUINEN

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Der Ruinen-Stapel besteht aus bis zu 5 unterschiedlichen Karten. Siehe hierzu auch unter Spielvorbereitung „gemischte Stapel“ und „Ruinen“. Der Ruinen-Stapel ist Teil des Vorrats. Die offenliegende Karte (und nur diese) kann bzw. muss durch eine entsprechende Kartenanweisung genommen oder auch gekauft werden.

Wenn du die Überlebenden ausspielt, siehst du dir die obersten beiden Karten von deinem Nachziehstapel an und entscheidest dich dann, ob du beide Karten auf deinen Ablegestapel legst oder ob du beide Karten in beliebiger Reihenfolge zurück auf deinen Nachziehstapel legst. Du darfst nicht eine Karte ablegen und die andere zurück auf den Nachziehstapel legen.

Die übrigen 4 Ruinen-Karten sind selbsterklärend.

0* SÖLDNER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wird der Gassenjunge im Spiel verwendet, so wird auch der Söldner-Stapel benötigt. Der Söldner-Stapel wird **neben** dem Vorrat bereit gelegt. Die Karten vom Söldner-Stapel können nur durch die Anweisung auf den Gassenjunge genommen werden. Auf andere Weise können keine Karten vom Söldner-Stapel gekauft oder genommen werden. Der Botschafter (Dominion – Seaside) darf keine Karten auf den Söldner-Stapel zurück legen. Der Söldner-Stapel wird für die Spielende-Bedingung nicht beachtet.

Wenn du den Söldner ausspielt, darfst du 2 Karten aus deiner Hand entsorgen. Wenn du das machst, musst du zuerst 2 Karten nachziehen und erhältst +2 für die folgende Kaufphase. Dann müssen alle deine Mitspieler, beginnend mit dem Spieler links von dir, solange Handkarten ablegen, bis sie nur noch höchstens 3 Karten auf der Hand haben. Mitspieler, die bereits 3 oder weniger Karten auf der Hand haben, legen keine Karten mehr ab. Spieler, die mit dem Bettler auf diesen Angriff reagieren wollen, müssen diesen ablegen, bevor du dich entscheidest 2 Karten zu entsorgen oder nicht. Wenn du dich dafür entscheidest, 2 Karten zu entsorgen, jedoch nur noch 1 Karte auf der Hand hast, entsorgst du nur diese 1 Karte. Da die nachfolgenden Anweisungen jedoch an das Entsorgen von 2 Karten gebunden ist, ziehst du keine Karten nach und erhältst auch kein virtuelles Geld. Wenn die Karten, die du entsorgst, Entsorgungs-Anweisungen haben, entsorgst du zuerst beide und führst die Anweisungen dann in beliebiger Reihenfolge aus.

5 SCHROTTHÄNDLER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, ziehst du zuerst eine Karte nach. Dann musst du eine Karte entsorgen, wenn du mindestens eine Karte auf der Hand hast. Danach darfst du eine weitere Aktion ausführen und erhältst +1 für die folgende Kaufphase.

1 UNTERSCHLUPF

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Unterschlupfkarten haben keinen Stapel (weder im Vorrat noch außerhalb des Vorrats), sie können niemals gekauft werden.

Hütte: Diese Karte ist ein Unterschlupf, siehe „Besondere Karten“ und eine Reaktionskarte. Die Hütte ist niemals im Vorrat. Wenn du eine Punktekarte kauft und die Hütte auf der Hand hast, darfst du die Hütte entsorgen. Dies gilt auch, wenn du eine kombinierte Punktekarte kauft. Du erhältst keine weiteren Vorteile durch das Entsorgen der Hütte. Du wirst nur eine Karte los.

Totenstadt: Diese Karte ist ein Unterschlupf, siehe „Besondere Karten“ und eine Aktionskarte. Die Totenstadt ist niemals im Vorrat. Wenn du diese Karte ausspielt, erhältst du +2 Aktionen.

Verfallene Anwesen: Diese Karte ist ein Unterschlupf, siehe „Besondere Karten“ und eine Punktekarte mit dem Wert 0 Siegpunkte. Das Verfallene Anwesen ist niemals im Vorrat. Wenn du diese Karte entsorgst, ziehst du sofort eine Karte nach, auch wenn du gerade eine andere Aktionskarte ausführt. Wenn du das Verfallene Anwesen z. B. durch den Altar entsorgst, ziehst du zuerst eine Karte nach und nimmst dir danach eine Karte vom Vorrat. Du darfst das Verfallene Anwesen nicht „freiwillig“ entsorgen, sondern benötigst wie üblich eine andere Karte mit der Anweisung, die dir erlaubt, eine Karte zu entsorgen.

0* VERRÜCKTER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wird der Eremit im Spiel verwendet, so wird auch der Verrückten-Sapel benötigt. Der Verrückten-Sapel wird **neben** dem Vorrat bereit gelegt. Die Karten vom Verrückten-Sapel können nur durch die Anweisung auf dem Eremiten genommen werden. Auf andere Weise können keine Karten vom Verrückten-Sapel gekauft oder genommen werden. Der Botschafter (Dominion – Seaside) darf keine Karten auf den Verrückten-Sapel zurück legen. Der Verrückten-Sapel wird für die Spielende-Bedingung **nicht** beachtet.

Diese Karte ist nicht Teil des Vorrats. Sie kann nur durch die Anweisung auf dem Eremiten genommen werden. Auf eine andere Art kann der Verrückte nicht genommen oder gekauft werden. Wenn du den Verrückten ausspielst, erhältst du +2 Aktionen. Dann legst du den Verrückten normalerweise auf den Verrückten-Sapel zurück und ziehst pro Karte, die du noch auf der Hand hast, eine Karte nach (du verdoppelst also die Anzahl deiner Handkarten). Es kann jedoch vorkommen, dass du den Verrückten nicht zurück legen kannst, weil du den „Anschluss verloren“ hast (siehe Neue Regeln), z. B. weil du den Verrückten auf eine Prozedion oder einen Thronsaal (Dominion – Basispiel) ausgespielt hast.

5 VOGELFREIE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielst, wählst du eine Karte aus dem Vorrat, die weniger kostet, als die normalerweise bis zu 4 Geld). Dann behandelst du die vor dir liegende Karte Vogelfrei genau so, als wäre es die gewählte Karte. Normalerweise füllst du einfach nur die Anweisungen auf der gewählten Karte aus. Wählst du z. B. die Festung, so ziehst du eine Karte nach und füllst danach bis zu 2 weitere Aktionen aus. Die Vogelfreien nehmen auch die Kosten, den Namen und den oder die Kartentypen der gewählten Karte an.

Wenn du mit den Vogelfreien eine Karte wählst, die sich selbst entsorgt, so entsorgst du die Vogelfreien. Wenn die Karte nicht mehr vor dir liegt, wird sie wieder zu der Karte Vogelfrei selbst. Wenn du die Vogelfreien als Duergar-Karte (Dominion – Seaside) verwendest, bleibt die Karte bis zu deinem nächsten Zug im Spiel. Wenn du die Vogelfreien als Thronsaal (Dominion – Basispiel), Königshof (Dominion – Blütszeit) oder Prozedion verwendest, um eine Duergar-Karte mehrmals auszuspielen, bleiben die Vogelfreien ebenso im Spiel. Wenn du die Vogelfreien mehrmals ausspielst (z. B. durch den Thronsaal), wählst du nur beim ersten Ausspielen eine Karte. Die Vogelfreien bleiben diese Karte auch beim nachfolgenden Ausspielen. Nutzt du z. B. die Prozedion, um die Vogelfreien zweimal auszuspielen und kopierst die Festung, so ziehst du insgesamt 2 Karten nach und erhältst 4 Aktionen. Danach entsorgst du die ausliegende Karte, nimmst sie aber sofort wieder auf die Hand zurück, da es noch immer eine Festung ist. Zurück auf deiner Hand ist die Karte aus dem Spiel und wird wieder zu den Vogelfreien. Nun nimmst du dir noch eine Karte aus dem Vorrat, die genau 1 Geld mehr kostet, als die entsorgte Karte. Die Karte, die du entsorgt hast, ist inzwischen wieder die Karte Vogelfrei 5 Geld. Du nimmst dir also eine Karte die 6 Geld kostet. Wenn du die Vogelfreien als eine Karte nutzt, die etwas in der Aufbaumphase macht (z. B. der Eremit), so füllst du diese Anweisung aus. Wenn du die Fußhohn (Dominion – Reiche Erde) ausspielst, werden die Vogelfreien als die Karte, die sie kopieren angesehen. Wenn du z. B. mit einer Karte Vogelfrei die Festung wählst und mit einer weiteren Karte Vogelfrei den Lumpensammler, nimmst du dir eine Karte, die bis zu 3 Geld kostet. Du darfst mit den Vogelfreien nur eine Karte wählen, die sichtbar im Vorrat liegt. Du darfst keine Karte wählen, deren Sapel leer ist. Du darfst keine Karte wählen, die nicht im Vorrat ist, wie z. B. den Solhner. In gemischten Spielen, wie z. B. Ratten oder Ritter, darfst du nur die oben liegende wählen.

4 WAFFENKAMMER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielst, nimmst du dir eine Karte, die bis zu 4 kostet vom Vorrat. Du legst diese sofort verdeckt auf deinen Nachziehstapel, anstatt auf den Ablagestapel wie üblich.

3 WEISER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du immer +1 Aktion, dann deckst du solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du eine Karte aufdeckst, die mindestens 3 kostet und nimmst diese Karte auf die Hand. Lege die übrigen durch diese Aktion aufgedeckten Karten ab. Wenn du auch nach dem Mischen deines Ablagestapels keine Karte, die mindestens 3 kostet, aufdecken kannst, legst du alle aufgedeckten Karten ab und nimmst keine Karte auf die Hand. Deckst du z. B. ein Kupfer, dann einen Fluch und dann eine Provinz auf, nimmst du die Provinz auf die Hand und legst Kupfer und Fluch ab.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Dark Ages:
Leichenzug:
 Festung, Jagdgründe, Katakomben, Kultist, Marktplatz, Mundraub, Prozedion, Ritter, Vogelfrei, Waffenkammer

Spiel mit dem Teufel
 Banditenlager, Grabräuber, Lagerraum, Landstreicher, Lumpensammler, Medium, Ratten, Raubzug, Schrothändler, Weiser

Dark Ages und Basispiel:
Auf und Ab:
 Armenhaus, Barde, Eremit, Jagdgründe, Medium / Geldverleiher, Hexe, Keller, Thronsaal, Werkstatt

Ritterspiele:
 Altar, Knappe, Lumpensammler, Ratten, Ritter / Bibliothek, Gärten, Jahrmarkt, Laboratorium, Umbau

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Dark Ages und Die Intrige:
Prophetierung:
 Eisenhändler, Landstreicher, Medium, Neubau, Waffenkammer / Adelige, Baron, Große Halle, Verschwörer, Wunschbrunnen

Invasion:
 Bettler, Gassenjunge, Knappe, Marodeur, Schurke / Anbau, Bergwerksdorf, Harem, Kerkermeister, Trickser

Dark Ages und Seaside:
Nasses Grab:
 Eremit, Gassenjunge, Grabräuber, Graf, Lumpensammler / Eingeborendorf, Müllwerter, Piratenschiff, Schatzkarte, Schatzkammer

Einfaches Volk:
 Armenhaus, Gassenjunge, Landstreicher, Lehen, Leichenkarren / Fischerdorf, Hüten, Insel, Auszug, Lagerhaus

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Dark Ages und die Alchemisten:

Seuchenherd:

Barde, Kuitist, Lehen, Marktplatz, Ratten, Wäfenkammer / Lehnung, Vision, Verwandlung, Weinberg

Klingelied:

Beutler, Eisenhändler, Falschgeld, Karakomben, Mundraub, Raubzug / Apotheker, Golem, Kräuterkundiger, Unversitt

Dark Ages und Blütezeit:

Des einen Müll ...:

Falschgeld, Grabräuber, Marktplatz, Mundraub, Schurke / Abenteuer, Denkmal, Großer Markt, Stadt, Talisman

Ehre unter Dieben:

Banditenlager, Knappe, Neubau, Prozedion, Schurke / Kunstschmiede, Hort, Hauserer, Steinbruch, Wachstum

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Dark Ages und Reiche Ernte:

Dunkler Karneval:

Eremit, Festung, Kuitist, Ritter, Schrothändler, Vogelfreie / Festsplatz, Füllhorn, Mengerte, Weiler

Auf den Sieger:

Banditenlager, Barde, Falschgeld, Leichenkarren, Marodeur, Raubzug / Ernte, Treibjagd, Neubau, Turnier

Dark Ages und Hinterland:

Fern von Zuhause:

Barde, Beutler, Graf, Lehen, Marodeur / Botschaft, Feilscher, Aufbau, Kartograph, Katzengold

Expeditionen:

Alter, Armenhaus, Eisenhändler, Karakomben, Lagerraum / Fruchtbare Land, Fernstraße, Gewürzhändler, Tunnel, Wegkreuzung

NEUE REGELN (1/5)

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

„ausgespielt“: Ein Spieler, der eine Karte ausgespielt, legt diese offen vor sich aus und führt dann die Anweisungen von oben nach unten aus. Auch wenn die Karte nicht vor dem Spieler liegen bleibt (sondern z. B. wie die Beute oder der Vertriebe sofort auf den jeweiligen Stapel zurück gelegt werden), werden die Anweisungen soweit möglich vollständig ausgeführt.

„Im Spiel“ („ausgespielt“): Aktions- und Geldkarten, die ein Spieler offen vor sich ausgelegt hat, sind „im Spiel“ bis sie aufgeräumt werden (üblicherweise in der Aufräumphase abgelegt werden). Beiseite gelegte und entsorgte Karten, sowie Karten, welche die Spieler auf der Hand haben und Karten im Vorrat und in den Nachzieh- und Abhangespielen der Spieler sind nicht „im Spiel“. Das Aufdecken einer Reaktionskarte bringt diese nicht „im Spiel“.

Kaufphase: In der Kaufphase muss der Spieler seine Geldkarten einzeln auslegen. Er darf dabei jedoch die Reihenfolge selbst bestimmen. Legt ein Spieler eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen aus, führt er diese Anweisungen nach Möglichkeit aus, bevor er eine weitere Geldkarte auslegt. Der Spieler muss alle Geldkarten, die er in dieser Runde auslegen möchte auslegen, bevor er eine Karte kauft (auch wenn er mehrere Käufe zur Verfügung hat). Der Spieler darf in dieser Kaufphase keine Geldkarten mehr auslegen, nachdem er eine Karte gekauft hat.

Geldwert: Geldkarten „produzieren“ ihren Wert im Moment, in dem sie ausgelegt werden. Werden Geldkarten noch während der Kaufphase verändert oder abgelegt (z. B. Beute), bleibt der „produzierte“ Geldwert für diese Kaufphase trotzdem erhalten.

NEUE REGELN (2/5)

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen: Dark Ages beinhaltet 2 Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen: Falschgeld und Beute. Es handelt sich dabei nicht um Basiskarten, die in jedem Spiel verwendet werden (wie z. B. Gold). Diese Geldkarten können wie üblich in der Kaufphase ausgelegt werden. Sobald ein Spieler eine Geldkarte mit Anweisungen auslegt, führt er die Anweisung auf der Karte aus. Diese Geldkarten sind, wie jede andere Geldkarte, von Anweisungen betroffen, die sich auf Geldkarten beziehen. z. B. Dieb (Dominion-Basisspiel).

Wenn mehrere Anweisungen gleichzeitig ausgeführt werden können darfst du entscheiden, in welcher Reihenfolge du diese Anweisungen ausführt. Entsorgst du z. B. eine Karte Ratten und legst den Marktplatz aus deiner Hand ab, so entscheidest du, ob du zuerst die Anweisung der Ratten oder die Anweisung auf dem Marktplatz ausführt. Wenn mehrere Spieler von einer Anweisung betroffen sind (meistens durch Angriffskarten), so wird die Anweisung normalerweise in Spielerreihenfolge ausgeführt.

Mehrere Reaktionen: Jeder Spieler darf auf ein einziges Ereignis (meist ein Angriff) auch mit mehreren Reaktionskarten reagieren, wenn er diese auf der Hand hat. Wie üblich muss jedoch zuerst eine Karte vollständig ausgeführt werden, bevor der Spieler eine weitere Reaktionskarte aus seiner Hand aufdeckt bzw. ablegt. Ein Spieler darf z. B. als Reaktion auf einen Angriff die Geheimkammer (Dominion – Die Intrige) aufdecken. Nachdem er die Geheimkammer vollständig ausgeführt hat, darf er auch noch den Beutler aus seiner Hand ablegen (auch wenn er diesen gerade durch die Geheimkammer nachgezogen hat) und auch diesen ausführen.

NEUE REGELN (3/5)

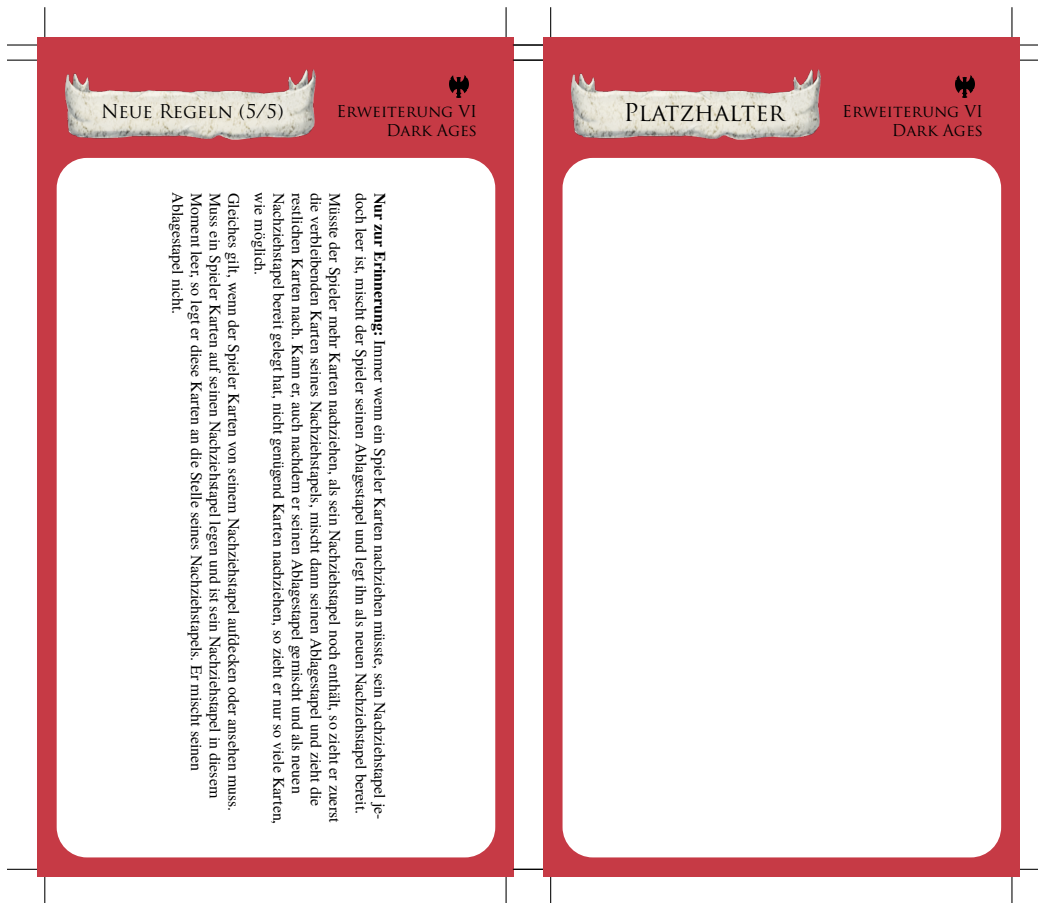
ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Anschluss verloren: In einigen Fällen ist es möglich, dass eine Kartenanweisung verlangt, eine Karte zu bewegen (z. B. abzulegen), die Karte jedoch bereits durch eine andere Anweisung anderweitig bewegt (z. B. entsorgt) wurde. Das hat zur Folge, dass du die Karte nicht bewegen kannst. Du führst die Anweisungen auf der Karte trotzdem aus (soweit möglich). Wenn du z. B. auf eine Prozedion einen Vertrieben spielst, legst du den Vertrieben zurück auf den Vertrieben-Stapel. Du erhältst +2 Aktionen und ziehst Karten nach. Nun musst du den Vertrieben zum zweiten Mal ausspielen. Die Karte liegt jedoch bereits wieder auf dem Vertrieben-Stapel. Du erhältst trotzdem nochmals die +2 Aktionen, kannst die Karte jedoch nicht mehr zurück auf den Stapel legen (sie liegt bereits dort). Du ziehst also keine Karten nach, weil diese Anweisung nur aktiv wird, wenn du die Karte auf den Vertrieben-Stapel zurück legst. Danach müsstest du den Vertrieben entsorgen, da dieser bereits auf seinem Stapel zurück gelegt ist, kannst du ihn nicht auf den Müllstapel legen. Du nimmst dir jedoch trotzdem eine Karte die genau 1 Geld kostet, wenn möglich.

NEUE REGELN (4/5)

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

„Wenn du diese Karte entsorgst ...“: Immer, wenn du eine deiner Karten entsorgst, die eine solche Anweisung haben, führst du diese Anweisung aus. Es ist egal, ob du die Karte in deinem Zug oder im Zug eines Mitspielers (z. B. durch eine Angriffskarte) entsorgst. Jeder Spieler entsorgt immer nur seine eigenen Karten. Im Falle eines Angriffs entsorgst also nicht der Spieler, der die Angriffskarte ausgespielt hat, die Karten seiner Mitspieler, sondern immer nur der durch den Angriff betroffene Spieler. Der Spieler, der seine Karte entsorgt, führt dann auch die Anweisung aus, direkt nachdem er die Karte auf den Müll-Stapel gelegt hat. Dies kann dazu führen, dass der Spieler die Anweisung ausführt, bevor eine andere Aktionskarte vollständig ausgeführt wurde. Spiel ein Spieler z. B. einen Grabräuber und nutzt diesen, um einen Kuitisten zu entsorgen, so zieht er zuerst 2 Karten für den Kuitisten nach und nimmt danach eine Karte durch den Grabräuber. In einigen Fällen werden Karten aus dem Stapel des Spielers entfernt, ohne entsorgt zu werden, z. B. durch den Botschafter (Dominion – Seaside) oder die Maskerade (Dominion – Die Intrige). Wenn durch eine Anweisung mehrere Karten gleichzeitig entsorgt werden, so entsorgst du zunächst die Karten und führst dann die Entsorgungs-Anweisungen in beliebiger Reihenfolge aus.



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

1 ARMENHAUS

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Be findet sich unter den aufgedeckten Handkarten keine Geldkarte, bleib es bei +0.
 Hast du 1 Geldkarte auf der Hand, reduziert sich dies auf +3 usw. Hast du weitere
 Geldwerte im Spiel (z.B. durch andere Königsreichkarten) kannst du, wenn du mehr als
 4 Geldkarten auf deiner Hand hast, auch mehr als 4 verlieren, gehst dabei aber nie
 insgesamt unter 0.

2 BETTLER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielst, nimm drei **KUPFER** vom Vorrat direkt auf die Hand.
 Sind nicht genügend **KUPFER** vorhanden, nimm so viele, wie du kannst.
 Wenn ein Mitspieler eine Angriffskarte ausspielt und du diese Karte zu diesem
 Zeitpunkt auf der Hand hast, darfst du sie ablegen. Wenn du das tust, nimmst du dir 2
SILBER. Lege eines davon ab und das andere auf deinen Nachziehstapel. Kannst du
 nur 1 **SILBER** nehmen, weil nicht genügend **SILBER** im Vorrat sind, lege dieses auf
 deinen Nachziehstapel.

2 KNAPPE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Du erhältst auf jeden Fall +0. Dann wähle, ob du + 2 Aktionen oder + 2 Käufe oder
 ein **SILBER** vom Vorrat erhalten möchtest.
 Wenn du diese Karte entsorgst, nimm eine Angriffskarte vom Vorrat. Ist keine solche
 Karte vorhanden, erhältst du nichts. Diese Karte selbst gibt dir nicht das Recht, sich
 selbst zu entsorgen. Du kannst sie nur entsorgen, wenn eine andere Karte dies anweist.

2 LANDSTREICHER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Ist die aufgedeckte Karte ein **FLUCH**, eine **RUNE**, ein **UNTERSCHLUPF** oder eine
 Punktkarte, nimm sie auf deine Hand. Ansonsten lege sie zurück auf deinen
 Nachziehstapel.

3 EREMIT

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielst, darfst du eine Karte entsorgen, die nicht den Typ
GELD enthält – diese darf entweder aus deinem Ablagestapel oder aus deiner Hand
 stammen. Egal ob du eine Karte entsorgst hast oder nicht, nimm eine Karte vom Vorrat,
 die bis zu 3 kostet. Karten mit (aus **Empires**) bzw. (aus **Alchemisten**) in den
 Kosten sowie Karten, die nicht zum Vorrat gehören (z.B. **VERRÜCKTER**), dürfen
 nicht genommen werden.
 Wenn du diese Karte im Spiel hast und dann ablegst und du in deinem Zug bis zu
 diesen Zeitpunkt keine Karte gekauft hast (du darfst aber Karten auf andere Art und
 Weise genommen haben), entsorge diesen **EREMITEN** und nimm einen
VERRÜCKTEN von seinem Stapel. Wird der **EREMIT** nicht abgelegt, z.B. weil er
 mit der **PROZESSION** zweimal gespielt und dadurch schon aus dem Spiel entsorgt
 wurde, nimmst du dir keinen **VERRÜCKTEN**.
 Spielvorbereitung: Legt den **VERRÜCKTEN-Stapel** neben den Vorrat bereit.

3 GASSENJUNGE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Mitspieler, die bereits 4 oder weniger Karten auf ihrer Hand haben, müssen keine
 Karten ablegen. Wenn du einen **GASSENJUNGEN** im Spiel hast und du eine
 Angriffskarte ausspielst (auch einen anderen **GASSENJUNGEN**), darfst du, bevor du
 diese Angriffskarte ausführt, diesen **GASSENJUNGEN** entsorgen. Wenn du das tust,
 nimm dir einen **SÜDLER** vom **SÜDLER-Stapel**. Spielst du einen
GASSENJUNGEN mit einer **PROZESSION**, kannst du den **GASSENJUNGEN**
 nicht entsorgen, um einen **SÜDLER** zu nehmen, sondern du musst ihn auf Grund
 der Anweisung der **PROZESSION** entsorgen, um eine Karte zu nehmen, die genau 1
 mehr als der entsorgte **GASSENJUNGE** kostet.

3 LAGERRAUM

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du zum ersten Mal Handkarten ablegst, ziehe pro abgelegter Karte eine Karte nach. Lege dann wieder beliebig viele deiner Handkarten ab (darunter können auch Karten sein, die du gerade gezogen hast; du kannst auch gar keine Karten ablegen) und erhalte +1 pro nun abgelegter Karte.

3 MARKTPLATZ

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn eine deiner Karten entsorgt wird (egal ob in deinem Zug oder dem Zug eines Mitspielers, egal ob du die Karte entsorgen willst oder nicht) und du zu diesem Zeitpunkt einen **MARKTPLATZ** auf deiner Hand hast, darfst du diesen ablegen. Wenn du das tust, nimm ein **GOLD** vom Vorrat. Hast du mehrere **MARKTPLATZE** auf deiner Hand, wenn du eine Karte entsorgst, darfst du beliebig viele **MARKTPLATZE** ablegen und entsprechend viele **GOLD** nehmen.

3 MUNDRAUB

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du mindestens eine Karte auf deiner Hand hast, musst du eine deiner Handkarten entsorgen. Auch wenn du das nicht tun kannst, schaust du den Müllstapel durch. Pro Geldkarte mit unterschiedlichem Namen, die sich im Müll befindet, erhältst du +1. Befinden sich dort z.B. 3 **KUPFER**, 1 **SILBER** und 2 **FALSCHGELD**, erhältst du +3.

3 WEISER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du (auch nach dem Mischen deines Ablagestapels) keine Karte findest, die 3 oder mehr kostet, nimm keine Karte auf deine Hand. Lege alle aufgedeckten Karten ab.

4 BARDE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Hast du nicht genügend Karten in deinem Nachziehstapel, um 3 Karten aufzudecken, mische deinen Ablagestapel, lege die gemischten Karten unter deinen Nachziehstapel und decke dann 3 Karten auf. Deckst du dabei keine Aktionskarten auf, legst du alle Karten ab und keine Karten zurück auf deinen Nachziehstapel.

4 EISENHÄNDLER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Je nach Kartentyp (**AKTION** – **GELD** – **PUNKTE** ...) der aufgedeckten Karte erhältst du einen Bonus. Für Karten mit mehreren Kartentypen erhältst du jeden der entsprechenden Boni. Du darfst wählen, ob du die aufgedeckte Karte zurück auf deinen Nachziehstapel legst oder ablegst.

4 FESTUNG

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte entsorgst (egal ob du das musst oder willst), entsorge sie in den Müll und nimm sie dann zurück auf deine Hand. Eine so zurückgenommene **FESTUNG** gilt im regeltechnischen Sinn nicht als „genommene Karte“.

4 LEHEN

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Als Punktekarte ist das **LEHEN** pro 3 **SILBER** im eigenen Kartensatz 1 **W** wert (abgerundet). Hast du zum Beispiel 11 **SILBER** im Kartensatz, ist jedes **LEHEN** 3 **W** wert.

Wenn du das **LEHEN** entsorgst, nimm 3 **SILBER** vom Vorrat. Diese Karte selbst gibt dir nicht das Recht, sich selbst zu entsorgen. Du kannst sie nur entsorgen, wenn eine andere Karte dies anweist, erhältst dafür aber zu Spielende keine Siegpunkte mit Hilfe dieses **LEHENS**.

Spielvorbereitung: Legt entsprechend der Spieleranzahl folgende Anzahl **LEHEN** in den Vorrat: bei 2 Spielern: 8 Karten und bei 3+ Spielern: 12 Karten.

4 LEICHENKARREN

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielt, erhältst du +5 und musst entweder eine beliebige Aktionskarte aus deiner Hand oder diesen **LEICHENKARREN** entsorgen. Hast du keine Aktionskarte(n) auf deiner Hand, musst du den **LEICHENKARREN** entsorgen.

Wenn du diese Karte nimmst (egal ob du sie kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst, ggf. während des Zuges eines Mitspielers), musst du die beiden obersten **RÜTEN** vom **RÜTEN**-Stapel nehmen; zeige sie deinen Mitspielern. Du nimmst die zwei **RÜTEN** aber nur, wenn du wirklich einen **LEICHENKARREN** nimmst – nimmst du stattdessen z.B. mit Hilfe des **FAHRENDEN HÄNDLERS** (aus **Hinterland**) ein **SILBER**, nimmst du die **RÜTEN** nicht.

4 LUMPENSAMMLER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Deinen kompletten Nachziehstapel auf den Ablagestapel zu legen ist optional. Die so auf den Ablagestapel gelegten Karten gelten nicht als „abgelegt“. Wenn du so z.B. einen **TUNNEL** (aus **Hinterland**) auf den Ablagestapel legst, kommt dessen Reaktion auf das Ablegen des **TUNNELS** außerhalb der Aufrümpfphase nicht zum Tragen. Egal ob du deinen Nachziehstapel auf den Ablagestapel gelegt hast oder nicht, musst du deinen Ablagestapel durchsehen und irgendeine Karte daraus auf deinen Nachziehstapel legen (außer du hast keine Karten in deinem Ablagestapel).

4 MARODEUR

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Nimm zuerst eine **BEUTE** vom **BEUTE**-Stapel – dieser ist nicht Teil des Vorrats. Ist der **BEUTE**-Stapel leer, erhältst du keine. Dann nimmst jeder Mitspieler – beginnend bei deinem linken Nachbarn – die oberste **RÜNE** vom **RÜTEN**-Stapel. Wird dieser dabei leer, erhalten die verbleibenden Mitspieler keine **RÜNE**.

4 RATTEN

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Du musst eine deiner Handkarten, außer **RATTEN**, entsorgen, wenn du eine auf der Hand hast. Decke deine Handkarten auf, wenn dies nicht der Fall ist.

Wenn du eine **RATTEN** entsorgst (egal ob in deinem Zug oder im Zug eines Mitspielers), ziehe eine Karte nach. Diese Karte selbst gibt dir nicht das Recht, sich selbst zu entsorgen.

Du kannst sie nur entsorgen, wenn das durch einen anderen Effekt im Spiel (z.B. die Anweisung auf einer anderen Karte) ausgelöst wird. Anders als die meisten anderen Königreichskarten ist **RATTEN** 20x im Spiel enthalten.

Spielvorbereitung: Legt immer alle 20 **RATTEN** im Vorrat bereit.

4 PROZESSION

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Eine Aktionskarte aus deiner Hand auszuspelen ist optional. Wenn du es tust, spiele sie aus, führe ihre Anweisungen aus, spiele sie ein zweites Mal aus (ohne sie zwischendurch auf die Hand zurückzunehmen) und entsorge die Aktionskarte dann. Du musst dann eine Aktionskarte vom Vorrat nehmen, die genau 1 mehr kostet als die entsorgte Karte (außer es gibt keine Karte, die genau 1 mehr kostet). Sobald du mit dem Ausspielen der auf die **PROZESSION** folgenden Aktionskarte begonnen hast, darfst du keine anderen Karten dazwischen spielen (außer die ausgespielte Aktionskarte selbst weist dies an). Passiert etwas beim Entsorgen der Karte, wird dies ausgeführt, bevor du eine Karte nimmst.

Spielet du zum Beispiel mit einer **PROZESSION**, eine zweite **PROZESSION** aus, darfst du diese zweite **PROZESSION** dank der ersten doppelt ausspielen und dadurch insgesamt 2 Aktionskarten aus deiner Hand doppelt ausspielen. Du musst sowohl die zwei Aktionskarten aus deiner Hand als auch die zweite **PROZESSION** nach dem Abhandeln entsorgen und dir jeweils eine Aktionskarte nehmen, die genau 1 mehr kostet.

Spielet du mit einer **PROZESSION** eine Dauerkarte (z.B. aus *Seaside*, *Adventure* oder *Empires*), musst du die Dauerkarte entsorgen. In der Aufbaumphase dieses Zuges legst du die **PROZESSION** ab. Der Effekt der Dauerkarte wirkt trotzdem so lange, wie die Dauerkarte sonst im Spiel geliehen wäre.

4 WAFFENKAMMER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Karten mit  (aus *Empires*) bzw.  (aus *Alchemisten*) in den Kosten sowie Karten, die nicht zum Vorrat gehören (z.B. **VERRÜCKTER**), dürfen nicht genommen werden. Lege die genommene Karte auf deinen Nachziehstapel.

5 BANDITENLAGER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Ziehe eine Karte von deinem Nachziehstapel, bevor du eine **BEUTE** vom **BEUTE**-Stapel – dieser ist nicht Teil des Vorrats – nimmst. Ist keine **BEUTE** mehr auf dem Stapel, erhältst du keine.



5 FALSCHGELD

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie ist 1 wert und du erhältst +1 Kauf. Wenn du ein **FALSCHGELD** ausspielst und du eine oder mehrere Geldkarten auf der Hand hast (das darf auch ein weiteres **FALSCHGELD** sein), darfst du eine davon ausspielen, das entsprechende Geld erhalten (und ggf. zusätzliche Anweisungen jener Geldkarte befolgen) und sie dann sofort noch ein weiteres Mal ausspielen, das Geld ein zweites Mal erhalten (und auch die ggf. zusätzliche Anweisung ein zweites Mal befolgen). Wenn du das tust, musst du die doppelt ausgespielte Geldkarte nach der 2. Ausführung entsorgen.

5 GRABRÄUBER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Du kannst den Müllstapel durchschauen, bevor du dich für eine der beiden Optionen entscheidest. Du kannst dich auch für eine Option entscheiden, die du nicht oder nur teilweise erfüllen kannst. Nimmst du eine Karte vom Müll, die 3 bis 6 kostet, zeige sie deinen Mitspielern und lege sie auf deinen Nachziehstapel. Karten mit  (aus *Empires*) bzw.  (aus *Alchemisten*) dürfen nicht genommen werden.

Entscheidest du dich, eine Aktionskarte aus deiner Hand zu entsorgen, muss die genommene Karte vom Vorrat (nicht von einem Nicht-Vorratsstapel) stammen. Lege die genommene Karte auf deinen Ablagestapel.

5 GRAF

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Diese Karte gibt dir zwei aufeinanderfolgende Wahlmöglichkeiten mit jeweils 3 Optionen: Zuerst entscheidest du dich, entweder 2 Handkarten abzulegen oder eine Handkarte auf den Nachziehstapel zu legen oder ein **KUPFER** vom Vorrat zu nehmen. Wenn du das getan hast, wählst du, entweder +3 zu nehmen, alle Handkarten zu entsorgen oder dir ein **HERZOGTUM** vom Vorrat zu nehmen. Du kannst eine Option auch wählen, wenn du sie gar nicht erfüllen kannst.

5 KATAKOMBEN

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielst, stehst du dir die obersten drei Karten deines Nachziehstapels an, zeigst sie deinen Mitspielern aber nicht. Nimm entweder alle drei auf deine Hand oder lege alle drei Karten ab. Du ziehst nur 3 Karten, wenn du die 3 Karten ablegst. Musst du deinen Ablagestapel mischen, um die drei Karten nachzuziehen, lege erst die Karten ab und mische sie zusammen mit dem restlichen Ablagestapel.

Wenn du diese Karte entsorgst, nimmst du eine Karte, die weniger kostet als diese **KATAKOMBEN**, auch wenn diese Karte im Zug eines anderen Spielers oder durch die Karte eines anderen Spielers entsorgt wird. Diese Karte selbst gibt dir nicht das Recht, sich selbst zu entsorgen. Du kannst sie nur entsorgen, wenn das durch einen anderen Effekt im Spiel (z.B. die Anweisung auf einer anderen Karte) ausgelöst wird.

5 KULTIST

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Beginnend bei deinem linken Mitspieler, nimmt jeder Mitspieler die oberste RUINE vom RUINEN-Stapel und legt sie ab. Wird der Stapel dabei leer, erhalten die nachfolgenden Mitspieler keine RUINE mehr. Danach darfst du einen weiteren **KULTISTEN** aus deiner Hand ausspielen.

Wenn du diese Karte entsorgst, ziehst du drei Karten von deinem Nachziehstapel nach. Diese Karte selbst gibt dir nicht das Recht, sich selbst zu entsorgen. Du kannst sie nur entsorgen, wenn das durch einen anderen Effekt im Spiel (z.B. die Anweisung auf einer anderen Karte) ausgelöst wird.

5 MEDIUM

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Nehme den Namen einer Karte – z.B. **GOLD** oder **GRABRÄUBER**, nicht Aktionskarte oder Geld – dies sind Kartentypen, keine Namen. Karten von gemischten Stapeln, wie z.B. dem RITTER-Stapel, müssen konkret genannt werden, z.B. **DAME NATALIE**, nicht einfach RITTER. Es ist kein **MUSS** eine Karte zu nennen, die in diesem Spiel verwendet wird. Decke die oberste Karte deines Nachziehstapels auf. Ist es die genannte Karte, nimm sie auf deine Hand. Ansonsten lege sie zurück.

5 NEUBAU

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Du kannst jede Karte nennen, die du willst, egal ob es sich um eine Punktekarte oder nicht handelt, egal ob sie in diesem Spiel verwendet wird oder nicht. Hast du eine Nicht-Punktekarte genannt, deckst du so lange Karten auf, bis du die erste Punktekarte (auch ggf. eine kombinierte) aufdeckst. Hast du eine Punktekarte genannt, deckst du so lange Karten auf, bis du die erste Punktekarte aufdeckst, die du nicht genannt hast. Diese musst du entsorgen und dir eine Punktekarte aus dem Vorrat nehmen, die bis zu 3 mehr kostet. Das kann auch die gleiche wie die entsorgte Punktekarte oder eine billigere sein.

5 RAUBZUG

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Entsorge zuerst diese Karte, dann decken deine Mitspieler mit 5 oder mehr Handkarten ihre Karten auf, von denen du jeweils bestimmst, welche sie ablegen müssen. Schließlich nimmst du dir 2 **BEUTEN** vom **BEUTE**-Stapel. Sind nicht mehr genügend vorhanden, nimm so viele, wie du kannst.

5 RITTER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Dieser Kartentyp ist ein gemischter Stapel. Jede Karte hat einen eigenen Namen und ist im Stapel genau 1x vorhanden. Mische in der Spielvorbereitung alle RITTER, leg den RITTER-Stapel verdeckt in den Vorrat und deckt nur die oberste Karte auf. Immer die oberste Karte des RITTER-Stapels kann genommen werden.

Jede Karte enthält eine gleiche Anweisung, die einen Angriff darstellt. Jeder Mitspieler muss die obersten 2 Karten seines Nachziehstapels aufdecken. Kostet mindestens eine davon 3 bis 6, muss er diese entsorgen. Karten mit 7 (aus **Empires**) bzw. 8 (aus **Alchemisten**) in den Kosten kosten nie 3 bis 6. Wenn beide 3 bis 6 kosten, darf er wählen, welche er entsorgt. Entsorgst mindestens ein Spieler auf diese Weise einen RITTER, musst du den von dir ausgespielten RITTER entsorgen.

Darüber hinaus enthält jeder RITTER eine zusätzliche Anweisung, die auf jedem RITTER unterschiedlich ist – hierbei gelten folgende zusätzliche Hinweise:

- **DAME JOSEPHINE**: Ist auch eine Punktekarte – macht aber, auch wenn sie zu Beginn des Spiels oben auf dem Stapel liegt, nicht den gesamten Stapel zum Punktestapel. So kann die **HANDELSROUTE** (aus **Bitzzeit**) keinen Marker auf den RITTER-Stapel legen.
- **DAME ANNA**: Du darfst 0, 1 oder 2 deiner Handkarten entsorgen.
- **DAME NATALIE**: Die genannte Karte muss aus dem Vorrat stammen.
- **SIR VANDER**: Es ist egal, ob du diesen RITTER auf Grund der Anweisung auf **SIR VANDER** oder auf Grund einer Anweisung einer anderen Karte entsorgst (auch außerhalb deines Zugs) – nimm ein **GOLD** vom Vorrat.
- **SIR MICHAEL**: Die Mitspieler müssen zuerst Karten abgeben, bis sie nur noch 3 Handkarten haben und dann Karten aufdecken und ggf. entsorgen.

5 SCHROTTHÄNDLER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du mindestens eine Karte auf deiner Hand hast, musst du eine Handkarte entsorgen.

5 SCHURKE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Du darfst dir jederzeit (auch bevor du diese Karte ausspielst) den Müllstapel ansehen. Wenn du den **SCHURKEN** ausspielst und sich mindestens 1 Karte mit Kosten von 3 bis 6 im Müll befindet, musst du diese nehmen. Zeige sie deinen Mitspielern und lege sie auf deinen Ablagestapel. Nur wenn dies nicht der Fall ist, muss jeder Mitspieler die obersten 2 Karten seines Nachziehstapels aufdecken und eine Karte mit Kosten von 3 bis 6 entsorgen (nach seiner Wahl). Karten mit **Alchemisten** (aus **Alchemisten**) in den Kosten kosten nie 3 bis 6.

5 VOGELFREIE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wähle eine offenliegende Aktionskarte aus dem Vorrat, die weniger kostet als diese Karte (**VOGELFREIE**) und behandle diese Karte (**VOGELFREIE**) so, als wäre sie die gewählte Aktionskarte. Normalerweise bedeutet dies, dass du die Anweisungen der Aktionskarte ausführst. Darüber hinaus nimmt **VOGELFREIE** den Namen, die Kosten und die Kartentypen der gewählten Aktionskarte an – bis sie aus dem Spiel geht.
 Karten von einem leeren Vorratstapel, Karten von Nicht-Vorratstapeln und verdeckte liegende Karten eines Vorratstapels (z.B. noch nicht aufgedeckte RITTER) dürfen von **VOGELFREIE** nicht imitiert werden.
 Imitiert **VOGELFREIE** eine Karte, die sich selbst irgendwo hinbewegt (z.B. abgelegt oder entsorgt wird), bewegt sich stattdessen **VOGELFREIE** dorthin. Wird **VOGELFREIE** als Dauerkarte gespielt, bleibt sie solange im Spiel, wie es auch die Dauerkarte selbst tun würde.
 Solange **VOGELFREIE** im Spiel ist, ist sie für alle Belange die imitierte Aktionskarte, nicht **VOGELFREIE**. Zählt eine andere Karte zum Beispiel die Anzahl von Exemplaren einer bestimmten Karte und imitiert **VOGELFREIE** jene Karte, zählt **VOGELFREIE** als jene Karte.

6 ALTAR

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du keine Karte entsorgen kannst, nimmst du trotzdem eine Karte vom Vorrat, die bis zu 3 kostet. Karten mit **Alchemisten** (aus **Alchemisten**) in den Kosten sowie Karten, die nicht zum Vorrat gehören (z.B. **VERRÜCKTER**), dürfen nicht genommen werden.

6 JAGDGRÜNDE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Wenn du diese Karte entsorgst und dich entscheidest, drei **ANWESEN** zu nehmen, und es sind nicht genügend im Vorrat, nimm so viele, wie du kannst. Diese Karte selbst gibt dir nicht das Recht, sich selbst zu entsorgen. Du kannst sie nur entsorgen, wenn das durch einen anderen Effekt im Spiel (z.B. die Anweisung auf einer anderen Karte) ausgelöst wird.

0* BEUTE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Diese Karte gehört nicht zum Vorrat – sie kann nur auf Grund der Anweisung auf den Königreichskarten **BANDITENLAGER**, **MARODEUR** und/oder **RAUBZUG** genommen werden. Wenn du diese Karte ausspielst, lege sie auf ihren Stapel zurück. Allgemeiner Hinweis: Anweisungen, eine Karte zu nehmen, ohne explizite Angabe woher, beziehen sich nicht auf **BEUTE**, **SOLDNER** und/oder **VERRÜCKTER**, sondern nur auf Karten aus dem Vorrat.

SÖLDNER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Diese Karte gehört nicht zum Vorrat – sie kann nur auf Grund der Anweisung auf der Königreichkarte **GASSENJUNGE** genommen werden.

2 deiner Handkarten zu entsorgen ist optional. Wenn du mindestens 2 Handkarten hast und dich dafür entscheidest, musst du 2 Karten entsorgen. Du kannst dich nicht entscheiden, nur 1 Karte zu entsorgen. Hast du nur 1 Handkarte, kannst du diese entsorgen. Aber nur wenn du genau 2 Handkarten entsorgst, erhältst du +2 Karten und +2 und die Mitspieler müssen ihre Handkarten reduzieren. Spieler, die bereits 3 oder weniger Handkarten haben, müssen keine Karten ablegen.

Mitspieler, die auf das Ausspielen dieser Angriffskarte mit einer Reaktionskarte reagieren wollen, müssen dies tun, bevor du dich entscheidest, Handkarten zu entsorgen oder nicht. Entsorgst du Karten, die eine „Wenn du diese Karte entsorgst“-Anweisung enthalten, entsorge erst beide Karten und entscheide dich dann, in welcher Reihenfolge du die Anweisungen ausführt.

Allgemeiner Hinweis: Anweisungen, eine Karte zu nehmen, ohne explizite Angabe woher, beziehen sich nicht auf **BEUTE**, **SÖLDNER** und/oder **VERRÜCKTER**, sondern nur auf Karten aus dem Vorrat.

VERRÜCKTER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Diese Karte gehört nicht zum Vorrat – sie kann nur auf Grund der Anweisung auf der Königreichkarte **EREMIT** genommen werden.

Wenn du diese Karte ausspielst, lege sie auf ihren Stapel zurück, wenn du das kannst (dies ist nicht optional). Nur wenn du das tust, erhältst du für jede deiner Handkarten +1 Karte.

Allgemeiner Hinweis: Anweisungen, eine Karte zu nehmen, ohne explizite Angabe woher, beziehen sich nicht auf **BEUTE**, **SÖLDNER** und/oder **VERRÜCKTER**, sondern nur auf Karten aus dem Vorrat.

UNTERSCHLUPF

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Es gibt drei verschiedene **UNTERSCHLUPF**-Karten, die jeweils 6x im Spiel enthalten sind. Sie haben keinen Stapel (weder im Vorrat, noch außerhalb des Vorrats) und können niemals gekauft werden.

Hütte: Diese Karte ist eine Reaktionskarte und darf von der Hand eingesetzt werden, wenn du eine beliebige Punktekarte kaufst. Du darfst die **HÜTTE** dann entsorgen, erhältst aber nichts dafür, du bist sie nur los.

Totenstadt: Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du +2 Aktionen.

Verfallenes Anwesen: Diese Karte ist eine Punktekarte – ist aber 0 wert. Wenn du diese Karte entsorgst, ziehe 1 Karte nach. Diese Karte selbst gibt dir nicht das Recht, sich selbst zu entsorgen. Du kannst sie nur entsorgen, wenn das durch einen anderen Effekt im Spiel (z.B. die Anweisung auf einer anderen Karte) ausgelöst wird.

RUINEN

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Jede der 5 **RUINEN** ist jeweils 10x im Spiel enthalten. Der **RUINEN**-Stapel ist Teil des Vorrats, gehört aber nicht zu den 10 Königreichkarten des Spiels. Der **RUINEN**-Stapel ist ein gemischter Stapel. **RUINEN** sind auch Aktionskarten und werden entsprechend als solche behandelt.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Dark Ages:
Leichenzug: Festung, Jagdgründe, Katakomben, Kultist, Marktplatz, Mundraub, Prozession, Ritter, Vogelfreie, Waffenkammer

Spiel mit dem Teufel: Banditenlager, Grabräuber, Lagerraum, Landstreicher, Lumpensammler, Medium, Ratten, Raubzug, Schrothändler, Weiser

Dark Ages und Basispiel:
Auf und Ab: Armenhaus, Barde, Eremit, Jagdgründe, Medium, Geldverleiher, Hexe, Keller, Thronsaal, Werkstatt

Dark Ages und Empires:
Grab des Rattenkönigs: Festung, Lagerraum, Leichenkarten, Ratten, Raubzug, Aufstieg (Ereignis), Grabmal (Landmarke) - Legionär, Opfer, Schlösser, Sudorier, Wagenrennen

SPIELVORBEREITUNG (1/2)

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Sortiert die Karten und steckt sie entsprechend der Reihenfolge auf der **Sortierhilfe** in den Schachtelensatz.

Zum Spielen benötigt ihr das **DOMINION Basispiel** oder das **Basiskarten-Set** (empfehlenswert mit mindestens einer weiteren Erweiterung). Legt alle Basiskarten sowie die **FLÜCHE** und die Müllkarte (bzw. das Müll-Tableau aus dem **Basispiel 2. Edition**) wie gewohnt als Teil des Vorrats in die Tischmitte.

Verwendet ihr im Spiel die Königreichkarte **LEHEN**, legt ihr entsprechend der Spieleranzahl die folgende Anzahl **LEHEN** in den Vorrat: bei 2 Spielern: 8 Karten und bei 3+ Spielern: 12 Karten.

Verwendet ihr im Spiel ausschließlich Königreichkarten aus **Dark Ages**, erhält jeder Spieler stat 3 **ANWESEN**, je 1 **HÜTTE**, 1 **TOTENSTADT** sowie 1 **VERFALLENES ANWESEN**. Wird mit mindestens 1 Königreichkarte aus **Dark Ages** gespielt, einigt euch vor Spielbeginn, ob ihr mit den **UNTERSCHLUPF**-Karten oder den **ANWESEN** starten wollt.

Verwendet ihr im Spiel die Königreichkarte **RIITTER**, mischt ihr die Karten mit dem Typ **RIITTER**, legt den Stapel verdeckt in den Vorrat und deckt die oberste Karte auf.

SPIELVORBEREITUNG (2/2)

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Verwendet ihr im Spiel mindestens eine der Königreichskarten mit dem Typ **PLÜNDERN (KULTIST, LEICHENKARREN und/oder MARODEUR)**, mischt ihr alle 50 **RÜTEN** (braun) und legt folgende Anzahl als verdeckten Stapel in den Vorrat - die oberste Karte wird aufgedeckt:

- bei 2 Spielern: 10 Karten
- bei 3 Spielern: 20 Karten
- bei 4 Spielern: 30 Karten
- bei 5 Spielern: 40 Karten
- bei 6 Spielern: 50 Karten

Verwendet ihr im Spiel mindestens eine der Königreichskarten **BANDITENLAGER, MARODEUR oder RAUBZUG**, legt ihr alle **BEUTE**-Karten als Stapel neben dem Vorrat bereit (der **BEUTE**-Stapel gehört **NICHT** zum Vorrat).

Verwendet ihr im Spiel die Königreichskarte **EREMIT**, legt ihr alle **VERRÜCKTEN**-Karten als Stapel neben dem Vorrat bereit (der **VERRÜCKTEN**-Stapel gehört **NICHT** zum Vorrat).

Verwendet ihr im Spiel die Königreichskarte **GASSENUNGE**, legt ihr alle **SOLDNER**-Karten als Stapel neben dem Vorrat bereit (der **SOLDNER**-Stapel gehört **NICHT** zum Vorrat).

NEUE REGELN (1/7)

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Es gelten die Basisregeln mit folgenden Änderungen bzw. Ergänzungen:

UNTERSCHLUPF: In **Dark Ages** gibt es drei verschiedene **UNTERSCHLUPF**-Karten, die jeweils 6x im Spiel enthalten sind. Beim Spiel ausschließlich mit Karten aus **Dark Ages** müssen, im Spiel mit Karten aus **Dark Ages** und einer weiteren Edition oder Erweiterung können diese eingesetzt werden.

In der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler 1 **HÜTTE**, 1 **TOTENSTADT** sowie 1 **VERALLEENDES ANWESSEN** anstelle der üblichen 3 **ANWESSEN**. Die restlichen **UNTERSCHLUPF**-Karten werden in die Schachtel zurückgelegt. In den Vorrat werden wie üblich die **ANWESSEN** gelegt.

UNTERSCHLUPF-Karten haben keinen Stapel (weder im Vorrat, noch außerhalb des Vorrats) und können niemals gekauft oder genommen werden. Der **BOTSCHAFTER** (aus **Seaside**) darf keinen **UNTERSCHLUPF** zurücklegen.

NEUE REGELN (2/7)

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

RÜTEN: Wird mindestens eine der Königreichskarten mit dem Kartentyp **PLÜNDERN (KULTIST, LEICHENKARREN und/oder MARODEUR)** im Spiel verwendet, werden zusätzlich die braunen **RÜTEN**-Karten benötigt. Jede der 5 **RÜTEN** ist jeweils 10x im Spiel enthalten. Alle Karten werden in einem Stapel zusammen gemischt – er enthält also 5 unterschiedliche Karten in zufälliger Reihenfolge.

Legt folgende Anzahl **RÜTEN** verdeckt in den Vorrat:

- bei 2 Spielern: 10 Karten
- bei 3 Spielern: 20 Karten
- bei 4 Spielern: 30 Karten
- bei 5 Spielern: 40 Karten
- bei 6 Spielern: 50 Karten

Der **RÜTEN**-Stapel ist Teil des Vorrats, gehört aber nicht zu den 10 Königreichskarten des Spiels. Wird er im Laufe des Spiels aufgebraucht, zählt er als leerer Stapel für das Eintreten der Spielende-Bedingung.

Die oberste Karte wird aufgedeckt. Die restlichen **RÜTEN** werden in die Schachtel zurückgelegt. Der **RÜTEN**-Stapel ist ein **gemischter Stapel**. Karten daraus können nach den entsprechenden Regeln gekauft und genommen werden. Sie sind nach Aktionskarten und werden entsprechend als solche behandelt.

NEUE REGELN (3/7)

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

RITTER: In **Dark Ages** gibt es 5 **DAMEN** und 5 **SIRs**, die jeweils nur 1x im Spiel enthalten sind und alle dem Kartentyp **RITTER** angehören. Werden die **RITTER** im Spiel verwendet, werden alle 10 Karten gemischt und der Stapel verdeckt in den Vorrat gelegt. Der **RITTER**-Stapel ist Teil des Vorrats und gehört zu den 10 Königreichskarten des Spiels. Bis auf die Ausnahme, dass auf diesen Stapel kein Marker für die **HANDELSROUTE** (aus **Blüezeit**) gelegt wird, auch wenn eine Punktekarte (**DAME JOSEPHINE**) oben liegt, gelten alle Regelungen für Königreichskarten. Die oberste Karte wird aufgedeckt. Der **RITTER**-Stapel ist ein **gemischter Stapel**.

NEUE REGELN (4/7)

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Gemischte Stapel: **RITTER** und **RÜTEN** sind Kartenzapfen, die aus unterschiedlichen Karten bestehen, gemischt und verdeckt in den Vorrat gelegt werden. Die oberste Karte wird aufgedeckt. Es liegt immer nur die oberste Karte offen. Erst wenn die oberste Karte vom Stapel genommen wird, wird die nächste Karte aufgedeckt. Gemischte Stapel dürfen nicht durchgesehen werden.

Wird eine Karte auf einen gemischten Stapel zurückgelegt (z.B. durch den **BOTSCHAFTER** aus **Seaside**), wird die zuvor offen ausgelegte Karte wieder umgedreht.

Die einzelnen Karten gelten als Karten mit unterschiedlichen Namen, auch wenn sie vom gleichen Stapel stammen. Deckt ein Spieler zum Beispiel durch den **TRIBUT** (aus **Integrität 1. Edition**) zwei unterschiedliche **RÜTEN** auf, erhält er +4 Aktionen.

Muss ein Spieler auf Grund einer Anweisung eine Karte nennen, muss er eine konkrete Karte nennen, er darf zum Beispiel nicht **RÜTE** nennen, sondern **ZERSTÖRTES DOOF** oder **ÜBERLEBENDE**.

Anweisungen (oder Marker, z.B. Einzugsmarker aus **Seaside**), die einen Stapel betreffen, betreffen alle Karten in einem **gemischten Stapel**.

Anweisungen, die konkrete Karten betreffen, dürfen nur ausgeführt werden, wenn dies regulär möglich ist. So darf ein Spieler, der mit Hilfe des **TALISMANS** einen **ZERSTÖRTEN MARKT** kauft, nur einen weiteren vom Stapel nehmen, wenn ein weiterer **ZERSTÖRTER MARKT** dort oberhalb liegt.

NEUE REGELN (5/7)

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Andere Karten: Die Karten **BEUTE**, **VERRÜCKTER** und **SOLDNER** sind jeweils mit einem kleinen * versehen und haben zwar Funktionen wie klassische Aktions- oder Geldkarten, gehören aber **NICHT** zum Vorrat und werden nur im Spiel verwendet, wenn dies durch die Verwendung bestimmter Königreichskarten notwendig wird.

BEUTE: Dieser Stapel wird nur verwendet, wenn mindestens eine der folgenden Karten im Spiel verwendet wird: **BANDITENLAGER, MARODEUR, RAUBZUG**.

VERRÜCKTER: Dieser Stapel wird nur verwendet, wenn der **EREMIT** im Spiel verwendet wird.

SOLDNER: Dieser Stapel wird nur verwendet, wenn der **GASSENUNGE** im Spiel verwendet wird.

Der (oder die) jeweilige(n) Stapel wird/werden neben dem Vorrat bereit gelegt. Die Karten aus den Stapeln dürfen nur durch Anweisungen auf den entsprechenden Königreichskarten genommen werden. Auf andere Art und Weise dürfen diese Karten nicht von ihren Stapeln genommen werden. Insbesondere können sie nicht gekauft werden. Die Stapel werden für das Eintreten der Spielende-Bedingungen nicht beachtet.

Der **BOTSCHAFTER** (aus **Seaside**) darf keine der Karten auf den entsprechenden Stapel zurücklegen.

NEUE REGELN (6/7)

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Den Anschluss verlieren. In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass sich eine Karte, die bewegt (z.B. entsorgt) werden soll, nicht dort befindet, wo sie ein Effekt erwartet. Dies kann geschehen, wenn die Karte bereits vorher von einem anderen Effekt bewegt oder (auf dem Abgesagte) verdeckt wurde. In diesem Fall kann der Effekt, der den Anschluss an die Karte verloren hat, die Karte nicht bewegen. Alle sonstigen Anweisungen auf der Karte des Effekts werden aber trotzdem ausgeführt.

Beispiel:
 Wenn mit einer **PROZESSION** ein **VERRÜCKTER** gespielt wird, bekommt der Spieler zuerst +2 Aktionen, legt den **VERRÜCKTEN** auf den **VERRÜCKTEN- Stapel** zurück und zieht so viele Karten, wie er Handkarten hat. Anschließend werden die Anweisungen auf dem **VERRÜCKTEN** erneut ausgeführt. Der Spieler bekommt also erneut +2 Aktionen, kann dann aber den **VERRÜCKTEN** nicht erneut zurücklegen, weil er sich nicht im Spiel befindet. Weil auf dem **VERRÜCKTEN** steht: „Wenn du das nimmst“, zieht der Spieler also auch nicht nochmal Karten. Anschließend möchte die **PROZESSION** den **VERRÜCKTEN** aus dem Spiel entsorgen, aber das klappt nicht, weil er nicht mehr dort ist. Ganz am Schluss bekommt der Spieler eine Aktionskarte, die 1 mehr kostet als der **VERRÜCKTE**. Falls es eine solche im Vorrat gibt.

NEUE REGELN (7/7)

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

Nicht-Vorratsstapel: BEUTE, VERRÜCKTER und SÖLDNER haben zwar eigene Stapel, gehören aber nicht zum Vorrat und dürfen nur genommen werden, wenn eine Anweisung auf einer Königreichskarte dies anweist. Darfst du laut Anweisung „eine Karte nehmen“, darfst du keine der o.g. Karten nehmen, da diese Anweisung sich immer auf eine Karte vom Vorrat bezieht und sich **BEUTE, VERRÜCKTER und SÖLDNER** nicht im Vorrat befinden.

Die **UNTERSCHLÜPFTE HÜTTE, TOTENSTADT und VERFALLENES ANWESEN** gehören ebenfalls nicht zum Vorrat, haben aber keinen eigenen Stapel außerhalb des Vorrats.

Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen: Die Karten **FALSCHGELD** und **BEUTE** sind Geldkarten und werden in der entsprechenden Spielphase eingesetzt. Beim Ausspielen muss darauf geachtet werden, dass die zusätzlichen Anweisungen direkt beim Ausspielen der entsprechenden Geldkarte ausgeführt werden. Deshalb ist es wichtig, dass Geldkarten hintereinander ausgespielt werden.

Mehrere Dinge passieren zur gleichen Zeit: Passieren einem Spieler gleichzeitig mehrere Dinge, darf er selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge sie eintreten.

NEUE ANWEISUNGEN (1/2)

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

„Wenn du diese Karte entsorgst...“ Viele Karten in **Dark Ages** enthalten die Anweisung etwas zu tun, wenn diese Karte entsorgt wird. Die entsprechende Anweisung wird sofort ausgeführt, wenn die Karte entsorgt wird – das kann im Zug eines anderen Mitspielers sein oder auch zwischen den Anweisungen auf einer Aktionskarte. Entsorgst du gleichzeitig mehrere Karten mit „Wenn du diese Karte entsorgst...“, darfst du die Reihenfolge selbst bestimmen, in der du die entsprechenden Anweisungen ausführst. Die Karte mit „Wenn du diese Karte entsorgst...“ gibt dir nicht selbst das Recht die Karte zu entsorgen – du benötigst eine Karte mit einer entsprechenden Anweisung, um die Karte zu entsorgen.

„Im Spiel“: Karten, die ein Spieler offen in seinem Spielbereich vor sich liegen hat, befinden sich im Spiel, bis sie abgelegt werden. Nicht im Spiel befinden sich zur Seite gelegte Karten, sowie Handkarten, Karten im Vorrat und in den Ziel- und Abgesagte. Auch Reaktionskarten, die als Reaktion aufgedeckt werden, befinden sich nicht im Spiel.

„Ansehen“: Der Spieler nimmt die angegebene(n) Karte(n), sieht sie sich an und legt sie – sofern nicht anders auf der ausgespielten Karte angewiesen – dorthin zurück, wo er sie her hat. Er darf die Karte(n) keinem Mitspieler zeigen.

NEUE ANWEISUNGEN (2/2)

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

„Wähle eins“: Der Spieler muss genau eine der aufgelisteten Anweisungen auswählen und sie – soweit möglich – ausführen. Dabei darf er auch eine Anweisung wählen, die er nicht oder nur teilweise ausführen kann. Die restlichen Anweisungen haben für diesen Zug keine Wirkung. Wird die Karte später im Spiel wieder ausgespielt, darf der Spieler natürlich eine andere Wahl treffen.

Karten mit „unterschiedlichen Namen“: Ist die Rede von Karten mit unterschiedlichen Namen (NICHT Kartentyp), ist immer der Name oben auf den jeweiligen Karten relevant, auch wenn die Karten von demselben Stapel stammen (z.B. bei gemischten Stapeln).

Eine Karte „nennen“: Muss ein Spieler eine Karte nennen, sagt er den Namen einer Karte (nicht eines Kartentyps), das ist wichtig zum Beispiel bei gemischten Stapeln.

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

PLATZHALTER

ERWEITERUNG VI
DARK AGES

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

2 LEUCHTENMACHER

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Du darfst in der Aktionsphase eine weitere Aktionskarte ausspielen. Du darfst in der Kaufphase einen zusätzlichen Kauf tätigen. Nimm dir eine Münze.

2+ STEINMETZ

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Wenn du die Karte **STEINMETZ** kaufst, darfst du mehr dafür bezahlen. Wenn du das tust, nimmst du dir zwei Aktionskarten, die beide jeweils genau so viel kosten, wie du überzahlt hast. Du kannst dir zweimal die gleiche oder zwei verschiedene Karten nehmen. Wenn du zum Beispiel den **STEINMETZ** für 6 kaufst, könntest du dir zwei **HEROLDE** nehmen. Die Aktionskarten stammen aus dem Vorrat und werden auf deinen Ablagestapel gelegt. Sollten keine Karten mit den entsprechenden Kosten im Vorrat sein, bekommst du keine. Wenn du mit einem **TRANK** (Die **Alchemisten**) überzahlst, bekommst du Karten im Wert des **TRANKS**. Karten der mehreren Kartentypen angehören, von denen einer **AKTION** ist (wie die **GROSSE HALLE** aus **Die Intrige**), sind Aktionskarten. Wenn du beschließt, nicht mehr als die normalen Kosten zu zahlen, bekommst du keine Karten. Es ist nicht möglich, dann Aktionskarten zu nehmen, die 1 kosten.

Wenn du diese Karte spielst, entsorgst du eine Karte aus deiner Hand und nimmst dir zwei Karten, die jeweils weniger kosten als die Karte, die du entsorgt hast. Wenn du keine Karte zum Entsorgen mehr auf der Hand hast, bekommst du keine Karten. Du kannst dir zweimal die gleiche oder zwei verschiedene Karten aus dem Vorrat nehmen. Diese werden auf deinen Ablagestapel gelegt. Falls es keine preiswertesten Karten im Vorrat gibt (weil du beispielsweise ein Kupfer entsorgst), bekommst du keine Karten. Wenn es im Vorrat nur noch eine einzige Karte gibt, die preiswerter ist als die entsorgte Karte, nimmst du dir diese. Du nimmst dir die Karten einzeln nacheinander; das kann bei Karten eine Rolle spielen, die beim Nehmen eine Auswirkung haben (wie das **GASTHAUS** aus **Hinterland**).

3+ ARZT

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Wenn du diese Karte kaufst, darfst du mehr dafür zahlen. Pro 1, das du zusätzlich zahlst (d.h. „überzahlst“), darfst du dir die oberste Karte deines Nachziehsapels ansehen und sie entsorgen, ablegen oder auf den Nachziehsapel zurücklegen. Wenn dein Nachziehsapel aufgebraucht ist, mischst du deinen Ablagestapel und machst ihn zum neuen Nachziehsapel. Wenn dann noch immer nicht genügend Karten im Nachziehsapel sind, siehst du dir keine Karten an. Auch wenn du mehr als 1 überzahlst, wird jede oberste Karte vom Nachziehsapel einzeln komplett abgetrennt, bevor du die nächste Karte ziehst.

Wenn du diese Karte in der Aktionsphase spielst, nimmst du den Namen einer beliebigen Karte, deckst die obersten drei Karten deines Nachziehsapels auf und entsorgst jede Karte mit dem von dir genannten Namen. Die übrigen Karten legst du in beliebiger Reihenfolge wieder oben auf deinen Nachziehsapel. Du musst keine Karte nehmen, die in diesem Spiel verwendet wird. Wenn dein Nachziehsapel keine drei Karten mehr umfasst, deckst du die dann noch enthaltenen Karten auf, mischst dann deinen Ablagestapel (der die bereits aufgedeckten Karten nicht umfasst) und machst ihn zum neuen Nachziehsapel, von dem du die noch fehlenden Karten aufdeckst. Sind dann noch immer nicht genügend Karten aufgedeckt, belässt du es bei den bereits aufgedeckten Karten.

4 BERATER

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Wenn dein Nachziehsapel keine drei Karten mehr umfasst, deckst du die darin noch enthaltenen Karten auf, mischst dann deinen Ablagestapel und machst ihn zum neuen Nachziehsapel, von dem du die noch fehlenden Karten aufdeckst. Sind dann noch immer nicht genügend Karten aufgedeckt, belässt du es bei den bereits aufgedeckten Karten. Unabhängig davon, wie viele Karten du aufgedeckt hast, wählst du die linke Nachbar eine davon aus, die du ablegst. Die verbleibenden Karten nimmst du auf die Hand.

4 PLATZ

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Zuerst ziehst du eine Karte. Du erhältst zwei weitere Aktionen, die du spielen darfst, nachdem du alle Anweisungen dieser Karte (soweit möglich) erfüllt hast. Dann darfst du eine Geldkarte (auch ein **MEISTERSTÜCK**) ablegen. Du kannst die Karte ablegen, die du eben gezogen hast, falls es sich um eine Geldkarte handelt. Wenn du eine Geldkarte abgelegt hast, nimmst du dir eine Münze. Karten, die mehreren Kartentypen angehören, von denen einer **GELD** ist (wie der **HAREM** aus **Die Intrige**), sind Geldkarten.

4 STEUEREINTREIBER

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Du darfst eine Geldkarte aus deiner Hand entsorgen. Karten, die mehreren Kartentypen angehören, von denen einer **GELD** ist (wie der **HAREM** aus **Die Intrige**), sind Geldkarten. Wenn du eine Geldkarte entsorgst, muss jeder Mitspieler, der mindestens fünf Karten in der Hand hat, die gleiche Karte aus seiner Hand auf seinen Ablagestapel legen oder seine Handkarten vorzeigen, damit die anderen Spieler sehen, dass er diese Karte nicht auf der Hand hat. Nimm dir für die entsorgte Karte eine Geldkarte, die bis zu 3 mehr kostet als die entsorgte Geldkarte, und lege sie oben auf deinen Nachziehsapel. Wenn dein Nachziehsapel aufgebraucht ist, wird dies die einzige Karte deines Nachziehsapels. Du musst dir keine teurere Geldkarte nehmen, sondern darfst dir auch eine gleich teure oder preiswertere Geldkarte nehmen.

4+ HEROLD

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Wenn du diese Karte kaufst, darfst du mehr dafür zahlen. Wenn du das tust, legst du pro **1**, das du überzahlst, eine beliebige Karte deines Ablagestapels oben auf deinen Nachziehstapel. Du darfst dir dafür die Karten deines Ablagestapels ansehen, was normalerweise nicht möglich ist. Allerdings darfst du nicht zuerst deinen Ablagestapel durchsuchen, um zu entscheiden, wie viel du überzahlen willst. Sobald du überzahlst hast, musst du die entsprechende Anzahl an Karten in beliebiger Reihenfolge oben auf deinen Nachziehstapel legen, sofern möglich. Wenn du so viel überzahlst, dass du mehr Karten auf deinen Nachziehstapel legen musstest, als sich in deinem Ablagestapel befinden, legst du einfach alle Karten deines Ablagestapels in beliebiger Reihenfolge auf deinen Nachziehstapel. Falls du den **HEROLD** kaufst, ohne zu überzahlen, darfst du deinen Ablagestapel nicht durchsuchen.

Wenn du diese Karte in der Aktionsphase spielst, ziehst du zuerst eine Karte. Du erhältst dann eine weitere Aktion, die du spielen darfst, nachdem du alle Anweisungen dieser Karte (soweit möglich) erfüllt hast. Dann deckst du die oberste Karte deines Nachziehstapels auf. Wenn es sich um eine Aktionskarte handelt, **musst** du sie spielen. Die Karte zu spielen, verbraucht keine Aktion. Karten, die mehreren Kartentypen angehören, von denen einer AKTION ist (z. B. **GROSSE HALLE** aus **Die Intrige**), sind Aktionskarten. Alle anderen Kartentypen werden auf den Nachziehstapel zurückgelegt, ohne sie zu spielen.

Hinweis: Wenn durch den **HEROLD** eine Dauer-Karte (aus **Seaside**) ausgespielt wird, wird der **HEROLD** dennoch am Ende der Runde wie gewohnt abgelegt, da er nicht gebraucht wird, um an etwas zu erinnern.

3+ MEISTERSTÜCK

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Dies ist eine Geldkarte mit dem Wert **1**, wie Kupfer. Wenn du sie kaufst, nimmst du dir ein Silber pro **1**, das du überzahlst. Falls du zum Beispiel **6** für das **MEISTERSTÜCK** zahlst, erhältst du drei Silber. Das **MEISTERSTÜCK** ist eine Geldkarte und wird regeltechnisch auch so behandelt.

5 BÄCKER

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Wenn du diese Karte spielst, ziehst du eine Karte, darfst eine weitere Aktionskarte ausspielen und nimmst dir eine Münze.

Wird ein Spiel mit dieser Karte gespielt, erhält jeder Spieler zu Beginn des Spiels eine Münze. Das gilt auch für Partien mit dem **SCHWARZMARKT**, bei denen der **BÄCKER** sich im **SCHWARZMARKT**-Stapel befindet.

5 KAUFMANNSGILDE

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Wenn diese Karte im Spiel ist (d.h. du hast sie in der Aktionsphase gespielt), darfst du eine weitere Karte kaufen und hast zusätzlich **1** zur Verfügung. Jedes Mal, wenn du eine Karte kaufst, nimmst du dir eine Münze (1 Münze, wenn du eine Karte kaufst; 2 Münzen, wenn du zwei Karten kaufst etc.). Denke daran, dass du Münzen nur einsetzen kannst, bevor du Karten kaufst. Du darfst also diese Münze nicht sofort ausgeben. Diese Anweisung ist kumulativ: Wenn du zwei **KAUFMANNSGILDEN** ausgespielt hast, bringt dir jede Karte, die du kaufst, zwei Münzen ein. Wenn du jedoch eine **KAUFMANNSGILDE** mehrfach spielst, aber nur eine im Spiel hast – wie beim **THRONSAAL**, **DOMINION** oder **KÖNIGSSHOF** (**Blütezeit**) –, bekommst du beim Kauf einer Karte nur eine Münze.

5 METZGER

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Zuerst nimmst du dir 2 Münzen. Dann darfst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen und eine beliebige Anzahl an Münzen einsetzen (auch 0 Münzen). Da du den **METZGER** nicht mehr auf der Hand hast, kannst du diese Karte nicht entsorgen. Allerdings kannst du eine andere **METZGER**-Karte entsorgen. Wenn du eine Karte entsorgt hast, nimmst du dir eine Karte, deren Kosten höchstens der Summe aus den Kosten der entsorgten Karte und der Anzahl der eingesetzten Münzen entsprechen darf. So könnest du beispielsweise ein **ANWESEN** entsorgen und sechs Münzen zahlen, um dir eine **PROVINZ** zu nehmen; oder du könnest einen weiteren **METZGER** entsorgen und null Münzen zahlen, um dir ein **HERZOGTUM** zu nehmen. Die Münzen, die du einsetzt, werden in den Vorrat zurückgelegt und dürfen in der Kaufphase nicht mehr benutzt werden, um andere Karten zu kaufen.

5 HELLSEHERIN

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Das Gold und die Fluchkarten stammen aus dem Vorrat und werden auf den Ablagestapel gelegt. Wenn kein Gold mehr vorhanden ist, erhältst du keins. Sind nicht mehr genügend Fluchkarten da, teilst du sie reihum aus, beginnend mit deinem linken Nachbarn. Jeder Spieler, der eine Fluchkarte erhalten hat, muss eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Falls ein Spieler keine Fluchkarte bekommen hat – weil nicht genügend Fluchkarten da waren oder aus einem anderen Grund –, zieht er keine Karte. Nutzt ein Spieler den **WACHTUM** (**Blütezeit**), um den Fluch zu entsorgen, hat er dennoch eine Fluchkarte erhalten und zieht deshalb eine Karte. Nutzt ein Spieler den **FAHRENDEN HÄNDLER** (**Hinterhand**), um stattdessen ein Silber zu nehmen, hat er keine Fluchkarte erhalten und zieht infolgedessen auch keine Karte.

5 WANDERGESELLE

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Zunächst nimmst du eine Karte. Dabei muss es sich nicht um den Namen einer Karte handeln, die in diesem Spiel verwendet wird. Dann deckst du solange Karten vom Nachziehstapel auf, bis du drei Karten aufgedeckt hast, die **nicht** dem von dir genannten Namen entsprechen. Nimm diese Karten auf die Hand und lege die anderen ab. Sollte dabei der Nachziehstapel aufgebraucht werden, bevor du auf drei entsprechende Karten gestoßen bist, mischst du deinen Ablagestapel und nutzt ihn als neuen Nachziehstapel. Wenn du beim weiteren Aufdecken noch immer nicht auf drei Karten mit einem anderen als dem genannten Namen kommst, beendest du das Aufdecken. Nimm die gefundenen Karten anderen Namens auf die Hand und lege den Rest auf deinen Ablagestapel.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Kunsthandwerk (Die Gilden + *Basisspiel*):
Steinmetz, Berater, Bäcker, Wandergeselle, Kaufmannsgilde, Laboratorium, Keller, Werkstatt, Jahrmarkt, Geldverleiher
Reichschaften und anständig (Die Gilden + *Basisspiel*):
Metzger, Bäcker, Leuchtmacher, Arzt, Wahrsager, Mille, Dieb, Geldverleiher, Gärten, Dorf
Des Guten zuviel (Die Gilden + *Basisspiel*):
Platz, Meisterstück, Leuchtmacher, Steuerrentner, Herold, Bibliothek, Umbau, Abenteurer, Markt, Kanzler
Nenne diese Karte (Die Gilden + *Die Inträge*):
Bäcker, Arzt, Platz, Berater, Meisterstück, Burghof, Wunschbrunnen, Harem, Tribunal, Adelige
Geschäftsricks (Die Gilden + *Die Inträge*):
Steinmetz, Herold, Wahrsager, Wandergeselle, Metzger, Große Halle, Adelige, Verschwörer, Maskerade, Käufer Schmidt
Entscheidungen (Die Gilden + *Die Inträge*):
Kaufmannsgilde, Leuchtmacher, Meisterstück, Steuerrentner, Metzger, Brücke, Handlanger, Bergwerk, Anbau, Herzog

NEUE REGELN (1/2)

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Die Münzen: Einige Karten in **Die Gilden** erlauben den Spielern, sich Münzen zu nehmen. Münzen werden immer vom Vorrat genommen, nicht von anderen Spielern. Diese Münzen können – anders als die Geldkarten – über den Zug, in dem ein Spieler sie erhält, hinaus aufbewahrt werden. In der Kaufphase eines Spiels kann dieser, **bevor** er Karten kauft, eine beliebige Anzahl an Münzen einsetzen, jede eingesetzte Münze bringt dem Spieler Eingesetzte Münzen werden in den Vorrat zurückgelegt. Die Anzahl der Münzen im Vorrat ist nicht begrenzt. Sollten einmal nicht ausreichend Münzen vorhanden sein, verwenden die Spieler einen beliebigen Ersatz. Zwar handelt es sich um die gleichen MarkierMünzen wie in **Sesside** und **Blitzzeit**, allerdings können die durch Anweisungen auf den Karten aus **Die Gilden** erworbenen Münzen ausschließlich in der Kaufphase ausgegeben werden. Sie dürfen weder zum Kauf einer Karte mithilfe der Karte **SCHWARZMARKT** benutzt werden, noch dürfen sie auf ein Piratenschrift-Tableau (**Sesside**) oder die **HANDELSROUTE** (**Blitzzeit**) gelegt werden.

NEUE REGELN (2/2)

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

Überzahlen: Für einige Karten in **Die Gilden** darf man mehr zahlen, als sie eigentlich kosten. Bei diesen Karten steht hinter den Kosten ein „+“, z.B. . Wenn ein Spieler vor dem Kauf einen beliebigen **zusätzlichen Betrag** für eine solche Karte zahlt, tritt ein auf der jeweiligen Karte genannter Effekt ein, der von der Höhe der Überzahlung abhängt. Überzahlt werden kann mit allen Geldwerten, mit denen Karten gekauft werden: Geldkarten, Münzen und Geldwerte auf Aktionskarten. Die Karten **TRANK** (**Die Alchemisten**) können ebenfalls zum Überzahlen verwendet werden (allerdings ist das nicht immer sinnvoll). Das zum Überzahlen verwendete Geld ist ausgegeben und kann dann nicht mehr eingesetzt werden. Geldkarten werden abgelegt und Münzen kommen zurück in den Vorrat. Spieler können eine Karte ausschließlich beim Kauf überzahlen, nicht wenn sie diese auf eine andere Weise erhalten. Das „+“ ist lediglich eine Erinnerung: Für eine Karte, die hinter den Kosten das Symbol „+“ aufweist, gelten nach wie vor für alle Zwecke die normalen Kosten. Grundsätzlich gibt es keine Wechselwirkungen zwischen Karten, welche die Kartenkosten reduzieren – wie die **BRÜCKE** (**Die Inträge**) oder die **FERNSTASSE** (**Hinterland**) – und dem „Überzahlen“.

Zwei Dinge passieren zur gleichen Zeit: Wenn einem Spieler zwei Dinge gleichzeitig passieren, entscheidet er selbst, in welcher Reihenfolge sie eintreten. Wenn unterschiedlichen Spielern zwei Dinge gleichzeitig passieren, werden diese reihum in Spielerreihenfolge abgehandelt, beginnend mit dem Spieler, der gerade an der Reihe ist.

PLATZHALTER

ERWEITERUNG VII
DIE GILDEN

29 Erweiterung VIII - Abenteuer (Rio Grande Games 2015)

2 KÖNIGLICHE MÜNZEN

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine kombinierte Geld- und Reservekarte. Sie hat den Wert **1**. Spiele sie in der Kaufphase aus und lege sie anschließend auf das Wirtschaftstableau.
 Sobald du eine Aktionskarte ausspielst und die Anweisungen darauf ausgeführt hast, darfst du die **KÖNIGLICHEN MÜNZEN** von deinem Wirtschaftstableau aufrufen. Lege die Karte in deinen Spielbereich und du erhältst +2 Aktionen, nicht aber +**1**, da diese Anweisung nur beim Ausspielen der Karte ausgeführt wird. Bis zum Ende der Aufrümpphase befinden sich die **KÖNIGLICHEN MÜNZEN** im Spiel und werden dann abgelegt.

2 RATTENFÄNGER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Du erhältst + 1 Karte und + 1 Aktion. Lege diese Karte auf dein Wirtschaftstableau.
 Du darfst diese Karte zu Beginn deines Zuges vom Tableau aufrufen. Wenn du das tust, lege die Karte in deinen Spielbereich. Dann musst du eine beliebige Karte aus deiner Hand entsorgen. Lege den **RATTENFÄNGER** in der Aufrümpphase ab.

2 ZERSTÖRUNG

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Du erhältst +1 Aktion. Dann musst du entweder diese **ZERSTÖRUNG**, oder eine Handkarte entsorgen. Je nach Höhe der Kosten der entsorgten Karte siehst du dir die entsprechende Anzahl Karten oben von deinem Nachziehstapel an. Nimm eine davon auf die Hand und lege den Rest ab. Liegt der **1**-Marker auf dem Nachziehstapel, wird dieser kurz zur Seite gelegt und nach dem Ziehen der Karten wieder oben auf den Stapel zurückgelegt.

3 AMULETT

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Wähle sowohl in diesem als auch zu Beginn deines nächsten Zuges jeweils eine der folgenden Optionen: + **1** oder entsorge eine Handkarte oder nimm ein **SILBER** vom Vorrat. Du darfst beim 2. Mal etwas anderes wählen. Lege die Karte in der Aufrümpphase des nächsten Zuges ab.

3 AUSRÜSTUNG

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Du erhältst + 2 Karten und legst dann bis zu 2 Karten (inkl. eventuell gerade gezogener Karten) verdeckt zur Seite. Entscheidest du dich dafür, keine Karten zur Seite zu legen, legst du die **AUSRÜSTUNG** am Ende des Zuges ab.
 Legst du 1 oder 2 Karten zur Seite, nimmst du zu Beginn deines nächsten Zuges die zur Seite gelegten Karten auf die Hand. Lege die **AUSRÜSTUNG** am Ende dieses Zuges ab.

3 KARAWANENWÄCHTER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine kombinierte Dauer- und Reaktionskarte. Wenn du sie ausspielst, erhältst du + 1 Karte und +1 Aktion.
 Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du + **1**. Lege die Karte am Ende dieses Zuges ab.
 Wenn ein Mitspieler eine Angriffskarte ausspielt, darfst du diese Karte aus deiner Hand ausspielen. Du erhältst + 1 Karte und + 1 Aktion. Die Anweisung +1 Aktion kann in diesem Fall – da gerade ein anderer Spieler am Zug ist – nicht ausgeführt werden. Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du +**1**. Die Karte wird erst in der Aufrümpphase deines nächsten Zuges abgelegt.

3 KUNDSCHAFTER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspiest erhältst du + 1 Karte und +1 Aktion. Dann legst du die Karte auf dein Wirtschaftstableau.
 Zu Beginn deines Zuges darfst du diese Karte aufrufen. Wenn du das tust, legst du alle Karten, die du auf der Hand hast, ab und ziehst 5 Karten nach. Lege die Karte am Ende der Aufrümpphase ab.

3 VERLIES

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Du erhältst + 2 Karten, +1 Aktion und legst 2 Karten ab.
 Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du + 2 Karten und legst 2 Karten ab. Lege das **VERLIES** am Ende dieses Zuges ab.

4 DUPLIKAT

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspiest, legst du sie auf dein Wirtschaftstableau.
 Sobald du (auch außerhalb deines eigenen Zuges) eine Karte nimmst, die bis zu **6** kostet, darfst du diese Karte aufrufen. Wenn du das tust, nimmst du dir eine Karte mit gleichem Namen vom **Vorrat**. Lege diese Karte ab. Wenn keine solche Karte mehr im Vorrat ist, erhältst du nichts. Wenn du eine Karte von einem Stapel nimmst, der nicht zum Vorrat gehört, darfst du dir keine weitere Karte mit gleichem Namen nehmen. Das **DUPLIKAT** wird in der Aufrümpphase des Zuges, in dem es aufgerufen wird (auch außerhalb deines Zuges) abgelegt.

4 ELSTER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Du erhältst + 1 Karte und +1 Aktion. Decke die oberste Karte deines Nachziehstapels auf. Ist dies ein Geldkarte (auch eine kombinierte oder Königreichkarte), nimm sie auf die Hand. Ist es eine Aktions- oder Punktekarte, nimmst du eine **ELSTER** vom Vorrat. Wenn keine **ELSTER** mehr im Vorrat ist, erhältst du nichts. Lege die aufgedeckte Karte zurück auf den Nachziehstapel. Ist es eine kombinierte Punkte- und Geldkarte, nimmst du die Karte auf die Hand und nimmst eine **ELSTER** vom Vorrat.

4 GEIZHALS

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Du darfst entweder ein **KUPFER** aus deiner Hand auf dein Wirtschaftstableau legen oder du erhältst pro **KUPFER** auf deinem Tableau + **1** **KUPFER** auf deinem Wirtschaftstableau bei denen sich nicht im Spiel, zählen aber bei Spielende zu deinen Karten.

4 HAFENSTADT

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Wenn du diese Karte ausspiest, erhältst du + 1 Karte und +2 Aktionen.
 Wenn du diese Karte kaufst (nicht wenn du sie auf andere Art und Weise erhältst), nimm dir eine **HAFENSTADT** vom Vorrat.

4 KURIER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Wenn du diese Karte ausspiest, erhältst du +1 Kauf sowie +2. Außerdem darfst du deinen Nachziehstapel sofort komplett auf deinen Ablagestapel legen. Karten, die auf diese Weise abgelegt werden, gelten nicht als „abgelegt“.

Wenn du diese Karte kaufst und dies der erste Kauf (inklusive eventuell erworbener Ereignisse) in deinem Zug ist, nimmst du eine Karte vom Vorrat, die bis zu 4 kostet. Jeder Mitspieler nimmt sich – beginnend bei deinem linken Mitspieler – eine Karte mit gleichem Namen vom Vorrat. Karten, die nicht zum Vorrat gehören, dürfen nicht genommen werden.

4 TRANSFORMATION

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspiest, erhältst du +1 Aktion. Lege sie dann auf dein Wirtshausniveau.

Zu Beginn deines Zuges darfst du diese Karte aufrufen. Wenn du das tust, entsorgst du eine Handkarte und nimmst eine Karte vom Vorrat, die bis zu 4 mehr kostet als die entsorgte Karte. Nimm die Karte auf die Hand. Du darfst nur Karten aus dem Vorrat nehmen. Lege die **TRANSFORMATION** in der Aufrümpphase ab.

4 WILDHÜTER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Du erhältst +1 Kauf. Drehe deinen **Reise**-Marker um (zu Beginn des Spiels liegt der Marker mit der Vorderseite nach oben). Liegt jetzt die Vorderseite oben, ziehst du 5 Karten nach. Liegt die Rückseite oben, passiert nichts. Du darfst in einem Zug mehrere **WILDHÜTER** ausspielen und drehst bei jedem **WILDHÜTER** den Marker um.

5 BRÜCKENTROLL

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Alle Mitspieler müssen ihren **BRÜCKENTROLL**-Marker vor sich ablegen. Sie erhalten beim nächsten Mal, wenn sie in irgendeiner Art und Weise mindestens 1 erhalten würden, 1 weniger. Danach wird der Marker wieder neben den Vorrat gelegt. Du erhältst jetzt und zu Beginn deines nächsten Zuges +1 Kauf.

So lange diese Karte im Spiel ist, kosten alle Karten **in deinem Zug** 1 weniger, allerdings nie weniger als 0. Dies betrifft nicht nur den Kauf, sondern alle Aktionen, bei denen die Kosten einer Karte eine Rolle spielen. Der **BRÜCKENTROLL** beeinflusst nicht die Kosten von Ereignissen. Die Wirkung des **BRÜCKENTROLLS** ist kumulativ, d.h. wenn du zwei oder mehr **BRÜCKENTROLLS** gleichzeitig im Spiel hast, kannst du die Kosten um 2 oder mehr verringern.

5 FERNE LANDE

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine kombinierte Aktions-, Reserve- und Punktekarte. Wenn du sie ausspiest, lege sie auf dein Wirtshausniveau. Dort bleibst sie bis zum Spielende.

Pro **FERNE LANDE**, die du bei Spielende auf deinem Tableau liegen hast, erhältst du 4 **VP**. Alle anderen **FERNE LANDE** zählen 0 **VP**.

5 GEISTERWALD

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Bis zu Beginn deines nächsten Zuges muss jeder Mitspieler, der eine Karte kauft, sofort alle restlichen Handkarten in beliebiger Reihenfolge auf den Nachziehstapel legen. Das Erwerben eines Ereignisses ist nicht mit dem Kauf einer Karte gleichzusetzen. Spieler, die mit einer Reaktionskarte reagieren wollen, müssen dies sofort beim Ausspielen des **GEISTERWALDES** tun.

Ziehe zu Beginn deines nächsten Zuges 3 Karten nach. Lege die Karte in der Aufrümpphase des nächsten Zuges ab.



ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Du erhältst +1 Aktion sowie +1 Spiel bis zu 3 Geldkarten aus deiner Hand aus und zählst alle , die du bisher in diesem Zug ausgespielt hast. Das beinhaltet alle Geldwerte von ausgespielten Geldkarten sowie alle, z.B. durch ausgespielte Aktionskarten, erhaltene zusätzliche Geldwerte (+1 inkl. dem +1 diese **GESCHICHTENERZÄHLERS**. Du hast danach . Für jedes gezahlte erhältst du +1 Karte. -Kosten aus **Die Alchemisten** sind davon nicht betroffen.



ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Du erhältst +1 Karte, +1 Aktion und +1 . Lege beliebig viele Handkarten ab. Du darfst eine Karte vom Vorrat nehmen, die genau so viel kostet, wie du Karten abgelegt hast. Du kannst dich auch entscheiden, keine Karte abzulegen. Dann darfst du eine Karte nehmen, die genau kostet. Lege die genommene Karte verdeckt auf deinen Nachziehstapel.



ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspielt, erhältst du +1 Aktion und legst sie dann auf dein Wirtshausbleau. Sobald du eine Aktionskarte ausspielt und die Anweisungen darauf ausgeführt hast, darfst du die **KÖNIGLICHE KUTSCHE** sofort danach aufrufen, falls die Aktionskarte noch im Spiel ist. Wenn du das tust, fñhst du die Aktion sofort noch einmal aus. Du kannst die **KÖNIGLICHE KUTSCHE** nicht aufrufen, wenn die Aktion bereits entsorgt wurde oder auf Reservekarten, die bereits auf das Tableau gelegt wurden. Lege die **KÖNIGLICHE KUTSCHE** in der Aufrñhphase ab. Wird die **KÖNIGLICHE KUTSCHE** auf eine Dauerkarte gespielt, bleibst du solange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird.



ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert . Jeder Mitspieler muss seinen -Marker auf seinen Nachziehstapel legen. Sobald ein Mitspieler Karten nachziehen muss, zieht er 1 Karte weniger. Dann legt er den Marker neben den Vorrat zurück. Bei Anweisungen, durch die man seine Kartenhand auf X Karten auffñllen darf, wird zunächst der Marker zurückgelegt und dann die Kartenhand auf X Karten aufgefüllt. Das **RELIKT** ist eine Angriffskarte. Entsprechend kann darauf mit Reaktionskarten reagiert werden. Reagiert ein Spieler mit dem **KARAWANENWÄCHTER**, führt er zunächst die Anweisungen aus (inkl. +1 Karte) und legt dann den Marker auf seinen Nachziehstapel.



ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Drehe deinen **Reise**-Marker um (zu Beginn des Spiels liegt der Marker mit der Vorderseite nach oben). Liegt jetzt die Rückseite oben, erhältst du +1 . Liegt die Vorderseite oben, erhältst du +5 und alle Mitspieler – beginnend bei deinem linken Mitspieler – müssen die oberste Karte ihres Nachziehstapels aufdecken. Aufgedeckte Karten, die bis kosten, müssen entsorgt werden. Karten mit -Kosten müssen nicht entsorgt werden, Karten mit (z. B. aus **Die Gilden**) oder müssen entsorgt werden. Ansonsten legt der Spieler die aufgedeckte Karte ab und nimmt sich einen **FLUCH** vom Vorrat. Die Mitspieler können auf das Ausspielen eines **RIESEN** mit einer Reaktionskarte reagieren, auch wenn die Rückseite des **Reise**-Markers oben liegt und der Angriff gar nicht ausgeführt wird.



ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert . Nimm ein **GOLD** und ein **KUPFER** (in beliebiger Reihenfolge) vom Vorrat und lege sie ab. Ist ein Stapel leer, erhältst du nur die andere Karte.

5 SUMPFHEXE

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Dauerkarte. Bis zu Beginn deines nächsten Zuges muss jeder Mitspieler für jede Karte, die er kauft, jeweils einen **FLUCH** vom Vorrat nehmen. Das Erwerben eines Ereignisses ist nicht mit dem Kauf einer Karte gleichzusetzen. Spieler, die mit einer Reaktionskarte reagieren wollen, müssen dies sofort beim Ausspielen der **SUMPFHEXE** tun.
 Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du +3. Lege die Karte in der Aufbaumphase des nächsten Zuges ab.

5 VERLORENE STADT

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du +2 Karten und +2 Aktionen. Wenn du diese Karte nimmst, zieht jeder Mitspieler 1 Karte.

5 WEINHÄNDLER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspielst, erhältst du +1 Kauf sowie +4 und legst die Karte dann auf dein Wirtschaftstableau.
 Wenn du am Ende deiner Kaufphase mindestens 2 nicht ausgegeben hast, darfst du diese Karte von deinem Wirtschaftstableau ablegen. Hast du mehrere **WEINHÄNDLER** auf deinem Tableau liegen, kannst du alle ablegen. Du brauchst nicht für jeden **WEINHÄNDLER** 2 übrig zu haben.


6 GEFOLGSMANN

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

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.
 Für den Rest des Spiels erhältst du zu Beginn deines Zuges +1 Karte. Wenn du einen **GEFOLGSMANN** zweimal ausspielen darfst (z.B. durch den **THRONSAAL** aus der Basis), lege beide Karten zur Seite und du erhältst bis zum Spielende zu Beginn jedes Zuges +2 Karten.


EREIGNISSE (1/8)

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Ereignisse können nur in der Kaufphase erworben werden. Dies benötigt 1 Kauf sowie genügend (vorher ausgespielte) Geldwerte. Der benötigte Geldwert ist auf jedem Ereignis oben links zu finden. Sobald du ein Ereignis erwirbst, führst du die darauf beschriebene Anweisung aus. Du nimmst das Ereignis aber nicht an dich.
Almosen: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Falls du keine Geldkarten zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast, nimm dir eine Karte vom Vorrat, die bis zu 4 kostet. Eintausch-Karten oder Preiskarten (aus **Reiche Ernte**) mit 3 gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht genommen werden.
Leitgabe: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du erhältst +1 Kauf. Wenn dein -Marker nicht auf deinem Nachziehsapel liegt, lege ihn dorthin und erhalte +1. Das nächste Mal, wenn du Karten nachziehen musst, ziehst du 1 Karte weniger.
Quest: Wähle eine der Optionen, um ein **GOLD** zu nehmen und abzulegen: Entweder legst du 1 Angriffskarte aus deiner Hand oder 2 **FLÜCHE** oder 6 beliebige Karten ab. Du kannst dich entscheiden, nur 1 **FLUCH** oder weniger als 6 Karten abzulegen, wenn du nicht genügend entsprechende Karten auf der Hand hast – dann erhältst du kein **GOLD**.

EREIGNISSE (2/8)

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Zufucht: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du erhältst +1 Kauf und legst eine beliebige Handkarte verdeckt zur Seite. Nachdem du in der Aufbaumphase Karten nachgezogen hast, nimmst du die zur Seite gelegte Karte wieder auf die Hand.
Spähtrupp: Du erhältst +1 Kauf. Schau dir die obersten 5 Karten deines Nachziehsapels an. Lege 3 davon ab und den Rest in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Nachziehsapel. Hast du nach dem Mischen des Ablagesapels weniger als 5 Karten zur Verfügung, legst du zuerst – wenn möglich – 3 Karten ab. Nur den Rest (0, 1 oder 2 Karten) legst du zurück auf den Nachziehsapel.
Der SPÄHTRUPP ist nicht betroffen vom -Marker, der eventuell auf deinem Nachziehsapel liegt, da du die Karten nicht nimmst sondern nur ansiehst. In diesem Fall legst du den Marker nach dem Ausführen des **SPÄHTRUPPS** auf den Nachziehsapel zurück.
Wanderzirkus: Du erhältst +2 Käufe. Wenn du in dem Zug, in dem du den **WANDERZIRKUS** erwirbst, eine Karte nimmst, darfst du diese oben auf deinen Nachziehsapel legen. Wenn du dies nicht möchtest, lege die genommene Karte ab. Der **WANDERZIRKUS** funktioniert nicht bei den Eintausch-Karten mit einem 3, da diese nicht genommen sondern eingetauscht werden.

EREIGNISSE (3/8)

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Expedition: In der Aufrümpphase des Zuges, in dem du diese Karte erwirbst, ziehst du 2 Karten zusätzlich. Normalerweise ziehst du 5 Karten nach, mit einer **EXPEDITION** 7 Karten, mit zwei **EXPEDITIONEN** 9 Karten usw.

Freudenfeuer: Entsorge bis zu 2 Karten, die du gerade im Spiel hast. Du darfst keine Handkarten entsorgen. Entsorgst du eine oder zwei Geldkarten, kannst du trotzdem den durch diese Karten produzierten Geldwert nutzen.

Planung: Lege deinen **Entsorgungs**-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, darfst du, immer wenn du eine Karte von diesem Stapel kaufst, eine beliebige Handkarte entsorgen. Wenn du eine weitere **PLANUNG** erwirbst, legst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel.

EREIGNISSE (4/8)

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Überfahrt: Lege deinen **Kosten**-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, kosten Karten, die von diesem Stapel stammen, für dich für alle Belange **weniger**, niemals aber weniger als **1**.

Wenn du eine weitere **ÜBERFAHRT** erwirbst, legst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel.

Mission: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du spielst nach diesem Zug einen weiteren Zug, falls der vorangegangene Zug von einem Mitspieler gespielt wurde und nicht von dir (z.B. durch den **AUSSENPOSTEN** aus **Seaside**). In diesem Zug darfst du keine Karten kaufen. Du darfst allerdings Ereignisse erwerben, Karten auf andere Weise nehmen oder **Reisende** eintauschen. Erwirbst du in deinem Extrazug eine weitere **MISSION**, darfst du keinen weiteren Zug ausführen, da der vorherige Zug dein eigener war.

EREIGNISSE (5/8)

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Pilgerfahrt: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Drehe deinen **Reise**-Marker um (zu Spielbeginn liegt dieser mit der Vorderseite nach oben). Liegt dann die Rückseite oben, passiert nichts. Liegt die Vorderseite oben, wählst du bis zu 3 Karten mit unterschiedlichem Namen, die du gerade im Spiel hast, nimmst von jeder dieser Karten eine weitere Karte vom Vorrat und legst sie ab. Einnasch-Karten oder Preiskarten (aus **Reiche Ernte**) mit **1** gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht genommen werden.

Ball: Nimm deinen **1**-Marker und lege ihn vor dir ab. Das nächste Mal, wenn du mindestens **1** erhältst, erhältst du stattdessen **1** weniger. Danach legst du den Marker wieder neben den Vorrat.

Nimm 2 Karten vom Vorrat, die jede bis zu **4** kosten. Das können gleiche oder verschiedene Karten sein. Lege beide Karten ab. Einnasch-Karten oder Preiskarten (aus **Reiche Ernte**) gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht genommen werden.

Handel: Entsorge bis zu 2 Handkarten. Du darfst auch 1 oder gar keine Karte entsorgen.

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

EREIGNISSE (6/8)

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Seeweg: Nimm eine Aktionskarte vom Vorrat, die bis zu **4** kostet, und lege diese ab. Lege deinen **+1 Kauf**-Marker auf den Vorratsstapel, von dem du die Aktionskarte genommen hast (dieser kann dann auch leer sein). Du musst eine Karte vom Vorrat nehmen, um den Marker auf den entsprechenden Stapel legen zu dürfen. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du +1 Kauf, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielt. Kostet die Aktionskarte, die du durch den **SEEWEG** nimmst, nur in diesem Zug bis zu **4**, z.B. wenn du vorher einen **BRÜCKENROLL** gespielt hast und dadurch alle Karte in diesem Zug **1** weniger kosten, bleibt der Marker später liegen, auch wenn die entsprechende Karte nach deinem Zug wieder **5** kostet. Auf Stapel, die nicht zum Vorrat gehören, darf der Marker nicht gelegt werden.

Durch den Erwerb eines weiteren **SEEWEGS** oder das Aufrufen eines **LEHRRERS** darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen.

EREIGNISSE (7/8)

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Überfall: Für jedes **SILBER**, das du gerade im Spiel hast, wenn du diese Karte erwirbst, nimm ein weiteres **SILBER** vom Vorrat und lege es ab. Außerdem legen alle Mitspieler ihren **1**-Marker auf ihren Nachziehstapel. Das nächste Mal, wenn sie Karten nachziehen müssen, ziehen sie stattdessen 1 Karte weniger. Auch wenn diese Anweisung wie eine Angriff fungiert, ist der **ÜBERFALL** keine Angriffs Karte. Entsprechend können die Mitspieler nicht mit einer Reaktionskarte darauf reagieren.

Training: Lege deinen **+1**-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du **+1**, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielt. Durch den Erwerb eines weiteren **TRAININGS** oder das Aufrufen eines **LEHRRERS** darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen.

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

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

EREIGNISSE (8/8)

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

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

Eigenschaften, Anweisungen und Typ (z.B. **AKTION**, **ANGRIEF** etc.) der markierten Karte werden durch die **ERBSCHAFT** kopiert, nicht aber Name oder Wert bzw. von welchem Stapel die markierte Karte stammt. So kann ein Spieler, der mit Hilfe der **ERBSCHAFT** einen **WILDHÜTER** markiert und gleichzeitig auf diesem Stapel seinen **+1 Aktion**-Marker liegen hat, durch das Ausspielen eines **ANWESENS** zwar die Anweisungen des **WILDHÜTERS** nutzen, er erhält aber nicht zusätzlich +1 Aktion (siehe Beispiele auf S. 19 und 20).

Bei Spielende zählen deine Anwesen weiterhin jeweils **1**.

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

2 KLEINBAUER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Der **KLEINBAUER** ist eine Königreichkarte und kann wie jede andere Königreichkarte gekauft oder genommen werden. Der **KLEINBAUER** ist außerdem ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen **SOLDATEN** eingetauscht werden kann.

Wenn du den **KLEINBAUER** ausspielst, erhältst du + 1 Kauf sowie +1.

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

3 SOLDAT

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Einen **SOLDATEN** erhältst du nur, wenn du einen **KLEINBAUER** eintauschst. Der **SOLDAT** ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen **FLÜCHTLING** eingetauscht werden kann.

Wenn du den **SOLDATEN** ausspielst, erhältst du +2 sowie für jede andere Angriffskarte (außer diesen **SOLDATEN**), die du zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast, +1. Außerdem muss jeder Mitspieler, der 4 oder mehr Karten auf der Hand hat, 1 Karte ablegen.

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

4 FLÜCHTLING

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

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

Wenn du den **FLÜCHTLING** ausspielst, erhältst du + 2 Karten sowie + 1 Aktion und du musst eine Handkarte ablegen.

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

5 SCHÜLER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

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

Wenn du den **SCHÜLER** ausspielst, darfst du eine beliebige Aktionskarte aus deiner Hand zweimal direkt hintereinander ausspielen. Ist die ausgespielte Aktionskarte eine Karte vom Vorrat, nimm dir eine Karte mit gleichem Namen vom Vorrat und lege sie 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.

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.

6 LEHRER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

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 Wirsthaustableau.

Zu Beginn deines Zuges darfst du den **LEHRER** von deinem Tableau aufrufen und in den Spielbereich legen. Wenn du das tust, legst du entweder den +1 Karte-, +1 Aktion-, +1 Kauf- oder +1 -Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel, auf dem du zu diesem Zeitpunkt keine weiteren eigenen Marker liegen hast. Immer wenn du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, spielst, erhältst du zuerst (bevor die Anweisungen der Karte ausgeführt werden) den entsprechenden Bonus des Markers. Lege den **LEHRER** in der Aufräumphase ab.

2 PAGE

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

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.

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

3 SCHATZSUCHER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Einen **SCHATZSUCHER** erhältst du nur, wenn du einen **PAGEN** eintauschst. Der **SCHATZSUCHER** ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen **KRIEGER** eingetauscht werden kann.

Wenn du den **SCHATZSUCHER** ausspielst, erhältst du + 1 Aktion sowie +1. Für jede Karte, die dein rechter Mitspieler in seinem letzten Zug gekauft oder genommen hat, nimmst du ein **SILBER** vom Vorrat und legst es ab.

In der Aufräumpphase darfst du entscheiden, ob du den **SCHATZSUCHER** ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen **KRIEGER** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

4 KRIEGER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

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

Wenn du den **KRIEGER** ausspielst, erhältst du + 2 Karten. Für jeden **Reisenden**, den du (inkl. dieses **KRIEGER**s) zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast, müssen alle Mitspieler – beginnend bei deinem linken Nachbarn – die oberste Karte ihres Nachziehstapels aufdecken und ablegen. Abgelegte Karten, die genau 3 oder 4 kosten, müssen entsorgt werden. Karten mit 1-Kosten müssen nicht entsorgt werden. Karten mit 2 oder 3 müssen entsorgt werden, wenn sie 3 oder 4 kosten. Alle aufgedeckten Karten, die nicht genau 3 oder 4 kosten, müssen abgelegt werden.

In der Aufräumpphase darfst du entscheiden, ob du den **KRIEGER** ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen **HELDEN** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

5 HELD

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

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

Wenn du den **HELDEN** ausspielst, erhältst du +2 und darfst dir eine beliebige Geldkarte nehmen, die in diesem Spiel verwendet wird. Dazu gehören auch Geldkarten, die zu den Königreichskarten gehören. Lege die Geldkarte ab.

In der Aufräumpphase darfst du entscheiden, ob du den **HELDEN** ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen **CHAMPION** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

6 CHAMPION

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Einen **CHAMPION** erhältst du nur, wenn du einen **HELDEN** eintauschst. Er kann in keine andere Karte eingetauscht werden.

Wenn du den **CHAMPION** ausspielst, erhältst du + 1 Aktion. Der **CHAMPION** ist eine Dauerkarte. Er bleibt bis zum Spielende im Spiel.

Immer wenn ein Mitspieler ab jetzt eine Angriffskarte ausspielt, bist du davon nicht betroffen (auch wenn du das möchtest). Für den Rest des Spiels erhältst du jedes Mal, wenn du eine Aktionskarte ausspielst, + 1 Aktion. Die Anweisung über der Trennlinie wird nur beim Ausspielen des **CHAMPION** ausgeführt.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

Sanfte Einführung (+ Ereignisse):

Spähttrupp, Amulett, Duplikat, Ferne Lande, Gefolgsmann, Hafenstadt, Rattenfänger, Riese, Schutz, Verlies, Wildhüter

Profi-Einführung (+ Ereignisse):

Mission, Planung, Elster, Geisterwald, Karawanenwächter, Kleinbauer (+ Eintausch-Karten), Königliche Münzen, Sumpfhexe, Verlorene Stadt, Weinändler, Zerstörung, Transformation

Auf höchster Ebene (Abenteuer + Ereignisse + Basisspiel):

Training, Ausrüstung, Geizhals, Kundschafter, Verlies, Verlorene Stadt, Markt, Miliz, Spion, Thronsaal, Werkstatt

Verzerrte Größen (Abenteuer + Ereignisse + Basisspiel):

Freudenfeuer, Überfall, Amulett, Duplikat, Kurier, Riese, Schutz, Bürokrat, Dieb, Gärten, Geldverleiher, Hexe

PLATZHALTER

ERWEITERUNG VIII
ABENTEUER

30 Erweiterung IX - Empires (Rio Grande Games 2016)

2 FELDLAGER

ERWEITERUNG IX
 EMPIRES

Du darfst ein **GOLD** oder ein **DIEBSGUT** aus der Hand aufdecken. Wenn du das nicht kannst oder möchtest, legst du diese Karte zur Seite und legst sie zu Beginn deiner Aufbaumphase zurück in den Vorrat. Sollte dort zu diesem Zeitpunkt bereits ein **DIEBSGUT** offen liegen, muss nun erst wieder das zurückgelegte **FELDLAGER** genommen werden, bevor das **DIEBSGUT** genommen werden darf.

2 PATRIZIER

ERWEITERUNG IX
 EMPIRES

Du musst die oberste Karte deines Nachziehstapels aufdecken. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, mischst du deinen Ablagestapel und legst ihn als Nachziehstapel bereit. Wenn auch dort keine Karten liegen, erhältst du nichts.
 Nur eine Karte, die mehr als **5** kostet, darfst du auf die Hand nehmen. Ob die Karte außerdem noch Kosten in Form von Schulden **1** aufweist, ist dabei unerheblich (z.B. **REICHUM** darf auf die Hand genommen werden, **STADTVERTEIL** nicht).

2 SIEDLER

ERWEITERUNG IX
 EMPIRES

Auch wenn du weißt, dass sich kein **KUPFER** in deinem Ablagestapel befindet, darfst du ihn ansehen. Du musst kein **KUPFER** auf die Hand nehmen, wenn du das nicht möchtest.

3 BAUERNMARKT

ERWEITERUNG IX
 EMPIRES

Diese Karte beinhaltet den neuen Typ **SAMMLUNG**, d.h. hier kommen die Siegpunktmarker zum Einsatz.
 Wenn diese Karte das erste Mal ausgespielt wird, legt der Spieler einen **4** Marker auf den **BAUERNMARKT**-Vorratstapel und erhält dann **+1** für den gerade gelegten Marker. Wird die Karte zum zweiten, dritten und vierten Mal ausgespielt, legt der Spieler jeweils einen weiteren Marker auf den Stapel und erhält **+2**, **+3** bzw. **+4**, egal welcher Spieler die vorherigen Marker auf den Stapel gelegt hat. Wird die Karte danach erneut ausgespielt, nimmt der Spieler die 4 **4** Marker (dafür aber kein **4**) und muss den ausgespielten **BAUERNMARKT** entsorgen.
 Danach beginnt der Vorgang wieder von vorn und wird fortgesetzt, falls der Vorratstapel leer ist.

3 GLADIATOR

ERWEITERUNG IX
 EMPIRES

Wenn du mindestens 1 Handkarte hast, musst du diese aufdecken. Wenn dein linker Mitspieler keine Karte mit gleichem Namen aufdecken kann oder will (z.B. auch, wenn du keine Handkarte aufdecken konntest, weil du keine hast), erhältst du zusätzlich **+1**. Sind noch Karten auf dem **GLADIATOR**-Vorratstapel vorhanden, musst du eine entsorgen. Deckt der Mitspieler eine Karte mit gleichem Namen auf, erhältst du nur **+2** und darfst keinen **GLADIATOR** entsorgen.



3 KATAPULT

ERWEITERUNG IX
 EMPIRES

Wenn du mindestens 1 Handkarte hast, musst du auch eine entsorgen. Kostet die entsorgte Karte **3** oder mehr, nimmt sich jeder Mitspieler (beginnend bei deinem linken Nachbarn) einen **FLUCH**. Karten mit Schulden kosten nur dann **3** oder mehr, wenn sie zusätzlich zu etwaigen Schulden-Kosten mindestens **3** kosten. Ist die entsorgte Karte eine Geldkarte muss jeder Mitspieler - unabhängig von den Kosten der Karte - seine Handkarten auf 3 reduzieren.

3 WAGENRENNEN

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Nimm deine aufgedeckte Karte nach dem Vergleich der Kosten mit der aufgedeckten Karte deines linken Mitspielers auf die Hand. Der Mitspieler legt seine aufgedeckte Karte zurück auf den Nachziehstapel.
 Kosten beide Karten gleich viel oder kostet die Karte des Mitspielers mehr, erhältst du nichts. Kostet deine Karte mehr erhältst du +1  und +1 -Marker. Hast entweder du oder dein linker Mitspieler (auch nach dem eventuellen Mischen des Ablagestapels) keine Karte zum Aufdecken, erhältst du nichts.

3 ZAUBERIN

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Spieler, die mit einer Reaktionskarte wie dem **BURGGRABEN** (aus dem Basisspiel) reagieren möchten, müssen dies tun, sobald die **ZAUBERIN** ausgespielt wurde, auch wenn der Angriff sie erst in ihrem nächsten Zug betrifft.
 Jeder Mitspieler erhält in seinem nächsten Zug für die erste gespielte Aktionskarte +1 Karte sowie +1 Aktion, darf aber den eigentlichen Effekt der Karte beim Ausspielen nicht durchführen. Anweisungen, die sich auf einen anderen Zeitpunkt im Spiel beziehen (z.B. die beim Kauf der Karte zum Tragen kommen), werden nicht beeinflusst.
 Um anzuzeigen, dass die erste ausgespielte Aktionskarte von der **ZAUBERIN** beeinflusst wird, empfehlen wir, diese beim Ausspielen quer auszulegen. Karten, die bereits ausgespielt wurden (z.B. Dauerkarten wie das **ARCHIV**), werden zu Beginn des Zuges normal abgehandelt und nicht von der **ZAUBERIN** beeinflusst. Spielt ein Spieler in seiner Aktionsphase keine Aktionskarte aus, dafür aber in seiner Kaufphase eine **KRONE** (kombinierte Aktions- und Geldkarte), kommt der Effekt der **ZAUBERIN** zum Tragen, da es sich um eine Aktionskarte handelt, auch wenn diese in der Kaufphase ausgespielt wurde. Normalerweise kann der Spieler die +1 Aktion zu diesem Zeitpunkt nicht nutzen, es sei denn, er kauft zum Beispiel eine **VILLA**.

4 FELSEN

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Wenn du diese Karte in deiner Kaufphase nimmst oder entsorgst, nimm ein **SILBER** und lege es auf deinen Nachziehstapel. Wenn du diese Karte zu einem anderen Zeitpunkt (auch während des Zuges eines anderen Spielers) nimmst oder entsorgst, nimm ein **SILBER** auf die Hand.



4 OPFER

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Wenn die entsorgte Karte eine kombinierte Karte ist, erhältst du die Boni aller entsprechenden Typen dieser Karte. Entsorgst du eine Karte, die keinen der angegebenen Typen entspricht (z.B. einen **FLUCH**), erhältst du nichts.

4 TEMPEL

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Es dürfen nur Karten mit unterschiedlichen Namen entsorgt werden, z.B. ein **KUPFER** und ein **ANWESEN**.
 Auch wenn der **TEMPEL**-Vorrastapel leer ist, legst du einen -Marker auf den leeren Platz. Das kann relevant werden, wenn durch Anweisungen auf anderen Karten ein **TEMPEL** in den Vorrat zurückgelegt wird (z.B. durch den **BOTSCHAFTER** aus **Seaside**) nehmen darf.
 Wenn du einen **TEMPEL** nimmst, nimmst du auch alle -Marker, die zu diesem Zeitpunkt auf dem Vorrastapel liegen.

4 VILLA

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Wenn du diese Karte in deiner Aktionsphase nimmst (z.B. durch die **INGENIEURIN**), nimm sie sofort auf die Hand und erhalte +1 Aktion. Dadurch kannst du z.B. die gerade genommene **VILLA** sofort ausspielen. Wenn du diese Karte in deiner Kaufphase nimmst (z.B. indem du sie kaufst), nimm sie auf die Hand und keine sofort in die Aktionsphase zurück, wo du +1 Aktion hast. Hast du die Aktionsphase erneut komplett abgeschlossen, kehst du wieder zur Kaufphase zurück. Hier kannst du weitere Geldkarten ausspielen (und z.B. die **ARENA** kommt wieder zum Tragen). Wenn du diese Karte während des Zuges eines Mitspielers nimmst, nimmst du die Karte auf die Hand und erhältst zwar +1 Aktion, kannst diese aber nicht nutzen, da es nicht dein Zug ist. Es ist möglich, mehrmals pro Zug (z.B. durch das Nehmen mehrerer **VILLEN**) in die Aktionsphase zurückzukehren. Dies bedeutet aber nicht, dass du an den „Beginn deines Zuges“ zurückkehrst. Anweisungen, die sich darauf beziehen, haben keine Auswirkung.


5 ARCHIV

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Lege die obersten drei Karten deines Nachziehstapels zur Seite und schau sie dir an. Nimm eine der Karten sofort auf die Hand und lege die anderen Karten unter dieses **ARCHIV**. Spielst du zwei **ARCHIV**, lege die Karten für die nächsten Züge unter das jeweils ausgespielte **ARCHIV**. Hast du nicht genügend Karten, um drei Karten zur Seite zu legen, legst du nur so viele wie möglich zur Seite. Das **ARCHIV** wird in dem Spielzug abgelegt, in dem die letzte zur Seite gelegte Karte des jeweiligen **ARCHIVS** auf die Hand genommen wurde.

5 DIEBESGUT

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Nimm dir jedes Mal, wenn du diese Karte spielst, einen -Marker und lege ihn bei dir ab.


5 EMSIGES DORF

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Du darfst deinen Ablagestapel auch dann durchsehen, wenn du weißt, dass du keine **SEDLER** darth hast. Du darfst die Reihenfolge der Karten in deinem Ablagestapel nicht verändern.





5 FORUM

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Wenn du diese Karte kaufst, erhältst du + 1 Kauf. Du kannst beispielsweise mit  und nur einem freien Kauf, zuerst diese Karte kaufen und dann mit dem zusätzlichen Kauf noch eine **PROVINZ**.


5 GÄRTNERIN

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Ist diese Karte im Spiel und du nimmst eine Punktekarte – egal in welcher Spielphase – nimmst du dir einen -Marker und legst ihn bei dir ab. Wenn du mehrere Karten nimmst, nimmst du dir für jede genommene Karte einen -Marker. Hast du mehrere **GÄRTNERINNEN** im Spiel, nimmst du dir für jede **GÄRTNERIN** pro genommener Karte einen -Marker. Wenn du z.B. eine **GÄRTNERIN** auf eine **KRONE** spielst, befindet sich die **GÄRTNERIN** trotzdem nur einmal im Spiel und du darfst dir pro genommener Karte nur einen -Marker nehmen.

5 HANDELSPLATZ

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Zu den Aktionskarten, die du zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast zählen alle Aktionskarten, die du ausgespielt hast, Dauerkarten, die sich aus vergangenen Zügen im Spiel befinden und Reservekarten (aus **Abenteuer**), die du in diesem Zug bereits aufgerufen hast. Wenn du diese Karte außerhalb deines Zuges nimmst, hast du keine Aktionskarten im Spiel und du darfst dir keine -Marker nehmen.

5 KRONE

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Diese Karte ist eine kombinierte Aktions- und Geldkarte. Wenn du sie in deiner Aktionsphase ausspielst, darfst du eine Aktionskarte von deiner Hand wählen und ausspielen. Du nimmst die gewählte Karte nicht wieder auf die Hand, sondern spielst die Aktion ein zweites Mal. Dafür benötigst du keine weiteren Aktionen. Wählst du eine **KRONE**, musst du diese auch als Aktionskarte ausspielen (und dann darfst du bis zu zwei weitere Aktionskarten jeweils zweimal spielen).
 Spielst du diese Karte in deiner Aktionsphase als Geldkarte aus (z.B. durch den **GESCHICHTENERZÄHLER** aus **Aventurer**), darfst du trotzdem eine Aktionskarte zweimal ausspielen.
 Spielst du diese Karte in deiner Kaufphase, darfst du eine beliebige Geldkarte von deiner Hand wählen, sie ausspielen und zweimal ausführen. Wählst du eine **KRONE**, spielst du diese aus und dann eine weitere Geldkarte von der Hand zweimal und dann noch eine Geldkarte zweimal.

5 LEGIONÄR

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Mispieler, die auf das Ausspielen dieser Karte mit einer Reaktionskarte reagieren möchten, müssen dies tun, bevor du dich entscheidest, ob du ein **GOLD** aufdeckst oder nicht.
 Mitspieler, die bereits zwei oder weniger Karten auf der Hand haben, müssen keine Karte ablegen, müssen gleichwohl aber eine Karte ziehen.

5 VERMÖGEN

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 6. Außerdem erhältst du +1 Kauf.
 Wenn du diese Karte ablegst (in der Regel in deiner Aufräumphase), nimm 6 vom Vorrat. Dann kannst du sofort beliebig viele 6 (auch mehr als die 6, die du durch das Ablegen dieser Karte erhalten hast) zurückzahlen.
 Wenn du diese Karte nicht ablegst (z.B. wenn du sie stattdessen entsorgst), erhältst du keine 6. Wenn du diese Karte zweimal ausgespielt hast (z.B. durch eine **KRONE**), erhältst du trotzdem nur 6, da du nur eine Karte ablegst.

5 WILDE JAGD

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Wählst du die erste Option, lege einen 5-Marker vom Vorrat auf den **WILDE-JAGD**-Vorratstapel.
 Wählst du die zweite Option und der **ANWESEN**-Vorratstapel ist leer (d.h. du kannst dir kein **ANWESEN** nehmen), darfst du dir die 5-Marker vom **WILDE-JAGD**-Vorratstapel nicht nehmen. Du darfst aber diese Option trotzdem wählen.
 Ist der **WILDE-JAGD**-Vorratstapel leer, funktioniert das Ausspielen dieser Karte trotzdem in der beschriebenen Weise weiter. Nutze die Platzhalterkarte, um den Vorratstapel zu markieren.

5 ZAUBER

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Wenn du diese Karte ausspielst und dich für die zweite Option entscheidest, darfst du (musst aber nicht) sofort, wenn du die **nächste** Karte in deinem Zug kaufst, eine Karte mit anderem Namen nehmen, die **exakt so viel** kostet, wie die gekaufte Karte. Dann erst nimmst du die gekaufte Karte. Das kann wichtig bei Karten sein, die Anweisungen beim Nehmen einer Karte beinhalten.
 Spielst du mehrere **ZAUBER** in einem Zug, darfst du dir für die nächste gekaufte Karte mehrere Karten mit anderem Namen als die gekaufte aber gleichen Kosten nehmen. Die Karten, die du nimmst müssen zwar einen anderen Namen als die Gekaufte haben, dürfen aber untereinander alle den gleichen Namen haben.

4 INGENIEURIN

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Du darfst dir keine Karte nehmen, die mehr als 4 kostet oder mit 6 in den Kosten hat. Nimm die gewählte Karte.
 Dann darfst du diese **INGENIEURIN** entsorgen. Wenn du das tust, nimm eine weitere Karte, die bis zu 4 kostet. Dies kann die gleiche Karte wie die erste sein oder eine andere.



ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Du musst, nachdem du 5 Karten nachgezogen hast, alle deine Handkarten vorzeigen und jedes **KÜPPER**, das du zu diesem Zeitpunkt auf der Hand hast, ablegen.



ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Wähle eine Karte vom Vorrat, die zu diesem Zeitpunkt bis zu 5 kostet, d.h. du darfst keine Karte eines leeren Stapels, eine nicht sichtbare Karte eines gemischten Stapels oder eine Karte eines Nicht-Vorratsstapels wählen.

Behandle nun den ausgespielten **LEHNSHERR**, wie die gewählte Karte (und nicht mehr als **LEHNSHERR**) – bis sie nicht mehr im Spiel ist. Das heißt du befolgst alle Anweisungen der anderen Karte. Auch nimmt der **LEHNSHERR** den Namen, die Kosten und den Typ der gewählten Karte an, bis er nicht mehr im Spiel ist. Als Dankkarte bleibt dieser **LEHNSHERR** ebenso im Spiel, wie er als Reservekarte (aus **Abenteuer**) zur Seite gelegt wird. Spielst du diesen **LEHNSHERR** auf einen **THRONSAAL** (aus dem **Basisspiel**), wählst du beim ersten Ausspielen die Karte, die dieser **LEHNSHERR** ab sofort ist – beim zweiten Ausspielen ist er damit wieder genau diese Karte – du darfst keine andere Karte wählen. Erst mit dem Ausspielen des **LEHNSHERRN** nimmt er Typ und Namen der gewählten Karte an – d.h. du darfst ihn nicht als **KRONE** in deiner Kaufphase spielen, da er selbst keine Geldkarte ist und nicht in der Kaufphase ausgespielt werden darf.



ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Du musst deine Handkarten aufdecken. Für jede Aktionskarte (auch ggf. kombinierte), die du aufdeckst, zielst du eine Karte nach.



ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Es werden nur alle 8 verdoppelt, die du vor dem Ausspielen dieser Karte ausgespielt hast und nur, wenn du in diesem Zug noch keinen **REICHTUM** ausgespielt hast. Für jedes weitere Ausspielen eines **REICHTUMS** erhältst du nur +1 Kauf.



ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Schloss-Karten: Der Schloss-Stapel ist ein gemischter Vorratsstapel. Alle Schlösser werden nach Kosten sortiert auf dem Vorratsstapel bereitgelegt (die teuerste zuunten).

Beschädigtes Schloss: Spielst du sie in deiner Kaufphase aus, ist sie 1 wert. Bei Spielende erhältst du pro Karte, die den Typ **SCHLOSS** beinhaltet, einen 1-Marker.

Verfallendes Schloss: Diese Karte ist zu Spielende 1 wert – wie ein **ANWESEN**. Wenn du diese Karte während des Spiels nimmst, nimm dir einen 1-Marker sowie ein **SILBER** vom Vorrat. Wenn du diese Karte während des Spiels entsorgst, nimm dir einen weiteren 1-Marker sowie ein **SILBER** vom Vorrat.

Kleines Schloss: Spielst du sie in deiner Aktionsphase aus, entsorge dieses **KLEINE SCHLOSS** oder eine andere **SCHLOSS**-Karte aus deiner Hand. Wenn du das tust, nimm dir die **SCHLOSS**-Karte vom Vorratsstapel, die zu diesem Zeitpunkt oben liegt. Dies kann eine teurere sein, als die, die du entsorgst. Du musst die Kosten nicht bezahlen. Bei Spielende ist diese Karte 2 wert.



ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Spukschloss: Diese Karte ist zu Spielende 2 wert. Wenn du diese Karte während deines Zuges nimmst (kauftst oder auf andere Art und Weise nimmst), nimm dir ein **GOLD** vom Vorrat. Ist kein **GOLD** mehr im Vorrat, erhältst du nichts. Außerdem (egal ob du ein **GOLD** nehmen kannst oder nicht) müssen alle Mitspieler mit 5 oder mehr Handkarten 2 Handkarten auf ihren Nachziehstapel zurücklegen. Da diese Karte keine Angriffskarte ist, dürfen die Mitspieler keine Reaktionskarte spielen.

Reiches Schloss: Spielst du sie in deiner Aktionsphase aus, lege beliebig viele Punktekarten (auch ggf. kombinierte) aus deiner Hand ab. Pro abgelegter Karte erhältst du +2. Bei Spielende ist diese Karte 3 wert.

Ausgedehntes Schloss: Wenn du diese Karte kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst, nimm ein **HERZOGTUM** oder drei **ANWESEN**. Bei Spielende ist diese Karte 4 wert.

Prunkschloss: Wenn du diese Karte kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst, zeige deine Handkarten vor. Nimm einen 1-Marker vom Vorrat für jede Punktekarte (auch ggf. kombinierte), die du zu diesem Zeitpunkt auf der Hand oder im Spiel hast.

Königsschloss: Bei Spielende erhältst du pro Karte, die den Typ **SCHLOSS** beinhaltet (inklusive dieser Karte) 2 wert.

KATAPULT/FELSEN

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Spielvorbereitung: Legt auf diese Karte 5 Felsen und oben darauf 5 Katapulte.
 Es darf immer nur die oberste Karte des Stapels genommen oder gekauft werden.

GLADIATOR/REICHTUM

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Spielvorbereitung: Legt auf diese Karte 5 Reichtum und oben darauf 5 Gladiatoren.
 Es darf immer nur die oberste Karte des Stapels genommen oder gekauft werden.

SIEDLER/EMSIGES DORF

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Spielvorbereitung: Legt auf diese Karte 5 Emstige Dörfer und oben darauf 5 Siedler.
 Es darf immer nur die oberste Karte des Stapels genommen oder gekauft werden.

PATRIZIER/HANDELSPLATZ

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Spielvorbereitung: Legt auf diese Karte 5 Handelsplätze und oben darauf 5 Patrizier.
 Es darf immer nur die oberste Karte des Stapels genommen oder gekauft werden.

FELDLAGER/DIEBESGUT

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Spielvorbereitung: Legt auf diese Karte 5 Diebesgut und oben darauf 5 Feldlager.
 Es darf immer nur die oberste Karte des Stapels genommen oder gekauft werden.

EREIGNISSE (1/4)

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Ereignisse können nur in der Kaufphase erworben werden. Dies benötigt 1 Kauf sowie genügend (vorher ausgespielte) Geldwerte. Erwirbst du ein Ereignis mit Schulden (♣), nimmst du die entsprechende Anzahl (♣)-Marker an dich. Die Kosten (♣♣) sind auf jedem Ereignis oben links zu finden. Sobald du ein Ereignis erwirbst, führst du die darauf beschriebene Anweisung aus. Du nimmst das Ereignis aber **nicht** an dich.

Aufstieg: Wenn du keine Aktionskarte entsorgst passiert nichts weiter.

Erforschen: Jeder Erwerb eines **ERFORSCHEN** gibt dir den Kauf zurück, den du für den Erwerb benötigt hast. Mit 7 und 1 Kauf kannst du zum Beispiel 2 **ERFORSCHEN** erwerben und dann eine Karte kaufen oder ein Ereignis für 3 erwerben.

EREIGNISSE (2/4)

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Steuer: Auf jeden Vorratsstapel (d.h. alle Königreichkarten, Fluchkarten und Basiskarten, nicht Ereignisse und Landmarken) wird in der Spielvorbereitung 1 -Marker gelegt. Spieler, die eine Karte von einem Stapel kaufen, auf dem -Marker liegen, müssen alle Marker des Stapels nehmen. Nimmt ein Spieler eine Karte auf andere Art und Weise (d.h. er kauft sie nicht), werden eventuelle -Marker auf die nächste Karte des Vorratsstapels gelegt. Wenn du dieses Ereignis erwirbst, legst du 2 -Marker auf einen beliebigen Vorratsstapel – egal ob dort zu diesem Zeitpunkt bereits -Marker liegen oder nicht.

Bankett: Du kannst dieses Ereignis auch kaufen, wenn der **KUPFER**-Vorratsstapel aufgebraucht ist.

Versalztes Land: Wenn die entsorgte Karte eine Anweisung beinhaltet, die eintritt, wenn diese Karte entsorgt wird, musst du diese Anweisung ausführen.

Ritual: Wenn du keinen **FLUCH** nehmen kannst (z.B. weil der Vorratsstapel leer ist), passiert nichts. Es werden nur die -Kosten gezahlt – für -Kosten oder -Kosten (aus **Alchemisten**) erhältst du nichts.

EREIGNISSE (3/4)

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Glücksfall: Wenn weniger als 3 **GOLD** im Vorrat sind, nimm dir die restlichen **GOLD**.

Erhebung: Pro **SILBER**, das du in diesem Zug genommen hast (inklusive der 2 **SILBER** durch diese Karte), nimm dir einen -Marker vom Vorrat. Dies ist kumulativ. Erwirbst du z.B. eine **ERÖBERUNG** und erhältst dafür 2 -Marker (für die beiden **SILBER** durch diese Karte) und dann noch eine **ERÖBERUNG**, für die du 2 **SILBER** nehmen kannst, erhältst du für die zweite **ERÖBERUNG** schon 4 -Marker. Sind nicht genügend **SILBER** im Vorrat, nimmst du dir so viele wie möglich. Dann erhältst du aber auch entsprechend weniger -Marker.

Beherrschen: Ist der **PROVINZ**-Vorratsstapel leer oder du kannst aus einem anderen Grund keine **PROVINZ** nehmen, hat dieses Ereignis keine Auswirkung.

Hochzeit: Den -Marker nimmst du in jedem Fall – auch wenn der **GOLD**-Vorratsstapel leer ist.

EREIGNISSE (4/4)

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Siegeszug: Wenn du ein **ANWESSEN** nimmst, nimmst du für jede Karte, die du in diesem Zug bereits genommen hast (inklusive dem **ANWESSEN**, jedoch nicht für Ereignisse), einen -Marker. Wenn du kein **ANWESSEN** nehmen kannst (z.B. weil der Vorratsstapel leer ist), passiert nichts.

Schlacht: Du kannst dieses Ereignis auch erwerben wenn der **HERZOGTUM**-Vorratsstapel leer ist. Die bis zu ausgewählten 5 Karten verbleiben in deinem Ablagestapel. Die restlichen Karten mischst du in deinen Nachziehstapel.

Spende: Befinden sich unter den entsorgten Karten welche, die Anweisungen beinhalten, die beim Entsorgen ausgeführt werden, musst du diese ausführen, bevor du die restlichen Karten mischst. Die **SPENDE** wird erst nach dem Zug, in dem sie erworben wird, ausgeführt (d.h. zwischen zwei Zügen). Damit hat zum Beispiel die **BESSENHEIT** (aus **Alchemisten**) auf diese Anweisung keine Auswirkung.

LANDMARKEN (1/8)

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Einige Landmarken enthalten Anweisungen für die Spielvorbereitung (unterhalb der Trennlinie). Spielt ihr mit einer dieser Karten, beachtet dies in der Spielvorbereitung. Darfst du dir auf Grund einer Anweisung -Marker von einer Landmarkenkarte oder einem Vorratsstapel nehmen und dort sind zu diesem Zeitpunkt keine -Marker vorhanden, erhältst du nichts. Sind die zu Spielbeginn platzierten -Marker aufgebraucht, werden keine neuen -Marker platziert.

Aquädukt: Wenn du eine Geldkarte von einem Vorratsstapel nimmst, auf dem ein oder mehrere -Marker liegen (auch ggf. kombinierte Karten oder **KUPFER**, wenn dort durch Anweisungen auf Karten oder Ereignissen -Marker platziert wurden), nimm einen -Marker und lege ihn hierher auf das **AQUÄDUKT**.

Wenn du eine Punktekarte (auch ggf. kombinierte) nimmst, nimm dir alle -Marken, die zu diesem Zeitpunkt hier auf dem **AQUÄDUKT** liegen.

Wenn du eine kombinierte Geld- und Punktekarte nimmst, kannst du dich entscheiden, in welcher Reihenfolge du die Anweisungen ausführst.

LANDMARKEN (2/8)

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Arena: Beginnst du (z.B. durch die **VILLA**) in deinem Zug mehrfach mit deiner Kaufphase, kannst du die **ARENA** mehrfach nutzen.

Badehaus: Egal ob du eine Karte kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst (bzw. nehmen musst) – erhältst du in diesem Fall keine -Marker vom **BADHAUS**. Wer ein Ereignis erwirbt, nimmst damit keine Karte und kann – insofern keine andere Karte genommen wurde – 2 -Marker von hier nehmen.

Basilika: Für jede Karte die du kaufst, nimmst du 2 -Marker von der **BASILIKA**, falls du zu diesem Zeitpunkt mindestens 2 ausgespielt aber noch nicht verbraucht hast. Hast du beispielsweise 4 und 3 Käufe, kannst du ein **KUPFER** kaufen (4 übrig), dir 2 -Marker nehmen, ein **ANWESSEN** kaufen (2 übrig), dir 2 -Marker nehmen und ein weiteres **ANWESSEN** kaufen (0 übrig) – für den letzten Kauf erhältst du keine -Marker.

LANDMARKEN (3/8)

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Bollwerk: Hier werden alle Geldkarten (auch ggf. kombinierte) ausgewertet, die im Spiel benutzt wurden (auch ggf. Geldkarten, die im **SCHWARZMARKT** (aus Basissspiel **Special Edition** bzw. **Promokarte**) enthalten waren). Haben zwei oder mehrere Spieler die gleiche höchste Anzahl einer Geldkarte, erhalten alle diese Spieler 5 -Marker.

Brunnen: Du erhältst entweder 15 oder 0 . Es gibt keinen Extra-Bonus, wenn du mehr als 10 **KUPFER** besitzt.

Entweihter Schrein: Immer wenn du eine beliebige Aktionskarte nimmst und auf dem entsprechenden Vorratsstapel ein oder mehrere -Marker liegen (egal ob sie dort auf Grund der Anweisung auf dieser Landmarken-Karte oder einer anderen Karte, Ereignis oder Landmarken-Karte liegen), nimm einen -Marker von dort und lege ihn hierher auf den **ENTWEIHTEN SCHRIN**.

Nur wenn du einen **FLUCH** kaufst (nicht, wenn du ihn auf andere Art und Weise nimmst), nimmst du alle -Marker, die zu diesem Zeitpunkt hier liegen. In der Spielvorbereitung legst ihr auf jeden Vorratsstapel, der den Typ **AKTION**, nicht aber den Typ **SAMMLUNG** (also nicht auf die Karten **BAUERNMARKT**, **TEMPEL** und **WILDE JAGD**) beinhaltet, 2 -Marker.

LANDMARKEN (4/8)

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

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 Ereignis **VERSALZTES LAND**), hat jener Spieler diese **PROVINZ** aber nicht vorher genommen und erfüllt deshalb diese Bedingung auch noch nicht. In einem Spiel, indem keine **PROVINZ** genommen wird, findet diese Landmarken-Karte keine Anwendung.

Der **GERIRGSPASS** wird zwischen zwei Zügen ausgeführt und kann damit z.B. von der **BESSENHEIT** (aus **Alchemisten**) nicht beeinflusst werden. Der Mitspieler links von dem Spieler, der die erste **PROVINZ** genommen hat, beginnt mit einem Gebot oder passt. Ein Gebot besteht aus einer Anzahl **♦** zwischen **1** und **4**. Der nächste Spieler muss mindestens **1** mehr bieten als der vorherige oder passen. Ein Gebot von **4** kann nicht überboten werden. Haben alle Spieler ein Gebot abgegeben oder gepasst, bzw. wurde bereits das Höchstgebot von **4** erreicht, erhält der Spieler mit dem höchsten Gebot die entsprechende Anzahl **♦**-Marker sowie 8 **♣**-Marker. Passen alle Spieler, erhält keiner etwas.

LANDMARKEN (5/8)

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Grabmal: Dies funktioniert auch außerhalb deines Zuges (z.B. mit dem **TRICKSER** aus **Intrige** oder wenn du eine Karte entsorgst, die nicht deine eigene ist (z.B. durch das Ereignis **VERSALZTES LAND**).

Kolonaden: Wenn du eine Aktionskarte kaufst (nicht, wenn du sie auf andere Art und Weise nimmst), musst du eine Karte mit dem gleichen Namen bereits im Spiel haben, um 2 **♣**-Marker von hier zu erhalten. Karten eines Stapels haben nicht unbedingt alle den gleichen Namen (z.B. bei gemischten Stapeln).

Labyrinth: Dies kann nur einmal pro Zug eines Spielers eintreten, nämlich genau in dem Moment, in dem er die zweite Karte in seinem Zug nimmt. Nimmt er außerhalb seines Zuges zwei Karten, erhält er nichts.

Mauer: Hast du mehr als 15 Karten in deinem Kartensatz, bekommst für jede Karte darüber hinaus 1 **♣**-Spieler, die zum Beispiel 27 Karten im Kartensatz haben, erhalten -12 **♣**, Spieler mit 14 Karten im Kartensatz erhalten keinen **♣**-Abzug. Die Gesamtpunktzahl kann damit auch negativ sein.

LANDMARKEN (6/8)

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Museum: Auch Karten, die vom gleichen Stapel stammen, aber unterschiedliche Namen haben (z.B. gemischte Stapel), werden mit jeweils 2 **♣** abgerechnet.

Obelisk: Es zählen alle Karten des gewählten Stapels, auch wenn sie unterschiedliche Namen haben (z.B. bei gemischten Stapeln).

Zu Spielbeginn ermittelt ihr einen zufälligen Stapel, der den Typ **AKTION** beinhaltet (auch ggf. kombinierte Karten) und zum Vorrat gehört. **RUINEN** (aus **Dark Ages**) können bestimmt werden, ebenfalls der Stapel, der auch als Bannstapel für die **JUNGE HEXE** (aus **Reiche Ernte**) genutzt wird. Dazu zählen jedoch nicht die Eintausch- und Preiskarten (aus **Reiche Ernte**), da diese nicht zum Vorrat gehören.

Obstgarten: Du erhältst keinen zusätzlichen Bonus, wenn du zum Beispiel von einer Aktionskarte 6 Exemplare besitzt, d.h. du erhältst für eine Aktionskarte, von der du 3 Exemplare besitzt genauso 4 **♣** wie für eine, von der du 7 Exemplare besitzt.

LANDMARKEN (7/8)

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Palast: Wenn du bei Spielende beispielsweise 7 **KUPFER**, 5 **SILBER** und 2 **GOLD** in deinem Kartensatz hast, erhältst du 6 **♣**, du du zwei komplette Sätze aus je 1 **KUPFER**, **SILBER** und **GOLD** besitzt. Hastest du noch ein drittes **GOLD**, würdest du 9 **♣** erhalten.

Raubfestung: Hast du bei Spielende zum Beispiel 3 **SILBER** und 1 **GOLD** in deinem Kartensatz, werden dir 8 **♣** abgezogen. Die Gesamtpunktzahl kann damit auch negativ sein.

Schlachtfeld: Du erhältst 2 **♣**-Marker von hier, egal ob du die Punktekarte (auch ggf. kombinierte) kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst. Dies funktioniert auch außerhalb deines Zuges. Falls mehrere Spieler eine Punktekarte nehmen, wird dies in Spielerrangfolge (beginnend bei dem Spieler links des aktuellen Spielers) getan.

Triumphbogen: Wenn du bei Spielende beispielsweise 7 **VILLEN** und 4 **WILDE JAGDEN** (und keine andere (auch ggf. kombinierte) Aktionskarte häufiger) in deinem Kartensatz hast, erhältst du 12 **♣** (d.h. 3 **♣** für jede der 4 **WILDE JAGDEN**). Hast du neben 7 **VILLEN** auch 7 **WILDE JAGDEN**, erhältst du für beide zusammen 21 **♣**.

LANDMARKEN (8/8)

ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Turm: Der Vorratstapel muss leer sein. Ein gemischter Stapel, bei dem nur eine Sorte Karten fehlt, zählt nicht. Die Vorratstapel mit Punktearten zählen ebenfalls nicht, ein leerer Fluch-Stapel aber schon.

Wolfsbau: Du bekommst keine Minuspunkte durch den **WOLFSBAU**, wenn du von einer Karte gar keine bzw. zwei oder mehr Stück in deinem kompletten Kartensatz besitzt. Hast du zum Beispiel einen **FLUCH** in deinem Nachziehstapel und einen in deinem Abgestapel, hast du insgesamt zwei **FLÜCHE** und erhältst keine Minuspunkte durch den **WOLFSBAU**. Die Gesamtpunktzahl kann negativ sein.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

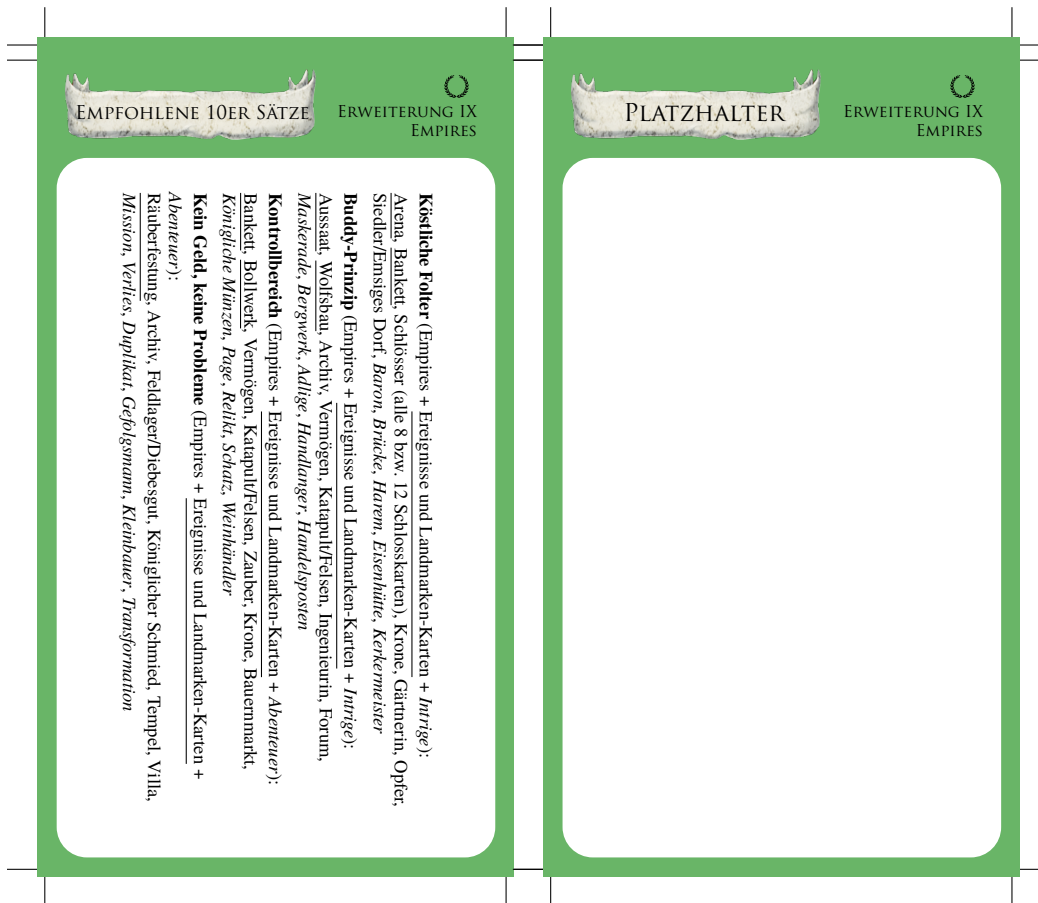
ERWEITERUNG IX
EMPIRES

Basis Einführung (Ereignisse und Landmarken-Karten):
 Turm, Hochzeit, Schlüssel (alle 8 bzw. 12 Schlosskarten), Wagemann, Stadtviertel, Ingenieurin, Bauernmarkt, Forum, Legionär, Partizier/Handelsplatz, Opfer, Villa

Fortgeschrittene Einführung (Ereignisse und Landmarken-Karten):
 Arena, Triumphbogen, Hochzeit, Spende, Archiv, Vermögen, Katapult/Felsen, Krone, Zaubern, Gladiator/Reichum, Gärtnern, Königlichler Schmied, Stiedler/Ernstiges Dorf, Tempel

Alles in Maßen (Empires + Ereignisse und Landmarken-Karten + *Basispiel*):
 Obstgarten, Glücksfeld, Zaubern, Forum, Legionär, Lehnstern, Tempel, Keller, Bibliothek, Umbau, Dorf, Werkstatt

Silberne Kugeln (Empires + Ereignisse und Landmarken-Karten + *Basispiel*):
 Aquädukt, Eroberung, Katapult/Felsen, Zaubern, Bauernmarkt, Gärtnern, Partizier/Handelsplatz, Bittokraut, Gärtnern, Laboratorium, Markt, Geldverleiher



31 Erweiterung X - Nocturne (Rio Grande Games 2018)

2 DRUIDIN

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

In der Spielvorbereitung werden die obersten 3 **Gaben** aufgedeckt neben dem **Druidinnen**-Stapel zur Seite gelegt. Diese 3 **Gaben** werden in diesem Spiel **ausschließlich** für die **DRUIDIN** verwendet. Verwendet ihr weitere **SEGGEN**-Karten im Spiel, besteht der entsprechende **Gaben**-Stapel aus den restlichen neun **Gaben**.

Wenn du die **DRUIDIN** ausspielst, wähle eine der drei zur Seite gelegten **Gaben**, empfange sofort die entsprechende **Gabe**, lasse die **Gabe** aber zur Seite gelegt (auch wenn die **Gabe** eigentlich sagt, du sollst sie bis zu deiner Aufräumphase aufbewahren).

2 FÄHRTENSUCHER

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

In der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler ein **ERBSTÜCK BEUTEL**, und dafür ein **KUPFER** weniger.

Wenn du diese Karte ausspielst und danach mehr als eine Karte nimmst (kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst), darfst du für jede genommene Karte neu entscheiden, ob du sie auf deinen Nachziehstapel legst. Wenn du die durch den **FÄHRTENSUCHER** empfangene **Gabe** ausübst und dadurch eine Karte nimmst (z.B. ein **SILBER** durch **GESCHENK DES BERGES**), darfst du diese auf deinen Nachziehstapel legen.

2 FEE

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

In der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler ein **ERBSTÜCK ZIEGE** und dafür ein **KUPFER** weniger.

Wenn du die **FEE** nicht entsorgst, erhältst du die **Gabe** gar nicht. Wenn du die abgelegte **Gabe** laut Anweisung bis zu deiner Aufräumphase behalten sollst, lege sie vor dir ab, merke dir, dass du sie zweimal empfängst und lege sie in deiner Aufräumphase ab.

2 GETREUER HUND

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Die Reaktion kann entweder im eigenen Zug (wenn die Karte zu einem anderen Zeitpunkt außer der Aufräumphase abgelegt wird) oder während des Zugs eines Mitspielers, wenn z.B. durch einen Angriff die Karte abgelegt werden muss, zum Tragen kommen. Wenn du die Reaktion nutzen möchtest, lege diesen **GETREUEN HUND** zur Seite, anstatt ihn abzulegen und nimm ihn am Ende des Zuges wieder auf die Hand (wenn es dein eigener Zug war, nach dem Ziehen der neuen Kartenhand).

Um die Reaktion des **GETREUEN HUNDES** zu nutzen, muss er sich nicht zwingend auf der Hand befinden. Muss er zum Beispiel auf Grund der **NACHTWACHE** direkt aus dem Nachziehstapel abgelegt werden, darfst du die Reaktion nutzen. Musst du den **GETREUEN HUND** auf den Ablagestapel legen, ohne ihn im spielerischen Sinn abzulegen (z.B. nach dem Kauf oder durch **LUMPENSAMMLER** aus **Dark Ages**), passiert nichts. Du kannst den **GETREUEN HUND** aber nur außerhalb der Aufräumphase ablegen (bzw. zur Seite legen), wenn du durch eine Anweisung dazu aufgefordert wirst.

2 KLOSTER

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Diese Karte ist eine Nachkarte und kann nur in der Nachphase ausgespielt werden. Wenn du zum Beispiel bis zu dem Zeitpunkt, an dem du das **KLOSTER** ausspielst, drei Karten genommen hast, darfst du 0 bis 3 Karten entsorgen – du darfst Handkarten und/oder **KUPFER**, die sich gerade im Spiel befinden, entsorgen, in jeder beliebigen Kombination. Eingetauschte Karten (z.B. eine **VAMPIRIN**, die für eine **FLEDERMAUS** eingetauscht wurde) zählen nicht als „genommen“.

2 WÄCHTERIN

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Diese Karte ist eine Nachkarte und kann nur in der Nachphase ausgespielt werden. Wenn du diese Karte nimmst, nimm sie direkt auf die Hand, anstatt sie auf deinen Ablagestapel zu legen. Da die Nachphase nach der Kaufphase kommt, kannst du diese Karte in dem Zug ausspielen, in der du sie gekauft oder auf andere Weise vorher im Zug genommen hast.

Solange sich diese Karte im Spiel befindet, bist du von allen ausgespielten Angriffskarten deiner Mitspieler nicht betroffen (auch nicht, wenn du das möchtest). Lege die Karte in der Aufräumphase deines nächsten Zuges ab.

3 GEHEIME HÖHLE

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

In der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler ein ERBSTÜCK WUNDERLAMPE und dafür ein KUPFER weniger.

Wenn du nicht genau 3 Karten ablegst, wird die **GEHEIME HÖHLE** in der Aufräumphase abgelegt. Wenn du genau 3 Karten ablegst, bleibt die **GEHEIME HÖHLE** bis zum Ende des nächsten Zuges im Spiel und du erhältst zu Beginn des nächsten Zuges +3. Du kannst wählen, 3 Karten abzulegen, auch wenn du weniger als 3 Karten auf der Hand hast und alle deine Handkarten ablegen – den Bonus erhältst du jedoch nicht und du legst die **GEHEIME HÖHLE** am Ende des Zuges ab. Hast du mehr als 3 Karten auf der Hand, musst du entweder genau 3 Karten oder gar keine ablegen.

3 GEISTERSTADT

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachphase ausgespielt werden. Wenn du diese Karte nimmst, nimm sie direkt auf die Hand, anstatt sie auf den Ablagestapel zu legen. Da die Nachphase nach der Kaufphase kommt, kannst du diese Karte in dem Zug ausspielen, in der du sie gekauft oder auf andere Weise vorher im Zug genommen hast.

3 KOBOLD

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Im Spiel befinden sich der ausgespielte **KOBOLD** selbst, andere in diesem Zug ausgespielte Karten, Dauerkarten aus vorherigen Zügen sowie aufgeräumte Karten (aus **Abenteurer**). Nicht im Spiel befindende sich bereits entsorgte sowie zur Seite gelegte Karten.

3 NACHTWACHE

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachphase ausgespielt werden. Wenn du diese Karte nimmst, nimm sie direkt auf die Hand, anstatt sie auf den Ablagestapel zu legen. Da die Nachphase nach der Kaufphase kommt, kannst du diese Karte in dem Zug ausspielen, in der du sie gekauft oder auf andere Weise vorher im Zug genommen hast.

3 NARR

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

In der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler ein ERBSTÜCK GLÜCKSTALER und dafür ein KUPFER weniger.

Wenn du bereits den **Zustand IM WALD VERIRRT** vor dir liegen hast, passiert nichts. Wenn du **IM WALD VERIRRT** nicht hast, erhalte es (wenn es gerade bei einem Spieler liegt, gibt er es dir), lege es vor dir ab und decke dann die obersten 3 **Gaben** des **Gaben-Stapels** auf. Empfänge die **Gaben** in einer von dir festgelegten Reihenfolge (diese musst du nicht zu Beginn festlegen – du kannst eine **Gabe** empfangen und dann die nächste wählen usw.) und lege sie direkt nach Empfang ab bzw. bewahre sie bis zu deiner Aufräumphase auf, wenn eine **Gabe** dies erfordert. Der **Zustand** bleibt vor dir liegen, bis ein anderer Spieler ihn mit Hilfe des **NARR** erhält.

3 WECHSELBALG

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Immer wenn ihr mit der Königreichkarte **WECHSELBALG** spielt und sich noch **WECHSELBALG**-Karten im Vorrat befinden, darfst du, wenn du eine Karte nimmst, die in diesem Moment mindestens 3 kostet, die genommene Karte in einen **WECHSELBALG** eintauschen. Lege die genommene Karte zurück auf den entsprechenden Stapel (Anweisungen, die beim Nehmen der Karte eintreten, treten noch ein), nimm einen **WECHSELBALG** und lege ihn auf den Ablagestapel. Karten, die gar kein oder weniger als 3 sowie z.B. (aus **Alchemisten**) oder (aus **Empiries**) kosten, dürfen nicht getauscht werden, da sie niemals mehr als 3 kosten, egal wie hoch die zusätzlichen Kosten in Form von oder sind. So darf z. B. eine **VERWANDLUNG** (aus **Alchemisten**) nicht getauscht werden, da sie nur aber kein kostet. Der **ALCHEMIST** (aus **Alchemisten**) hingegen darf eingetauscht werden, da dieser 3 kostet.

Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachphase ausgespielt werden. Wenn du das tust, entsorge diesen **WECHSELBALG** und nimm dir für eine Karte, die du im Spiel hast (das können Aktions-, Geld- und/oder Nachkarten sein), eine gleiche Karte vom entsprechenden Stapel.

4 ATTENTÄTER

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Wenn du diese Karte ausspiest, decke die oberste **Plage** auf. Jeder Mitspieler führt die Anweisung darauf (im Uhrzeigersinn, beginnend bei deinem linken Nachbarn) aus. Lege die **Plage** danach auf den separaten **Plagen**-Ablagesapel.

4 EXORZISTIN

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Diese Karte ist eine Nachkarte und kann nur in der Nachphase ausgespielt werden. Wenn du das tust, entsorgst du eine beliebige Handkarte. Kostet die entsorgte Karte mehr als eine oder mehrere der **ERSCHEINUNGEN (IRRLICHT ①)**, **TEUFELCHEN ②**, **GEIST ④**, nimmst du eine der billigsten **ERSCHEINUNGEN** und legst sie auf deinen Ablagesapel. Du darfst auch eine Karte entsorgen, die nicht weniger als eine der **ERSCHEINUNGEN** kostet (z.B. einen **FLUCH** oder ein **KUPFER**), nimmst dir dafür aber keine **ERSCHEINUNG**.

4 FRIEDHOF

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

In der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler ein **ERBSTÜCK ZAUBERSPIEGEL** und dafür ein **KUPFER** weniger.
 Wenn du einen **FRIEDHOF** nimmst, entsorge 0 bis 4 Karten aus deiner Hand.

4 KONKLAVE

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Du darfst eine Aktionskarte aus deiner Hand ausspielen, von der du gerade keine gleiche im Spiel hast. Du kannst eine Karte ausspielen, die du in diesem Zug gespielt, aber bereits entsorgt hast. Dauerkarten aus vergangenen Zügen befinden sich im Spiel und dürfen entsprechend nicht ausgespielt werden. Nicht ausgespielt werden darf eine weitere **KONKLAVE**, da eine solche sich bereits im Spiel befindet. Wenn du eine regelgerechte Aktionskarte gespielt hast, erhältst du eine weitere Aktion – diese hat keine Limitationen, du kannst damit jede beliebige Aktionskarte aus deiner Hand ausspielen.

4 MINNESÄNGERIN

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Um die **Gabe** zu empfangen, decke die oberste **Gabe** des **Gaben**-Stapels auf, empfinde die **Gabe** und lege sie (außer die **Gabe** sagt dir etwas anderes) auf den separaten **Gaben**-Ablagesapel.

4 SCHÄFERIN

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

In der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler ein **ERBSTÜCK WEIDELAND** und dafür ein **KUPFER** weniger.
 Wenn du zum Beispiel 3 Punktekarten (auch ggf. kombinierte) ablegst, ziehst du 6 Karten nach.

4 SELIGES DORF

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Decke die **Gabe** auf, bevor du dich entscheidest, ob du sie sofort oder erst zu Beginn deines nächsten Zuges empfangen möchtest. Wenn du sie erst in deinem nächsten Zug empfangen möchtest, lege sie vor dir ab und lege sie nach Empfang (oder in der Aufräumphase nach Empfang, wenn die **Gabe** dies anweist) auf den separaten **Gaben**-Abgestapel.

4 TEUFELSWERKSTATT

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Diese Karte ist eine Nachkarte und kann nur in der Nachphase ausgespielt werden. Es zählen alle Karten, die bisher in diesem Zug genommen wurden, auch in der Nachphase bis zum Ausspielen dieser **TEUFELSWERKSTATT**. Du kannst dich nicht entscheiden, einen anderen Bonus zu nehmen – wenn du 2 oder mehr Karten genommen hast, musst du ein **TEUFELCHEN** nehmen. Du darfst nicht stattdessen ein **GOLD** oder eine Karte, die bis zu 4 kostet, nehmen. Eingetauschte Karten (z.B. **VAMPIREN** für eine **FLEDERMAUS**) gelten nicht als „genommen“.

4 TOTENBESCHWÖRER

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

In der Spielvorbereitung werden die 3 **ZOMBIES** aufgedeckt auf den Müllstapel gelegt. Der **TOTENBESCHWÖRER** kann damit mindestens einen der 3 **ZOMBIES** spielen, da diese von Spielbeginn an im Müll liegen. Im Verlauf des Spiels können weitere Aktionskarten, die im Müll landen, gespielt werden.
 Spiele eine Aktionskarte, die mit der Vorderseite nach oben im Müll liegt und keine Dauerkarte ist, lasse sie dort und drehe sie für diesen Zug mit der Bildseite nach unten – damit kann jede Karte des Müllstapels maximal einmal pro Zug gespielt werden. Am Ende des Zuges wird die Karte wieder umgedreht. Die so gespielte Aktionskarte befindet sich nicht „im Spiel“ und verbleibt auf jeden Fall im Müllstapel, auch wenn sie durch die Anweisung eigentlich anderswo hingelegt werden würde.

5 FOLTERKNECHT

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Du musst das **TEUFELCHEN** nehmen, wenn du keine anderen Karten im Spiel hast. Wenn du andere Karten im Spiel hast, decke die oberste **Plage** auf. Jeder Mitspieler führt die Anweisung darauf (im Uhrzeigersinn, beginnend bei deinem linken Nachbarn) aus. Lege die **Plage** danach auf den separaten **Plagen**-Abgestapel.

5 GÖTZE

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Wichtig ist, wie viele **GÖTZEN** du in diesem Moment im Spiel hast, nicht wie viele du in diesem Zug gespielt hast (es gibt Karten, z.B. **FALSCHGELD** aus **Dark Ages**, durch die diese Zahl unterschiedlich sein kann).

5 HEILIGER HAIN

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

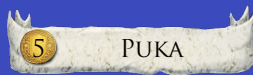
Du musst die **Gabe** empfangen. Mit Ausnahme von **GESCHENK DES FELDES** und **GESCHENK DES WALDES**, die +1 geben, können alle Mitspieler wählen, ob sie die **Gabe** ebenfalls empfangen wollen oder nicht. Bei **GESCHENK DES FLUSSES** zieht jeder Mitspieler, der sich für die **Gabe** entscheidet, am Ende deines Zuges eine **FELDES** und **GESCHENK DES WALDES**, die + Karte.



KRYPTA

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachphase ausgespielt werden. Sie bleibt bis zur Aufräumpphase des Zuges im Spiel, in dem die letzte zur Seite gelegte Geldkarte auf die Hand genommen wird. Lege die Geldkarten verdeckt unter die **KRYPTA**. Du darfst dir die Karten jederzeit anschauen, deine Mitspieler aber nicht. Du darfst dich auch entscheiden, keine Karte zur Seite zu legen – dann legst du die **KRYPTA** am Ende des Zuges ab.



PUKA

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

In der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler ein **ERBSTÜCK VERLUCHTES GOLD** und dafür ein **KUPFER** weniger.



SCHUSTER

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachphase ausgespielt werden. Außerdem ist sie eine Dauerkarte und wird erst in der Aufräumpphase deines nächsten Zuges abgelegt.



SÜNDENPFUHL

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachphase ausgespielt werden. Wenn du diese Karte nimmst, nimm sie direkt auf die Hand, anstatt sie auf den Ablagestapel zu legen. Da die Nachphase nach der Kaufphase kommt, kannst du diese Karte in dem Zug ausspielen, in der du sie gekauft oder auf andere Weise vorher im Zug genommen hast.



TRAGISCHER HELD

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Wenn du nach dem Ziehen der + 3 Karten 8 oder mehr Karten auf der Hand hast und diesen **TRAGISCHEN HELDEN** entsorgen musst, erhältst du trotzdem +1 Kauf. Kannst du den **TRAGISCHEN HELDEN** nicht entsorgen (weil du ihn zum Beispiel mit Hilfe des **THRONSALIS** (aus dem **Basisspiel**) zweimal gespielt und bereits entsorgt hast), nimmst du trotzdem eine Geldkarte.



VAMPIRIN

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachphase ausgespielt werden. Führe die drei Anweisungen in der vorgegebenen Reihenfolge aus. Decke zuerst die oberste **Plage** auf. Jeder Mitspieler führt die Anweisung darauf (im Uhrzeigersinn, beginnend bei deinem linken Nachbarn) aus. Lege die **Plage** danach auf den separaten **Plagen**-Ablagestapel. Nimm dir dann eine Karte, die bis zu 5 kostet (außer einer **VAMPIRIN**) und tausche dann die **VAMPIRIN** in eine **FLEDERMAUS** ein.

5 VERFLUCHTES DORF

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Wenn du bereits 6 oder mehr Handkarten hast, ziehe keine Karten. Wenn du das **VERFLUCHTE DORF** nimmst, empfängst du eine **Plage**; da dies oft in deiner Kaufphase der Fall ist, haben einige der **Plagen** keine Auswirkung auf dich.

5 WERWOLF

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Diese Karte ist sowohl eine Aktionskarte als auch eine Nachtkarte und kann entsprechend in der Aktions- oder der Nachphase ausgespielt werden. Spielst du den **WERWOLF** in der Aktionsphase, ziehst du 3 Karten; spielst du ihn in der Nachphase, empfängt jeder Mitspieler die nächste **Plage**. Decke die oberste **Plage** auf. Jeder Mitspieler führt die Anweisung darauf (im Uhrzeigersinn, beginnend bei deinem linken Nachbarn) aus. Lege die **Plage** danach auf den separaten **Plagen**-Ablagestapel.

6 PLÜNDERER

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachphase ausgespielt werden. Mitspieler können auf das Ausspielen dieser Angriffskarte mit einer entsprechenden Reaktionskarte reagieren. Hast du zum Beispiel 3 **KUPFER**, 1 **SILBER** und 1 **PLÜNDERER** im Spiel, müssen alle Mitspieler mit 5 oder mehr Handkarten ein **KUPFER**, ein **SILBER** oder einen **PLÜNDERER** (nach ihrer eigenen Wahl) ablegen oder ihre Kartenhand vorzeigen, wenn sie keine dieser Karten auf der Hand haben.

GABEN

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Alle 12 **Gaben** sind jeweils nur 1 x im Spiel enthalten. Sie dürfen nur erhalten bzw. empfangen werden, wenn eine Königreichkarte mit dem Typ **SEGNE** dies anweist. Die Anweisung einer **Gabe** wird erst ausgeführt, sobald sie **empfangen** wird. Nach dem Empfang der **Gabe** wird diese auf einen separaten **Gaben**-Ablagestapel gelegt. **Gaben** werden niemals Bestandteil des Kartensatzes eines Spielers.

Geschenk des Mondes: Wenn dein Ablagestapel leer ist, hat diese Gabe für dich keine Auswirkung.

Geschenk des Flusses: Ziehe die zusätzliche Karte erst, nachdem du deine Kartenhand für den nächsten Zug gezogen hast.

Geschenk des Himmels: Wenn du weniger als drei Handkarten hast, darfst du alle deine Handkarten ablegen, erhältst dafür aber kein **GOLD**. Hast du drei oder mehr Karten auf der Hand, musst du genau 3 Karten oder gar keine ablegen. Nur wenn du genau 3 Karten ablegst, nimmst du ein **GOLD**.

PLAGEN (1/4)

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Alle 12 **Plagen** sind jeweils nur 1 x im Spiel enthalten. Sie werden nur erhalten bzw. empfangen, wenn eine Königreichkarte mit dem Typ **UNHEIL** dies anweist. Die Anweisung einer **Plage** wird erst ausgeführt, sobald sie **empfangen** wird. Nach dem Empfang der **Plage** wird diese auf einen separaten **Plagen**-Ablagestapel gelegt. Sie werden niemals Bestandteil des Kartensatzes eines Spielers.

Elend: Wenn dich diese **Plage** zum dritten (oder vierten, fünften...) Mal in einem Spiel trifft, passiert nichts. Du bleibst bei **DOPPELT ELENDIG**. Pro Spieler ist eine **Zustandskarte ELENDIG/DOPPELT ELENDIG** im Spiel enthalten. Jeder Spieler erhält maximal einen solchen **Zustand** – sie werden nicht zwischen den Spielern ausgetauscht.

→ **Zustand ELENDIG:** Solange dieser Zustand vor dir liegt, ist dieser – 2 **W** wert.

→ **Zustand DOPPELT ELENDIG:** Solange dieser Zustand vor dir liegt, ist dieser – 4 **W** wert.

PLAGEN (2/4)

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Furcht: Du musst eine Aktions- oder Geldkarte deiner Wahl ablegen, wenn du mindestens eine auf der Hand hast. Du zeigst deine Kartenhand nur vor, wenn du keines von beiden auf der Hand hast.

Huschrecken: Wenn du etwas anderes als ein **ANWESEN** oder ein **KUPFER** entsorgst, musst du eine billigere Karte desselben Typs (**GELD**, **AKTION**, **ANGRIFF**, **NACHT**, **PUNKTE** etc.) nehmen, sofern es eine gibt. Bei Karten mit mehreren Typen muss es mindestens eine Übereinstimmung im Typ geben. Wenn du z.B. einen **SCHÜSTER** (Typen: **NACHT** & **DAUER**, Wert: 5) entsorgst, kannst du dir eine **GEHEIME HÖHLE** (Typen: **AKTION** & **DAUER**, Wert: 3) nehmen.

Krieg: Findest du in deinem Nachziebstapel keine Karte, die 3 oder 4 kostet (auch nach dem Mischen des Ablagestapels), entsorge keine Karte und lege alle aufgedeckten Karten auf den Ablagestapel.

PLAGEN (3/4)

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Neid: Hast du bereits den **Zustand GETÄUSCHT/NEIDISCH** vor dir liegen (egal mit welcher Seite nach oben), passiert nichts. Hast du ihn noch nicht vor dir liegen, nimm ihn und lege ihn mit der Seite **NEIDISCH** nach oben vor dir ab. Lege den **Zustand** zu Beginn deiner nächsten Kaufphase zurück und führe den **Zustand NEIDISCH** aus. Pro Spieler ist eine Zustandskarte **GETÄUSCHT/NEIDISCH** im Spiel enthalten. Jeder Spieler erhält maximal einen solchen **Zustand** – sie werden nicht zwischen den Spielern ausgetauscht.

→ **Zustand Neidisch:** Lege den **Zustand** zu Beginn deiner nächsten Kaufphase zurück. **GOLD** und **SILBER** sind ab diesem Moment bis zum Ende deines Zuges 1 wert. Andere Geldkarten sind nicht betroffen.

Schlechtes Omen: Normalerweise führt diese **Plage** dazu, dass dein Nachziehstapel nur aus 2 **KUPFER** besteht und der Rest auf dem Ablagestapel liegt. Hast du nur 1 **KUPFER**, liegt diese als einzige Karte auf dem Nachziehstapel. Hast du kein **KUPFER**, ist dein Nachziehstapel leer – zeige deinen Ablagestapel vor, um dies nachzuweisen.

PLAGEN (4/4)

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Täuschung: Hast du bereits den **Zustand GETÄUSCHT/NEIDISCH** vor dir liegen (egal mit welcher Seite nach oben), passiert nichts. Hast du ihn noch nicht vor dir liegen, nimm ihn und lege ihn mit der Seite **GETÄUSCHT** nach oben vor dir ab. Lege den **Zustand** zu Beginn deiner nächsten Kaufphase zurück und führe den **Zustand GETÄUSCHT** aus. Pro Spieler ist eine Zustandskarte **GETÄUSCHT/NEIDISCH** im Spiel enthalten. Jeder Spieler erhält maximal einen solchen **Zustand** – sie werden nicht zwischen den Spielern ausgetauscht.

→ **Zustand Getäuscht:** Lege den **Zustand** zu Beginn deiner nächsten Kaufphase zurück. Ab diesem Moment bis zum Ende deines Zuges darfst du keine Aktionskarten kaufen.

ZUSTÄNDE

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Elendig: Nimm den **Zustand ELENDIG**, wenn du das erste Mal die **Plage ELENDIG** empfängst. Solange dieser Zustand vor dir liegt, ist dieser – 2 wert.

Doppelt Elendirig: Drehe **ELENDIG** auf **DOPPELT ELENDIG**, um, wenn du das zweite Mal die **Plage ELENDIG** empfängst. Solange dieser Zustand vor dir liegt, ist dieser – 4 wert.

Getäuscht: Nimm den **Zustand GETÄUSCHT**, wenn dieser (oder **NEIDISCH**) nicht bereits vor dir liegt, wenn du die Königreichkarte **NARR** ausspielt. Der **Zustand** bleibt vor dir liegen, bis ein anderer Spieler ihn mit Hilfe des **NARR** erhält. Solange der **Zustand** vor dir liegt, kannst du dessen Anweisung zu Beginn jedes Zuges anwenden (optional).

Im Wald verirrt: Nimm den **Zustand IM WALD VERIRRT**, wenn dieser nicht bereits vor dir liegt, wenn du die Königreichkarte **NARR** ausspielt. Der **Zustand** bleibt vor dir liegen, bis ein anderer Spieler ihn mit Hilfe des **NARR** erhält. Solange der **Zustand** vor dir liegt, kannst du dessen Anweisung zu Beginn jedes Zuges anwenden (optional).

Neidisch: Nimm den **Zustand NEIDISCH**, wenn dieser (oder **GETÄUSCHT**) nicht bereits vor dir liegt, wenn du die **Plage NEID** empfängst. Lege den **Zustand** zu Beginn deiner nächsten Kaufphase zurück. **GOLD** und **SILBER** sind ab diesem Moment bis zum Ende deines Zuges 1 wert. Andere Geldkarten sind nicht betroffen.

WUNSCH

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Diese Karte wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte **KOBOLD** und/oder **GEHEIME HOHLE** (→ **ERBSTÜCK WUNDERLAMPE**) verwendet wird.

Diese Karte kann nicht gekauft werden – sie kann nur durch die Anweisung auf der Königreichkarte **KOBOLD** oder dem **ERBSTÜCK WUNDERLAMPE** genommen werden.

Du darfst nur dann eine Karte nehmen, wenn du den **WUNSCH** auf seinen Stapel zurückgelegt hast. Tust du das nicht, z.B. weil du ihn mit Hilfe des **THRONSAALS** (aus dem **Basisspiel**) doppelt ausgespielt hast und ihn beim zweiten Mal nicht mehr zurücklegen kannst, darfst du keine Karte nehmen. Nimmst du eine Karte, die normalerweise woanders hingelegt werden würde (z.B. **NOMADENCAMP** aus **Hinterland**), nimm sie trotzdem auf die Hand.

FLEDERMAUS

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Diese Karte kann nicht gekauft werden – sie kann nur durch die Anweisung auf der Königreichkarte **VAMPIRIN** genommen werden.

Diese Karte ist eine Nachkarte und kann nur in der Nachphase ausgespielt werden. Wenn du diese **FLEDERMAUS** in eine **VAMPIRIN** eintauchst, lege die **FLEDERMAUS** zurück auf ihren Stapel. Ist keine **VAMPIRIN** mehr im Vorrat vorhanden, kannst du die **FLEDERMAUS** nicht eintauchen, du kannst sie aber trotzdem ausspielen und Karten entsorgen.

ERBSTÜCKE (1/2)

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

ERBSTÜCKE werden ausschließlich in der Spielvorbereitung verteilt – und nur, wenn Königreichkarten im Spiel verwendet werden, die ein entsprechendes **ERBSTÜCK** erfordern. Alle nicht benötigten **ERBSTÜCKE** kommen in diesem Spiel nicht zum Einsatz. **ERBSTÜCKE** sind Geldkarten (**WEIDELAND** ist zusätzlich eine Punktekarte) mit einer zusätzlichen Anweisung und ersetzen in der Spielvorbereitung jeweils 1 **KUPFER**.

Wunderlampe: Dieses **ERBSTÜCK** wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte **GEHEIME HOHLE** verwendet wird.

Die ausgespielte **WUNDERLAMPE** selbst zählt als eine der 6 Karten, wenn du von ihr genau 1 Karte im Spiel hast. Auch wenn du die **WUNDERLAMPE** entsorgst, erhältst du das 1 für diesen Zug.

Zauberspiegel: Dieses **ERBSTÜCK** wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte **FREIHOFF** verwendet wird.

Du darfst diesen **ZAUBERSPIEGEL** nur entsorgen, wenn du dies durch die Anweisung einer anderen Karte tun darfst – der **ZAUBERSPIEGEL** selbst gibt dir dazu nicht das Recht. Solltest du aber eine Möglichkeit haben, diesen **ZAUBERSPIEGEL** zu entsorgen, darfst du eine Aktionskarte aus der Hand ablegen und einen **GEIST** von seinem Stapel nehmen.

ERBSTÜCKE (2/2)

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Beutel: Dieses ERBSTÜCK wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte **FÄHRTENSUCHER** verwendet wird.
Weideland: Dieses ERBSTÜCK wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte **SCHÄFERIN** verwendet wird.
 Als Geldkarte ausgespielt, ist **WEIDELAND** 1 wert. Zusätzlich bringt sie pro **ANWESEN** im Kartensatz eines Spielers 1 **U**.
Ziege: Dieses ERBSTÜCK wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte **FEE** verwendet wird. Das Entsorgen einer Handkarte ist optional.
Glückstaler: Dieses ERBSTÜCK wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte **NARR** verwendet wird.
Verfluchtes Gold: Dieses ERBSTÜCK wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte **PUKA** verwendet wird.

3 ZOMBIES

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

ZOMBIES werden nur im Spiel verwendet und in der Spielvorbereitung in den Müll gelegt, wenn die Königreichkarte **TOTENBESCHWÖRER** im Spiel verwendet wird.
Zombie-Lehning: Nur, wenn du eine Karte aus der Hand entsorgst, ziehst du 3 Karten nach und erhältst + 1 Aktion.
Zombie-Mauer: Du musst, auch wenn du eine Karte entsorgt hast, keine Karte nehmen. Du kannst auch nur eine Karte entsorgen und nichts weiter tun. Du kannst, wenn du eine Karte nimmst, auch eine Karte mit gleichen Kosten oder eine billigere nehmen, auch eine gleiche wie die entsorgte Karte.
Zombie-Spion: Ziehe eine Karte, bevor du dir die oberste Karte des Nachziehstapels ansiehst.

0 IRRLICHT

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Diese **ERSCHEINUNG** wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte **EXORZISTIN** und/oder eine beliebige Königreichkarte mit dem Typ **SEGEN** (→ **GESCHENK DES SUMPFES**) verwendet wird.
 Diese Karte kann nicht gekauft werden – sie kann nur durch die Anweisung auf der Königreichkarte **EXORZISTIN** oder der **Gabe GESCHENK DES SUMPFES** genommen werden.
 Kostet die aufgedeckte Karte nicht 2 oder weniger, lege sie auf deinen Nachziehstapel zurück.

2 TEUFELCHEN

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Diese **ERSCHEINUNG** wird nur verwendet, wenn mindestens eine der Königreichkarten **EXORZISTIN**, **TEUFELSWERKSTATT** und/oder **FOLTERKNECHT** verwendet wird.
 Diese Karte kann nicht gekauft werden – sie kann nur durch eine Anweisung auf den Königreichkarten **EXORZISTIN**, **TEUFELSWERKSTATT** oder **FOLTERKNECHT** genommen werden.
 Du darfst eine Aktionskarte aus deiner Hand ausspielen, von der du gerade keine gleiche im Spiel hast. Du kannst eine Karte ausspielen, die du in diesem Zug gespielt, aber bereits entsorgt hast. Dauerkarten aus vergangenen Zügen befinden sich im Spiel und dürfen entsprechend nicht ausgespielt werden. Nicht ausgespielt werden darf ein weiteres **TEUFELCHEN**, da ein solches sich bereits im Spiel befindet.

4 GEIST

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Diese **ERSCHEINUNG** wird nur verwendet, wenn eine der Königreichkarten **EXORZISTIN** und/oder **FRIEDHOF** (→ **ERBSTÜCK ZAUBERSPIEGEL**) verwendet wird.
 Diese Karte kann nicht gekauft werden – sie kann nur durch die Anweisung auf der Königreichkarte **EXORZISTIN** oder dem **ERBSTÜCK ZAUBERSPIEGEL** genommen werden.
 Diese Karte ist eine Nachkarte und kann nur in der Nachphase ausgespielt werden. Wenn dein Nachziehstapel aufgebraucht ist, bevor du eine Aktionskarte aufdeckst, lege die bereits aufgedeckten Karten zur Seite, mische deinen Abgespieltstapel und lege ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Wenn du trotzdem keine Aktionskarte findest, lege alle aufgedeckten Karten ab und es passiert nichts weiter. Lege in diesem Fall den **GEIST** am Ende des Zuges ab (normalerweise erst in der Auftrumpfphase des nächsten Zuges). Wenn du eine Aktionskarte findest, musst du sie zusammen mit diesem **GEIST** zur Seite legen und zu Beginn des nächsten Zuges zweimal ausspielen – dies ist nicht optional. Ist die zur Seite gelegte Aktionskarte zusätzlich eine Dauerkarte, bleibt auch der **GEIST** solange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird.
 Sollst du zu Beginn eines Zuges mehrere Dauerkarten mit „Zu Beginn des Zuges“-Anweisungen im Spiel haben, entscheidest du, in welcher Reihenfolge du sie abhandelst. Sobald du die Aktionskarte abwickelst, musst du sie hintereinander zweimal ausspielen – du darfst keine andere Anweisung dazwischen abhandeln. Spiele die Aktionskarte aus, führe ihre Anweisungen aus und spiele sie ein zweites Mal aus. Dies verbraucht keine freien oder zusätzlich durch + x Aktionen erhaltenen Aktionen. Sollte sich die Aktionskarte selbst entsorgen, führe ihre Anweisungen trotzdem ein zweites Mal aus, auch wenn sie nicht mehr im Spiel ist.

1 SPIELVORBEREITUNG (1/3)

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

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 **NARR**, erhält jeder Spieler zu Beginn des Spiels 3 **ANWESEN**, 5 **KUPFER**, 1 **GLÜCKSTALER** und 1 **ZIEGE**.
 Verwendet ihr eine oder mehrere Königreichkarten mit dem Typ **SEGEN**, mischt ihr alle **Gaben** und legt sie neben dem Vorrat bereit (**Gaben** sind kein Teil des Vorrats). Legt außerdem den **ERSCHEINUNGS**-Stapel **IRRLICHT** neben dem Vorrat bereit.
 Verwendet ihr eine oder mehrere Königreichkarten mit dem Typ **UNHEIL**, mischt ihr alle **Pügen** und legt sie neben dem Vorrat bereit (**Pügen** sind kein Teil des Vorrats). Legt außerdem die **Zustände ELENDIG/DOPPELT ELENDIG** sowie **NEIDISCH/GETAUSCHT** neben dem Vorrat bereit.

SPIELVORBEREITUNG (2/3)

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Verwendet ihr folgende Königreichskarten, beachtet bitte die entsprechende Vorbereitung:

Gaben & Plagen

DRUIDIN: Legt die 3 obersten **Gaben** aufgedeckt zur Seite – direkt neben den **DRUIDINEN**-Stapel. Verwendet ihr einen der empfohlenen Königreichkartensätze mit der **DRUIDIN**, legt die entsprechend vorgegebenen **Gaben** aufgedeckt zur Seite.

Zombies

TOTENBESCHWÖRER: Legt die 3 **ZOMBIES** offen in den Müll.

Zustände

NARR: Legt den **Zustand IM WALD VERÜRRT** neben dem Vorrat bereit.

SPIELVORBEREITUNG (3/3)

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Erscheinungen

EXORZISTIN: Legt alle 3 **ERSCHEINUNGS**-Stapel (**GEIST**, **TEUFELCHEN**, **IRRLICHT**) neben dem Vorrat bereit.

FRIEDHOFF: Legt den **GEIST**-Stapel neben dem Vorrat bereit.

TEUFELSWERKSTATT und/oder **FOLTERKNECHT:** Legt den **TEUFELCHEN**-Stapel neben dem Vorrat bereit.

Wünsche

KOBOLD: Legt den **WUNSCH**-Stapel neben dem Vorrat bereit.

GEHEIME HOHLE: Legt den **WUNSCH**-Stapel neben dem Vorrat bereit.

Fledermäuse

VAMPIRIN: Legt den **FLEDERMAUS**-Stapel neben dem Vorrat bereit.

NEUE REGELN (1/5)

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Neue Spielphase „Nacht“: In **Nocturne** gibt es einen neuen Kartentyp – die **NACHT**-Karten. In Spielen, in denen mindestens 1 Königreichkarte dieses Typs verwendet wird, schließt sich unmittelbar an die Kaufphase (vor der Aufräumpfphase) die Nachtphase an – in dieser Phase dürfen ausschließlich Karten des Typs **NACHT** ausgespielt werden. Es darf eine beliebige Anzahl Nachtkarten ausgespielt werden.

Erbsücke: In **Nocturne** gibt es Königreichskarten, die ein gelbes Banner tragen. Verwendet ihr im Spiel eine oder mehrere dieser Karten, ersetzt jeder Spieler in der Spielvorbereitung ein **KÜPFER** durch das oder die entsprechenden **ERBSTÜCKE**.

NEUE REGELN (2/5)

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Segen & Gaben*: In **Nocturne** gibt es Königreichskarten mit dem Typ **SEGNE**. Verwendet ihr im Spiel eine oder mehrere dieser Karten, werden alle **Gaben** zu Beginn des Spiels gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Vorrat bereitgelegt. Sie gehören nicht zum Vorrat.

Die Königreichskarten mit dem Typ **SEGNE** enthalten Anweisungen, die Spielern in irgendeiner Art und Weise **Gaben** einbringen. Die Anweisung „Empfange eine **Gabe**“ bedeutet, dass der Spieler die oberste Karte des **Gaben**-Stapels aufdeckt und die Anweisung darauf befolgt. Empfangene **Gaben** werden mit Ausnahme von **GESCHENK DES FELDES**, **GESCHENK DES WALDES** und **GESCHENK DES FLUSSES** direkt auf einen separaten **Gaben**-Ablagestapel gelegt. Die vorgenannten **Gaben** werden nach Empfang vor dem Spieler bis zu dessen Aufräumpfphase abgelegt und dann erst auf den Ablagestapel gelegt. Ist der **Gaben**-Stapel leer, wird der **Gaben**-Ablagestapel gemischt und als neuer **Gaben**-Stapel bereitgelegt.

NEUE REGELN (3/5)

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Unheil & Plagen*: In **Nocturne** gibt es Königreichskarten mit dem Typ **UNHEIL**. Verwendet ihr im Spiel eine oder mehrere dieser Karten, werden alle **Plagen** zu Beginn des Spiels gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Vorrat bereitgelegt. Sie gehören nicht zum Vorrat.

Die Königreichskarten mit dem Typ **UNHEIL** enthalten Anweisungen, die Spielern in irgendeiner Art und Weise **Plagen** beschicken. Die Anweisung „Empfange eine **Plage**“ bedeutet, dass der Spieler die oberste Karte des **Plagen**-Stapels aufdeckt und die Anweisung darauf befolgt. Die Anweisung „Alle Mitspieler empfangen die nächste **Plage**“ bedeutet, dass die oberste **Plage** aufgedeckt wird und alle Mitspieler die Anweisung derselben Karte (im Uhrzeigersinn) befolgen müssen. Empfangene **Plagen** werden immer direkt auf einen separaten **Plagen**-Ablagestapel gelegt. Sobald alle **Plagen** empfangen wurden, wird der **Plagen**-Ablagestapel gemischt und als neuer **Plagen**-Stapel bereitgelegt.

NEUE REGELN (4/5)

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Zustände*: In **Nocturne** gibt es drei **Plagen** und eine Königreichkarte, die Spielern einen **Zustand** verschaffen. **Zustände** sind Karten, die vor einem Spieler abgelegt werden und eine zusätzliche Regel beinhalten. Es gibt zwei **Zustände**, die einen einzelnen Zug betreffen und dann zurückgelegt werden (**GETÄUSCHT** und **NEIDISCH**), zwei **Zustände**, die die Punkterwertung beeinflussen (**ELENDIG** und **DOPELT ELENDIG**) und einen **Zustand**, der alle Züge eines Spielers beeinflusst, bis ein anderer Spieler den **Zustand** erhält (**IM WALD VERÜRRT**). Die Zustände **GETÄUSCHT/NEIDISCH** sowie **ELENDIG/DOPELT ELENDIG** sind jeweils auf einer Karte (Vorder- und Rückseite) – die jeweils gültige Seite liegt oben. Ein **Zustand** ist nur so lange gültig, wie die entsprechende Karte vor einem Spieler liegt.

NEUE REGELN (5/5)

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

* **Zustände, Plagen und Gaben** gehören nicht zum Vorrat und sind keine „Karten“ im Sinne des Spiels. Sie werden nicht beachtet, wenn es darum geht „eine Karte zu nehmen“ oder wenn alle „Karten im Spiel“ betrachtet werden. Sie werden ebenso wie die Ereignisse aus **Abenteurer** und die Landmarken aus **Empires** niemals in das Kartendeck eines Spielers integriert.

Die Dauerkarten: In **Nocturne** gibt es Dauerkarten, die z.B. bereits aus **Seaside** und **Abenteurer** bekannt sind. Die orangefarbenen Dauerkarten beinhalten Anweisungen, die zu einem späteren Zeitpunkt ausgeführt werden. Sie werden normalerweise nicht in der Aufräumphase des Zuges abgelegt, in dem sie ausgespielt wurden, sondern bleiben bis zur Aufräumphase des Zuges, in dem sie erstmals eine Wirkung haben, im Spiel. Wird eine Dauerkarte mehrfach ausgespielt (z.B. durch den **THRONSAAL** aus dem **Basispiel**), bleibt die verursachende Karte ebenfalls solange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird.

Um anzuzeigen, dass eine Dauerkarte in der aktuellen Aufräumphase noch nicht abgelegt wird, wird sie in eine eigene Reihe oberhalb der restlichen ausgespielten Karten gelegt.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Abenddämmerung:
 Folterknecht, Getreuer Hund, Kloster, Nachtwache, Narr (→Im Wald verirrt), Schäferin, Schuster, Seliges Dorf, Sündenpfuhl, Tragischer Held

Mitternacht:
 Druidin (→Geschenk des Feuers, →Geschenk des Sumpfes, →Geschenk des Windes), Exorzistin (→Geist, →Teufelchen, →Irrlicht), Geheime Höhle (→Wunsch), Kobold, Konklave, Krypa, Plünderer, Puka, Teufelswerkstatt (→Teufelchen), Verfluchtes Dorf

Nachtsicht (+ Basispiel 2. Edition):
 Druidin (→Geschenk der Erde, →Geschenk des Feuers, →Geschenk des Waldes), Exorzistin (→Geist, →Teufelchen, →Irrlicht), Geisterstadt, Götze, Nachtwache, *Banditin, Gärten, Mine, Schmiede, Wildleben*

Müßiggang (+ Basispiel 2. Edition):
 Konklave, Minnesängerin, Teufelswerkstatt (→Teufelchen), Tragischer Held, Verfluchtes Dorf, *Geldverleiher, Händlerin, Keller, Markt, Vorboten*

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

Das neue Schwarz (+ Seaside):
 Geheime Höhle (→Wunsch), Geisterstadt, Plünderer, Schuster, Sündenpfuhl, *Außenposten, Hafen, Handelsschiff, Karawannewächter, Taktiker*

Luftschloss (+ Empires + Ereignisse und Landmarken-Karten):
 Exorzistin (→Geist, →Teufelchen, →Irrlicht), Friedhof, Narr (→Im Wald verirrt), Schäferin, Wechselbalg, *Archiv, Katapult/Felsen, Ingenieurin, Schlosser, Tempel, Grabmal*

Puka-Possen (+ Empires + Ereignisse und Landmarken-Karten):
 Attentäter, Fee, Geisterstadt, Getreuer Hund, Puka, *Form, Gärnerin, Opfer, Stiefel/Emiges Dorf, Wagenrennen, Bankrott*

PLATZHALTER

ERWEITERUNG X
NOCTURNE

32 Erweiterung XI - Renaissance (Rio Grande Games 2019)

2 DIENER

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Wenn du diese Karte nimmst, lege 2 **Marker** vom Haufen auf dein Tableau auf die Dorfwohner-Seite.

2 GOLDMÜNZE

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Wenn du diese Karte ausspielst, bekommst du kein **☉**, sondern legst einen Marker auf die Talerseite deines **Taler-/Dorfwohner-Tableaus** und erhältst +1 Kauf.
 Wenn du diese Karte nimmst, darfst du ein **KUPFER** von deiner Hand entsorgen; dies ist optional. Die **GOLDMÜNZE** ist trotzdem eine **GELD**-Karte und in der Kaufphase auszuspielen, obwohl sie Anweisungen ähnlich einer Aktionskarte enthält. Sie hat einen **GELD**-Wert von 0.

2 GRENZPOSTEN

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Wenn ihr den **GRENZPOSTEN** verwendet, sucht zu Spielbeginn das **HORN** und die **LATERNE** heraus und legt sie neben dem Vorrat bereit.
 Wenn du einen **GRENZPOSTEN** ausspielst und nicht die **LATERNE** hast, deckst du die obersten 2 Karten deines Nachziehstapels auf, wählst eine davon und nimmst sie zu deinen Handkarten; die andere legst du ab. Wenn beide Karten Aktionskarten sind, erhältst du danach die **LATERNE** oder das **HORN**. Wenn du nicht 2 Karten aufdecken kannst bzw. nicht 3 Karten, wenn du die **LATERNE** hast, erhältst du kein Artefakt.
Artefakt Horn: Solange du das **HORN** hast, darfst du einmal pro eigenem Zug beim Legen eines **GRENZPOSTENS** aus dem Spiel diesen auf deinen Nachziehstapel legen anstatt auf deinen Ablagestapel. Das **HORN** wirkt schon in dem Zug, in dem du es bekommst.
Artefakt Laterne: Wenn du die **LATERNE** hast, musst du in deinen Zügen bei jedem ausgespielten Grenzposten 3 Karten vom Nachziehstapel aufdecken und 2 ablegen. In diesem Fall müssen alle 3 Karten Aktionskarten sein, damit du das **HORN** erhältst. Die **LATERNE** wirkt schon in dem Zug, in dem du sie bekommst.

3 EXPERIMENT

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Wenn du diese Karte nimmst, nimmst du dir ein weiteres **EXPERIMENT** aus dem Vorrat; dies gilt unabhängig davon, ob du die Karte kaufst oder auf irgendeine andere Art und Weise nimmst. Ist kein **EXPERIMENT** mehr im Vorrat, nimmst du keine zusätzliche Karte für diese Karte. Wenn du ein **EXPERIMENT** für einen anderen Ort als deinen Ablagestapel nimmst, legst du das weitere genommene **EXPERIMENT** ab. Wenn du zum Beispiel eine **BILDHAUERIN** benutzt, um ein **EXPERIMENT** zu nehmen, nimmst du eins auf die Hand und legst eins auf deinen Ablagestapel. Wenn du **VOGELFREIE** (aus **Dark Ages**) oder **LEHNSHERR** (aus **Empires**) aus **EXPERIMENT** ausspielst, legst du die Karte jeweils auf ihren eigenen Stapel zurück, nicht auf den **EXPERIMENT**-Stapel. Falls das **EXPERIMENT** aus irgendeinem Grund nicht im Spiel ist (zum Beispiel weil es mit **TOTENBESCHWÖRER** (aus **Nocturne**) aus dem Müll gespielt wurde), wird es nicht auf seinen Stapel zurückgelegt.

3 FORTSCHRITT

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Du darfst nur eine Aktionskarte entsorgen, die in diesem Zug abgelegt werden würde. Du darfst keine Nicht-Aktionskarte wie **SILBER** oder eine Dauerkarte entsorgen, die nicht in diesem Zug abgelegt wird. Den ausgespielten **FORTSCHRITT** selbst darfst du entsorgen. Die Karte, die du nimmst, muss keine Aktionskarte sein; sie muss nur genau **1** mehr kosten als die entsorgte Aktionskarte. Die Benutzung dieser Fähigkeit ist optional, aber wenn du eine Karte entsorgst, musst du eine Karte nehmen, wenn möglich.

3 FRACHTSCHIFF

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Die Karte, die du zur Seite legst, muss nicht die nächste Karte sein, die du nimmst; du könntest eine oder mehrere Karten nehmen und dann eine, die du zur Seite legst. Wenn du keine Karte zur Seite legst, wird das **FRACHTSCHIFF** in diesem Zug abgelegt.

3 SCHAUSPIELTRUPPE

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Wenn du es nicht schaffst, diese Karte zu entsorgen (zum Beispiel, weil du sie durch einen **THRONSAAL** aus dem **Basisspiel** zweimal ausspielst), bekommst du trotzdem +4 Dorfbewohner, d. h. du legst 4 Marker auf die Dorfbewohner-Seite deines Tableaus.

4 BERGDORF

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Wenn dein Ablagestapel Karten enthält, musst du eine von ihnen aufnehmen. Du kannst dich nicht bewusst dafür entscheiden, stattdessen eine Karte zu ziehen. Du darfst deinen Ablagestapel durchschauen und eine Karte herausuchen, die du nimmst. Die Reihenfolge der Karten in deinem Ablagestapel spielt danach keine Rolle.

4 ERFINDER

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Zuerst nimmst du eine Karte, die bis zu 4 kostet; danach sinken die Kosten den Rest deines Zuges um 1. Die Kostensenkung betrifft alle Karten, einschließlich zur Seite gelegter Karten, aller Karten im Vorrat, in den Händen sowie den Nachzieh- und Ablagestapeln aller Spieler. Sie betrifft auch Karten auf den Sonderstapeln (nicht im Vorrat), z. B. die Erscheinungen (aus **Nocturne**) und die Reisenden (aus **Abenteuer**), sowie das Schwarzmarktdenk. Nicht betroffen sind Projekte und Ereignisse, weil sie regeltechnisch keine Karten sind. Die Kostensenkung wirkt kumulativ: wenn du zum Beispiel zwei **ERFINDER** ausspielst, wirkt die Kostensenkung des ersten für das Nehmen beim zweiten (du könntest zum Beispiel ein **HERZOGTUM** nehmen, das dann 4 kosten würde), und danach kosten alle Karten für den Rest des Zuges weniger.

4 FAHNENTRÄGER

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Wenn du den **FAHNENTRÄGER** nimmst oder entsorgst und nicht die **FAHNE** hast, erhalte die **FAHNE** und lege sie neben dir ab. Du behältst dieses Artefakt (und dessen Effekt), bis ein anderer Spieler die **FAHNE** erhält. Wird der **FAHNENTRÄGER** entsorgt, erhält der Spieler, der ihn entsorgt, die **FAHNE**, unabhängig davon, wer am Zug ist.

Artefakt Fahne: Die **FAHNE** veranlasst dich, eine weitere Karte zu ziehen, wenn du in der Aufräumphase deine Karten vom Nachziehstapel ziehst. Dies gilt auch, wenn auf deiner Hand 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 **AUSSENPOSTEN**-Zug 4 Karten ziehen.

4 PATRON

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Wirst du durch eine Anweisung mit der Formulierung „aufdecken“ dazu veranlasst, einen **PATRON** aufzudecken, erhältst du +1 Taler und legst einen Marker auf die Taler-Seite deines Tableaus. Spielst du zum Beispiel einen **GRENZPOSTEN** aus und deckst zwei **PATRONE** auf, erhältst du +2 Taler. Es reicht nicht, dass andere Spieler eine Karte sehen, ohne dass die Formulierung „aufdecken“ benutzt wird. Wenn zum Beispiel ein anderer Spieler einen **SCHWARZEN MEISTER** ausspielt und du einen **PATRON** ablegst, bekommst du nicht +1 Taler. Wenn ein Spieler aber zum Beispiel 3 **ERFINDER** ausgespielt hat, sodass die Kosten der Karten um 3 reduziert sind, kostet der **PATRON** auf deiner Hand nur noch 1. Spielt dieser Spieler dann einen **SCHWARZEN MEISTER** aus und du hast keine andere Karten mit Kosten von 2 oder mehr auf der Hand, musst du den **PATRON** „aufdecken“ und erhältst +1 Taler.

4 FORSCHERIN

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Für jedes 1, das die entsorgte Karte kostet, legst du die oberste Karte deines Nachziehstapels für den nächsten Zug zur Seite (auf diese **FORSCHERIN**). Wenn du zum Beispiel ein **SILBER** entsorgst, legst du die obersten 3 Karten deines Nachziehstapels für deinen nächsten Zug zur Seite. Sind nicht genügend Karten im Nachziehstapel, mischst du zuerst deinen Ablagestapel und legst die Karten verdeckt als Nachziehstapel bereit. Sind dann immer noch nicht genügend Karten im Nachziehstapel, legst du so viele Karten zur Seite, wie du kannst. Die Karten werden verdeckt zur Seite gelegt. Du darfst sie anschauen, die anderen Spieler nicht.

4 PRIESTER

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Wenn du diese Karte ausspielst, bekommst du +2 und musst eine Karte von deiner Hand entsorgen; für den Rest deines Zuges gilt dann: +2 für jede Karte, die du entsorgst. Der Bonus wirkt sogar dann, wenn die Karte nicht aus deiner Hand entsorgt wurde; entsorgst du zum Beispiel eine **SCHAUSPIELTRUPPE** aus dem Spiel (aufgrund ihrer eigenen Anweisung), erhältst du den Bonus, ebenso für das Entsorgen einer Karte aus dem Vorrat mit der **HERUMTREIBERIN** (aus *Intigie*). Ein **PRIESTER** wirkt kumulativ, auch wenn der gleiche **PRIESTER** mehrmals gespielt wird (z. B. mit dem **ZEPHER**).

4 SEIDENHÄNDLERIN

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Wenn du eine **SEIDENHÄNDLERIN** entsorgst oder nimmst (egal ob du am Zug bist oder nicht), bekommst du +1 Taler sowie +1 Dorfbewohner und legst je 1 Marker auf die beiden Seiten deines Tableaus. Die **SEIDENHÄNDLERIN** selbst gibt dir nicht das Recht, sich selbst zu entsorgen.

4 VERSTECK

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Du musst eine Karte entsorgen. Flüche sind keine Punktekarten. Auch für kombinierte Karten, von denen ein Typ **PUNKTE** ist, musst du einen Fluch nehmen.

5 ALTE HEXE

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Auch wenn der Fluch-Stapel leer wird oder ist und deshalb ein oder mehrere Spieler keinen Fluch nehmen können, dürfen trotzdem alle Mitspieler einen Fluch aus ihrer Hand entsorgen. Ist ein Spieler vom Effekt der **ALTEN HEXE** nicht betroffen, z. B. weil er als Reaktion einen **BURGGRABEN** aufgedeckt hat, nimmt er weder einen Fluch, noch darf er einen entsorgen.

5 ANWERBER

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Zuerst ziehst du 2 Karten, dann musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Pro **1**, das die entsorgte Karte kostet, bekommst du +1 Dorfbewohner. Wenn du zum Beispiel ein **SILBER** entsorgst, bekommst du +3 Dorfbewohner. Du bekommst nichts für **1** und **2**, nur für **3**.

5 BILDHAUERIN

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Die Karte musst du auf die Hand nehmen. Ist die genommen Karte eine Geldkarte (ggf. auch eine kombinierte), lege 1 Marker auf die Dorfbewohner-Seite deines Tableaus. Die **BILDHAUERIN** hat Vorrang, d. h. enthält die genommene Karte eine Anweisung, dass sie beim Nehmen nicht auf die Hand genommen werden soll (wie z. B. beim **NOMADENCAMP** aus *Hinterland*), nimmst du sie trotzdem auf die Hand.

5 FREIBEUTERIN

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Zuerst ziehst du 3 Karten, dann prüfst du, ob dein Ablagestapel Karten enthält. Wenn dich das Ziehen der 3 Karten veranlasst hat zu mischen, ist dein Ablagestapel leer. Wenn dein Ablagestapel mindestens eine Karte enthält, legst du 1 Marker auf die Taler-Seite deines Tableaus, und wenn denn 4 oder mehr Marker auf der Taler-Seite deines Tableaus liegen, erhältst du die **SCHATZKISTE**. Du erhältst die **SCHATZKISTE** nur, wenn du gerade einen Marker aufgrund der Anweisung auf dieser **FREIBEUTERIN** auf die Taler-Seite deines Tableaus gelegt hast. Hast du das nicht getan, erhältst du die **SCHATZKISTE** nicht, selbst wenn 4 Marker oder mehr auf der Taler-Seite deines Tableaus liegen.

Artefakt Schatzkiste: Solange du die **SCHATZKISTE** hast, nimmst du in jedem eigenen Zug zu Beginn deiner Kaufphase ein **GOLD**, einschließlich des Zuges, in dem du sie erhältst (aber nicht, wenn du sie erst nach Beginn deiner Kaufphase erhältst).

5 GELEHRTE

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Wenn du durch das Ziehen der 7 Karten veranlasst wirst zu mischen, ischst du die abgelegten Karten mit ein.

5 GEWÜRZE

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Diese Karte ist eine Geldkarte und bringt dir 2 sowie +1 Kauf. Wenn du sie nimmst, nimmst du 2 Marker und legst sie auf die Taler-Seite deines Tableaus.

5 SCHATZMEISTERIN

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Wenn du die **SCHATZMEISTERIN** ausspielst, erhältst du auf jeden Fall +3. Dann hast du die Wahl zwischen drei verschiedenen Optionen: Du kannst auch eine Option wählen, die du nicht erfüllen kannst, oder du kannst die Option „**SCHLÜSSEL** erhalten“ wählen, wenn du den **SCHLÜSSEL** bereits hast. Entschiedest du dich dafür, eine Geldkarte aus dem Müll auf deine Hand zu nehmen, achte darauf, dass Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen möglicherweise Anweisungen enthalten, die beim Nehmen der Karte ausgeführt werden müssen.

Artefakt Schlüssel: Solange du den **SCHLÜSSEL** hast, erhältst du zu Beginn des Zuges +1, also noch nicht in dem Zug, in dem du ihn erhältst.

5 SEHER

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Karten mit  (aus **Alchemie**) oder  (aus **Empires**) in ihren Kosten kosten nicht 2 bis 4. Kannst du keine 3 Karten aufdecken, deckst du so viele auf wie möglich und führst die Aktion damit durch.

5 SCHWARZER MEISTER

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Hat ein Mitspieler keine Karten auf der Hand, die 2 oder mehr kosten, muss er dies „beweisen“, indem er seine Handkarten aufdeckt.

5 ZEPTER

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Diese Karte ist eine Geldkarte und wird wie alle Geldkarten in der entsprechenden Spielphase ausgespielt. Wenn du sie ausgespielt, kannst du wählen, ob sie in diesem Zug **+** bringt oder ob sie **0** bringt und du dafür eine in diesem Zug ausgespielte Aktionskarte, die du noch im Spiel hast, erneut ausspielt. Dauerkarten, die in vergangenen Zügen ausgespielt wurden, können nicht noch einmal ausgespielt werden, in diesem Zug ausgespielte Dauerkarten aber schon (in diesem Fall bleibt das **ZEPTER** auch so lange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird).

Anweisungen auf der erneut ausgespielten Aktionskarte, die nur in der Aktionsphase nutzbar sind (z. B. „+x Aktionen“) verfallen. Anweisungen wie „+x Karten“ oder „+4“ können genutzt werden. Wenn unter den gezogenen Karten Geldkarten sind, darfst du sie noch in diesem Zug ausspielen.

3-8 PROJEKTE (1/8)

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Projekte können wie Königreich-Karten in der Kaufphase gekauft werden. Dies verbraucht jeweils 1 Kauf und kostet einen bestimmten Betrag an **0**, der in der linken oberen Ecke des jeweiligen **Projektes** steht. Wenn du ein **Projekt** kaufst, lege einen deiner Holzsteine darauf. Für den Rest des Spiels hast du diese Fähigkeit. Mehrere Spieler können das gleiche **Projekt** kaufen und haben dann alle diese Fähigkeit bis zum Ende des Spiels. Sind mehr als 2 **Projekte** im Spiel, hast du trotzdem nur 2 Steine zum Platzieren. Du darfst nicht beide Steine auf das gleiche **Projekt** legen und keinen Stein von einem **Projekt** zurücklegen, nachdem du ihn dort hingelegt hast.

Abwassertunnel (3): Es ist egal, was dich dazu veranlasst, eine Karte zu entsorgen, es darf nur nicht der **ABWASSERTUNNEL** sein. Die Fähigkeit des **ABWASSERTUNNELS** kommt z. B. zum Einsatz, wenn du eine Karte mit einem **PRIESTER** entsorgst, wenn du einen Fluch mit einer **ALTEN HEXE** entsorgst, wenn du eine **SCHAUSPIELTRUPPE** entsorgst, nachdem du sie ausgespielt hast, und wenn du mit einer **HERUMTREIBERIN** (aus **Herzog**) eine Karte vom Vorrat entsorgst. Die mit Hilfe des **ABWASSERTUNNELS** entsorgte Karte kann eine beliebige Karte aus deiner Hand sein, auch wenn der **ABWASSERTUNNEL** durch etwas ausgelöst wurde, das nur das Entsorgen bestimmter Karten erlaubt.

3-8 PROJEKTE (2/8)

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Festzug (3): Wenn du mindestens 1 hast, das du nicht ausgegeben hast, kannst du genau 1 bezahlen, um 1 Marker zu nehmen und auf die Taler-Seite deines Tableaus zu 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.

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

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

3-8 PROJEKTE (3/8)

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

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

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

Zu Beginn jedes deiner Züge legst du einen Marker hierher (einen unbenutzten, nicht einen vom Tableau) oder legst alle deine Marker von hier zurück und zählst die entsprechende Anzahl Karten.

Kleiner Markt (4): Du hast +1 Kauf in jedem deiner Züge.

3-8 PROJEKTE (4/8)

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Speicher (4): Zuerst legst du die **KUPFER** ab, dann ziehst du die gleiche Anzahl Karten nach. Wenn du durch das Ziehen mischen musst, mischst du die **KUPFER** mit ein.

Akademie (5): Es ist egal, auf welche Art und Weise du die Aktionskarte nimmst (also ob du sie kaufst, aufgrund einer Kartenanweisung nimmst o. ä.).

Flotte (5): Wenn mindestens ein Spieler die **FLOTTE** gekauft hat, gibt es eine zusätzliche Runde, nachdem das Spiel normalerweise enden würde. Nur Spieler mit der **FLOTTE** führen in der zusätzlichen Runde einen „normalen“ Zug aus. Ansonsten wird gehandelt, als wäre das Spiel um eine normale Runde verlängert. Spieler ohne die **FLOTTE** führen nur Extrazüge (**AUSENPOSTEN**, **MISSION**, **BESSESSENHEIT**) aus. Nach dem letzten durch die **FLOTTE** ermöglichten, normalen Zug werden keine Extrazüge mehr ausgeführt.

Die zusätzliche Runde beginnt der Spieler, der im Uhrzeigersinn folgend am nächsten zu dem Spieler sitzt, der den letzten Zug gemacht hat.

Bis die letzte Runde beendet ist, darf kein Spieler (auch nicht die Spieler ohne die **FLOTTE**) seine Karten durchsehen oder bereits zählen.

Sind die Spielende-Bedingungen nach der zusätzlichen Runde nicht mehr erfüllt, ist das Spiel trotzdem beendet.

3-8 PROJEKTE (5/8)

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

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

Kapitalismus (5): Nur Aktionskarten mit einer **+**/-Anweisung in diesem Kartentext sind von diesem **Projekt** betroffen (z. B. verwandelt der **KAPITALISMUS** einen **FORTSCHRITT** in eine Geldkarte, hat aber keinen Einfluss auf einen **ERFINDER**). Diese gelten ab sofort während deiner Züge in allen Belangen als kombinierte Geld-/Aktionskarten und können entweder wie gewohnt als Aktionskarte oder auch als Geldkarte ausgespielt werden. In der Kaufphase kannst du beliebig viele Aktionskarten ausspielen, die durch **KAPITALISMUS** zu Geldkarten werden. Auch wenn du sie als Geldkarte ausspielt, müssen trotzdem alle Anweisungen dieser Aktionskarte ausgeführt werden.

Dein **KAPITALISMUS** wirkt sich nur während deiner Züge aus, betrifft aber alle Karten überall, also auch die Karten anderer Spieler. Ebenso wirkt sich auch die **KAPITALISMUS**-Fähigkeit eines anderen Spielers während dessen Zügen auf deine Aktionskarten mit **+**/-Karten aus.

Immer wenn du eine kombinierte Aktions-/Geldkarte ausspielt, ist sie sowohl Aktion 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 Aktionskarten ausspielen darfst.

3-8 PROJEKTE (6/8)

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Piazza (5): Sobald du diese Fähigkeit hast, musst du sie zu Beginn jedes deiner Züge einsetzen. Wenn die aufgedeckte Karte keine Aktion ist, lege sie auf deinen Nachziehstapel zurück.

Strassenetz (5): Jedes Mal, wenn ein anderer Spieler eine Punktekarte nimmt (auch während deines Zuges), entweder gekauft oder auf andere Art und Weise, ziehst du eine Karte von deinem Nachziehstapel.

Fruchtwechsel (6): Wenn du durch das Ziehen veranlasst wirst zu mischen, mischst du die abgelegte Punktekarte mit ein.

3-8 PROJEKTE (7/8)

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Innovation (6): Dies ist optional, betrifft aber nur die erste Aktionskarte, die du pro 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, nicht mehr benutzen. Dies gilt für Karten, die du kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst. Wenn du die erste Aktionskarte deines Zuges in der Kaufphase nimmst, bedeutet das, dass du diese Karte ausspielen darfst, obwohl du es in deiner Kaufphase tust. Auch wenn die Karte dir +x Aktionen gibt, darfst du diese zusätzlichen Aktionen trotzdem in deiner Kaufphase nicht verwenden. Wenn du durch sie Karten ziehen darfst und sich unter den gezogenen Karten Geldkarten befinden, darfst du diese nun ausspielen, wenn du in der Kaufphase noch nichts gekauft hast (außer mit dem **SCHWARZMARKT**, der mit dem **KAPITALISMUS** als Geldkarte gespielt wurde).

Kaseme (6): Du hast +1 Aktion in jedem deiner Züge.

3-8 PROJEKTE (8/8)

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Kanal (7): Während der Züge aller Spieler, die dieses **Projekt** gekauft haben, kosten alle Karten 1 weniger, aber nicht weniger als 0. Dies betrifft alle Karten, einschließlich der zur Seite gelegter Karten, aller Karten im Vorrat, in den Händen sowie den Nachzieh- und Ablagestapeln aller Spieler. Es betrifft auch Karten auf allen Sonderstapeln (nicht im Vorrat), z. B. die Erscheinungen (aus **Nocturne**) und die Reisenden (aus **Abenteurer**), sowie das Schwarzmarkendeck.

Wenn du den **KANAL** hast und z. B. einen **SCHWARZEN MEISTER** ausspielt, legen die übrigen Spieler jeweils eine Karte ab, die mindestens 2 kostet. Dies darf aber kein **ANWESEN** sein, denn ein **ANWESEN** kostet während deiner Züge nur 1.

Kosten von Projekten und Ereignissen (aus **Abenteurer** und **Empires**) werden durch den **KANAL** nicht reduziert, weil es sich nicht um Karten im regeltechnischen Sinne handelt.

Zielaide (8): Sobald du diese Fähigkeit hast, musst du sie in jedem deiner Züge einsetzen. Dies kann eine Aktion betreffen, die außerhalb der Aktionsphase gespielt wurde, wenn die erste ausgespielte Aktionskarte in diesem Zug ist. Wenn du z. B. auch den **KAPITALISMUS** hast, könntest du einen **FAHNENTRÄGER** in deiner Kaufphase als erste Aktionskarte in diesem Zug ausspielen und erhältst 2. Dann spielst du den **FAHNENTRÄGER** zum zweiten Mal aus und erhältst erneut 2. Ist die erste ausgespielte Aktionskarte eine Dauerkarte, musst du dich in deinem nächsten Zug selbstständig an die „Verdopplung“ erinnern.

ARTEFAKTE

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

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

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

Fahne (FAHNENTRÄGER): Die **FAHNE** veranlasst dich, eine weitere Karte zu ziehen, wenn du in der Aufnahmephase deine Karten vom Nachziehstapel ziehst. Dies gilt auch, wenn auf deiner Hand **AUSSENPOSTEN** (aus **Seaside**) ausgespielt hast, während du samt 3 Karten für den **AUSSENPOSTEN**-Zug 4 Karten ziehst.

Schatzkiste (FREIBEUTERIN): Solange du die **SCHATZKISTE** hast, nimmst du in jedem eigenen Zug zu Beginn deiner Kaufphase ein **GOLD**, einschließlich des Zuges, in dem du sie erhältst (aber nicht, wenn du sie erst nach Beginn deiner Kaufphase erhältst).

Schlüssel (SCHATZMEISTERIN): Solange du den **SCHLÜSSEL** hast, erhältst du zu Beginn des Zuges +1, also noch nicht in dem Zug, in dem du ihn erhältst.

SPIELVORBEREITUNG (1/2)

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

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

Taler/Dorfbewohner
 Wenn ihr mindestens eine Karte verwendet, die sich auf Taler oder Dorfbewohner bezieht, erhält jeder Spieler ein Taler-/Dorfbewohner-Tableau. Legt dann die 35 Marker als Hauten neben dem Vorrat bereit.

Die Taler-/Dorfbewohner-Tableaus haben als Rahmen die gleichen 6 Farben wie die Holzsteine. Jeder Spieler nimmt sich ein Tableau und die beiden Holzstein in der gleichen Farbe.

Artefakte
 Wenn ihr **GRENZPOSTEN**, **FAHNENTRÄGER**, **FREIBEUTERIN** oder **SCHATZMEISTERIN** verwendet, sucht die **Artefakte** heraus, auf die sie sich beziehen, und legt sie neben dem Vorrat bereit. **Artefakte** gehören nicht zum Vorrat.

SPIELVORBEREITUNG (2/2)

ERWEITERUNG XI
RENAISSANCE

Projekte
 Zusätzlich zu den **KÖNIGREICH**-Karten gibt es **Projekte**, die während des Spiels 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**, **Landmarken** (aus **Empires**) und/oder **Ereignisse** (aus **Abenteurer**) zu verwenden. 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 Spielverlauf jeweils auf Projekte, die ihr gekauft habt.

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

NEUE REGELN (1/5)

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

Es gelten die Basisregeln mit folgenden Änderungen:

Taler & Dorfbewohner: In **Renaissance** gibt es Tableaus, auf denen du **●** und Aktionen für später aufsparen kannst. Wenn ihr mindestens eine Karte verwendet, die sich auf Taler oder Dorfbewohner bezieht, erhält jeder Spieler ein Taler/Dorfbewohner-Tableau. Legt dann die 35 Marker als Hauten neben dem Vorrat bereit.

- Karten mit „+1 Taler“: Lege 1 Marker auf die Taler-Seite deines Tableaus. In der Kaufphase kannst du den Marker für +1 wieder zurücklegen, bevor du etwas kaufst.
- Karten mit „+1 Dorfbewohner“: Lege 1 Marker auf die Dorfbewohner-Seite deines Tableaus. In der Aktionsphase kannst du den Marker für +1 Aktion wieder zurücklegen.

Du kannst beliebig viele Marker gleichzeitig von deinem Tableau zurücklegen. Jeder gibt zusätzlich +1 bzw. +1 Aktion.

NEUE REGELN (2/5)

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

Die Anzahl der Marker im Vorrat gilt nicht als begrenzt: Sollten nicht ausreichend Marker vorhanden sein, verwendet einen beliebigen Einsatz. Es handelt sich um die gleichen Marker wie in **Seaside**, **Blütezeit** und **Die Gilden**. Sie können beliebig gemischt werden.

Marker, die auf andere Art und Weise verwendet werden, wie z. B. auf dem Piratenschiff-Tableau in **Seaside**, können nicht für +1 oder +1 Aktion zurückgelegt werden. Dies ist nur mit Markern auf dem Taler/Dorfbewohner-Tableau möglich. Marker werden immer vom Marker-Hauten genommen und dorthin zurückgelegt, niemals von anderen Tableaus oder Mitspielern.

In **Die Gilden** gibt es auch ein Taler-Tableau und dort werden die Marker auf die gleiche Art und Weise verwendet. In den ersten Auflagen von **Die Gilden** stand stattdessen „Nimm eine Münze“, in den späteren Auflagen wurde das zu „+1 Taler“, und so sollte es auch gespielt werden.

NEUE REGELN (3/5)

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

Projekte: Projekte sind Fähigkeiten, die Spieler kaufen können. Es gibt insgesamt 20 Projekte.

Zu Spielbeginn wird von den Spielern entschieden, mit welchen **Projekten** gespielt wird. Wir empfehlen, pro Spiel maximal 2 **Projekte** zu verwenden. Die **Projekte** werden neben den Vorrat bereitgelegt, gehören aber nicht zum Vorrat. Außerdem erhält jeder Spieler zu Beginn 2 Holzsteine derselben Farbe und legt sie vor sich ab. Diese Holzsteine legt ihr im Spielverlauf jeweils auf die **Projekte**, die ihr gekauft habt.

Du kannst **Projekte** in deiner Kaufphase kaufen. Dies verbraucht 1 Kauf und kostet einen bestimmten Betrag an **●**, der in der linken oberen Ecke des jeweiligen **Projekts** steht. Wenn du ein **Projekt** kaufst, lege einen deiner Holzsteine darauf. Für den Rest des Spiels hast du diese Fähigkeit. Wenn z. B. der **KLEINE MARKT** verwendet wird, kannst du **●** bezahlen und einen deiner Holzsteine auf das **Projekt** legen. Dann hast du für den Rest des Spiels +1 Kauf in jedem deiner Züge.

Wir empfehlen mit maximal 2 **Projekten** zu spielen. Sind mehr im Spiel, hast du trotzdem nur 2 Steine zum Platzieren. Du darfst nicht beide Steine auf das gleiche **Projekt** legen und keinen Stein von einem **Projekt** zurücklegen, nachdem du ihn dort hingelegt hast.

NEUE REGELN (4/5)

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

Beliebig viele Spieler können die gleiche Fähigkeit eines **Projekts** zur gleichen Zeit haben.

Das Bezahlen eines **Projekts** gilt nicht als „eine Karte kaufen“, es wird nicht billiger durch Karten wie **ERKUNDUNG** und spielt für Karten wie **ERKUNDUNG** keine Rolle. Du kannst kein **Projekt** kaufen, wenn du Schilden **●** hast (aus **Empires**).

Artefakte: Artefakte sind Fähigkeiten, die Spieler auf eine bestimmte Art und Weise durch eine einzelne königliche Karte erhalten können. Wenn ihr **GRENZPOSTEN**, **FAHNENTRÄGER**, **FREIBÜTERIN** oder **SCHATZMEISTERIN** verwendet, sucht die **Artefakte** heraus, auf die sie sich beziehen, und legt sie neben dem Vorrat bereit.

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

NEUE REGELN (5/5)

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

Die Dauerkarten: In **Renaissance** gibt es zwei Dauerkarten (wie schon in **Seaside** und **Abenteuer**). Die orangefarbenen Dauerkarten beinhalten Anweisungen, die in späteren Zügen umgesetzt werden. Sie werden nicht grundsätzlich in der Anfangsphase des Zuges abgelegt, in dem sie ausgespielt wurden, sondern bleiben bis zur Anfangsphase des Zuges, in dem die letzte Anweisung ausgeführt wird, im Spiel.

Wir eine Dauerkarte mehrfach ausgespielt (z. B. durch den **THRONSAAL**, aus dem **Basisspiel**), bleibt die verursachende Karte ebenfalls so lange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird. Um anzuzeigen, dass eine Dauerkarte in der aktuellen Anfangsphase noch nicht abgelegt wird, wird sie in eine eigene Reihe oberhalb der restlichen ausgespielten Karten gelegt. Bei mehreren im Spiel befindlichen Dauerkarten darf der Spieler die Reihenfolge selbst bestimmen, in der er sie abhandelt.

ANWEISUNGEN (1/2)

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

Nehmen/Erhalten: Projekte und Artefakte in **Renaissance** sind keine „Karten“ im regeltechnischen Sinn und werden erhalten, niemals „genommen“, d. h. sie werden niemals dem Kartensatz eines Spielers hinzugefügt.

→ **Nehmen:** Karten, die ein Spieler durch Kauf oder eine Anweisung auf einer anderen Karte nimmt, werden vom Spieler physisch an sich genommen und werden dadurch dem Kartensatz hinzugefügt.


→ **Erhalten:** Erhält ein Spieler ein **Artefakt**, legt er es für eine gewisse Zeit an den ausgewiesenen Ort. Kauf er ein **Projekt**, legt er einen eigenen Holzstein auf das entsprechende Projekt, womit er dessen Effekt erhält. **Artefakte** und **Projekte** gehören ihm aber nicht und werden auch nicht berücksichtigt, wenn z. B. die **GÄRTEN** die Anzahl der Karten eines Spielers zählen.

→ **Zur Seite legen:** Karten, die durch eine Anweisung zur Seite gelegt werden, befinden sich nicht im Spiel.

→ **Im Spiel:** Im Spiel befinden sich die in diesem Zug ausgespielten Karten, Dauerkarten aus vorherigen Zügen sowie vom Wirtschaftsbau angenehme Karten (aus **Abenteuer**). Nicht im Spiel befinden sich bereits entsorgte Karten sowie zur Seite gelegte Karten.

ANWEISUNGEN (2/2)

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

- **In den Vorrat zurücklegen:** Die Karte wird sofort in den Vorrat auf den entsprechenden Stapel zurückgelegt.
- **Diese Karte:** Enthält eine Anweisung, die sich auf „diese Karte“ bezieht, ist **immer** die Karte gemeint, auf der die Anweisung steht, niemals eine andere Karte, auf die innerhalb der Anweisung Bezug genommen wird.
- Beispiel: Der Kartentext der **FORSCHERIN** besagt: „Pro  das sie kostet, lege eine Karte von deinem Nachziehstapel mit der Bildseite nach unten zur Seite (auf diese Karte).“ Dies bedeutet, dass der Spieler die Karte von seinem Nachziehstapel auf die zur Seite gelegte **FORSCHERIN** legen muss.
- **Jene Karte:** Enthält eine Karte eine Anweisung, die sich auf „jene Karte“ bezieht, sind immer die Karten gemeint, auf die auf einer Karte („dieser Karte“) Bezug genommen wird – es ist niemals die gerade genutzte Karte gemeint.
- **Aufdecken:** Der Spieler deckt die Karte(n) auf, zeigt sie allen Mitspielern und legt sie dorthin zurück, wo er sie herhat.
- **Wähle eins:** Der Spieler muss genau eine der aufgelisteten Anweisungen auswählen und sie – soweit möglich – ausführen.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

Ouverture (+ Projekte):
 Kleiner Markt, Alte Hexe, Diener, Erfinder, Experiment, Fahnenträger, Fortschritt, Schatzmeisterin, Schauspieltruppe, Seher, Versteck

Präsidium (+ Projekte):
 Sternenkarte, Zitiertelle, Anwerber, Bergdorf, Bildhauerin, Frachtschiff, Freibeuterin, Goldmünze, Grenzposten, Priester, Schwarzer Meister, Seidenhändlerin

Her mit den Dorfbewohnern (+ Basisspiel 2, Edition + Projekte):
 Straßennetz, Anwerber, Frachtschiff, Schauspieltruppe, Schatzmeisterin, Seher, Markt, Händlerin, Mine, Schmiede, Vasall

Holt die Fahne (+ Basisspiel 2, Edition + Projekte):
 Festzug, Kaserne, Diener, Fahnenträger, Freibeuterin, Gelehrte, Schwarzer Meister, Vorbohrer, Jahnmarkt, Keller, Umbau, Werkstatt

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

Freihandel (+ Seaside + Projekte):
 Innovation, Diener, Forscherin, Frachtschiff, Gewürze, Schauspieltruppe, Außenposten, Embargo, Insel, Schmuggler, Wert

Schatzsuche (+ Seaside + Projekte):
 Fruchtwechsel, Speicher, Bildhauerin, Erfinder, Fahnenträger, Freibeuterin, Grenzposten, Kermesse, Eingeborendorf, Milchwirrer, Taktiker, Schutzkarte

Traum-Träumer (+ Blütezeit (mit Plain und Kolonie) + Projekte):
 Akademie, Alte Hexe, Frachtschiff, Gelehrte, Priester, Zepher, Arbeiterdorf, Ausbau, Denkmal, Gewölbe, Wachstum

Geld regiert die Welt (+ Blütezeit (mit Plain und Kolonie) + Projekte):
 Kapitalismus, Zitiertelle, Forscherin, Patron, Schatzmeisterin, Schwarzer Meister, Versteck, Bank, Gesindel, Großer Markt, Lohn, Stadt

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

Sternendeutung (+ Dark Ages (mit Unerschöpfen) + Projekte):
 Sternenkarte, Freibeuterin, Grenzposten, Patron, Seher, Seidenhändlerin, Borte, Event, Medium, Prozession, Weiser

Kanalratzen (+ Dark Ages (mit Unerschöpfen) + Projekte):
 Abwassertrunnel, Fruchtwechsel, Bergdorf, Diener, Fahnenträger, Forscherin, Fortschritt, Falschgeld, Grabtrüber, Groß, Kulst, Karte

Entwicklung (+ Abenteuer + Projekte + Ereignisse):
 Piazza, Training, Anwerber, Experiment, Fortschritt, Seher, Seidenhändlerin, Gefolgsmann, Sumpfkex, Transformation, Wildhüter, Zerstörung

Es war einmal (+ Abenteuer + Projekte + Ereignisse):
 Innovation, Überfahrt, Bildhauerin, Diener, Gewürze, Priester, Schauspieltruppe, Duplikat, Ferne Lande, Geisterwald, Geschichtenerzähler, Königliche Kutsche

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

Die Stadt erkunden (+ Empires + Projekte + Ereignisse):
 Erkundung, Schlichtfeld, Bergdorf, Bildhauerin, Experiment, Frachtschiff, Priester, Bauernmarkt, Gärtnerei, Opfer, Stadtwertel, Wilde Jagd

Durch die Kanalisation (+ Empires + Projekte + Ereignisse):
 Abwassertrunnel, Ritual, Alte Hexe, Fahnenträger, Fortschritt, Schauspieltruppe, Zepher, Gladiator, Partizier, Villa, Wagenrennen, Zauberein

Zum Monster werden (+ Nocturne + Projekte):
 Erkundung, Alte Hexe, Bergdorf, Experiment, Forscherin, Gewürze, Arentlied, Kloster, Schläferin, Teufelswerkstatt, Tragischer Held

Wahre Gläubige (+ Nocturne + Projekte):
 Kathedrale, Piazza, Bildhauerin, Frachtschiff, Gelehrte, Grenzposten, Schwarzer Meister, Geheime Höhle, Gereuer Hund, Heiliger Hain, Krypta, Seltsame Dorf

PLATZHALTER

ERWEITERUNG XI RENAISSANCE

33 Erweiterung XII - Menagerie (Rio Grande Games 2020)

2 NACHSCHUB

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Dies ist eine Geldkarte mit dem Geldwert **1**, wie **KUPFER**, du spielst sie normalerweise in deiner Kaufphase. Wenn du diese Karte spielst, nimm ein **PERD** und lege es sofort auf deinen Nachziehstapel.

2 SCHLITTEN

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Normalerweise nimmst du eine Karte auf deinen Ablagestapel, kannst dann den **SCHLITTEN** aus deiner Hand ablegen, holst die genommene Karte unter dem **SCHLITTEN** hervor und bewegst sie auf deine Hand oder auf deinen Nachziehstapel. Wenn eine genommene Karte an irgendeinen anderen Ort gelegt wird als auf deinen Ablagestapel (z.B. das **SILBER**, das du durch den **BÜROKRATEN** nimmst), kann der **SCHLITTEN** sie trotzdem in deine Hand oder auf deinen Nachziehstapel bewegen. Wenn schon etwas anderes die Karte bewegt hat, kannst du zwar immer noch mit dem **SCHLITTEN** reagieren, aber die Karte nicht mehr bewegen.

2 SCHWARZE KATZE

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Wenn du diese Karte in deinem Zug spielst, ziehst du 2 Karten. Wenn du sie im Zug eines Mitspielers spielst, was normalerweise nur als Reaktion möglich ist, ziehst du 2 Karten und alle Mitspieler nehmen einen **FLUCH**, und zwar in Zugreihenfolge beginnend bei dem Spieler, der am Zug ist. Wenn ein Mitspieler eine Punktekarte nimmt, unabhängig davon, ob du am Zug bist oder nicht, darfst du diese Karte aus deiner Hand spielen (siehe **NEUE REGELN**, Reaktionskarten).

3 DEPOT

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Dies ist eine Geldkarte mit dem Geldwert **3**, wie **GOLD**, du spielst sie normalerweise in deiner Kaufphase. Wenn du diese Karte spielst, erhältst du +1 Kauf und legst sie auf dein **Exit-Tableau**. Wenn du diese Karte durch eine Karte wie die **KRONE** (aus **Empires**) zweimal spielst, erhältst du insgesamt +6 und +2 Käufe, auch wenn du sie nur einmal verbannen kommst.

3 HIRTENHUND

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Du kannst diese Karte als Reaktion spielen, wenn du eine Karte durch Kauf nimmst, wenn du eine Karte auf eine andere Art und Weise nimmst wie z.B. durch eine **FALKNERIN** oder sogar, wenn du eine Karte während des Zuges eines Mitspielers nimmst, wie z.B. durch eine **SCHWARZE KATZE**. Denke daran, dass du normalerweise in einer Kaufphase keine Geldkarten mehr spielen kannst, in der du schon eine Karte gekauft hast. Wenn du den **HIRTENHUND** auf die Hand nimmst, z.B. durch eine **FALKNERIN**, kannst du auf dieses Nehmen reagieren und den **HIRTENHUND** spielen (siehe **NEUE REGELN**, Reaktionskarten).

3 KAMELZUG

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Wenn du diese Karte spielst, verbannt du eine Nicht-Punktekarte aus dem Vorrat. Wenn du diese Karte nimmst, verbannt du ein **GOLD** aus dem Vorrat.

3 SCHROTT

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Du entsorgst erst eine Karte, wählst einen unterschiedlichen Bonus je **1**, das die Karte kostet, und fñhst die Boni dann in der aufgelisteten Reihenfolge aus. Beispiel: Du entsorgst ein **ANWESEN**, wählst „+1 Karte“ und „nimm ein **PFERD**“ ziehst eine Karte und nimmst dann ein **PFERD**.

3 VERSCHNEITES DORF

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Alle zusätzlichen Aktionen, die du schon hattest, bevor du diese Karte gespielt hast, verfallen nicht, auch z.B. zurückgelegte **DORFBEWOHNER** (aus **Renaissance**). Wenn du z.B. das **DORF** spielst und dann das **VERSCHNEITE DORF**, hast du 5 weitere Aktionen danach. Alle weiteren +X Aktionen, die du in diesem Zug noch erhältst, stehen dir nicht zur Verfügung, einschließlich diejenigen vom Spielen eines weiteren **VERSCHNEITEN DORFES** oder vom Eintausch von **DORFBEWOHNERN** (aus **Renaissance**). Anweisungen, die dich anderweitig dazu auffordern, weitere Karten zu spielen, z.B. durch den **THRONSAAL**, sind nicht betroffen nur explizite +X Aktionen!

3 ZIEGENHIRTIN

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Du ziehst Karten, auch wenn du keine Karte entsorgst hast. Eine Möglichkeit, um die Anzahl der entsorgten Karten zu veröfgen, ist sie um 90 Grad gedreht in den Müll zu legen.

4 DORFANGER (1/2)

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Wenn du den **DORFANGER** spielst, wähle aus, ob du +1 Karte und +2 Aktionen sofort ausfñhst oder zu Beginn deines nächsten Zuges.

- Wenn du „sofort“ auswählst, wird der **DORFANGER** in der Aufräumphase dieses Zuges abgelegt.
- Wenn du „zu Beginn deines nächsten Zuges“ auswählst, wird der **DORFANGER** in deinem nächsten Zug abgelegt.

Wenn du den **DORFANGER** mehrmals spielst, wie z.B. mit dem **DRAHTZIEHER**, wählst du jedes Mal, ob du +1 Karte und +2 Aktionen sofort oder zu Beginn deines nächsten Zuges ausfñhst. Der **DORFANGER** bleibt dann nur bis zu deinem nächsten Zug im Spiel, wenn du dich mindestens bei einem Spielen des **DORFANGERS** für eine Nutzung im nächsten Zug entschieden hast (in diesem Fall bleibt der **DRAHTZIEHER** auch im Spiel).

Die Reaktionsfähigkeit unterhalb der Trennlinie gilt nicht, wenn der **DORFANGER** z.B. durch einen Kauf oder den **LUMPENSAMMLER** (aus **Dark Ages**) in deinen Ablagesapel gelegt wird, ohne im spieltechnischen Sinne abgelegt zu werden. Es muss eine Spielsituation oder eine Karte geben, die dir explizit das „Ablegen“ des **DORFANGERS** erlaubt.

4 DORFANGER (2/2)

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Legst du den **DORFANGER** außerhalb der Aufräumphase ab (was nur geht, wenn dich etwas dazu veranlasst bzw. es dir erlaubt; die Karte selbst gibt dir nicht das Recht, dies zu tun), kannst du ihn spielen. Das geht aber nur, wenn du den **DORFANGER** in dem Moment, wo du ihn spielen willst, auch aus dem Ablagesapel (wo du ihn gerade hingelegt hast) aufdecken kannst. Tust du das nicht, weil er z.B. in den Nachziehapel gemischt wurde, kannst du ihn nicht spielen. Dies funktioniert unabhängig davon, ob du am Zug bist oder ein Mitspieler, und unabhängig davon, ob du den **DORFANGER** aktuell zur Seite gelegt hast, ihn aus deiner Hand ablegst, vom Nachziehapel (wie z.B. mit dem **KARDINAL**) oder aus dem **Exil**.

Wenn du den **DORFANGER** spielst, während du nicht am Zug bist, und auswählst, Karte und +2 Aktionen sofort auszuführen, haben die +2 Aktionen keinen Nutzen für dich (siehe **NEUE REGELN**, Reaktionskarten).

4 HERBERGE

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Wenn du diese Karte nimmst, darfst du eine beliebige Anzahl an Geldkarten aus deiner Hand aufgedeckt ablegen und entsprechend der Anzahl **PFERDE** vom **PFERDE**-Sapel nehmen. Du musst nichts ablegen (nimmst dafür aber auch keine **PFERDE**) und darfst nichts anderes ablegen als Geldkarten.

4 KARDINAL

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Wenn ein angegriffener Spieler zwei Karten aufdeckt, die jeweils zwischen 3 und 6 kosten, wählt dieser Spieler selbst aus, welche Karte er verbannt. Karten, die neben noch andere Kosten enthalten, wie 3 (aus **Alchemisten**) oder 6 (aus **Empires**), kosten niemals zwischen 3 und 6.

4 KAVALLERIE

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Wenn du diese Karte nimmst, kommt ihre Anweisung unterhalb der Trennlinie zum Einsatz – sie wird dadurch aber nicht gespielt oder befindet sich im Spiel.
 Wenn du sie in deiner Kaufphase nimmst, erhältst du +2 Karten, +1 Kauf und kehst in deine Aktionsphase zurück. Wenn du diese Karte in einer anderen Phase oder während des Zuges eines Mitspielers nimmst, erhältst du +2 Karten und +1 Kauf. +1 Kauf nutzt dir nichts, wenn du nicht am Zug bist. In deine Aktionsphase zurückzukehren bedeutet nicht, dass sich „zu Beginn deines Zuges“-Fähigkeiten wiederholen. Wenn aber deine Kaufphase danach wieder stattfindet, können sich „zu Beginn der Kaufphase“-Fähigkeiten wiederholen. In deine Aktionsphase zurückzukehren gibt dir keine +X Aktionen. Dir bleiben so viele Aktionen wie dir zu dem Zeitpunkt zur Verfügung stehen.

4 KOPFGELDJÄGERIN

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Zuerst erhältst du +1 Aktion und verbannt eine Karte aus deiner Hand auf dein **Exil-Tableau**; dies ist nicht optional. Wenn dies dann die einzige Karte dieses Namens in deinem **Exil** ist, erhältst du +3. Wenn du keine Karte verbannen kannst – weil du z.B. keine Handkarten mehr hast – erhältst du nicht +3.

4 STALLBURSCHE

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Du nimmst zuerst eine Karte und wendest dann die Boni in der Reihenfolge an, in der sie aufgeführt sind. Eine Karte kann dir – wenn es sich um eine Karte mit mehreren Typen handelt – mehrere Boni bringen: Wenn du z.B. eine **MÜHLE** (aus **Intrige**) nimmst, nimmst du dir ein **PIERD** und erhältst dann +1 Karte und +1 Aktion.

5 VERTREIBUNG

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Die Karte, die du nimmst, muss nicht mehr kosten als die Karte, die du verbannt hast. Du könntest z.B. eine **PROVINZ** verbannen und ein **GOLD** nehmen.

5 BRENNOFEN

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Mit dem **BRENNOFEN** kannst du jede Art von Karte nehmen (aber nur aus dem Vorrat), solange du eine gleiche Karte direkt nach dem **BRENNOFEN** spielst. Du nimmst (optional) eine Karte bevor du die Anweisungen auf der gespielten Karte befolgst. Ist die Karte eine Angriffskarte und andere Spieler möchten mit Reaktionskarten wie dem **BURGGRABEN** (aus dem **Basisspiel**) reagieren, nimmst du die Karte, bevor sie entscheiden, ob sie den **BURGGRABEN** aufdecken oder nicht. Wenn du den **THRONSAAL** (aus dem **Basisspiel**) auf den **BRENNOFEN** anwendest, spielst du den **BRENNOFEN** und noch einmal den **BRENNOFEN**. Das erste Spielen des **BRENNOFENS** bewirkt, dass du von der nächsten gespielten Karte (dem **BRENNOFEN**) eine gleiche Karte nehmen darfst – das zweite Spielen des **BRENNOFENS** bewirkt, dass du von der danach gespielten Karte ebenfalls eine gleiche Karte nehmen darfst.
 Ist deine nächste gespielte Karte eine Aktionskarte und du benutzt für sie einen Weg, bewirkt das keine spezielle Interaktion mit dem **BRENNOFEN**. Du darfst trotzdem (optional) eine gleiche Karte nehmen.

5 DRAHTZIEHER

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Den **DRAHTZIEHER** auf eine Aktionskarte anzuwenden ist optional. Wenn du es tust, führe die Anweisungen der Karte komplett aus, spiele sie dann zum zweiten Mal und spiele sie dann zum dritten Mal, ohne eine andere Karte dazwischen zu spielen (außer wenn du von einer Karte angewiesen wirst). Das dreimalige Spielen der Aktionskarte verbraucht keine Aktionen. Wenn du z.B. mit dem **DRAHTZIEHER** eine **KOPFELDJÄGERIN** dreimal spielst, erhältst du insgesamt +3 Aktionen und kannst danach 4 Aktionskarten spielen: deine normale Aktion plus 3 weitere für die +3 Aktionen.

Spielst du eine Dauerkarte mit dem **DRAHTZIEHER**, bleibt der **DRAHTZIEHER** so lange im Spiel wie die Dauerkarte. Spielst du ein **DRAHTZIEHER** einen anderen **DRAHTZIEHER**, bleiben beide im Spiel, und im Zug danach darfst du drei verschiedene (es können auch gleiche darunter sein) Aktionskarten aus deiner Hand je dreimal spielen.

Spielst du ein **PFERD** mit dem **DRAHTZIEHER**, erhältst du +2 Karten und +1 Aktion, legst das **PFERD** auf den **PFERDE**-Stapel zurück, erhältst +2 Karten und +1 Aktion, legst das **PFERD** nicht zurück, weil du dies schon getan hast, erhältst zum dritten Mal +2 Karten und +1 Aktion und kannst wieder das **PFERD** nicht zurücklegen.

5 FALKNERIN

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Wenn du diese Karte spielst, nimmst du eine Karte, die aus dem Vorrat stammt und weniger kostet, auf die Hand.

Du kannst mit dieser Karte auf jede genommene Karte reagieren, die 2 oder mehr Typen hat. Dies kann eine Karte sein, die gekauft wurde, oder eine Karte, die auf eine andere Art und Weise genommen wurde, wie durch eine andere **FALKNERIN**. Du kannst das unabhängig davon tun, wer die Karte genommen hat, du oder ein Mitspieler, und unabhängig davon, wer am Zug ist.

Wenn du die **FALKNERIN** auf die Hand nimmst, wie z.B. durch eine **TÖPFEREI** (aus dem **Basisspiel 2. Edition**), kannst du auf dieses Nehmen reagieren und sie direkt spielen, da sie zwei Typen hat (siehe **NEUE REGELN**, Reaktionskarten).

5* FISCHER

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Diese Karte kostet normalerweise 5, aber nur 2, wenn du gerade einen leeren Ablagestapel hast.

Wenn du 4 und 2 Kärtle zur Verfügung hast sowie einen leeren Ablagestapel, kannst du einen **FISCHER** für 2 kaufen, aber dann hast du keinen leeren Ablagestapel mehr und kannst also keinen zweiten für 2 kaufen (siehe „Kosten mit einem *“).

5 HEXENZIRKEL

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Flüche werden in Zugreihenfolge verbannt (beginnend bei dem im Uhrzeigersinn auf den aktuellen Spieler folgenden Spieler). Es ist möglich, dass ein Spieler einen **FLUCH** verbannt, während ein Mitspieler die **Flüche** von seinem **Exil**-Tableau ablegt.

5 JAGDHÜTTE

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Wenn du diese Karte spielst, ziehst du zuerst eine Karte und erhältst dann +2 Aktionen. Dann entscheidest du, ob du deine Handkarten ablegen möchtest (die dann auch die Karte enthalten, die du soeben gezogen hast). Wenn du deine Handkarten ablegst, ziehst du 5 Karten (was dazu führen kann, dass du deine abgelegten Karten mischen musst).

5 KOPPEL

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Mit dieser Karte überprüfst du nur die Anzahl der leeren Stapel, wenn du sie spielst. Wie viele +X Aktionen du bekommen hast, ändert sich nicht, wenn ein Stapel später im Zug leer wird (oder wieder Karten enthält, wie mit dem **BOTSCHAFTTR** aus **Seaside**). Bei dieser Karte werden nur Vorratsstapel gezählt, keine Stapel, die nicht zum Vorrat gehören, wie der **PFERDE**-Stapel.

5 LASTKAHN

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Wenn du den **LASTKAHN** spielst, wähle aus, ob du +3 Karten und +1 Kauf sofort ausföhrst oder zu Beginn deines nächsten Zuges. Wenn du „sofort“ auswählst, wird der **LASTKAHN** in der Aufräumphase dieses Zuges abgelegt. Wenn du „zu Beginn deines nächsten Zuges“ auswählst, wird der **LASTKAHN** in deinem nächsten Zug abgelegt.

Wenn du den **LASTKAHN** mehrmals spielst, wie z.B. mit dem **DRAHTZIEHER**, wählst du jedes Mal, ob du +3 Karten und +1 Kauf sofort oder zu Beginn deines nächsten Zuges ausföhrst, und der **LASTKAHN** bleibt nur bis zu deinem nächsten Zug im Spiel, wenn du dich bei mindestens einem Spielen des **LASTKAHNS** für eine Ausföhrung zu Beginn deines nächsten Zuges entschieden hast (in diesem Fall bleibt der **DRAHTZIEHER** auch im Spiel).

5 PFERDESTALL

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Diese Karte wirkt kumulativ. Wenn du z.B. den **DRAHTZIEHER** benutzt, um einen **PFERDESTALL** dreimal zu spielen, wird jede Karte, die du in diesem Zug nimmst und die 4 oder mehr kostet, drei **PERDE** einbringen. Der **PFERDESTALL** gilt für Karten, die du durch Kauf nimmst, und Karten, die du auf eine andere Art und Weise nimmst.

5 WACHE

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Wenn du diese Karte spielst, bleibt sie bis zur Aufräumphase deines nächsten Zuges im Spiel. Bis zu deinem nächsten Zug muss jeder Mitspieler, wenn er eine Aktions- oder Geldkarte nimmt, von der er keine gleiche Karte im Exil hat, jene Karte verbannen. Hat der Mitspieler mindestens ein Exemplar der genommenen Karte auf seinem Exil-Tableau, ist er von der Anweisung der **WACHE** nicht betroffen. Er darf aber natürlich wie üblich freiwillig Exemplare der Karte dieses Namens von seinem Exil-Tableau ablegen.

Genommene Karten werden nur auf das Exil-Tableau verbannt, wenn sie nicht durch andere Fähigkeiten, die sich auch auf das Nehmen von Karten beziehen, irgendwohin bewegt wurden, z.B. durch einen **SCHLITTEN**.

Die **WACHE** verbannt nur Aktions- und Geldkarten, keine anderen Karten wie z.B. die **PROVINZ**. Sie beachtet nur Karten auf dem Exil-Tableau und beachtet nicht, wie sie dorthin gekommen sind.

5 ZUFLUCHTSORT

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Eine Karte zu verbannen ist optional.

6* SCHLACHTROSS

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Das **SCHLACHTROSS** ist eine Karte mit variablen Kosten (wie bereits vom **HAUSIERER** (aus **Blutzeit**) bekannt). Sie kostet während deiner Züge für alle Belange, bei denen die Kosten von Karten betrachtet werden, 1 weniger pro Karte, die du in deinem Zug genommen hast. Du kannst z.B. den **SCHLITTEN** spielen, um zwei **PERDE** zu nehmen, und dann die **WERKSTATT** (aus dem **Basisspiel**) benutzen, um ein **SCHLACHTROSS** zu nehmen, weil es – da du 2 **PERDE** genommen hast – 4 kostet. Das **SCHLACHTROSS** beachtet nur Karten, die vom Spieler genommen wurden, der am Zug ist. Eine **HEXE** (aus dem **Basisspiel**) zu spielen, um anderen Spielern Flüche zu geben, senkt z.B. nicht die Kosten des **SCHLACHTROSSES** (siehe „Kosten mit einem *“).

6* WANDERIN

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Die **WANDERIN** ist eine Karte mit variablen Kosten (wie bereits vom **HAUSIERER** (aus **Blutzeit**) bekannt). Normalerweise kostet sie 6 – sobald aber eine Karte genommen wird, ändern sich ihre Kosten. Karten, die Kosten senken, wie die **BRÜCKE** (aus **Intrigo**) gelten nur für die **WANDERIN**, wenn bisher noch keine Karten genommen wurden. Sobald eine Karte genommen wird (egal ob von dir oder einem Mitspieler), nimmt die **WANDERIN** die Kosten der zuletzt genommenen Karte an.

Das heißt, wenn du eine andere Karte als die **WANDERIN** nimmst, kostet die **WANDERIN** so lange, bis eine andere Karte genommen wird bzw. bis zum Ende dieses Zuges, genauso viel wie die genommene Karte. Nimmst du eine weitere Karte in diesem Zug, nimmt die **WANDERIN** deren Kosten an usw. Nimmst ein anderer Spieler in deinem Zug eine Karte (z.B. einen **FLUCH** durch eine **HEXE** (aus dem **Basisspiel**), die du gespielt hast) nimmt die **WANDERIN** deren Kosten an.

Wenn du z.B. eine **WANDERIN** spielst und dich entscheidest, ein **SILBER** zu nehmen, kostet die **WANDERIN** 9, genau wie das **SILBER**. Wenn du eine **HEXE** (aus dem **Basisspiel**) spielst, nimmt jeder andere Spieler einen **FLUCH** und die **WANDERIN** kostet 10, genau wie der **FLUCH**. Wenn du z.B. die **BRÜCKE** (aus **Intrigo**) spielst, kostet die **WANDERIN** 5. Wenn du dann ein **SILBER** kaufst, kostet die **WANDERIN** zu den Zeitpunkt 7, genau wie **SILBER**.

Die Kosten der **WANDERIN** kann (aus **Alchemisten**) oder (aus **Empires**) enthalten. Den **VIENMARKT** zu kaufen, indem du eine Aktionskarte entsorgst, verändert die Kosten der **WANDERIN** auf 7, die Kosten des **VIENMARKTS**, nicht auf die Kosten der entsorgten Aktionskarte. Es ist auch nicht möglich, zum Bezahlen der **WANDERIN** eine Aktionskarte zu entsorgen (siehe „Kosten mit einem *“).

7* VIEHMARKT ERWEITERUNG XII MENAGERIE

Mit dieser Karte überprüfst du nur die Anzahl der leeren Stapel in dem Moment, wenn du sie spielst. Wie viele + Kante du bekommen hast, ändert sich nicht, wenn ein Stapel später im Zug leer wird (oder wieder Karten enthält, wie mit dem **BOOTSCHAFTER** aus *Senside*).
 Bei dieser Karte werden nur Vorratsstapel gezählt, keine Stapel, die nicht zum Vorrat gehören, wie der **PFERDE**-Stapel.
 Wenn du diese Karte kaufst, darfst du eine Aktionskarte aus deiner Hand entsorgen, anstatt 7 zu bezahlen. Das kannst du aber nur machen, wenn du eine Aktionskarte zum Entsorgen auf der Hand hast. Du kannst es sogar machen, wenn du nicht 7 hast. Wenn du auf diese Weise den **VIEHMARKT** kaufst, bezahlst du kein 7, verbrauchst aber trotzdem einen Kauf. Der **VIEHMARKT** kostet – für alle Belange, in denen die Kosten einer Karte betrachtet werden – 7 unabhängig davon, wie du bezahlst.

EREIGNISSE (1/5) ERWEITERUNG XII MENAGERIE

Verzögerung: Wenn du die Aktionskarte zur Seite legst, musst du sie zu Beginn deines nächsten Zuges spielen. Wenn du mehrere Dinge zu Beginn deines Zuges machst, darfst du die Reihenfolge wählen. Die Aktionskarte zu Beginn deines nächsten Zuges zu spielen, verbraucht keine Aktion.
Verzweiflung: Wenn der **FLUCH**-Stapel leer ist nimmst du keinen **FLUCH** und erhältst nicht +1 Kauf und +2.
Plackerei: Eine Aktionskarte auf diese Weise zu spielen, verbraucht keine Aktion.
Verfolgung: Du darfst eine Karte nennen, die ihr nicht im Spiel verwendet. Wenn du das tust, werden alle vier Karten abgelegt, also offen auf den eigenen Ablagestapel gelegt.
Wagnis: Das Spielen der Karte ist optional und verbraucht keine Aktion. Wenn du die Karte nicht spielst, unabhängig davon, ob sie eine Aktions- bzw. Geldkarte ist oder nicht, lege sie ab.

EREIGNISSE (2/5) ERWEITERUNG XII MENAGERIE

Fußmarsch: Du darfst deinen Ablagestapel nicht durchschauen, bevor du dich entscheidest, den **FUSSMARSCH** zu erwerben, außer eine andere Anweisung erlaubt dir dies. Sobald du den **FUSSMARSCH** erwirbst, schaust du aber durch deinen Ablagestapel und hast dann die Möglichkeit, eine Aktionskarte aus dem Stapel zu spielen. Dies verbraucht keine Aktion.
Transport: Es ist nur wichtig, ob die Karte selbst eine Aktionskarte ist, nicht, ob der gesamte Stapel aus Aktionskarten besteht (z.B. bei gemischten Stapeln). Durch den **TRANSPORT** können auch Aktionskarten aus deinem **Exil** auf deinen Nachziehstapel gelegt werden, die von anderen Karten in dein **Exil** gelegt wurden.
Verbesserung: Wenn du eine Karte entsorgst, musst du eine Karte nehmen, die bis zu 2 mehr kostet als sie. Die genommene Karte darf auch gleichviel oder weniger kosten als die entsorgte Karte.
Gutes Geschäft: Die Mitspieler nehmen die **PFERDE** in Zigarettenfolge (beginnend bei dem Spieler links von dir). Sie können nicht ablehnen, ein **PFERD** zu nehmen.

EREIGNISSE (3/5) ERWEITERUNG XII MENAGERIE

Investition: Es ist nur wichtig, ob die Karte, die du verbannt, eine Aktionskarte ist, nicht, ob der gesamte Stapel aus Aktionskarten besteht (z.B. bei gemischten Stapeln). Während die Karte verbannt ist, ziehst du für jedes Mal 2 Karten, wenn ein Mitspieler eine gleiche Karte nimmt oder die **INVESTITION** benutzt, um eine gleiche Karte zu verbannen. Dies ist nicht optional und wirkt kumulativ, wenn du mit der **INVESTITION** zweimal die gleiche Karte verbannt, erhältst du 4 Karten für jedes Mal, wenn ein anderer Spieler eine gleiche Karte nimmt oder eine gleiche Karte mit der **INVESTITION** verbannt.
 Wenn es im Spiel eine andere Art und Weise gibt, Karten zu verbannen, bewahre die durch **INVESTITION** verbannten Karten getrennt von den übrigen Karten auf. Du kannst sie z.B. halb unter dein **Exil**-Tableau legen.
 Diese anderen verbannten Karten wurden nicht durch **INVESTITION** verbannt und führen nicht dazu, dass du Karten ziehen darfst. Karten, die mit **INVESTITION** verbannt wurden, können normal vom Tableau abgelegt werden, indem du eine weitere Karte gleichen Namens nimmst. Danach ziehst du keine Karten mehr, wenn ein anderer Spieler gleiche Karten nimmt oder sie mit **INVESTITION** verbannt. Du kannst auch mehrere Karten mit unterschiedlichem Namen gleichzeitig auf diese Weise im **Exil** haben, wenn du sie vorher nach und nach mit **INVESTITION** verbannt hast.

EREIGNISSE (4/5) ERWEITERUNG XII MENAGERIE

Nutze den Tag: Der zusätzliche Zug ist wie ein normaler Zug, wird aber nicht gezählt, wenn es am Spielende zu einem Gleichstand kommt.
Verbannung: Du kannst z.B. drei **ANWESEN** aus deiner Hand verbannen. Alle Karten, die du mit diesem Ereignis verbannt, müssen exakt den gleichen Namen haben.
Forderung: Du legst zuerst das **PFERD** auf deinen Nachziehstapel, dann die Karte, die bis zu 4 kostet, darauf.
Kommerz: Du zahlst zunächst, wie viele Karten mit unterschiedlichen Namen du in diesem Zug genommen hast, dann nimmst du dir entsprechend viele **GOLD**. Wenn du z.B. zwei **PROVINZEN**, ein **SILBER** und ein **PFERD** genommen hast, nimmst du drei **GOLD**. Dies betrifft nur die Karten, die du in diesem Zug bereits genommen hast, nicht die Karten, die du im weiteren Verlauf deines Zuges noch nimmst.
Stampede: Es spielt keine Rolle, wie viele Karten du in diesem Zug gespielt hast, nur wie viele du zu dem Zeitpunkt im Spiel hast, wenn du die **STAMPEDE** erwirbst. Wenn weniger als 5 **PFERDE** im **PFERDE**-Stapel liegen, erhältst du so viele wie möglich.

EREIGNISSE (5/5) ERWEITERUNG XII MENAGERIE

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

WEGE (1/4)

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Weg des Affen: Du erhältst +1 Kauf und +1.

Weg des Chamäleons: Wenn du z.B. den **HIERTENHUND** spielst und den **Weg des Chamäleons** benutzt, erhältst du +2 anstelle von +2 Karten. Wenn du eine Dauerkarte mit dem **Weg des Chamäleons** spielst, sind nur die +2 und +X Karten, die du in dem Zug erhältst, betroffen. Wenn du z.B. ein **HANDELSSCHIFF** (aus **Seaside**) spielst und den **Weg des Chamäleons** benutzt, erhältst du +2 Karten in diesem Zug, aber die normalen +2 im nächsten Zug. Diese Karte macht „+ Karten“ zu „+“ und umgekehrt, verändert aber keine anderen Arten, Karten zu ziehen wie z.B. „Ziehe solange Karten nach, bis du 6 Karten auf der Hand hast.“ Wenn die Aktionskarte, für die du den **Weg des Chamäleons** nutzt, das Spielen einer anderen Karte nach sich zieht, macht jene Karte, was sie normalerweise macht (außer du nutzt den **Weg des Chamäleons** auch für sie).

Weg des Fächirindens: Normalerweise ziehst du zwei Karten, nachdem du in deiner Aufbaumphase Karten auf die Hand gezogen hast. Wenn du den **Weg des Fächirindens** benutzt, während du nicht am Zug bist (wie z.B. durch die **SCHWARZE KATZE**), ziehst du trotzdem zwei Karten am Ende des Zuges.

Weg der Eule: Wenn du schon 6 oder mehr Karten auf der Hand hast, ziehst du keine Karten.

WEGE (2/4)

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Weg des Frosches: Du erhältst +1 Aktion. Wenn du diese Karte in diesem Zug aus dem Spiel ablegst, lege sie auf deinen Nachziehstapel.

Weg des Kamels: Verbanne ein Gold aus dem Vorrat.

Weg des Maultiers: Du erhältst +1 Aktion und +1.

Weg des Maulwurfs: Du ziehst 3 Karten, auch wenn du keine Karten mehr zum Ablegen hastest.

Weg der Maus: Legt zu Spielbeginn eine nicht verwendete Aktions-Königreichkarte, die 2 oder 3 kostet, zur Seite. Trefft die entsprechenden Vorbereitungen für diese Karte. Wenn du den **Weg der Maus** nutzt, spielst du die zur Seite gelegte Karte und lässt die Karte zur Seite gelegt. Wenn ihr z.B. den **SCHLITTEN** zur Seite legt, kann jede Aktionskarte dazu benutzt werden, um 2 **PERDE** zu nehmen. Die zur Seite gelegte Karte befindet sich nicht im Spiel, auch nicht wenn sie gerade genutzt wird. Sie kann weder entsorgt noch durch Anweisungen auf anderen Karten anderweitig zur Seite gelegt werden. Wenn die Karte z.B. das **EMBARCO** ist (aus **Seaside**), kann sie nicht entsorgt werden. Texte unterhalb der Trennlinie (außer die, die die Spielvorbereitung betreffen), haben keine Wirkung.

WEGE (3/4)

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Weg des Ochsens: Du erhältst +2 Aktionen.

Weg des Otters: Du erhältst +2 Karten.

Weg des Perdes: Die Aktionskarte wird auf ihren Stapel zurückgelegt, auch wenn er nicht zum Vorrat gehört. Eine Aktionskarte ohne Stapel, wie die **TOTENSTADT** aus **Dark Ages**, wird nicht auf ihren Stapel zurückgelegt.

Weg der Ratte: Diese Karte bringt dir nur Karten aus dem Vorrat. Mit „diese Karte“ ist – wie bei allen **Weg**-Karten – die Aktionskarte gemeint, für die du die **Weg**-Karte nutzt.

Weg der Robbe: Dies betrifft alle genommenen Karten, sowohl die gekauften als auch die auf irgendeine andere Weise genommenen. Die Karte wird zuerst dahin genommen, wohin sie normalerweise genommen würde, dann kannst du sie auf deinen Nachziehstapel legen. Bewegt sie sich zwischendurch woandershin (z.B. durch die Entsorgung durch den **WACHTURM** aus **Blitzzeit**), kannst du sie nicht bewegen.

Weg des Schafes: Du erhältst +2.

WEGE (4/4)

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Weg der Schildkröte: Wenn du die Aktionskarte zu Beginn deines nächsten Zuges spielst, kannst du den **Weg der Schildkröte** erneut benutzen, um das Spielen der Karte um einen weiteren Zug zu verschieben. Dies kannst du immer weiter tun. Die Karte im nächsten Zug zu spielen verbraucht dort keine Aktion. Wenn du eine Karte wie den **THRONSAAL** (aus dem **Basisspiel**) benutzt, um eine Karte zweimal zu spielen, und dann den **Weg der Schildkröte** benutzt, wird dadurch nicht der **THRONSAAL** zur Seite gelegt oder im Spiel behalten wie beim Spielen von Dauerkarten.

Weg des Schmetterlings: Du nimmst nur dann eine Karte, wenn du es schaffst, die Aktionskarte auf ihren Stapel zurückzulegen. Eine Karte, die nicht zum Vorrat gehört (wie das **PERD**), kann zu ihrem Stapel zurückkehren. Eine Aktionskarte ohne Stapel, wie die **TOTENSTADT** (aus **Dark Ages**), kannst du nicht auf ihren Stapel zurücklegen. Die Karte, die du nimmst, kommt vom Vorrat und kann jeden Typ haben. Gibt es im Vorrat keine Karte, die genau 1 mehr kostet als die zurückgelegte Karte, nimmst du keine.

Weg des Schweins: Du erhältst +1 Karte und +1 Aktion.

Weg des Wurns: Verbanne ein Anwesen aus dem Vorrat.

Weg der Ziege: Entsorge eine deiner Handkarte.

3* PFERD

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Wenn ihr mindestens eine Karte verwendet, die sich auf das **Pferd** bezieht, legt den **Pferd**-Stapel neben dem Vorrat bereit:

Königreichkarten: HERBERGE - KAVALLERIE - KOPPEL - NACHSCHUB - PERDESTALL - SCHLITTEN - SCHROTT - STALLBURSCHE

Ereignisse: AUSRITT - FORDERUNG - GUTES GESCHÄFT - STAMPEDE.

Pferde gehören nicht zum Vorrat.

SPIELVORBEREITUNG (1/3)

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Ereignisse
 Zusätzlich zu den Königreichkarten gibt es **Ereignisse**. Sie haben exakt die gleiche Funktion wie in **Abenteuer** (und **Empires**) und können während des Spiels erworben werden (siehe **NEUE REGELN**).

Wir empfehlen, pro Spiel maximal insgesamt 2 **Projekte** (aus **Renaissance**), **Landmarken** (aus **Empires**) oder **Ereignisse** (aus **Abenteuer**, **Empires** und/oder **Menagerie**) zu verwenden.

SPIELVORBEREITUNG (2/3)

ERWEITERUNG XII MENAGERIE

Weg:
Zusätzlich zu den Königreichskarten und den Ereignissen gibt es Wege, deren Anweisungen während des Spiels den gespielten Aktionskarten zusätzliche Möglichkeiten geben (siehe NEUE REGELN).

Wir empfehlen, pro Spiel maximal 1 Weg zu verwenden.

Zieht Ereignisse und Wege zufällig aus einem Stapel (dieser kann auch die Landmarken (aus Empires), Ereignisse (aus Abenteuer oder Empires) und/oder Projekte (aus Renaissance) enthalten) oder mischt sie (trotz ihrer unterschiedlichen Rückseite) in die Platzhalterkarten ein. Deckt ihr ein Ereignis oder einen Weg auf, legt das Ereignis bzw. den Weg neben dem Vorrat bereit. Ereignisse und Wege gehören nicht zum Vorrat. Deckt so lange Karten auf, bis ihr 10 Königreichskarten und (empfohlen) maximal 2 Ereignisse, Landmarken, Projekte oder Wege (wir empfehlen maximal 1 Weg pro Spiel) aufgedeckt habt. Legt die überzähligen Ereignisse, Wege, Landmarken und Projekte in die Schachtel zurück – sie kommen in diesem Spiel nicht zum Einsatz.

Ereignisse und Wege können nicht als Bauspiel für die JUNGE HEXE (aus Reiche Ernte) genutzt werden.

Jedes Ereignis und jeder Weg ist nur 1x Spiel enthalten.

Wenn ihr die Karte Weg der Maus verwendet, legt eine nicht verwendete Aktionskarte mit den Kosten 2 oder 3 bereit und trefft die für diese Karte notwendigen Vorbereitungen.

SPIELVORBEREITUNG (3/3)

ERWEITERUNG XII MENAGERIE

Exit-Tableaus und Pferde
Wenn ihr mindestens eine Karte bzw. einen Weg oder ein Ereignis verwendet, die sich auf das Exit bezieht bzw. darauf, dass eine Karte verbannt werden soll, erhält jeder Spieler ein Exit-Tableau:

Königreichskarten: DEPOT - HEXENZIRKEL - KAMELZUG - KARDINAL - KOPFGLADIÄRIN - VERTREIBUNG - WACHE - ZUFUCHTSORT
Ereignisse: ENKLAVE - INVESTITION - TRANSPORT - VERBANNUNG
Weg: WEG DES KAMELS - WEG DES WURMS.

Wenn ihr mindestens eine Karte verwendet, die sich auf das Pferd bezieht, legt den Pferde-Stapel neben dem Vorrat bereit:

Königreichskarten: HERBERGE - KAVALLERIE - KOPPEL - NACHSCHUB - PFERDESTALL - SCHLITTEN - SCHROTT - STALLBURSCHE
Ereignisse: AUSRITT - FORDERUNG - GUTES GESCHÄFT - STAMPEDE.
 Pferde gehören nicht zum Vorrat.

NEUE REGELN (1/10)

ERWEITERUNG XII MENAGERIE

Es gelten die Basisregeln mit folgenden Änderungen:

Exit-Tableaus / Karten verbannen
In Menagerie gibt es Exit-Tableaus, auf die du Karten verbannen und von denen du sie wieder zurückholen kannst.

Es gibt Anweisungen auf Aktionskarten, Ereignissen und Wegen mit denen du (oder die Mitspieler, wie beim HEXENZIRKEL) Karten verbannt. Das heißt, du legst sie auf dein eigenes Exit-Tableau (bzw. beim HEXENZIRKEL, die Mitspieler auf ihr eigenes Exit-Tableau). „Karten im Exit“ sind Karten auf dem eigenen Exit-Tableau. Eine Karte aus dem Vorrat zu verbannen bedeutet nicht, dass du sie nimmst, und löst keine „wenn du ... nimmst“-Effekte aus.

Wenn du eine Karte nimmst, darfst du alle anderen Karten von deinem Exit-Tableau ablegen, die den gleichen Namen haben wie die genommene Karte. Wenn du z.B. zwei SILBER in deinem Exit hast und ein SILBER nimmst, darfst du die beiden SILBER von deinem Exit-Tableau auf deinen Ablegestapel ablegen. Du darfst sie auch im Exit liegen lassen, aber du darfst nicht eins davon ablegen. Eine Karte vom Exit-Tableau ablegen bedeutet nicht, dass du sie nimmst, sondern ist ein „Ablegen einer Karte“. Wenn es zu einem anderen Zeitpunkt als in der Auftragsphase stattfindet, kann es den TUNNEL (aus Hinterland) oder den DORFANGRER auslösen.

Karten auf dem eigenen Exit-Tableau liegen offen und sind für Mitspieler einsehbar, gehören aber dir; zähle sie bei Spielende, bzw. wenn die Anzahl deiner Karten relevant ist, zu deinem Gesamtergebnis hinzu.

NEUE REGELN (2/10)

ERWEITERUNG XII MENAGERIE

Weg:
In Menagerie gibt es Wege. Sie sind keine Königreichskarten und können nicht gekauft oder wie Ereignisse erworben werden. Vor Spielbeginn entscheiden die Spieler, mit wie vielen Wegen gespielt wird. Wir empfehlen, pro Spiel maximal 1 Weg zu verwenden. Die Wege werden neben dem Vorrat bereitgelegt, gehören aber nicht zum Vorrat.

Jeder Weg gibt Aktionskarten eine alternative Möglichkeit: Entweder spieltst du die Aktionskarte gemäß ihrer eigenen Anweisung oder du führst stattdessen beim Spielen der Karte die Anweisungen einer ausgewählten Wege-Karte aus.

Um den Überblick zu behalten, ist es ratsam, die Aktionskarte um 90 Grad zu drehen, die mit einem Weg benutzt wurde. So kannst du dir merken, dass du den Weg benutzt hast anstatt der Anweisung auf der Aktionskarte.

Eine Aktionskarte mit den Anweisungen einer Wege-Karte zu spielen bedeutet, 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 verwenden, erhältst du +2 und nicht +2 Karten und +1 Aktion (die Anweisung des PFERDES) und legst das PFERD nicht auf deinen Stapel zurück.

Anweisungen unterhalb der Trennlinie sind nicht von der Wege-Karte betroffen; sie finden weiterhin wie dort erwähnt statt. Wenn du z.B. eine FERNSTRASSE (aus Hinterland) spielst und den Weg des Schafes benutzt, erhältst du +2 und während die FERNSTRASSE dann im Spiel ist, kosten andere Karten wegen ihrer Fähigkeit weniger.

NEUE REGELN (3/10)

ERWEITERUNG XII MENAGERIE

Zusätzliche Hinweise

- Auf einigen Wegen steht „diese Karte“. Damit ist die Aktionskarte gemeint, die du mit der 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 benutzt, legst du den MARKT zur Seite.
- Wenn eine ZAUBERIN (aus Empires) dich betrifft, darfst du die Anweisungen der ersten gespielten Aktionskarte nicht ausführen. Du darfst aber stattdessen die Anweisungen auf der Aktionskarte die Anweisungen auf einer Wege-Karte ausführen. Dann bekommst du aber nicht +1 Karte und +1 Aktion.
- Wenn eine Aktionskarte zu einem ungewöhnlichen Zeitpunkt gespielt werden kann, wie z.B. der HIRTENHUND, kann stattdessen ein Weg benutzt werden.
- Wenn du eine Aktionskarte mehrmals spielst, z.B. mit dem DRAHTZIEHER, darfst du bei jedem Spielen wählen, ob du einen Weg benutzen möchtest oder nicht.
- Ist deine gespielte Karte eine Dauerkarte, bleibst sie nur im Spiel, wenn du sie mindestens einmal als sie selbst gespielt hast, also nicht stattdessen einen Weg benutzt hast. Bleibst sie im Spiel, musst du dir für deinen nächsten Zug merken, wie oft du sie als sie selbst gespielt hast.
- Löst das Spielen einer Aktionskarte „Zuerst“-Handlungen aus (z.B. weil es eine Angriffskarte ist, auf die die Mitspieler mit BÜRGGRÄBEN reagieren können, oder weil die zuvor gespielte Karte ein BRENNEN war), werden diese abgehandelt, bevor du die Entscheidung triffst, ob du stattdessen der Aktionskarte einen Weg benutzt oder nicht.
- Die Marker aus Abenteuer gelten auch, wenn du stattdessen der Aktionskarte eines entsprechend markierten Vorratsstapels eine Wege-Karte benutzt.

NEUE REGELN (4/10)

ERWEITERUNG XII MENAGERIE

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

- „Nimm ein Pferd“ bedeutet, dass du dir ein Pferd vom Pferde-Stapel nimmst. Wenn du angewiesen wirst, ein Pferd zu nehmen, und es ist kein Pferd mehr auf dem Pferde-Stapel, nimmst du kein Pferd.
- Wenn du ein Pferd spielst, erhältst du +2 Karten, +1 Aktion und legst das Pferd zurück auf den Pferde-Stapel. Wenn du eine Karte wie den DRAHTZIEHER dazu verwendest, um ein Pferd mehrmals zu spielen, erhältst du +2 Karten und +1 Aktion für jedes Mal, auch wenn du das Pferd nur einmal zurücklegen kannst.

NEUE REGELN (5/10)

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE



Ereignisse
 In **Menagerie** gibt es **Ereignisse**, die erstmals in **Abenteuer** erschienen sind. In deiner Kaufphase kannst du ein **Ereignis** statt einer anderen Karte erwerben (dies verbraucht 1 Kauf). Du bezahlst die Kosten, die auf dem **Ereignis** stehen, und dessen Effekt tritt sofort ein.

Ereignisse sind keine Königreichskarten. Sie liegen lediglich aus und liefern einen Effekt, den du kaulen kannst. Es gibt keine Möglichkeit, dass du ein **Ereignis** nehmen kannst oder dass ein **Ereignis** in deinen Kartensatz ist. Der Erwerb eines **Ereignisses** verbraucht 1 Kauf. Normalerweise kannst du entweder eine Karte kaufen oder ein **Ereignis** erwerben. Wenn du 2 Käufe hast, wie z.B. nach den Spielen des **ZUFÜHRISORTS**, kannst du bis zu zwei Karten kaufen oder zwei **Ereignisse** erwerben oder eine Karte und ein **Ereignis** in beliebiger Reihenfolge.

Ereignisse können in einem Zug mehrmals erworben werden, wenn du genügend Kaulen und dafür verfügbar hast, es sei denn, das **Ereignis** sagt etwas anderes wie **VERZWEITUNG**.

Nachdem du ein **Ereignis** erworben hast, darfst du in dieser Kaufphase keine weiteren Geldkarten spielen, es sei denn, ein **Ereignis** oder eine Karte erlaubt dir dies explizit. Der Erwerb eines **Ereignisses** ist kein Kauf einer Karte und löst deshalb nicht Karten wie den **FEHLSCHEER** (aus **Hinterhand**) aus.

Die Kosten von **Ereignissen** werden nicht durch Karten wie die **BRÜCKE** (aus **Intrige**) beeinflusst.

NEUE REGELN (6/10)

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE



Reaktionskarten
 In **Menagerie** gibt es fünf **Reaktionskarten**. Normalerweise werden **AKTIONS-REAKTIONS-Karten** wie jede andere Aktionskarte gespielt, um die Anweisungen über der Trennlinie zu nutzen. Die **REAKTION** der Karte wird zu einem anderen Zeitpunkt, der unter der Trennlinie angegeben ist, ausgelöst und führt NICHT dazu, dass die Karte gespielt, sondern in der Regel nur aufgedeckt wird. Vier der **Reaktionskarten** aus **Menagerie** können - zusätzlich zum „normalen“ Spielen in der Aktionsphase eines Spielers - zu einem ungewöhnlichen Zeitpunkt als **REAKTION** gespielt werden: **SCHWARZE KATZE**, **FALKNERIN**, **HIRENHUND** und **DORFANGER**.

Das Spielen einer dieser **Reaktionskarten** - ausgelöst durch die Anweisung unter der Trennlinie - bringt sie ins Spiel, als wenn sie normal gespielt wurde, verbraucht aber keine Aktion. Wenn du eine Karte in dem Zug eines Mitspielers spielst, legst du sie in der Aufräumphase jenes Zuges ab, außer es ist eine Dauerkarte, bei der noch weitere Anweisungen ausstehen.

Wenn du eine **Reaktionskarte** - ausgelöst durch die Anweisung unter der Trennlinie - spielst, darfst du statt der Anweisung der **Reaktionskarte** einen **Weg** nutzen.

NEUE REGELN (7/10)

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE



Reaktionskarten - Fortsetzung
 Wenn das Spielen einer dieser **Reaktionskarten** - ausgelöst durch die Anweisung unter der Trennlinie - dazu führt, dass du eine weitere **Reaktionskarte** ziehst, die sofort verwendet werden kann, darfst du sie benutzen usw. Hast du z.B. eine **SCHWARZE KATZE** auf der Hand und ein Mitspieler nimmt eine **PROVINZ**, darfst du sie spielen. Ziehst du dabei eine weitere **SCHWARZE KATZE**, darfst du sie ebenfalls spielen usw.

Wenn mehrere Spieler, die nicht am Zug sind, etwas zur gleichen Zeit machen möchten - wie z.B. **Reaktionskarten** spielen - beginnt der (ausgehend vom Spieler, der am Zug ist) in Zugsreihenfolge nachfolgende Spieler und führt eine Aktivität aus (z.B. spielt er eine **Reaktionskarte**), dann folgen reihum die weiteren Spieler. Dies kann etwas daran ändern, was die einzelnen Spieler machen möchten. Nachdem ein Spieler ggf. eine entsprechende Aktivität ausgeführt hat, startet ihr erneut ausgehend vom Spieler, der am Zug ist, und ermittelt, wer etwas machen möchte (z.B. eine weitere **Reaktionskarte** spielen) usw.

Manchmal ergibt sich eine Situation, in der mit einer **Reaktionskarteneigenschaft** werden darf, und diese **Reaktionskarte** ergibt eine weitere Situation, in der mit einer **Reaktionskarte** reagiert werden kann. Löst alle **Reaktionskarten** für die neue Situation auf und geht dann zurück und löst die erste **Reaktionskarte** auf.

NEUE REGELN (8/10)

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE



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

Das **PERRD** hat z.B. einen * bei seinen Kosten, kostet aber ③ und kann daher mit einem **UMBAU** (aus dem **Basisspiel**) entsorgt werden, um dafür ein um ② teureres **HEZOGTUM** zu nehmen usw. Für **Anweisungen**, die verschiedene Kosten vergleichen, hat das **PERRD** die gleichen Kosten wie andere Karten, die ③ kosten. Beim **PERRD** soll der * lediglich daran erinnern, dass du **PERRD** nicht kaulen kannst, weil sie nicht zum Vorrat gehören.

Beim **VIENMARKT** erinnert der * daran, dass du die Karte auf eine andere Art und Weise kaufen kannst.

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

NEUE REGELN (9/10)

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE



Kosten mit einem * - Fortsetzung
 Wenn sich die Kosten dieser Karten ändern, ändern sie sich auf allen Karten dieses Namens, überall und für alle Zwecke. Wenn du z.B. eine der Karten durch **UMBAU** entsorgst, gelten die geänderten Kosten, nicht die auf der Karte aufgedruckten. Hat ein Mitspieler eine Anweisung, für die es wichtig ist, welche Kosten seine Karte während dieses Zuges hat (wie z.B. die Promo-Karte **GOVERNOUR**), nutzt er die gleichen, geänderten Kosten wie du. Kosten können nicht unter ① sinken.

SCHLACHTROSS und **FISCHER** werden auch von anderen Dingen beeinflusst, die ihre Kosten ändern, wie der **BRÜCKE** (aus **Intrige**).

Kosten können sich während der Ausführung von Anweisungen ändern. Wichtig ist, den Anweisungen auf den Karten in ihrer Reihenfolge zu folgen.

NEUE REGELN (10/10)

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE



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

Hinweis: Wird eine gespielte **Dauerkarte** mit der Anweisung eines **Weges** genutzt, bleibt sie nur über den aktuellen Zug hinaus im Spiel, wenn sie mindestens 1x mit ihrer eigentlichen Anweisung genutzt wurde (siehe **NEUE REGELN**, Wege).

ANWEISUNGEN (1/3)

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Ablegen: Karten werden immer von der Hand abgelegt, sofern nicht anders auf der Karte angegeben. Abgelegte Karten kommen offen auf den eigenen Ablagestapel. Legt der Spieler mehrere Karten gleichzeitig ab, muss er diese den Mitspielern nicht zeigen. Gef. muss er aber die Anzahl der abgelegten Karten „nachweisen“, z.B. beim **KEILER** (aus dem **Basisspiel**). Lediglich die oberste Karte des Ablagestapels muss immer sichtbar sein.

Aktions-Vorratsstapel: Alle Vorratsstapel, die Karten mit dem Typ **AKTION** beinhalten (bei gemischten Stapeln ist die Platzhalterkarte ausschlaggebend), werden als Aktions-Vorratsstapel bezeichnet.

Aufdecken: Der Spieler deckt die Karte(n) auf, zeigt sie allen Mitspielern und legt sie dorthin zurück, von wo er sie hat. Eine aufgedeckte Handkarte wird wieder zurück auf die Hand genommen.

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

ANWEISUNGEN (2/3)

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Diese Karte: Enthält eine Karte eine Anweisung, die sich auf „diese Karte“ bezieht, ist normalerweise die Karte gemeint, auf der die Anweisung steht, keine andere Karte, auf die innerhalb der Anweisung Bezug genommen wird. Eine **Ausnahme** sind die **Wege**, bei denen mit „diese Karte“ die Aktionskarte gemeint ist, anstelle derer die Anweisung der **Wege**-Karte ausgeführt wird.

Beispiel: Der Kartentext von **HIRTENHUND** besagt: „Wenn du eine Karte nimmst, darfst du diese Karte aus deiner Hand spielen.“ Dies bedeutet, dass der Spieler die **HIRTENHUND**-Karte aus seiner Hand spielen darf, wenn er eine andere Karte nimmt.

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 genommen wird – es ist niemals die gerade genutzte Karte gemeint.

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

Ende des Zuges: Das Ende eines Zuges ist nach der Aufräumphase, nach dem Ziehen der neuen Kartenhand.

ANWEISUNGEN (3/3)

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Im Spiel: Im Spiel befinden sich alle in diesem Zug gespielten Karten, Dauerkarten aus vorherigen Zügen und vom **WIRTSCHAFTS**-Tableau aufgetragene Karten (aus **Abenteuer**). Nicht im Spiel befinden sich bereits entsorgte Karten sowie zur Seite gelegte Karten und Karten auf **Exil**-Tableaus.

Nicht-Punktekarten: Alle Karten (auch ggf. kombinierte Karten), die den Typ **PUNKTE** nicht beinhalten, werden als Nicht-Punktekarten bezeichnet.

Wähle eins: Der Spieler muss genau eine der aufgelisteten Anweisungen auswählen und sie – soweit möglich – ausführen.

Nehmen: Karten, die durch Kauf oder eine Anweisung auf einer anderen Karte genommen werden, werden vom Spieler physisch an sich genommen und werden dadurch dem eigenen Kartensatz hinzugefügt. Genommene Karten werden (soweit nicht anders auf der Karte angegeben) auf den Ablagestapel gelegt.

Verbannt: Eine Karte zu verbannt bedeutet, sie auf sein eigenes **Exil**-Tableau zu legen.

Zur Seite legen: Karten, die durch eine Anweisung zur Seite gelegt werden, befinden sich nicht im Spiel.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Pferde-Intro (Wege + Ereignisse):
Weg des Schafers, Verbesserung, Herberge, Hirtenhund, Koppel, Laskahn, Nachschub, Pferdestall, Schlachthaus, Schnot, Viehmarkt, Ziegenhirtin

Exil-Intro (Wege + Ereignisse):
Weg des Wurms, Fußmarsch, Depot, Koppel, Laskahn, Nachschub, Schlachthaus, Kopfgeldjägerin, Schwarze Katze, Verschneites Dorf, Wanderin, Zufluchtsort

Pony Express (Basisspiel + Wege + Ereignisse):
Weg der Robbe, Stampede, Depot, Koppel, Laskahn, Nachschub, Schlachthaus, Dorf, Keller, Markt, Mine, Topferei

Katzen-Garten (Basisspiel + Wege + Ereignisse):
Weg des Maulwurfs, Plackerei, Schnot, Schwarze Katze, Verschneites Dorf, Verreibung, Zufluchtsort, Bantlin, Burggraben, Garten, Händlerin, Vorbotin

Tierzirkus (Intrige + Wege + Ereignisse):
Weg des Pferdes, Kommerz, Hirtenhund, Kamelzug, Kavallerie, Koppel, Ziegenhirtin, Adlige, Anbau, Handlanger, Kerkermeister, Mühle

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Explosionen (Intrige + Wege + Ereignisse):
Weg des Eichhörnchens, Bestiung, Hexenzirkel, Jagdhütte, Kopfgeldjägerin, Schnot, Viehmarkt, Austausch, Burghof, Diplomatin, Herumtreiberin, Wunschtrumen

Insomouth (Seaside + Wege + Ereignisse):
Weg der Ziege, Investition, Fischer, Hexenzirkel, Hirtenhund, Laskahn, Viehmarkt, Entdecker, Fischerdorf, Hafen, Karawane, Schutzkarte

Rutarien (Seaside + Wege + Ereignisse):
Weg des Affen, Bündnis, Dorfanger, Falkner, Kavallerie, Kopfgeldjägerin, Schlitzen, Ausguck, Außenposten, Lagerhaus, Schmuggler, Taktiker

Abi 2020 (Alchemisten + Wege + Ereignisse):
Weg der Eule, Verzögerung, Breimofen, Hexenzirkel, Jagdhütte, Kavallerie, Pferdestall, Verschneites Dorf, Wanderin, Universität, Verwandlung, Weinberg

Zeitlich limitiertes Angebot (Blitzzeit + Wege + Ereignisse):
Weg des Frosches, Verzeiweltung, Fischer, Nachschub, Schlachthaus, Verreibung, Wanderin, Arbeiterdorf, Großer Markt, Hausierer, Münzer, Talisman

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Geburt einer Nation (Blitzzeit + Wege + Ereignisse):
Weg des Ohrs, Reiche Ernte, Depot, Drahtzieher, Kamelzug, Koppel, Viehmarkt, Denkmäl, Gessindel, Handelsroute, Stadt, Steinbruch

Leben im Exil (Reiche Ernte + Die Gilden + Wege + Ereignisse):
Weg des Maulhorns, Enklave, Depot, Herberge, Pferdestall, Schnot, Waacke, Feisplatz, Hartekin, Weiler, Steuernreiter, Wandergeselle

Der Thrill der Jagd (Reiche Ernte + Die Gilden + Wege + Ereignisse):
Weg der Ratte, Verfolgung, Dorfanger, Drahtzieher, Kamelzug, Kopfgeldjägerin, Schwarze Katze, Menagerie, Pferdeshändler, Treibjagd, Turnier, Metzger

Bauer Ozean (Hinterland + Wege + Ereignisse):
Weg der Schildkröte, Verbannt, Dorfanger, Falknerin, Hirtenhund, Schlitzen, Schwarze Katze, Fahrender Händler, Kartograph, Kartengold, Markgraf, Tunnel

Kreuzung (Hinterland + Wege + Ereignisse):
Weg der Maus (mit Wegekreuzung), Wagnis, Drahtzieher, Herberge, Kardinal, Nachschub, Pferdestall, Aufbau, Feilscher, Fruchtbares Land, Nonnencamp, Stallungen

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Freundschaftliches Gemetzel (*Dark Ages* (mit *Unterschlupf*) + *Wege* + Ereignisse):
Weg des Kamels, *Austritt*, *Falknerin*, *Jagdhütte*, *Kardinal*, *Viehmarkt*, *Ziegenhirtin*,
Altar, *Bettler*, *Festung*, *Katakomben*, *Marktplatz*
Geschenkte Pferde (*Dark Ages* (mit *Unterschlupf*) + *Wege* + Ereignisse):
Weg des Schmetterlings, *Gutes Geschick*, *Kamelzug*, *Koppel*, *Schlachtröss*, *Schrott*,
Vertreibung, *Jagdgründe*, *Knappe*, *Ratten*, *Raubzug*, *Weiser*
Pferdehaare (*Abenteuer* + *Wege* + Ereignisse):
Weg des Ochsen, *Pilgerfahrt*, *Depot*, *Falknerin*, *Schlachtröss*, *Schlitten*, *Vertreibung*,
Elster, *Königliche Kutsche*, *Rattenfänger*, *Reiter*, *Wildhüter*
Früher oder später (*Abenteuer* + Ereignisse):
Plackerei, *Mission*, *Dorfanger*, *Drahtzieher*, *Lastkahn*, *Stallbursche*, *Wache*, *Ärmel*,
Karawanewächter, *Riese*, *Verlies*, *Zerstörung*
Keine Anzahlung (*Empires* + *Wege* + Ereignisse):
Weg des Schweins, *Aufstieg*, *Depot*, *Kavallerie*, *Schlitten*, *Viehmarkt*, *Wanderin*,
Ingenieurin, *Kaupuffreisen*, *Krone*, *Stadtviertel*, *Villa*

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

Umlenkungen und Abkürzungen (*Empires* + Ereignisse):
Transport, *Triumphbogen*, *Fischer*, *Kamelzug*, *Verschmiedes Dorf*, *Wache*,
Zaunhirscher, *Lehnsherr*, *Opfer*, *Stedler*, *Ernstes Dorf*, *Wilde Jagd*, *Zauberin*
Nutze die Nacht (*Nocturne* + *Wege* + Ereignisse):
Weg des Schlafes, *Nutze den Tag*, *Falknerin*, *Herberge*, *Hirtenhund*, *Lastkahn*,
Nachschub, *Attentäter*, *Exorzist*, *Kloster*, *Schuster*, *Teufelswerkstatt*
Tierkekse (*Nocturne* + *Wege* + Ereignisse):
Weg des Chamäleons, *Verbesserung*, *Brennmoor*, *Jagdhütte*, *Schwarze Katze*,
Stallbursche, *Ziegenhirtin*, *Fee*, *Getreuer Hund*, *Heiliger Huhn*, *Puka*, *Schifflein*
Abwarten (*Renaissance* + *Wege* + Ereignisse):
Weg der Schildkröte, *Finsterer Plan*, *Fischer*, *Hexenzirkel*, *Kavallerie*, *Vertreibung*,
Ziegenhirtin, *Anwerber*, *Freibeuterin*, *Goldmünze*, *Priester*, *Zepter*
Dorfbewohner-Wahnsinn (*Renaissance* + Ereignisse):
Forderung, *Akademie*, *Brennmoor*, *Kardinal*, *Pferdestal*, *Stallbursche*, *Wanderin*,
Fahnenträger, *Grenzposten*, *Gewürze*, *Patron*, *Seidenhändlerin*

PLATZHALTER

ERWEITERUNG XII
MENAGERIE

34 Erweiterung XIII - Verbündete (Rio Grande Games 2022)

2 SCHMEICHLER

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Du kannst diese Karte unabhängig davon spielen, wie viele Karten noch auf deiner Hand sind. Wenn du diese Karte spielst und dann mindestens drei Karten auf deiner Hand hast, legst du drei Karten ab und erhältst +3. Hast du eine oder zwei Karten, legst du diese ab und erhältst +3. Hast du keine Karte, erhältst du nicht die +3. Wenn du einen SCHMEICHLER nimmst oder entsorgst, erhältst du +2 Gefallen. Du kannst diese sofort einlösen, z.B. für die Anweisung auf dem STADTSTAAT.

2 TAND

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Wähle zwei der vier Optionen. Die ersten drei Optionen sind einfache „+1“-Anweisungen, die letzte Option ist der komplette Rest. Du könntest also z.B. die Option „+1 Kauf“ wählen und die Option „wenn du in diesem Zug eine Karte nimmst, darfst du sie auf deinen Nachziehstapel legen.“

3 HÄNDLERLAGER

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Hast du mehrere HÄNDLERLAGER im Spiel, darfst du wählen, wie viele du auf deinen Nachziehstapel legen möchtest.

3 IMPORTEURIN

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler fünf Gefallen-Marker statt einem. Die IMPORTEURIN bietet keine Möglichkeit, während des Spiels mehr Gefallen zu erhalten.

3 UNTERGEBENER

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Wenn du diese Karte spielst, erhältst du einfach +1 Karte, +1 Aktion und +1 Gefallen.

3 WÄCHTER

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Mische, falls es nötig ist. Wenn du selbst nach dem Mischen weniger als fünf Karten hast, schau sie alle an.

4 BOTIN

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Ist dein Nachziehstapel leer, mische erst. Nachdem du abgelegt hast, darfst du ausnahmsweise tun, was sonst nicht erlaubt ist: deinen Ablagestapel durchsehen. Wenn im Ablagestapel keine Aktions- oder Geldkarte enthalten ist, verfällt die Anweisung. Du bist nicht verpflichtet, eine spielbare Karte zu spielen.

4 KÖNIGLICHE GALEERE

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Es ist optional, hiermit eine Aktionskarte zu spielen, die keine Dauerkarte ist. Spielst du eine, führst du die Karte komplett aus und legst sie dann zur Seite. Ist die Karte irgendwohin bewegt worden (z.B. wenn sie sich selbst entsorgt hat), kannst du sie nicht zur Seite legen und die **KÖNIGLICHE GALEERE** wird in diesem Zug normal abgelegt. Legst du die Karte zur Seite, bleibt die **KÖNIGLICHE GALEERE** während dieses Zuges im Spiel, und zu Beginn deines nächsten Zuges spielst du die Karte erneut. Die **KÖNIGLICHE GALEERE** und die zur Seite gelegte Karte werden dann beide in diesem nächsten Zug abgelegt. Eine Karte durch die **KÖNIGLICHE GALEERE** zu spielen verbraucht keine Aktion, auch wenn das Spielen der **KÖNIGLICHEN GALEERE** selbst dies tut.

4 MITTELSMANN

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Wenn du z.B. ein **ANWESSEN** entsorgst, das 2 kostet, kannst du wählen zwischen **+2 Karten** oder **+2 Aktionen** oder **+2 oder +2 Gefallen**. Wenn du eine Karte mit 1 oder 2 in ihren Kosten entsorgst (aus anderen **DOMINION**-Erweiterungen), erhältst du nichts für diese Symbole.

4 ORTSCHAFT

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Du wählst einfach aus, ob du **+1 Karte** und **+2 Aktionen** erhalten möchtest oder **+1 Kauf** und **+2**.

4 SCHREINERIN

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Schau zuerst, ob es leere Vorratsstapel gibt. Gibt es keine, erhältst du **+1 Aktion** und nimmst eine Karte, die bis zu 2 kostet. Gibt es einen oder mehrere leere Vorratsstapel, entsorgst du stattdessen eine Karte aus deiner Hand und nimmst eine Karte, die bis zu 2 mehr kostet als die Karte, die du entsorgt hast.

4 WIRTIN

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Zuerst erhältst du **+1 Aktion** und wählst dann eine der drei Optionen, danach führst du die gewählte Option aus. Entweder erhältst du **+1 Karte**; oder **+3 Karten** und du legst 3 Karten ab; oder **+5 Karten** und du legst 6 Karten ab.

5 AUFWIEGLER ERWEITERUNG XIII
 VERBÜNDETE

Falls du den **AUFWIEGLER** spielst, gilt für den Rest des Zuges seine Anweisung. Jedes Mal, wenn du eine Angriffskarte nimmst, muss jeder Mitspieler Handkarten ablegen, bis er nur noch drei Karten auf der Hand hat. Deckst du einen **BURGGRABEN** auf, wenn jemand den **AUFWIEGLER** gespielt hat, bist du von dem Angriff nicht betroffen. Du kannst den **BURGGRABEN** aber nicht erst dann aufdecken, wenn später eine Angriffskarte genommen wird.

5 BARBAR ERWEITERUNG XIII
 VERBÜNDETE

Wenn du z.B. einen **VERTRAG** hiermit entsorgst, könntest du eine **KÖNIGLICHE GALEERE** nehmen, weil beides Dauerkarten sind, oder ein **SILBER**, weil beides Geldkarten sind, oder einen **SCHMEICHLER**, weil beides Kontaktkarten sind. Kostet die entsorgte Karte 5 oder mehr, musst du eine billigere Karte nehmen, wenn du kannst. Gibt es keine billigeren Karten mit einem gemeinsamen Kartentyp, nimmst du einfach keine Karte. Der Angriff trifft die Mitspieler in Zugreihenfolge, beginnend mit dem Spieler links von dir - das kann wichtig sein.

5 GILDEMEISTERIN ERWEITERUNG XIII
 VERBÜNDETE

Wind eine Fähigkeit eines Verbündeten durch das Nehmen von Karten ausgelöst (z.B. **NOMADENSTAMM**), kannst du dafür den Gefallen benutzen, den du gerade erhalten hast.

5 HAUPTSTADT ERWEITERUNG XIII
 VERBÜNDETE

Ziehe zuerst eine Karte und erhalte +2 **Aktionen**. Entscheide dann, ob du für +2 zwei Karten ablegen möchtest. Du darfst dich auch für das Ablegen entscheiden, wenn du weniger als zwei Karten auf der Hand hast. Dann legst du alle Handkarten ab, die du hast, aber du erhältst nur +2 wenn du tatsächlich zwei Karten abgelegt hast. Entscheide dann, ob du 2 für +2 **Karten** bezahlen möchtest. Die 2 kannst du durch das Ablegen mit der **HAUPTSTADT** erhalten haben oder auf eine andere Art und Weise, wie z.B. durch einen **BARBAR**, den du vorher im Zug gespielt hast. Du darfst aber keine Geldkarten spielen, um die 2 zu bezahlen.

5 JÄGERIN ERWEITERUNG XIII
 VERBÜNDETE

Wähle von den drei Karten eine Aktionskarte, dann eine Geldkarte und dann eine Punktekarte. Karten mit mehreren Kartentypen kannst du für einen beliebigen, passenden Typ wählen. Sind die aufgedeckten Karten z.B. **BURG**, **TAND** und **SILBER**, misstest du die **BURG** als Aktionskarte nehmen, könntest zwischen **SILBER** und **TAND** als Geldkarte wählen und würdest keine Punktekarte auf die Hand nehmen. Dann würdest du die Geldkarte ablegen, die du nicht gewählt hast.

5 MARKTHALLE ERWEITERUNG XIII
 VERBÜNDETE

Es kommt darauf an, wie viel die Karte tatsächlich in dem Moment kostet, in dem du sie nimmst. Kosten Karten z.B. 1 weniger durch die **BRÜCKE** (aus **Intrige**), führt das Nehmen eines **SILBERS** nicht zu +1 **Kauf**, das Nehmen eines **HERZOGTUMS** aber schon.

5 SPEZIALISTIN ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Zuerst darfst du eine Aktions- oder Geldkarte aus deiner Hand spielen. Hast du das getan, wählst du nach der kompletten Ausführung des Spielers der Karte, ob du sie noch einmal spielen möchtest oder eine gleiche Karte nehmen möchtest. Du kannst die Karte sogar dann noch einmal spielen, wenn sie nicht mehr im Spiel ist. Du kannst dich auch dann dafür entscheiden, eine gleiche Karte zu nehmen, wenn es keine gleichen Karten mehr zu nehmen gibt. Dann nimmst du nichts. Durch die **SPEZIALISTIN** kannst du nur Karten aus dem Vorrat nehmen.

5 TAUSCH ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Zuerst erhältst du **+1 Karte** und **+1 Aktion**. Dann darfst du optional eine Aktionskarte aus deiner Hand auf ihren Stapel legen. Wenn du dies tust, nimm eine Aktionskarte aus dem Vorrat auf deine Hand, die bis zu **5** kostet. Die Karte, die du nimmst, darf nicht die gleiche Karte sein wie die Karte, die du zurückgelegt hast. Die Karte zurückzulegen ist kein Entsorgen und löst keine „Wenn du eine Karte entsorgst“, Anweisungen aus. Die Karte zu nehmen ist aber ein Nehmen und löst „Wenn du diese Karte nimmst“, Anweisung aus.

5 UMGESTALTUNG ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Entsorge zuerst eine Karte aus deiner Hand. Dann wähle zwischen **+1 Karte** und **+1 Aktion** oder ob du eine Karte nehmen möchtest, die bis zu **2** mehr kostet als die entsorgte Karte.

5 UNTERHÄNDLERIN ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Zieh zuerst drei Karten und schau dann, ob du für das Ziehen der drei Karten mischen musstest. Wenn du gemischt hast, erhältst du **+1 Aktion** und **+2 Gefallen**. Das Mischen zählt nur dann als Mischen, wenn mindestens eine Karte in deinem Ablagesapel war.

5 VERTRAG ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Wenn du eine Karte zur Seite legst, bleibt der **VERTRAG** bis zur Auftrümpfung deines nächsten Zuges im Spiel. Legst du keine Karte zur Seite, wird der **VERTRAG** in der Auftrümpfung dieses Zuges abgelegt. Legst du eine Karte zur Seite, musst du sie zu Beginn deines nächsten Zuges spielen. Die zur Seite gelegte Karte liegt offen.

5 WEGELAGERER ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Du ziehst auch dann drei Karten, wenn der **WEGELAGERER** nicht aus dem Spiel abgelegt werden kann. Wenn du z.B. den **THRONSAL** (aus dem **Basisspiel**) auf den **WEGELAGERER** anwendest, legst du ihn nur einmal ab, ziehst aber trotzdem sechs Karten. Das Ablegen des **WEGELAGERERS** geschieht zuerst, es ist also sogar möglich, diesen **WEGELAGERER** durch den Effekt der **+3 Karten** zu ziehen. Der Angriff sorgt dafür, dass in allen Zügen der Mitspieler die jeweils zuerst gespielte Geldkarte keine Auswirkungen hat. Bei Extrazügen gilt dies auch für jeden einzelnen Extrazug. Ist die zuerst gespielte Geldkarte eines Mitspielers z.B. ein **KUPFER**, bringt dies kein **!**. Dies wirkt nicht kumulativ: Spielen mehrere Spieler hintereinander einen **WEGELAGERER** oder ein Spieler mehrere **WEGELAGERER**, hat trotzdem nur jeweils eine einzige Geldkarte in allen Zügen der Mitspieler keine Auswirkungen. Die Geldkarte hat sogar dann keine Auswirkungen, wenn sie gleichzeitig eine Aktionskarte ist (wie **KRONE** aus **Empires**). Dadurch bewirkt die Geldkarte nicht das, was sie normalerweise beim **VERMÖGEN** aus **Empires** bewirkt, es verhindert aber nicht die Anweisungen unter der Trennlinie (wie beim **VERMÖGEN** aus **Empires**). Ist die Geldkarte gleichzeitig eine Aktionskarte, kann ein Weg (aus **Menagerie**) trotzdem auf sie angewandt werden und eine **ZAUBERIN** (aus **Empires**) kann sie trotzdem betreffen. Der Spieler, der die Geldkarte gespielt hat, entscheidet, welche Anweisung zutrifft.

6 MARQUIS

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Auch wenn du nicht die komplette Menge an Karten ziehen konntest, legst du trotzdem danach Handkarten ab, bis du nur noch 10 Karten auf der Hand hast.

3-6 AUGURINNEN

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Kräftersammelrin: Dass du die Karten deines Nachziehstapels auf deinen Ablagestapel legst, löst keine „Wenn du diese Karte ablegst“-Anweisungen aus wie beim TUNNEL (aus Hinterland). Eine Geldkarte von deinem Nachziehstapel zu spielen, ist optional, genauso wie das Rotieren der Augurnnen.

Altardienrin: Beide Anweisungen sind optional: Du kannst eine von beiden ausführen oder beide oder keine von beiden. Du erhältst nur dann ein GOLD, wenn du tatsächlich eine Aktions- oder Punktekarte aus deiner Hand entsorgt hast. Du nimmst nur dann eine Augurnnenkarte, wenn du tatsächlich die ALTARDIENRIN entsorgt hast. Wenn du hierdurch eine Augurnnenkarte nimmst, nimmst du die aktuell oben liegende Karte der Augurnnen, auch wenn das eine weitere ALTARDIENRIN ist.

Meisterhexe: Nenne eine Karte und decke die oberste Karte deines Nachziehstapels auf. Ist sie die genannte, nimmt jeder Mitspieler einen FLUCH. Du nimmst die Karte unabhängig davon auf deine Hand, ob sie die von dir genannte ist oder nicht.

Prophetin: Wenn dein Nachziehstapel nach dem Ziehen leer ist, wird die erste Karte, die du zurücklegst, zur obersten Karte des Stapels.

3-6 BASTIONEN

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Zelt: Wenn du mehrere ZELTE im Spiel hast, darfst du entscheiden, wie viele davon du auf deinen Nachziehstapel legen möchtest.

Garrison: Auf dieser Karte können nur Marker liegen, wenn sie im Spiel ist. Wenn sie aus dem Spiel geht, liegen keine Marker mehr darauf. Du kannst die Marker verwenden, die du sonst bei den Kontaktkarten nutzt, um Gefallen zu erhalten. Hier haben die Marker aber nur die Bedeutung, die auf der Karte GARRISON beschrieben ist. Wenn du den THRONSAAL auf die GARRISON anwendest und dann 3 Karten nimmst, legst du insgesamt 6 Marker darauf ab. Und im nächsten Zug ziehst du 6 Karten, nicht 12, denn du kannst die Marker nur einmal entfernen.

Hilfgebot: Beende zuerst vollständig das Nehmen einer Karte, die bis zu 4 kostet. Wähle dann aus, ob du sie deinen Handkarten hinzufügen oder stattdessen +1 Karte und +1 Aktion erhalten möchtest. Wenn die Karte sich nicht mehr dort befindet, wohin du sie genommen hast (normalerweise dein Ablagestapel), kannst du sie nicht auf die Hand nehmen, falls du diese Option wählst. Wende die Karte in deinem Ablagestapel verdeckt, kannst du sie trotzdem auf die Hand nehmen.

Burg: Wenn du +3 wählst, wird die BURG in diesen Zug abgelegt. Wenn du die +3 Karten im nächsten Zug wählst, legst du die BURG zur Seite bis zur Aufbaumphase dieses nächsten Zuges (das passiert auch, wenn du beides mit der ALTESTEN wählst).

2-5 BÜRGER

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Ausrufen: Wähle zuerst, ob du +2 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 Bürger rotierst oder nicht.

Eisenschmidt: Du ziehst entweder Karten, bis du 6 Karten auf der Hand hast; oder du ziehst 2 Karten; oder du ziehst eine Karte und erhältst +1 Aktion.

Müller: Wenn du (nach dem Mischen) weniger als 4 Karten in deinem Nachziehstapel hast, siehst du alle Karten deines Nachziehstapels an.

Alteste: Du darfst auch eine Aktionskarte spielen, die dich nicht aus verschiedenen Optionen wählen lässt. Du füllst sie einfach normal aus. Spielst du aber eine Karte mit einer Anweisung, die dich aus verschiedenen Optionen wählen lässt, darfst du optional eine zusätzliche Option wählen.

Wenn du z.B. den GRAF (aus Dark Ages) spielst, kannst du dich entscheiden, nur eine Option der oberen „Wähle eins“-Anweisung zu wählen, aber zwei Optionen der unteren „Wähle eins“-Option. Wählst du mehrere Optionen, führst du deren Anweisungen in der Reihenfolge auf der Karte aus.

Wenn du z.B. mit einer ALTESTEN einen EISENSCHMIED spielst und dich entscheidest, die 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 ALTESTEN einen HÖFLING (aus Intrige) spielst, wählst du eine zusätzliche Option, aber nicht eine zusätzliche Option pro Kartentyp.

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 Karte du nimmst. Wenn du mit einer ALTESTEN die WERKSTATT spielst, bewirkt die ALTESTE nichts darüber hinaus.

3-6 IRRFAHRTEN

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Alle Landkarte: Alle Anweisungen werden in der aufgestellten Reihenfolge ausgeführt. Zuerst erhältst du +1 Karte, dann +1 Aktion. Danach legst du eine Karte ab und erhältst erneut +1 Karte. Danach wählst du, ob du die Irrfahrten rotierst oder nicht.

Seereise: Dies hält dich nicht davon ab, Karten zu spielen, die nicht auf deiner Hand sind. Wenn z.B. deine dritte gespielte Karte ein GOLEM (aus Die Alchimisten) ist, kannst du damit trotzdem die entsprechenden zwei Karten spielen, die zur Seite gelegt sind. Wenn du in einem Zug mit der SEEREISE den THRONSAAL auf eine andere Karte anwendest, zählen sowohl der THRONSAAL als auch die andere Karte als aus deiner Hand gespielt, aber das erneute Spielen der Karte mit dem THRONSAAL zählt nicht zusätzlich. Dies beschränkt das Spielen von allen Kartentypen, auch Geldkarten wie KUPFER.

Versunkener Schatz: Gibt es im Vorrat keine solche Aktionskarte, nimmst du keine.

Perle Küste: Ein ANWESSEN zu nehmen ist nicht optional. Ist der ANWESSEN-Stapel leer, erhältst du trotzdem +2 Karten und +1 Aktion.

3-6 KONFLIKTE

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Schlachtplan: Zuerst erhältst du +1 Karte und +1 Aktion, dann darfst du eine Angriffskarte aus deiner Hand aufdecken, um eine Karte zu ziehen, und dann darfst du einen beliebigen Vorratstapel rotieren.

Bei vielen Stapeln macht das Rotieren keinen sinnvollen Unterschied. Es kann aber für gemischte Stapel wichtig sein oder für die Schlösser (aus Empires) oder Rünen und Ritter (aus Dark Ages).

Bogenschilder: Wenn es den Spielern wichtig ist, decken sie die Karten in Zugsreihenfolge auf. Jeder Mitspieler, der 3 oder mehr Karten auf der Hand hat, wählt eine aus, die er geheim hält, und deckt die restlichen Karten auf. Du wählst jeweils eine der aufgedeckten Karten, die der betreffende Spieler ablegt.

Kriegsherr: Dies hält dich nicht davon ab, Karten zu spielen, die nicht auf deiner Hand sind. Z.B. kannst du mit GOLEM (aus Die Alchimisten) trotzdem die zwei Karten spielen, die zur Seite gelegt werden, unabhängig davon, wie viele gleiche Karten davon im Spiel sind.

Beitritt der KRIEGSHERR dich, kannst du mit dem THRONSAAL keine Karte aus deiner Hand spielen, von der du zwei oder mehr gleiche Karten im Spiel hast. Aber du kannst mit dem THRONSAAL eine Karte spielen, von der du nur ein Exemplar im Spiel hast, und dann diese Karte wieder spielen, auch wenn du dann zwei gleiche Karten im Spiel hast. Dies betrifft nur Aktionskarten. Es betrifft z.B. nicht KUPFER.

Territorium: Sind z.B. in deinem Kartensatz drei ANWESSEN, eine PROVINZ und ein TERRITORIUM ist das TERRITORIUM 3 wert. Wenn das Nehmen des TERRITORIUMS dazu führt, dass der Konflikte-Stapel leer ist, zählt dies für die Menge GOLD, die du erhältst.

3-6 ZAUBERER ERWEITERUNG XIII VERBÜNDETE

Zauberschüler: Das Rotieren der Zauberei ist optional, aber das Entsorgen einer Karte ist obligatorisch. Wenn du eine Geldkarte entsorgst, erhältst du +1 **Gefallen** und legst den **ZAUBERSCHÜLER** auf deinen Nachziehstapel, dies ist obligatorisch. Das bedeutet, du kannst denselben **ZAUBERSCHÜLER** in diesem Zug wieder ziehen und ihn wieder spielen. Wenn du eine Nicht-Geldkarte entsorgst, bleib der **ZAUBERSCHÜLER** im Spiel und wird in der Auftrumpfphase wie andere Karten abgelegt.

Beschwörer: Diese Karte kehrt in jedem Zug auf deine Hand zurück, solange du sie weiterhin spielst.

Hexenmeister: Jeder Mitspieler nennt eine Karte und deckt die obere Karte seines Nachziehstapels auf. Jeder Spieler, bei dem die aufgedeckte Karte nicht die von ihm genannte ist, nimmt einen **FLUCH**. Unabhängig davon, ob dies der Fall ist, legt jeder Mitspieler die aufgedeckte Karte wieder auf seinen Nachziehstapel. Wenn du also den **HEXENMEISTER** zweimal in einem Zug spielst, können die Mitspieler wahrscheinlich beim zweiten Spielen die Karte.

LICH: Einen Zug aussetzen bedeutet, dass du beim nächsten Mal, wenn du einen Zug machen würdest, keinen machst. In dem Zug passiert dann nichts; keine „Zu Beginn deines Zuges“-Anweisungen und keine Phasen. Das Spiel wird wie üblich mit dem Spieler links von dir fortgeführt. Du kannst einen zusätzlichen Zug aussetzen, wie z.B. einen von der **SEKREISE**. Ausgesetzte Züge zählen trotzdem für die Entscheidung bei Gleichstand, als ob der Spieler nicht ausgesetzt hätte. Spielst du mehrere **LICH**, setzt du mehrere Züge aus.

Wenn du einen **LICH** entsorgst, legst du ihn aus dem Müll auf deinen Ablagestapel, was keine Anweisungen für das Nehmen von Karten auslöst. Dann nimmst du eine Karte, die weniger als ein **LICH** kostet, aus dem Müll - dies löst Anweisungen für das Nehmen von Karten aus. Du musst eine billigere Karte nehmen, falls möglich.

VERBÜNDETE (1/5) ERWEITERUNG XIII VERBÜNDETE

Architektengilde: Dies wirkt nur einmal pro Nehmen, sie kann sich aber selbst auslösen. Du kommst z.B. eine **PROVINZ** nehmen, zwei Gefallen einlösen, um ein **GOLD** zu nehmen (billiger als die **PROVINZ**), und dann 2 Gefallen einlösen, um ein **LABORATORIUM** zu nehmen (billiger als **GOLD**).

Bankversorger: Du löst hierfür keine Gefallen ein. Du erhältst nur +1 je nach der Anzahl an Gefallen, die auf deinen Gefallen-Tableau liegen.

Bevoght: Du brauchst die kompletten 5 Gefallen, um dies zu nutzen.

Bund der Ladenbesitzer: Du löst hierfür keine Gefallen ein. Nach jedem Spielen einer Kontaktkarte erhältst du +1, wenn du 5 oder mehr Gefallen hast, und zusätzlich dazu +1 **Aktion** und +1 **Kauf**, wenn du 10 oder mehr Gefallen hast. In Partien mit mehreren Kontaktkarten gilt dieser Bonus für alle Kontaktkarten, auch wenn nur eine von ihnen benutzt wurde, um die Gefallen zu erhalten.

Erfinderfamilie: Hiermit darfst du keine Marker auf Punktestapel legen. Du darfst aber hiermit Marker auf gemischte Stapel legen, die Punktekarten enthalten, falls die Platzhalterkarte keine Punktekarte ist. Dies bedeutet, dass du hiermit Marker auf die 6 gemischten Stapel aus **Verbündete** legen kannst, aber nicht auf die **Schlösser** aus **Empires**. Die Wirkung ist kumulativ. Zwei Marker auf einem Stapel bedeuten, dass die Karten dieses Stapels 2 weniger kosten. Dies reduziert die Kosten nicht unter 0. Hierdurch kosten Karten immer für alle Spieler weniger, nicht nur für den Spieler, der den Marker legt.

VERBÜNDETE (2/5) ERWEITERUNG XIII VERBÜNDETE

Freimaurerloge: Immer wenn du mischst, kannst du Gefallen einlösen, um die Karten anzuschauen und bis zu zwei Karten pro Gefallen zu wählen, die du auf deinen Ablagestapel legst. Mische die übrigen Karten wie üblich, aber mische diese Karten nicht ein. Du darfst deine Karten nicht anschauen, wenn du nicht mindestens einen Gefallen einlöst.

Bevor du dich entscheidest, ob du Gefallen einlöst, kannst du der restlichen Karten des Nachziehstapels anschauen, die du vor dem Mischen ziehen wirst. Nachdem du eines Gefallen eingelöst und die Karten angeschaut hast, darfst du immer noch weitere Gefallen einlösen. Die **UNTERHÄNDLERIN** und der **UNTERGEBENE** können dazu führen, dass du mischen musst, bevor du von ihnen Gefallen erhältst. Die Gefallen, die du noch nicht hast, können für dieses Mischen nicht verwendet werden.

Freiwilliger Kuli: Lasse die beliebigen vielen Gefallen alle auf einmal ein. Wähle dann alle Karten aus, die du entsorgen möchtest und entsorge sie. Führe dann die Dinge in beliebiger Reihenfolge aus, die durch das Entsorgen der Karten ausgelöst werden.

Gefolgschaft der Schreiber: Du kannst dies nur einmal pro Spielen einer Aktionskarte machen. Führe die Aktionskarte vollständig aus. Wenn du dann weniger als 4 Karten zu deiner Hand hast, darfst du einen Gefallen für +1 **Karte** einlösen.

Handwerker: Die Karte nimmst du direkt auf deinen Nachziehstapel.

Hexenbund: Nachdem du das Spielen einer Kontaktkarte vollständig ausgeführt hast, darfst du 3 Gefallen einlösen, damit jeder Mitspieler einen **FLUCH** nimmt. Dies ist auch mit Gefallen möglich, die du gerade eben erst durch das Spielen dieser Kontaktkarte erhalten hast. Dies gilt nicht als Spielen einer Angriffskarte und kann nicht mit einem **BURGGRABEN** abgewehrt werden.

VERBÜNDETE (3/5) ERWEITERUNG XIII VERBÜNDETE

Höhlenbewohner: Zu Beginn deines Zuges darfst du einen Gefallen einlösen. Wenn du das tust, legst du eine Karte ab und ziehst dann eine Karte. Dann darfst du einen weiteren Gefallen einlösen, um eine weitere Karte abzuliegen und eine weitere Karte zu ziehen, und so weiter, bis du aufhörst, Gefallen einzulösen.

Du ziehst auch dann eine Karte, wenn du keine ablegen kommst.

Höhlenhändler: Du kommst z.B. zwei Gefallen einlösen, um ein **KUPFER** und ein **SILBER** auf der Hand zu behalten, deine restlichen Handkarten und alle deine weiteren Karten aus dem Spiel ablegen (wie üblich), dann eine neue Hand mit 5 Karten ziehen und sie zu **KUPFER** und **SILBER** hinzufügen. Wenn du aus irgendeinem Grund nicht 5 Karten ziehst (z.B. durch einen **AUSSENPOSTEN** aus **Seaside**) ändert der **HÖHLENHÄNDLER** dies nicht. Du ziehst weiterhin so viele Karten, wie du normalerweise hättest ziehen müssen, die einbehaltenen Karten werden dabei nicht angeordnet.

Holzartebewerter: Hiermit kannst du eine Aktionskarte mit beliebigen Kosten nehmen, auch Aktionskarten mit 0 oder - in den Kosten. Du nimmst nur eine Aktionskarte, wenn du eine entsorgt hast.

Heute der Füllenseller: Ist dein Nachziehstapel leer, wird die Karte zur einzigen Karte in deinem Nachziehstapel.

Insektiv: Dies kann nie dazu führen, dass du zwei **INSEKTOID-K**-Züge in Folge machst.

Marktstände: Führe zuerst das Spielen der Aktionskarte vollständig aus, bevor du entscheidest, ob du einen Gefallen einlösen möchtest, um eine weitere zu spielen.

VERBÜNDETE (4/5) ERWEITERUNG XIII VERBÜNDETE

Nomadenstamm: Es kommt darauf an, wie viel die Karte in dem Moment kostet, in dem du sie nimmst, nicht darauf, wie viel sie normalerweise kostet.

Diese Karte wirkt nur einmal pro Nehmen.

Du kannst einen Gefallen einlösen und hast dann die Wahl zwischen +1 **Karte**, +1 **Aktion** oder +1 **Kauf**.

Schäfer der Hochebene: Wenn du z.B. fünf Gefallen, zwei **ANWESSEN** und einen **BURGGRABEN** hast, kannst du drei Paare bilden, das ergibt 6.

Stadtsaat: Wenn du in deiner Kaufphase eine Aktionskarte nimmst (wie z.B. durch einen Kauf), kannst du sie mit **Hilfe** des **STADTSTAATS** spielen. Wenn du durch sie + **Aktionen** erhältst, erlaubt dir der **STADTSTAAT** nicht, mehr Aktionskarten in deiner Kaufphase zu spielen. Wenn sie dich Geldkarten ziehen lässt, kannst du jene nur spielen, wenn du in dieser Kaufphase (außer mit einem als Geldkarte gespielten **SCHWARZMARKT**, z.B. durch den **KAPITALISMUS** aus **Renaissance**) noch nichts gekauft hast. Mit dem **STADTSTAAT** kannst du nur eine Karte spielen, die sich immer noch dort befindet, wohin sie genommen wurde (normalerweise der Ablagestapel) - auch wenn sie im Ablagestapel durch andere Karten verdeckt wurde.

Der **STADTSTAAT** wirkt nur während deiner Züge.

VERBÜNDETE (5/5) ERWEITERUNG XIII VERBÜNDETE

Sterndeutervorden: Immer wenn du mischst, kannst du Gefallen einlösen, um die Karten anzuschauen und eine Karte pro eingelösten Gefallen zu wählen, die du nach oben legst. Mische die übrigen Karten wie üblich.

Du darfst deine Karten nicht anschauen, wenn du nicht mindestens einen Gefallen einlöst. Bevor du dich entscheidest, ob du Gefallen einlöst, kannst du die restlichen Karten des Nachziehstapels anschauen, die du vor dem Mischen ziehen wirst. Wenn du z.B. am Ende des Zuges mischst und zwei Karten übrig hastest, kannst du diese Karten anschauen, dann entscheiden, ob du Gefallen einlöst und welche Karten du nach oben legen möchtest.

Nachdem du einen Gefallen eingelöst und die Karten angeschaut hast, darfst du weitere Gefallen einlösen.

Die **UNTERHÄNDLERIN** und der **UNTERGEBENE** können dazu führen, dass du mischen musst, bevor du Gefallen erhältst. Die Gefallen, die du noch nicht hast, können für dieses Mischen nicht verwendet werden.

Taschendiebe: Zu Beginn jedes deiner Züge entscheidest du, ob du einen Gefallen einlösen möchtest. Löst du keinen ein, legst du Handkarten ab, bis du nur noch 4 auf deiner Hand hast. Du brauchst keinen Gefallen einzulösen, wenn du schon 4 oder weniger Karten auf der Hand hastest. Dies ist keine gespielte Angriffskarte und kann nicht vom **BURGGRABEN** abgewehrt werden.

Waldbewohner: Du kannst dies nur einmal pro Zug machen.

Wüstenführer: Nachdem du deine Handkarten abgelegt und fünf Karten gezogen hast, darfst du einen weiteren Gefallen einlösen, um es noch einmal zu tun, und dies beliebig oft wiederholen.

SPIELVORBEREITUNG

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Gemischte Stapel

In **DOMINION Verbündete** gibt es sechs gemischte Stapel mit jeweils vier verschiedenen Karten (à 4 Exemplaren). Zu Spielbeginn sind die Karten in jedem gemischten Stapel nach ihren Kosten sortiert, die kleinsten Kosten oben, die größten Kosten unten. Die Argumenten enthalten z.B. zu Beginn 4 **KRÄUTERSAMMLERINNEN** obenau, darunter 4 **ALTARDIENERINNEN**, dann 4 **MEISTERHEXEN** und ganz unten 4 **PROPHETINNEN** (siehe NEUE REGELN -> Gemischte Stapel).

Verbündete, Gefallen-Tableaus & Marker

Verwende ihr mindestens eine Karte mit dem Kartentyp **KONTAKT**, nehmt ihr genau einen Verbündeten ins Spiel. Außerdem erhält jeder Spieler ein Gefallen-Tableau und je einen Marker für sein Tableau. Legt die restlichen Marker neben dem Vorrat bereit (siehe NEUE REGELN -> Verbündete, Kontaktkarten & Gefallen).

NEUE REGELN (1/3)

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Dauerkarten

In **Verbündete** gibt es neun Dauerkarten (wie schon in **Sense** und den Erweiterungen ab **Abenteurer**). Die orangefarbenen Dauerkarten beinhalten Anweisungen, die in späteren Zügen umgesetzt werden. Sie werden nicht in der Aufräumpphase des Zuges abgelegt, in dem sie gespielt wurden, sondern bleiben bis zur Aufräumpphase des Zuges, in dem die letzte Anweisung ausgeführt wird, im Spiel. Wird eine Dauerkarte mehrfach gespielt (z.B. durch die **SPEZIALISTIN**), bleibt die verursachende Karte ebenfalls so lange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird. Um anzuzeigen, dass eine Dauerkarte in der aktuellen Aufräumpphase noch nicht abgelegt wird, wird sie in eine eigene Reihe oberhalb der restlichen gespielten Karten gelegt. Hast du mehrere Dauerkarten im Spiel, darfst du die Reihenfolge selbst bestimmen, in der du sie abhandelst.

Es gelten die Basisspielregeln mit folgenden Änderungen:

NEUE REGELN (2/3)

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Verbündete, Kontaktkarten & Gefallen

Verbündete sind jeweils nur 1x im Spiel enthalten. Sie sind keine Königreichskarten und erlauben es, Gefallen einzulösen. Kontaktkarten sind Königreichskarten, mit denen man Gefallen-Marker erhalten kann. Wenn ihr mit mindestens einer Karte spielt, die den Kartentyp **KONTAKT** hat (**SCHMEICHLER**, **TAND**, **IMPORTIERERIN**, **UNTERGEHENER ZAUBERSCHÜLER**, **MITTELSMANN**, **GILDEMEISTERIN**, **UNTERHÄNDLERIN**, **VERTRAG**), verwendet genau einen beliebigen Verbündeten für diese Partie. Sollten Kontaktkarten irgendwie anders am Spiel beteiligt sein, z.B. im **SCHWARZMARKT**-Deck (von der Promo-Karte **SCHWARZMARKT**) oder als Bannstapel der **JUNGEN HEXE** (aus **Reiche Ernte**), dann fügt auch genau einen Verbündeten zum Spiel hinzu (wenn ihr das nicht schon getan habt).

Falls ihr die verwendeten Karten zufällig über die Platzhalterkarten bestimmt, seht ihr in den Typ-Zeilen der Platzhalterkarten, ob dort **KONTAKT** auftaucht. Ihr könnt weiterhin so viele Ereignisse (aus **Abenteurer**, **Empires** und/oder **Mengere**), **Landmarken** (aus **Empires**), **Projekte** (aus **Reichsance**) und/oder Wege (aus **Mengere**) verwenden, wie ihr ohne Verbündete und Kontakte verwendet hättet.

Die Marker repräsentieren die Gefallen. Sie werden auf ein Gefallen-Tableau gelegt, um sie von den Tälern und Dorfwohnern (aus anderen Erweiterungen) zu unterscheiden, die auf ihren eigenen Tableaus abgelegt werden. Erhältst du durch eine Karte „+1 Gefallen“, lege einen Marker auf dein Gefallen-Tableau. Um einen Gefallen einzulösen, entferne einen Marker von deinem Gefallen-Tableau.

Gefallen können erst ab dem ersten Zug des Spiels benutzt werden, nicht davor. Gefallen einzulösen ist immer optional und kann immer nur ein einziges Mal gemacht werden, wenn es von einem Verbündeten ausgelöst wird, außer auf der Karte steht „Wiederhole das beliebig oft.“

NEUE REGELN (3/3)

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Gemischte Stapel & Rotieren

In **DOMINION Verbündete** gibt es sechs gemischte Stapel mit jeweils vier verschiedenen Karten (à 4 Exemplaren). Zu Spielbeginn werden die Karten in jedem gemischten Stapel nach ihren Kosten sortiert. Der Argumenten-Stapel enthält z.B. zu Beginn 4 **KRÄUTERSAMMLERINNEN** obenau, darunter 4 **ALTARDIENERINNEN**, dann 4 **MEISTERHEXEN** und ganz unten 4 **PROPHETINNEN**. Diese Sortierung kann sich im Spielverlauf ändern, z.B. durch **TAUSCH**. Wie bei den gemischten Stapeln in **DOMINION Empires** kann auch in dieser Erweiterung nur die jeweils oberste Karte der gemischten Stapel gekauft oder genommen werden. Du darfst die Karten der gemischten Stapel zu jeder Zeit durchschauen, ohne die Reihenfolge zu ändern.

Rotieren: Die zu Spielbeginn jeweils oberste Karte der gemischten Stapel hat eine Anweisung, mit der man den Stapel (oder mit **SCHLACHTPLAN**: einen beliebigen Stapel) „rotiert“. Einmal einen Stapel zu rotieren bedeutet, die oberste Karte und alle mit ihr identischen Karten direkt darunter vom Stapel zu nehmen und sie unter den Stapel zu legen. Wenn z.B. drei **KRÄUTERSAMMLERINNEN** als Oberstes im Argumenten-Stapel liegen und darunter die **ALTARDIENERINNEN**, legst du die drei **KRÄUTERSAMMLERINNEN** nach unten und die **ALTARDIENERINNEN** sind jetzt obenau.

Bei Anweisungen auf anderen Karten (oder Ereignissen usw.), die sich auf einen Stapel beziehen (z.B. den Kartentyp eines Stapels), ist die entsprechende Platzhalterkarte relevant. Bei Anweisungen, die sich auf eine konkrete Karte beziehen (z.B. Anweisungen, die die Kosten einer Karte reduzieren), ist die jeweilige Karte relevant. **TRAINING** (aus **Abenteurer**) z.B. lässt dich einen Marker auf einen Aktions-Vorratstapel legen, wodurch du +1 erhältst, wenn du eine Karte von diesem Stapel spielst. Du kannst den Marker auf die **Irrefahren** legen, dann erhältst du auch +1, wenn du einen **VERSUNKENEN SCHATZ** spielst.

NEUE ANWEISUNGEN

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Gefallen erhalten/einlösen:

Hat eine Karte die Anweisung „+1 Gefallen“, erhältst du einen Gefallen und legst einen Marker auf dein Gefallen-Tableau. Wenn du 1 Gefallen einlöst, entferne einen Marker von deinem Tableau.

Einen Stapel rotieren:

Einen Stapel zu rotieren bedeutet, dass du die oberste Karte und alle gleichen Karten direkt darunter vom Stapel nimmst und sie unter den Stapel legst.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Immer diese Entscheidungen (Verbündete):

Stadtstaat, Botin, Bürger, Händlerlager, Jägerin, Königliche Galeere, Marquis, Tand, Umgestaltung, Wegelagerer, Wirtin

Blick in die Zukunft (Verbündete):

Sterdeuorden, Aufwiegler, Argumenten, Barbar, Markthalle, Ortschaft, Scheitern, Spezialist:in, Untergebetter, Unterhändler:in, Wächter

Verbündete für Anfänger (Basisspiel (2. Edition) + Verbündete):

Handwerkzelle, Hauptstadt, Irrefahren, Markthalle, Mittelsmann, Schneichter, Gärten, Markt, Umbau, Vassal, Vorboin

Verbündete Ladenbesitzer (Basisspiel (2. Edition) + Verbündete):

Bund der Ladenbesitzer, Gildemeister:in, Konflikte, Königliche Galeere, Ortschaft, Unterhändler:in, Bandit:in, Burggraben, Geldverleiher, Händler:in, Laboratorium

Dunkle Geschäfte (Irrege (2. Edition) + Verbündete):

Hexenbund, Botin, Bürger, Jägerin, Mittelsmann, Verrag, Adelige, Geheimgang, Herrrentier:in, Hoflinge, Vervollner

Fußvolk (Irrege (2. Edition) + Verbündete):

Schäfer der Hochebene, Händlerlager, Tausch, Untergebetter, Wirtin, Zauberei, Austausch, Barn, Handlanger, Patrouille, Verschwörer

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Voraussetzungen (Seaside + Verbündete):
Höhlenbewohner, Gildemeisterin, Irrfahrten, Königliche Galeere, Wächter, Wegelagerer, Beutelschneider, Eingeborenendorf, Lagerhaus, Schmuggler, Taktiker

Schatzsuche (Seaside + Verbündete):
Marktsiedler, Bastionen, Marquis, Ortschaft, Unterhändlerin, Tausch, Ausguck, Aufposten, Hafen, Schatzkammer, Schatzkarte

Rekursion (Alchemisten + Verbündete):
Höhlenhaden, Barbar, Händlerlager, Importeurin, Markthalle, Umwandlung, Zauberer, Alchemist, Colem, Lehrling, Vision

Erfindungsboom (Blitzezeit mit Platin und Kolonie) + Verbündete):
Erfindertänze, Augurinnen, Hauptstadt, Importeurin, Schneiterin, Tand, Ausbau, Gesindel, Königshof, Steinbruch, Talisman

Schmeldein macht reich (Blitzezeit mit Platin und Kolonie) + Verbündete):
Bankiersverbund, Irrfahrten, Marquis, Mittelmann, Ortschaft, Schmeichler, Bank, Gewölbe, Handelsroute, Münzer, Stadt

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Sammelgesellschaft (Reiche Erne + Die Gilden + Verbündete):
Holzarbeitergilde, Bastionen, Konflikte, Markthalle, Vertrag, Wächter, Berater, Festplatz, Menagerie, Platz, Treibjagd

Waldenkunder (Reiche Erne + Die Gilden + Verbündete):
Waldbewohner, Augurinnen, Königliche Galeere, Unterhändlerin, Wächter, Wirtin, Bäcker, Bauernhof, Harlekin, Leuchtemacher, Wandergeselle

Längster Tunnel (Hinterland + Verbündete):
Gefolgschaft der Schreiber, Hauptstadt, Schneiterin, Tand, Vertrag, Wirtin, Feldscher, Fruchtbares Land, Lebenskünstler, Markgruf, Tunnel

Expertise (Hinterland + Verbündete):
Freimauteletage, Barbar, Bürger, Spezialistin, Untergebener, Wegelagerer, Fernstraße, Gasthaus, Gewirzhändler, Grenzdorf, Wegkreuzung

Erste Angelegenheiten (Dark Ages mit Unterschläpfen) + Verbündete):
Höhlenbewohner, Barbar, Mittelmann, Vertrag, Wegelagerer, Zauberer, Armenhaus, Banditenlager, Berater, Grubräuber, Mundraub

Kartenhändler (Dark Ages mit Unterschläpfen) + Verbündete):
Wissensführer, Aufwiegler, Bürger, Importeurin, Unterhändlerin, Tausch, Graf, Knappe, Leichenkarren, Ratten, Ritter

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Achtung, Taschendiebe (Abenteurer + Verbündete + Ereignisse):
Mission, Taschendiebe, Augurinnen, Spezialistin, Tand, Umwandlung, Wirtin, Duplikat, Geizhals, Kunsthandwerker, Schatz, Verlorene Stadt

Vollendete Zukunft (Abenteurer + Verbündete + Ereignisse):
Marktsiedler, Seezug, Aufwiegler, Bastionen, Marquis, Schmeichler, Wächter, Ausrüstung, Geistervald, Hafenstadt, Karawannewächter, Transformation

Inselimperium (Empires + Verbündete + Landmarken):
Inselpolk, Obstgarten, Bastionen, Schmeichler, Spezialistin, Tausch, Vertrag, Bauernmarkt, StädterEinsiges Dorf, Stadviereck, Wilde Jagd, Zauberin

Krieg der Schlösser (Empires + Verbündete + Ereignisse):
Hütte der Fallenssteller, Seezug, Hauptstadt, Importeurin, Jägerin, Konflikte, Schneiterin, Kampfulfelsen, Krone, PutzereiHandelsplatz, Schlösser, Zauber

Liebe und Tod (Nocturne + Verbündete):
Erdlicher Kult, Augurinnen, Jägerin, Schmeichler, Schneiterin, Tand, Getreuer Hund, Götze, Kontkave, Sündenpfuhl, Totenbeschwörer

Spiel's noch einmal, Sam (Nocturne + Verbündete):
Holzarbeitergilde, Botin, Jägerin, Königliche Galeere, Tausch, Zauberer, Attentäter, Führersucher, Polterknecht, Kobold, Seltiges Dorf

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

Fließband (Renaissance + Verbündete + Projekte):
Erkundung, Nomadensammeln, Botin, Bürger, Importeurin, Umwandlung, Zauberer, Bergdorf, Experiment, Gewürze, Paron, Schatzmeisterin

Zeitler der Schreiber (Renaissance + Verbündete + Projekte):
Finsterner Plan, Gefolgschaft der Schreiber, Hauptstadt, Irrfahrten, Markthalle, Spezialistin, Untergebener, Alle Hexe, Erfinder, Forscherin, Schauspielgruppe, Schwarzer Meister

Weise Eulen (Menagerie + Verbündete + Wege):
Architektengilde, Weg der Eule, Barbar, Händlerlager, Marquis, Ortschaft, Zauberer, Herberge, Jagdhütte, Kopfgeldjägerin, Schwarze Katze, Vielmurkt

Bergkönige (Menagerie + Verbündete + Ereignisse):
Bergvölk, Plückerer, Aufwiegler, Bastionen, Botin, Gildemeisterin, Mittelmann, Hexenzirkel, Lastkahn, Nachschub, Schorn, Verschnittenes Dorf

PLATZHALTER

ERWEITERUNG XIII
VERBÜNDETE

35 Erweiterung XIV - Plünderer

2 GROTTE

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Du kannst zum Beispiel 3 deiner Handkarten zur Seite legen, diese zu Beginn deines nächsten Zuges ablegen und dann 3 Karten ziehen.

2 JUWEL-EL

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Du darfst diese Karte nur entsorgen, wenn eine andere Karte die Anweisung gibt, dass du das tun darfst/musst. Entsorgst du ein **JUWEL-EL**, nimmst du die Kostbarkeit, unabhängig davon, wer die Karte gespielt hat, die die Anweisung zur Entsorgung gegeben hat.

2 KÄFIG

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Du nimmst die Karten nach dem Ziehen deiner Kartenhand für den nächsten Zug auf deine Hand. Wenn du zum Beispiel in einem Zug zwei **ANWESEN** und zwei **KÜPER** zur Seite legst und du in einem späteren Zug eine **PROVINZ** kaufst, entsorgst du den **KÄFIG** und nimmst am Ende deines Zuges die zwei **ANWESEN** und zwei **KÜPER** auf deine Hand.

2 SCHAMANIN

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

In Spielen, in denen die **SCHAMANIN** genutzt wird, muss jeder Spieler:in zu Beginn jedes ihrer/seiner Züge bis zum Spielende eine Karte aus dem Müll nehmen, die bis zu 6 kostet. Das ist nicht optional. Nur wenn keine solche Karte im Müll enthalten ist, musst du keine nehmen. Das gilt auch im ersten Zug, was beispielsweise beim **TOTENBESCHWÖRER** (aus *Nocturne*) relevant ist. Das gilt auch, wenn keine Spieler:in jemals eine **SCHAMANIN** nimmt. Die genommene Karte wird auf den Abgestapel der/des jeweiligen Spieler:in/Spielers gelegt. Die Karte gilt als „genommen“ und löst ggf. andere Effekte aus, die sich auf „genommen“ Karten beziehen. Nimmst du zum Beispiel ein **ANWESEN**, löst dies den Effekt des **KÄFIGS** aus.

2 SUCHE

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Wenn du eine **SUCHE** mit Hilfe des **THRONSAALS** (aus dem *Basisspiel*) zweimal spielst, bleibt jener zusammen mit der **SUCHE** so lange im Spiel, bis ein Vorratsstapel leer wird, dann entsorgst du die **SUCHE**, nimmst zwei Kostbarkeiten und legst dann den **THRONSAAL** in diesem Zug ab.

3 BLINDER PASSAGIER

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Du darfst diese Karte spielen, wenn eine Spieler:in (auch du selbst) eine Dauerkarte nimmt.

3 EINSAMER SCHREIN

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Dieser Effekt kann auch in fremden Zügen ausgelöst werden, auch wenn die/der Spieler:in dann nichts entsorgen kann oder möchte. Sie/Er muss keine Karte(n) entsorgen, der **EINSAMER SCHREIN** wird aber trotzdem in diesem Zug abgelegt.

3 SIRENE

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Wenn du eine **SIRENE** nimmst, entsorge sie oder eine Aktionskarte aus deiner Hand. Wenn du (z.B. durch die Anweisung auf einer anderen Karte) die **SIRENE** vor dem Entsorgen bereits von dort, woher du sie genommen hast, bewegt hast (z.B. indem du sie mit Hilfe der **Insigntien** auf deinen Nachziehstapel gelegt hast), wird die **SIRENE** nicht entsorgt (aber du kannst eine andere Aktionskarte aus deiner Hand entsorgen).

3 VORARBEITER

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Der **VORARBEITER** kann seine Fähigkeit Runde um Runde wieder verwenden, solange du in jedem Zug eine Karte nimmst, die zum Zeitpunkt des Nehmens genau 5 kostet. Solltest du bereits vor dem Spielen des **VORARBEITERS** eine Karte genommen haben, die genau 5 kostet, reicht dies nicht.

4 ABENTEURERIN

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Befolge erst alle Anweisungen der gespielten Geldkarte, bevor du die restlichen aufgedeckten Karten auf deinen Nachziehstapel zurücklegst. Wenn du zum Beispiel eine **FIGURINE** aufdeckst und spielst, sind die beiden Karten, die du ziehst, nicht dieselben, die du dir bereits angeschaut hast.

4 AUSGESETZTER

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Kartentypen sind die Begriffe unten auf der Karte. Wenn du zum Beispiel einen **KÄFIG** entsorgst, ziehst du 4 Karten - 2 pro Kartentyp, den die entsorgte Karte hat (Geld + Dauer).

4 FLAGGSCHIFF

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Die nächste von dir gespielte Aktionskarte, die nicht den Typ **BEFEHL** hat, erneut zu spielen, ist nicht optional. Sie wird auch erneut gespielt, wenn die gespielte Karte selbst entsorgt wird und auch, wenn dies nicht in deinem Zug erfolgt. Aktionskarten, die den Typ **BEFEHL** enthalten, sind von der Anweisung des **FLAGGSCHIFFS** nicht betroffen. Spielst du zum Beispiel 2 **FLAGGSCHIFFE** und dann ein **HAFENDORF**, spielst du das **HAFENDORF** drei Mal - einmal normal und jeweils einmal pro **FLAGGSCHIFF**.

4 GONDEL

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Wenn du dich entscheidest, die **+2** in diesem Zug zu nutzen, legst du die **GONDEL** am Ende dieses Zuges ab. Wenn du dich entscheidest, die **+2** erst in deinem nächsten Zug zu nutzen, bleibt die Karte bis dahin im Spiel. Wenn du die **GONDEL** mehrfach spielst, z.B. mit Hilfe der **KÖNIGSTRUHE**, entscheidest du jedes Mal, ob du die **+2** jetzt oder in deinem nächsten Zug nutzt. Die Karte bleibt nur im Spiel, wenn du dich mindestens 1x dafür entscheidest, die **+2** in deinem nächsten Zug zu nutzen (in diesem Fall bleibt auch die **KÖNIGSTRUHE** solange im Spiel).

4 HAFENDORF

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Du bekommst nur **+1**, wenn die nächste von dir gespielte Aktionskarte dir selbst mindestens **+1** gibt. Es reicht nicht, zum Beispiel mit Hilfe des Ereignisses **TRAINING** (aus **Abenteuer**) **+0** für das Ausspielen einer Aktionskarte zu bekommen. Wenn du einen **Weg** nutzt, um mit Hilfe einer Aktionskarte **+0** zu erhalten, bekommst du den Bonus. Es ist okay, wenn du das erhaltene **+1** zum Beispiel beim **GESCHICHTENERZÄHLER** (aus **Abenteuer**) nicht mehr hast; **+1** Taler (aus **Gilden** und **Renaissance**) gilt nicht als **+1** **+0** reicht nicht aus, um den Bonus zu erhalten. Wenn du ein **HAFENDORF** mithilfe eines **THRONSALTS** (aus dem **Basisspiel**) zweimal spielst und dann eine **MULTZ** (aus dem **Basisspiel**), erhältst du für das erste Spielen des **HAFENDORFS** nichts (denn du hast danach das **HAFENDORF** gespielt), für das zweite Spielen bekommst du aber den Bonus von **+1**.

4 KARTENZEICHNERIN

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Wenn du (auch nach dem Mischen deines Ablagestapels) weniger als vier Karten im Nachziehstapel hast, siehst du dir nur jene Karten an. Wenn eine Spieler:in (auch du selbst) eine Punktekarte (auch ggf. kombinierte) nimmt, darfst du diese Karte aus deiner Hand spielen. Wenn du eine **KARTENZEICHNERIN** als Reaktion spielst, darfst du auch sofort eine weitere **KARTENZEICHNERIN** spielen, selbst wenn du diese gerade erst durch das Spielen der vorhergehenden **KARTENZEICHNERIN** erhalten hast.

4 LANDUNGSTRUPP

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Die Karte bleibt so lange im Spiel, bis die erste in einem Zug von dir gespielte Karte eine Geldkarte (auch ggf. kombinierte) ist. Befolge erst alle Anweisungen der Geldkarte, bevor du den **LANDUNGSTRUPP** auf deinen Nachziehstapel legst. Ist die gespielte Geldkarte beispielsweise eine **FIGURINE**, ziehst du zwei Karten und legst dann den **LANDUNGSTRUPP** auf deinen Nachziehstapel.

4 SCHIFFSJUNGE

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Du kannst einen **SCHIFFSJUNGEN** entsorgen, um einen **SCHIFFSJUNGEN** zu nehmen.

4 SCHMELZTIEGEL

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Wenn du zum Beispiel ein **ANWESEN** entsorgst, das **2** kostet, erhältst du **+2**. Zusätzlich **oder** **in** den Kosten werden nicht berücksichtigt.

4 SEIL

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Wenn du diese Karte spielst, erhältst du +1 und +1 Kauf. Zu Beginn deines nächsten Zuges ziehst du zuerst eine Karte und darfst dann eine deiner Handkarten entsorgen.

4 SUMPFÜTTEN

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Die **SUMPFÜTTEN** selbst zählen beim Zählen deiner Karten mit, ebenso wie Dauerkarten, die aus vorherigen Zügen im Spiel sind. Auch Geldkarten zählen mit, z.B. Geld-Dauerkarten aus vorherigen Zügen oder Geldkarten, die z.B. durch eine **ABENTEUERIN** ins Spiel gekommen sind. Zur Seite gelegte Karten, sowie Karten z.B. auf dem **QUARTIERMEISTER** zählen dagegen nicht. Sollte die Anzahl nicht durch drei teilbar sein, runde ab. Hast du zum Beispiel 8 Karten im Spiel, ziehst du 2 Karten.

4 ÜBERFLUSS

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Diese kombinierte Geld- und Dauerkarte spielst du normalerweise in deiner Kaufphase. Du erhältst dafür aber nicht direkt 1, sondern die Karte bleibt so lange im Spiel, bis du das nächste Mal eine Aktionskarte nimmst (egal ob du sie kaufst oder auf andere Weise nimmst). Dann erhältst du +1 Kauf und +3. Sollte dies nicht in deinem Zug passieren, nutzt dir die +3 und +1 Kauf normalerweise nichts.

4 WERKZEUG

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Du darfst jede Karte nehmen, von der eine Spieler:in (auch du selbst) eine gleiche im Spiel hat - auch Dauerkarten. **WERKZEUG** selbst ist durch sein Spielen im Spiel, d.h. du darfst auch ein **WERKZEUG** nehmen.

5 ANHÄNGER

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Zähle auch diese Karte selbst bei der Ausführung der Anweisung mit. Hast du zum Beispiel drei **KUPFER** und eine **GONDEL**, aus deinem letzten Zug sowie einen **ANHÄNGER** im Spiel, erhältst du +3.

5 BERGBAUSTRASSE

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Die Geldkarte zu spielen ist optional. Die Anweisung ist kumulativ, d.h. wenn du zwei **BERGBAUSTRASSEN** spielst, darfst du zweimal eine Geldkarte nach dem Nehmen spielen. Dasselbe Geldkarte darfst du aber nicht zweimal mit Hilfe von zwei **BERGBAUSTRASSEN** spielen. Es ist egal, wie du die Geldkarte nimmst, ob du sie kaufst oder auf andere Weise nimmst, auch wenn das zum Beispiel in deiner Aktionsphase passiert.

5 ERSTE MAATIN

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Wenn du durch eine so gespielte Aktionskarte eine gleiche Karte ziehst, darfst du jene spielen usw. Du kannst mit Hilfe einer **ERSTEN MAATIN** auch eine oder mehrere **ERSTE MAATINEN** spielen. Sei bei der Abhandlung deiner gespielten Karten achtsam und verliere nicht den Überblick, welche **ERSTE MAATIN** du gerade abhandelst, so wie du das beim **THRONSAAL** (aus dem **Basisspiel**) machen musst. Wenn du keine Aktionskarten spielen kannst oder willst, ziehst du trotzdem, bis du 6 Karten auf deiner Hand hast.

5 FIGURINE

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Diese Geldkarte spielst du normalerweise in deiner Kaufphase. Sie gibt dir +2 Karten. So gezogene Aktionskarten können in der Kaufphase normalerweise nicht gespielt werden (wenn sie nicht auch Geldkarten sind); du darfst aber eine Aktionskarte für +1 Kauf und +1 ablegen.

5 FREGATTE

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Die Anweisung, seine Handkarten auf 4 zu reduzieren, tritt jedes Mal in Kraft, wenn eine Mitspieler:in eine Aktionskarte gespielt hat. Das kann auch später in selben Zug sein (z.B. durch den **BLINDEN PASSAGIER**). Nur wer die Aktionskarte gespielt hat, ist betroffen und folgt erst allen Anweisungen der gespielten Karte, bevor sie/er seine Handkarten reduziert.

5 GAUNER

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Dieser Effekt ist kumulativ, d.h. wenn du zwei **GAUNER** spielst, kannst du bis zu zwei Geldkarten, die du ablegst, zur Seite legen und sie nach dem Ziehen deiner Kartenhand zum Ende deines Zuges auf deine Hand nehmen.

5 LANGSCHIFF

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Wenn du diese Karte spielst, erhältst du +2 Aktionen und zu Beginn deines nächsten Zuges +2 Karten.

5 MANNSCHAFT

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Diese Karte zu Beginn deines nächsten Zuges auf deinen Nachziehstapel zu legen, ist nicht optional.

5 MEUCHLERIN

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Alle Karten mit dem Kartentyp **Kostbarkeit** sind selbst Geldkarten, die 5 oder mehr kosten. Das heißt, wenn eine Spieler:in (auch du selbst) eine **Kostbarkeit** nimmt, während du eine **MEUCHLERIN** im Spiel hast, nimmst du eine weitere **Kostbarkeit** und legst die **MEUCHLERIN** dann in der nächsten Aufräumphase ab.

5 PILGER

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Die Karte, die du auf deinen Nachziehstapel legst, muss keine von denen sein, die du gerade gezogen hast.

5 QUARTIERMEISTER

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Diese Karte bleibt für den Rest des Spiels im Spiel. In jedem deiner Züge nimmst du entweder eine Karte, die bis zu 4 kostet und legst sie zur Seite (auf den **QUARTIERMEISTER**) oder du nimmst eine der Karten auf deinem **QUARTIERMEISTER** auf deine Hand. Wenn du 2 **QUARTIERMEISTER** spielst, halte die Karten darauf getrennt, du darfst diese nicht mischen.
 Wenn du einen **QUARTIERMEISTER** mit Hilfe des **THRONSAALS** (aus dem **Basisspiel**) zweimal spielst, hast du nur einen **QUARTIERMEISTER**, auf den du Karten legen oder von dort nehmen kannst. Du kannst dann aber zweimal pro Zug entscheiden, ob du eine Karte, die bis zu 4 kostet, nimmst oder eine von deinem **QUARTIERMEISTER** auf deine Hand nimmst.

5 SILBERMINE

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Du kannst ein **SILBER** nehmen, aber auch jede andere Geldkarte aus dem Vorrat (auch ggf. kombinierte), die weniger als die **SILBERMINE** kostet, z.B. **CONDEL**, **JUWELN-EL** usw.

5 SPITZHACKE

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Wenn du nach dem Spielen der **SPITZHACKE** noch mindestens 1 Karte auf deiner Hand hast, musst du eine entsorgen. Zeige die genommene **Kostbarkeit** deinen Mitspieler:innen.

5 VERGRABENER SCHATZ

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Wenn du diese Karte nimmst, spiele sie - das ist nicht optional.

5 VERGRÖßERUNG

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Eine Karte aus deiner Hand zu Beginn deines nächsten Zuges zu entsorgen ist nicht optional.

5 WOHLHABENDES DORF

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Zu den drei Geldkarten mit unterschiedlichen Namen zählen auch Geld-Dauerkarten, die du aus vergangenen Zügen im Spiel hast, sowie Kostbarkeiten selber.

6 SACK VOLL KOSTBARK.

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Wenn du diese Karte spielst, erhältst du +1, +1 Kauf und du nimmst eine Kostbarkeit.

7 KÖNIGSTRUHE

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Wenn du eine **KÖNIGSTRUHE** durch eine **KÖNIGSTRUHE** dreimal spielst, kannst du drei weitere Geldkarten jeweils dreimal spielen. Wenn du eine kombinierte Geld-Dauerkarte mit Hilfe der **KÖNIGSTRUHE** dreimal spielst, bleibt die **KÖNIGSTRUHE** so lange wie die gespielte Geld-Dauerkarte im Spiel.

7* KOSTBARKEITEN (1/3)

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Amphore: Du kannst entscheiden, ob du die +1 Kauf und +3 jetzt oder zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst. Wenn du dich entscheidest, die +1 Kauf und +3 in diesem Zug zu erhalten, legst du die **AMPHORE** am Ende dieses Zuges ab. Wenn du dich entscheidest, die +1 Kauf und +3 erst in deinem nächsten Zug zu erhalten, bleibt die Karte bis dahin im Spiel. Wenn du die **AMPHORE** mehrfach nutzt, z.B. mit Hilfe der **KÖNIGSTRUHE**, entscheidest du jedes Mal, ob du die +1 Kauf und +3 jetzt oder in deinem nächsten Zug erhältst. Die Karte bleibt nur im Spiel, wenn du dich mindestens 1x dafür entscheidest, die +1 Kauf und +3 in deinem nächsten Zug zu erhalten (in diesem Fall bleibt auch die **KÖNIGSTRUHE** solange im Spiel).

Diablonen: Wenn du diese Karte nimmst, nimm ein **GOLD**.

Endloser Kelch: Wenn du diese Karte einmal gespielt hast, bleibt sie bis zum Spielende im Spiel.

Gallionsfigur: Wenn du diese Karte spielst, erhältst du +3 und zu Beginn deines nächsten Zuges +2 Karten.

Hammer: Wenn du diese Karte spielst, erhältst du +3 und nimmst eine Karte, die bis zu 4 kostet. Dies ist nicht optional.

7* KOSTBARKEITEN (2/3)

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Insigien: Wenn du mehrere Karten nimmst, kannst du Insigien auf keine, alle oder einige davon anwenden, also beliebig viele davon auf deinen Nachziehstapel legen.

Juwelen: Wenn du diese Karte spielst, erhältst du +3 sowie +1 Kauf und du legst diese Karte zu Beginn deines nächsten Zuges unter deinen Nachziehstapel.

Kugel: Schau zuerst deinen Nachziehstapel durch und entscheide dann, ob du eine Geld- oder eine Aktionskarte daraus spielst oder ob du +1 Kauf und +3 erhältst.

Rätselkarte: Wenn du eine Karte zur Seite legst, legst du die **RÄTSELKARTEN** trotzdem ganz normal am Ende dieses Zuges ab. Die zur Seite gelegte Karte nimmst du nach dem Ziehen deiner nächsten Kartenhand auf deine Hand.

Schild: Wenn eine Mitspielerin eine Angriffskarte spielt, darfst du diese Karte aus deiner Hand aufdecken, genau wie beim **BURGGRABEN** (aus dem **Basisspiel**), du bist dann von dem Angriff nicht betroffen. Du tust dies, bevor die Angriffskarte ausgeführt wird und du kannst diesen **SCHILD** gegen mehrere Angriffskarten pro Zug einsetzen, solange du ihn auf deiner Hand hast. Der **SCHILD** bleibt auf deiner Hand und du kannst ihn in deinem Zug spielen, um +1 Kauf und +3 zu erhalten.

7* KOSTBARKEITEN (3/3) ERWEITERUNG XIV PLÜNDERER

Schwert: Dies ist eine Angriffskarte. Spieler:innen können mit Karten wie dem **BURGGRABEN** (aus dem **Basispiel**) und/oder dem **SCHILD** reagieren.
Sextant: Du kannst alle 5 Karten zurücklegen oder alle 5 Karten ablegen, oder eine beliebige Mischung davon.
Stab: Eine Aktionskarte aus deiner Hand zu spielen ist optional.
Zauberrolle: Du kannst diese Karte in deiner Aktions- oder Kaufphase spielen. Wenn du sie in deiner Aktionsphase spielst, benötigst sie 1 Aktion. Die so genommene Karte zu spielen, verbraucht keine Aktion.
Zuchtzüge: Eine Karte zu entsorgen ist optional.

MERKMALE (1/4) ERWEITERUNG XIV PLÜNDERER

Aufdringlich: Dieser Effekt ist nicht optional.
Benachbart: Jedes Mal, wenn du eine Karte nimmst, die aus dem markierten Stapel stammt (= **Benachbarte** Karte), erhältst du +1 Kauf.
Bilge: Alle Karten des markierten Stapels (= **Bilge** Karten) kosten für das gesamte Spiel für alle Belange (auch bei der Wertung) 1 weniger. Die Kosten können nicht unter 0 fallen. Kosten wie **und** werden nicht beeinflusst. So hat **Bilge** auf die Karten des **INGENIEURIN**-Stapels (aus **Empires**) keinen Einfluss. Der Effekt ist 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 Ernte**) genutzt werden kann.
Elige: Wenn die Karten des markierten Stapels (= **Elige** Karten) normalerweise nicht gespielt werden können (z.B. **TERRITORIUM** aus **Verbindete**), kommen sie trotzdem in deinem nächsten Zug ins Spiel, haben aber keinen Effekt und werden am Ende des Zuges abgelegt.
Freundlich: Du darfst pro Zug nur eine **Freundliche** Karte auf diese Weise ablegen.

MERKMALE (2/4) ERWEITERUNG XIV PLÜNDERER

Fromm: Jedes Mal, wenn du eine Karte nimmst, die aus dem markierten Stapel stammt (= **Fromme** Karte), darfst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen.
Geduldig: Du kannst mehrere **Geduldige** Karten auf einmal zur Seite legen, du darfst zu Beginn deines nächsten Zuges entscheiden, in welcher Reihenfolge du sie spielst. Wenn die Karten des markierten Stapels (= **Geduldige** Karten) keinen Effekt beim Spielen haben (z.B. **TERRITORIUM** aus **Verbindete**), kannst du sie trotzdem zur Seite legen, im nächsten Zug spielen und in der Auftrumpfphase des nächsten Zuges ablegen.
Geerbt: Alle Spieler:innen entscheiden - beginnend bei der/dem Startspieler:in - welche Karte sie durch eine **Geerbte** Karte ersetzen wollen. Ersetze **KUPFER** (z.B. **UNTERSCHÜPPE** aus **Dark Ages**) werden aus dem Spiel genommen. Wenn der markierte Stapel ein gemischter Stapel ist (aus **Empires** oder **Verbindete**), nehmen die Spieler:innen in Zugreihenfolge eine Karte vom Stapel. So bekommen in einem 6 Personen-Spiel mit den **BÜRGERN** (aus **Verbindete**) als **Geerbter** Stapel die ersten 4 Spieler:innen eine **AUSRUFERIN**, die zwei anderen Spieler:innen den **EISENSCHMIED**. Jene Karten gelten nicht als „genommen“.

MERKMALE (3/4) ERWEITERUNG XIV PLÜNDERER

Inspirierend: Wenn du eine Karte, die aus dem markierten Stapel stammt (= **Inspirierende** Karte), spielst, darfst du, nachdem du sie ausgeführt hast, eine Aktionskarte aus deiner Hand spielen, von der du keine gleiche im Spiel hast. Mit Hilfe von **Inspirierend** kannst du normalerweise keine andere **Inspirierende** Karte spielen, außer es handelt sich um einen gemischten Stapel - dann kannst du eine Karte mit anderem Namen vom gleichen Stapel spielen. Dauerkarten, die noch aus vorherigen Runden im Spiel sind, gelten als „im Spiel“. Karten, die du aus dem Spiel genommen hast, z.B. das **BERGWERK** (aus **Irtrige**), das sich selbst entsorgt hat, befinden sich nicht im Spiel.
Reich: Jedes Mal, wenn du eine Karte nimmst, die aus dem markierten Stapel stammt (= **Reiche** Karte), nimm ein **SILBER**.
Scheu: Du kannst pro Zug nur 1 **Scheue** Karte auf diese Weise ablegen.
Unermüdlich: Dies ist nicht optional. Du legst die zur Seite gelegte Karte erst nach dem Ziehen deiner Kartenhand auf deinen Nachziehstapel.
Verflucht: Wenn du eine Karte vom markierten Stapels nimmst (= **Verfluchte** Karte), nimm eine Kostbarkeit und einen **FLUCH**. Wenn kein **FLUCH** mehr im Vorrat ist, nimmst du nur eine Kostbarkeit.

MERKMALE (4/4) ERWEITERUNG XIV PLÜNDERER

Vorherbestimmt: Jedes Mal, wenn du Karten mischst, darfst du beliebig viele **Vorherbestimmte** Karten davon herausnehmen (decke sie dabei zur Kontrolle auf), mische dann die übrigen Karten und lege die herausgenommenen Karten auf und/oder unter die gemischten Karten.
 Wenn zum Beispiel von den zu mischenden Karten 5 Karten **Vorherbestimmte** Karten sind, kannst du 3 herausnehmen, die restlichen Karten mischen und dann 2 **Vorherbestimmte** Karten nach oben und eine nach unten legen. In Spielen mit **Vorherbestimmt** darfst du, bevor du mischst, die zu mischenden Karten anschauen, auch wenn du sicher weißt, dass keine **Vorherbestimmten** Karten darin sind.
Waghalsig: Wenn du eine Karte spielst, die aus dem markierten Stapel stammt (= **Waghalsige** Karte), führe sie komplett aus und dann führe sie noch einmal komplett aus. Wenn du sie dann aus dem Spiel ablegst (wenn es sich um eine Dauerkarte handelt, kann das in einem späteren Zug sein), lege sie auf ihren Stapel zurück. Wenn du die Anweisungen der Karten nicht ausführst, z.B. weil du einen **Weg** (aus **Menagerie**) nutzt, führst du die Karte nicht ein zweites Mal aus, legst sie aber trotzdem auf ihren Stapel zurück, wenn du sie aus dem Spiel ablegst.

EREIGNISSE (1/4) ERWEITERUNG XIV PLÜNDERER

Vergraben: Sobald du dieses Ereignis erwirbst, ist die Ausführung seiner Fähigkeit nicht optional.
Ausweichen: Wenn du in diesem Zug nicht mischst, bewirkt dieses Ereignis nichts. Wenn du mischst, schaust du zuerst deinen Ablagesapel durch, nimmst bis zu drei Karten heraus, mischst den Rest und legst die herausgenommenen Karten auf deinen Ablagesapel. **Ausweichen** ist kumulativ und kann mehrfach pro Zug genutzt werden. Wenn du das Ereignis zum Beispiel dreimal nutzt, kannst du bis zu 9 Karten herausnehmen. Du kannst dadurch ggf. so viele Karten in deinem Ablagesapel lassen, dass du nicht genügend Karten zum Ziehen deiner Kartenhand auf deinem Nachziehstapel hast - dann zielst du nur die möglichen Karten, denn das bewirkt nicht, dass du erneut mischen musst.
Beelung: Wenn du **Beelung** zweimal hintereinander erwirbst und dann eine Aktionskarte nimmst, darfst du sie trotzdem nur einmal spielen. Du kannst aber eine **Beelung** erwerben, eine Aktionskarte kaufen, jene spielen und dann eine weitere **Beelung** erwerben usw.
Risikieren: Du bekommst die Kostbarkeit nur, wenn du eine Aktionskarte aus deiner Hand entsorgst hast.

EREIGNISSE (2/4)

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Zustellung: Dieses Ereignis mehr als einmal pro Zug zu erwerben bringt keine zusätzlichen Vorteile. Die zur Seite gelegten Karten nimmst du nach dem Ziehen deiner Kartenhand auf deine Hand.

Brandstiftung: Wenn du nicht drei Karten abgelegt hast, nimmst du keine Kostbarkeit.

Herumsehen: Du kannst entweder eine Karte aus deiner Hand entsorgen oder ein ANWESEN aus dem Müll nehmen. Nur wenn du ein ANWESEN genommen hast, nimmst du auch eine Karte, die bis zu 5 kostet, aus dem Vorrat.

In See stechen: Mit dem Erwerb dieses Ereignisses kehrst du unmittelbar in deine Aktionsphase zurück. Zu Beginn deines Zuges, Anweisungen werden dadurch nicht ausgelöst, aber „Zu Beginn deiner Kaufphase“-Anweisungen werden, sobald du die Aktionsphase beendet hast und erneut in deine Kaufphase übergehst, ausgelöst.

Spiegeln: Dieses Ereignis ist kumulativ. Wenn du z.B. Spiegeln zuerst dreimal in deinem Zug erwirbst und dann eine Aktionskarte, nimmst du insgesamt vier Exemplare dieser Aktionskarte (bzw. so viele, wie noch im Vorrat vorhanden sind, falls das weniger sind).

EREIGNISSE (3/4)

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Vorbereitung: Sobald du deine Handkarten aufgedeckt zur Seite gelegt hast, musst du zu Beginn deines nächsten Zuges alle jene Aktions- und Geldkarten spielen. Das ist verpflichtend.

Mahlstrom: Eine Karte zu entsorgen ist nicht optional für deine Mitspieler:innen. Sie müssen eine entsorgen, wenn sie 5 oder mehr Karten in ihrer Hand haben. Da es sich nicht um einen durch eine Angriffskarte ausgelösten Effekt handelt, können deine Mitspieler:innen nicht mit Reaktionskarten wie BURGGRABEN (aus dem Basispiel) oder SCHILD reagieren.

Reise: Du kannst dieses Ereignis nur einmal pro Zug erwerben. Wenn du das tust und der vorherige Zug nicht deiner war, legst du deine Karten aus dem Spiel nicht ab - deine Handkarten legst du ab - und führst nach Zugende einen weiteren Zug aus. Der weitere Zug ist ein ganz normaler Zug, mit der Ausnahme, dass er nicht für die Entwertung im Falle eines Gleichstands mitzählt. Die Karten, die im Spiel bleiben, sind einfach nur im Spiel, du kannst ihre Anweisungen nicht erneut nutzen (z.B. gibt dir ein KUPFER kein 1). Karten mit einer „Während dieses Karte im Spiel ist“-Anweisung können genutzt werden und die Karten sind relevant für Anweisungen, die sich auf Karten, die sich im Spiel befinden, beziehen (z.B. SUMPHÜTTEN). Ansonsten bedeutet es nur, dass du die Karten für deinen weiteren Zug nicht ziehen kannst. Karten, die sowieso im Spiel geblieben wären (z.B. LANGSCHEFF), bleiben aus diesem Grund im Spiel und machen, was sie normalerweise getan hätten.

EREIGNISSE (4/4)

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Plünderung: Du nimmst einfach nur eine Kostbarkeit.

Aufziehen: Nimm zuerst eine Kostbarkeit. Dann kannst du - eine nach der anderen - entscheiden, ob und welche Geldkarte mit unterschiedlichen Namen du nimmst. Führe eventuelle durch das Nehmen ausgelöste Anweisungen der jeweils genommenen Karte komplett aus, bevor du die nächste nimmst usw. Du musst keine Geldkarten (außer der Kostbarkeit) nehmen. Du könntest zum Beispiel eine GONDEL nehmen, ihre „Wenn du diese Karte nimmst“-Anweisung ausführen, um einen GÄNNER zu spielen, dann ein GOLD nehmen, dann ein SILBER nehmen und dann stoppen.

Invasion: Du führst die Anweisungen in der angegebenen Reihenfolge aus. Eine Aktionskarte zu spielen ist optional, der Rest ist verpflichtend.

SPIELVORBEREITUNG (1/2)

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Zum Spielen mit DOMINION Plünderer benötigst du ein DOMINION-Basispiel oder das Basiskarten-Set. Legt alle Basiskarten aus dem Basispiel (KUPFER, SILBER, GOLD (+ ggf. PLATIN), ANWESEN, HERZOGTUM PROVINZ (+ ggf. KOLOINIE) sowie FLÜCHE und die Müllkarte bzw. das Mülltableau) wie gewohnt als Teil des Vorrats in die Tischmitte.

Kostbarkeiten
Verwendet ihr mindestens 1 Karte, die sich auf Kostbarkeiten bezieht, mischt alle Karten mit dem Typ KOSTBARKEIT und legt sie als gemischten Stapel mit der Bildseite nach unten neben dem Vorrat bereit. Kostbarkeits-Karten gehören nicht zum Vorrat.

SPIELVORBEREITUNG (2/2)

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Ereignisse & Merkmale
Zusätzlich zu den Königreichskarten gibt es Ereignisse (siehe NEUE REGELN → Ereignisse) und Merkmale (siehe NEUE REGELN → Merkmale). Wir empfehlen, pro Spiel maximal insgesamt 2 Projekte (aus Renaissance), Landmarken (aus Empires), Ereignisse (aus Abenteuer, Empires, Menagerie und/oder Plünderer), Wege (aus Menagerie) sowie Merkmale (aus Plünderer) zu verwenden.

Zieh Ereignisse und Merkmale zufällig aus einem Stapel (dieser kann auch die Landmarken (aus Empires), Ereignisse (aus Abenteuer, Empires und/oder Menagerie), Projekte (aus Renaissance) und/oder Wege (aus Menagerie) enthalten) oder mischt sie (trotz ihrer unterschiedlichen Rückseite) in die Platzhalterkarten ein. Deckt ihr ein Ereignis oder ein Merkmal auf, legt das Ereignis bzw. das Merkmal neben dem Vorrat bereit. Ereignisse und Merkmale gehören nicht zum Vorrat.

Pro Merkmal, das ihr im Spiel verwendet, wählt aus den 10 Königreichkartestapeln des Spiels einen beliebigen Geld- oder Aktionskartestapel aus und legt das Merkmal so unter jenen Stapel, dass der Merkmal-Text lesbar ist. Ereignisse und Merkmale können keine Stapel ersetzen, sie werden auch nicht als Stapel behandelt.

NEUE REGELN (1/4)

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Es gelten die Basisregeln mit folgenden Erweiterungen:

Kostbarkeiten
Es gibt 15 verschiedene Kostbarkeiten, die jeweils 2x vorhanden sind. Die Anweisung „Nimm eine Kostbarkeit“ bedeutet, du nimmst die oberste Karte des verdeckten Kostbarkeits-Stapels. Wenn du eine Kostbarkeit nimmst, zeige sie deinen Mitspieler:innen und lege sie dann auf deinen Abgestapel. Es ist nicht erlaubt, den Kostbarkeits-Stapel während des Spiels durchzusuchen. Der Kostbarkeits-Stapel gehört nicht zum Vorrat - die Spieler:innen dürfen davon keine Karten kauen und nur Karten davon nehmen, wenn eine Anweisung sich ausdrücklich auf Kostbarkeiten bezieht.

NEUE REGELN (2/4)

ERWEITERUNG XIV PLÜNDERER



Merkmale

Merkmale sind jeweils nur 1x im Spiel enthalten. Sie sind keine Königreichkarten und beeinflussen nur einen einzelnen Geld- oder Aktionskartensapel, der vor dem Spiel ausgewählt wird. Pro **Merkmal**, das ihr im Spiel verwendet, wählt aus 10 Königreichkarten-Sapels des Spiels einen beliebigen Geld- oder Aktionskartensapel aus und legt das **Merkmal** so unter jenen Stapel, dass der **Merkmal**-Text lesbar ist.

Während des Spiels werden die Karten von jenem Stapel beeinflusst – die Art und Weise steht auf dem jeweiligen **Merkmal**.

- **Merkmale** sind keine Königreichkarten und können niemals gekauft oder genommen werden.
- **Merkmale** können nur auf Königreichkartensapel angewendet werden, niemals auf Basiskarten wie z.B. **SILBER** oder die **RÜTEN** (aus **Dark Ages**).
- Es dürfen niemals 2 **Merkmale** unter denselben Stapel gelegt werden.
- Die Anweisungen auf **Marken** enthalten immer den Namen des **Merkmals** und beziehen sich auf Karten des Stapels, auf den das **Merkmal** angewendet wird, z.B. sind alle Karten des Stapels, unter dem das **Merkmal Fromm** liegt, **Fromme** Karten.
- **Merkmale** können auch auf gemischte Stapel (aus **Empress** und **Verbindete**) angewendet werden und betreffen dann alle Karten jenes Stapels.
- Ist ein Stapel mit einem **Merkmal** leer, werden die Karten trotzdem noch durch das **Merkmal** beeinflusst.

NEUE REGELN (3/4)

ERWEITERUNG XIV PLÜNDERER



Ereignisse

In **Plünderer** gibt es **Ereignisse**, die erstmals in **Abenteuer** erschienen sind. In deiner Kaufphase kannst du ein **Ereignis** statt einer anderen Karte erwerben (das verbraucht 1 Kauf). Du bezahlst die Kosten, die auf dem **Ereignis** stehen, und dessen Effekt tritt sofort ein.

- **Ereignisse** sind keine Königreichkarten. Sie liegen lediglich aus und liefern einen Effekt, den du kaufen kannst. Es gibt keine Möglichkeit, dass du ein **Ereignis** nimmst, kannst oder dass ein **Ereignis** in deinem Kartensatz ist.
- Der Erwerb eines **Ereignisses** verbraucht 1 Kauf. Normalerweise kannst du entweder eine Karte kaufen oder ein **Ereignis** erwerben. Wenn du 2 Käufe hast, wie z.B. nach dem Spielen des **SACKES VOLL KOSTBARKEITEN**, kannst du zwei Karten kaufen oder zwei **Ereignisse** erwerben oder eine Karte und ein **Ereignis**, in beliebiger Reihenfolge.
- **Ereignisse** können in einem Zug mehrmals erworben werden, wenn du genügend Käufe dafür verfügbar hast.
- Nachdem du ein **Ereignis** erworben hast, darfst du in dieser Kaufphase keine weiteren Geldkarten spielen, es sei denn, eine Anweisung erlaubt dir dies explizit.
- Der Erwerb eines **Ereignisses** ist kein Kauf einer Karte und löst deshalb nicht Karten wie den **FELSCHER** (aus **Hinterland**) aus.
- Die Kosten von **Ereignissen** werden nicht durch Karten wie die **BRÜCKE** (aus **Intrige**) beeinflusst.

NEUE REGELN (4/4)

ERWEITERUNG XIV PLÜNDERER



Dauerkarten

In **Plünderer** gibt es zwanzig **Dauerkarten** (wie schon in **Seaside** und den Erweiterungen ab **Abenteuer**) bei den Königreichkarten und vier Dauerkarten bei den **Kostbarkeiten**. Die orangefarbenen Dauerkarten beinhalten Anweisungen, die in späteren Zügen umgesetzt werden. Du legst sie nicht in der Aufräumpfase des Zuges ab, in dem du sie gespielt hast, sondern sie bleiben bis zur Aufräumpfase des Zuges, in dem die letzte Anweisung ausgeführt wird, im Spiel. Wird eine Dauerkarte mehrfach gespielt (z.B. durch das **FLACGSCHIFF**), bleibt die verursachende Karte ebenfalls so lange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird. Um anzuzeigen, dass eine Dauerkarte in der aktuellen Aufräumpfase noch nicht abgelegt wird, und sie in eine eigene Reihe oberhalb der restlichen gespielten Karten gelegt. Hast du zu Beginn deines Zuges mehrere Dauerkarten im Spiel, deren Anweisungen zu dem Zeitpunkt ausgeführt werden sollen, darfst du die Reihenfolge selbst bestimmen, in der du sie abhandelst.

Viele Dauerkarten in **Plünderer** sind Geldkarten. Sie sind wie normale Geldkarten, mit der Ausnahme, dass sie so lange im Spiel bleiben, bis ihre letzte Anweisung abgeschlossen ist. Einige Dauerkarten in **Plünderer** tun etwas, sobald eine bestimmte Situation das „nächste Mal“ eintritt. Das kann im gleichen Zug sein oder viele Züge später. Die entsprechende Dauerkarte bleibt so lange im Spiel, bis diese spezielle Situation eintritt. Zum Beispiel kommst du einen **EINSAMEN SCHREIN** und 2 **KUPFER** spielen, ein **SILBER** kaufen und dann sofort 2 Karten aus deiner Hand entsorgen – dann legst du den **EINSAMEN SCHREIN** in diesen Zug ab. Oder du kaufst stattdessen einen **BLINDEN PASSAGIER** und lässt den **EINSAMEN SCHREIN** bis zu deinem nächsten Zug im Spiel.

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XIV PLÜNDERER



Treibgut:

Abenteuerin, Bergbaustraße, Einsamer Schrein, Erste Maatin (→ **Ellig**), Juwelen-Ei, Landungstrupp, Schmelzregel, Silbermine, Wohlhabendes Dorf, Überfluss

Strandgut:

Vorbereitung, Blinder Passagier, Gondel, Grotte (→ **Fromm**), Langschiff, Mannschaft, Meuchlerin, Quartiermeister, Spitzhacke, Suche, Sirene

Erste Plünderung (+ Basisspiel (2. Edition)):

Ausgesetzter, Fregate, Halendorf (→ **Unermüdetlich**), Pilger, Sack voll Kostbarkeiten, Begräbern, Keller, Markt, Mine, Vasall

Voodoo (+ Basisspiel (2. Edition)):

Mahlstrom, Erste Maatin, Flaggschiff, Gondel, Schamannin, Vergrabener Schatz, Bürokrat, Geldverleiher, Jahrmärkte (→ **Verflucht**), Topferei, Umbau

Eier aufschlagen (+ Intrige (2. Edition)):

Ausgesetzter (→ **Waghalsig**), Juwelen-Ei, Kartenz Zeichnerin, Quartiermeister, Vergrabener Schatz, Adlige, Austausch, Bergwerk, Harem, Höflinge

Landratzen (+ Intrige (2. Edition)):

Ausweichen, Abenteuerin, Anhänger, Meuchlerin, Pilger, Wohlhabendes Dorf, Gehirngang, Handlanger, Mühle, Verschwörer (→ **Fremdlich**), Wunschrumen

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XIV PLÜNDERER



Wenigste Meere (+ Seaside (2. Edition)):

Fregate (→ **Billing**), Käfig, Schiffsjunge, Seil, Vergrößerung, Astrolabium, Fischerdorf, Karawane, Meerhexe, Seeführer

Schatzinseln (+ Seaside (2. Edition)):

In See stechen Blinder Passagier, Langschiff, Mannschaft, Vergrabener Schatz, Überfluss, Ausguck, Insel, Korsarenschiff, Scharfkarte (→ **Geerbt**), Seekarte

Speziallieferung (+ Die Alchemisten):

Zusstellung, Bergbaustraße, Flageschiff, Gauner, Juwelen-Ei, Sumpfhütten, Werkzeug, Alchemist, Apotheker, Golem (→ **Verflucht**), Verwandlung

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

Figurine, Juwelen-Ei, Königstrube, Seil (→ **Vorherbestimmt**), Silbermine, Bank, Braukrone, Geldanlage, Kristallkugel, Waffenkiste

Gekauft Glück (+ Blitzezeit (2. Edition)):

Plünderung, Anhänger, Bergbaustraße, Blinder Passagier, Käfig, Sumpfhütten, Amboss, Arbeiterdorf, Bischof, Buchhalterin, Magnatin (→ **Aufdringlich**)

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XIV PLÜNDERER



Herode & Abenteuer (+ Reiche Ernte / Die Gilden):

Abenteuerin (→ **Inspirationspiraterend**), Anhänger, Flaggschiff, Schiffsjunge, Spitzhacke, Arzt, Festplatz, Herold, Heilsheerin, Steinmetz

Durch den Sumpf (+ Reiche Ernte / Die Gilden):

Reise, Käfig, Pilger (→ **Geduldig**), Sumpfhütten, Vorratier, Werkzeug, Bäcker, Füllhorn, Kaufmannsgilde, Mengerte, Weiler

Wüstentäume (+ Hinterland (2. Edition)):

Anhängen, Grotte, Halendorf, Kartenzeichnerin, Vergrößerung, Felscher, Nomaden (→ **Waghalsig**), Oase, Souk, Weberin

Wiking-Komplot (+ Hinterland (2. Edition)):

Herrumsuchen, Fregate, Mannschaft, Schiffsjunge, Schmelzregel, Wohlhabendes Dorf, Berserker (→ **Reich**), Hexenkessel, Katzensgold, Komplot, Stallungen

Vaters Ratten (+ Dark Ages):

Ausgesetzter, Erste Maatin, Schamannin, Seil, Suche, Ammenhaus, Knappe, Landstreicher, Leichenkarren, Ratten (→ **Geerbt**)

Verwüstungen (+ Dark Ages):

Invasion, Gauner, Grotte, Königstrube, Meuchlerin, Vergrößerung, Eisenhändler, Falschgeld, Lagerraum, Mundraub (→ **Unermüdetlich**), Raubzug

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Segel setzen (+ Abenteuer):
Überführt, Abenteurerin, Erste Maat, Figurine, Kartenzeichnerin, Suche, *Ferne Lande*, *Hafenstadt*, *Kunsthandwerker* (→Geduldig), *Rattenfänger*, *Schatz*

Schneller Job (+ Abenteuer):
 Beileung, *Blinder Passagier*, *Einsamer Schrein*, *Quartiermeister*, *Sumpflüthen*, *Werkzeug*, *Ausrüstung*, *Gefolgsmann*, *Geisterwald*, *Königliche Münzen*, *Weinhändler* (→Scheu)

Stadtgründer (+ Empires):
Museum, *Fregate*, *Schmelzriegel*, *Vorarbeiter*, *Werkzeug*, *Überfluss*, *Bauernmarkt*, *Gärtnerin*, *Partizier* / *Handelsplatz* (→Benachbart), *Stadtviertel*, *Wilde Jagd*

Viel, viel, viel (+ Empires):
Ausbüßen, *Bergbaustraße*, *Figurine* (→Freundlich), *Landungstrupp*, *Seil*, *Wohnhabendes Dorf*, *Gladiator* / *Festung*, *Krone*, *Opfer*, *Zauber*, *Zauberin*

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Nacht der Plünderung (+ Nocturne):
 Anhänger, *Figurine*, *Sack voll Kosbarkeiten*, *Schiffsjunge*, *Vorarbeiter* (→Fromm), *Getreuer Hund*, *Krypa*, *Seliges Dorf*, *Tragischer Held*, *Werwolf*

Skelettsinsel (+ Nocturne):
 Brandschatzung, *Einsamer Schrein*, *Königsruhe*, *Langschiff*, *Meuchlerin*, *Pilger*, *Attentäter*, *Fährtenfinder*, *Geisterstadt*, *Götze* (→Eilig), *Teufelswerkstatt*

Kreislauf des Lebens (+ Renaissance):
Kathedrale, *Fregate*, *Juwelen-Ei*, *Schamann*, *Spitzhacke*, *Suche*, *Experiment*, *Freibeuterin*, *Geldhne* (→Inspirierend), *Patron*, *Schauspieltruppe*

Herr der Spiegel (+ Renaissance):
 Spiegel, *Ganzer*, *Gondel*, *Quartiermeister*, *Schmelzriegel*, *Vorarbeiter*, *Fahnenräger*, *Frachtschiff*, *Gewürze* (→Vorherbestimmt), *Grenzposten*, *Selher*

EMPFOHLENE 10ER SÄTZE

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

Nach Hause gehen (+ Menagerie):
Weg des Eichhörnchens, *Einsamer Schrein*, *Gondel*, *Kartenzeichnerin*, *Landungstrupp*, *Silbermine*, *Brennöl*, *Lastkahn*, *Nachschub*, *Verschnittenes Dorf*, *Wache* (→Billing)

Groß rauskommen (+ Menagerie):
 Rüstern, *Grotte*, *Hafenstadt*, *Sack voll Kosbarkeiten*, *Sirene*, *Vergößern*, *Drahtzieher*, *Hirtenhund*, *Kamelzug*, *Viehmarkt* (→Benachbart), *Zugfluchsort*

Schiffskameraden (+ Verbündete):
Höhlenbewohner, *Flaggschiff*, *Hafenstadt*, *Mannschaft*, *Sack voll Kosbarkeiten*, *Schamann*, *Bastionen*, *Mittelsmann*, *Schmelzriegel* (→Aufdringlich), *Umgestaltung*, *Wirtin*

Vergaben & vergessen (+ Verbündete):
Vergaben, *Ausgesetzter*, *Königsruhe*, *Landungstrupp*, *Vergrabener Schatz*, *Überfluss*, *Aufwiegler*, *Botin*, *Händlerlager* (→Scheu), *Irrfahrten*, *Wegelagerer*

PLATZHALTER

ERWEITERUNG XIV
PLÜNDERER

36 Promokarte

PLATZHALTER

PROMOKARTE

4 GESANDTER

PROMOKARTE

Die aufgedeckten Karten legst du zunächst offen vor dir aus. Kannst du auch nach dem Mischen deines Ablagestapels nur weniger als 5 Karten aufdecken, deckst du nur so viele auf, wie möglich. Dann wählt der Spieler links von dir eine dieser offenen Karten. Die gewählte Karte legst du auf deinen Ablagestapel, die restlichen Karten nimmst du auf die Hand.

3 SCHWARZMARKT

PROMOKARTE

Vor dem Spiel mit der Aktionskarte Schwarzmarkt muss der dazugehörige Schwarzmarkt-Stapel zusammengestellt werden. Die Spieler einigen sich welche Karten verwendet werden sollen.

Für die Zusammenstellung ist Folgendes zu beachten:

- Der Schwarzmarkt-Stapel muss aus mindestens 15 Karten bestehen.
- Es dürfen nur Kongreßkarten verwendet werden, die nicht im Vorrat sind.
- Jede Karte darf nur einmal verwendet werden.

Die Spieler dürfen sich die Karten vor dem Spiel ansehen. Dann werden die verwendeten Karten gemischt und verdeckt neben dem Vorrat bereit gelegt. Der Schwarzmarkt-Stapel ist nicht Teil des Vorrats. Er wird weder für die Spielende-Bedingung beachtet, noch für andere Zwecke, die auf den Vorrat Bezug nehmen, z.B. Aktionskarten, die erlauben eine Karte zu nehmen (Wertkauf).

Spielt du den Schwarzmarkt aus, musst du zunächst die obersten 3 Karten vom Schwarzmarkt-Stapel aufdecken. Dann darfst du eine dieser Karten kaufen. Es handelt sich hierbei um einen Kauf in der Aktionsphase, d. h. du darfst sowohl Geldkarten als auch virtuelles Geld verwenden. Der Kauf läuft also in gleicher Weise ab wie in der Kaufphase. (Der einzige Unterschied ist, dass du nicht wie üblich eine Karte aus dem Vorrat kaufst, sondern eine der 3 aufgedeckten Karten vom Schwarzmarkt-Stapel.) Die nicht gekauften Karten legst du in beliebiger Reihenfolge wieder den Schwarzmarkt-Stapel zurück. Du musst demnach Mitspieler*innen zeigen in welcher Reihenfolge du die Karten zurücklegst. Die ausgelegten Geldkarten lässt du bis zur Aktionsphase vor dir liegen. Dieser Kauf verbraucht nicht deinen festen Kauf, ab dem Zeitpunkt in der Kaufphase (mindestens) eine weitere Karte kaufen. Nicht verwendetes virtuelles Geld und auch überzählige Münzen ausgelegter Geldkarten stehen dir in der Kaufphase zur Verfügung.

Wenn du den Schwarzmarkt ausspielt, aber keine Karte kaufen willst oder kannst (z.B. weil der Schwarzmarktstapel leer ist oder du nicht genügend Geld hast), erhältst du trotzdem 1 für die Kaufphase.

5 GELDVERSTECK

PROMOKARTE

4 CARCASSONNE

PROMOKARTE

Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte „Wenn du zu Beginn deiner Aufräumphase nicht mehr als eine weitere Aktionskarte im Spiel hast...“ statt „Wenn du zu Beginn deiner Aufräumphase nur noch eine weitere Aktionskarte im Spiel hast...“ heißen.

Zuerst ziehst du immer eine Karte nach und erhältst +2 Aktionen. Wenn du zu Beginn deiner Aufräumphase die Karte Carcassonne und nicht mehr als eine weitere Aktionskarte im Spiel hast, darfst du dich entscheiden, Carcassonne oben auf deinen Nachziehstapel zu legen oder wie üblich auf den Ablagestapel zu legen. Hast du die Karte Carcassonne genau zweimal im Spiel und ansonsten keine weitere Aktionskarte im Spiel, darfst du eine oder beide Karten Carcassonne auf deinen Nachziehstapel legen.

4 BEFESTIGTES DORF

PROMOKARTE

Zuerst ziehst du immer eine Karte nach und erhältst +2 Aktionen. Wenn du zu Beginn deiner Aufräumphase die Karte Befestigtes Dorf und nicht mehr als eine weitere Aktionskarte im Spiel hast, darfst du dich entscheiden, Befestigtes Dorf oben auf deinen Nachziehstapel zu legen oder wie üblich auf den Ablagestapel zu legen. Hast du die Karte Befestigtes Dorf genau zweimal im Spiel und ansonsten keine weitere Aktionskarte im Spiel, darfst du eine oder beide Karten Befestigtes Dorf auf deinen Nachziehstapel legen.

Das Geldversteck ist eine Geldkarte mit dem Wert 2, wie ein Silber. In der Aufräumphase wird das Geldversteck wie üblich abgelegt. Immer wenn ein Spieler seinen Ablagestapel mischt, führt er folgende Schritte aus:

1. Er sucht zunächst alle Geldversteck-Karten aus seinem Ablagestapel und legt sie beiseite.
2. Dann mischt er die verbliebenen Karten des Ablagestapels.
3. Nun sortiert er die Karten Geldversteck wieder an beliebigen Stellen seiner Wahl (auch ganz oben oder unten) in den Stapel ein. Dabei darf er Karten des Stapels abzählen, aber nicht ansehen.
4. Zuletzt legt er den Stapel als neuen Nachziehstapel bereit.

5 GOUVERNEUR

PROMOKARTE

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

1. Du ziehst 3 Karten und jeder andere Spieler zieht 1 Karte.
2. Du nimmst dir 1 Gold und jeder andere Spieler nimmt sich 1 Silber.
3. Du darfst 1 Karte aus deiner Hand entsorgen und nimmst dir 1 Karte, die genau **2** mehr kostet als die entsorgte Karte und jeder andere Spieler darf 1 Karte entsorgen, die genau **1** mehr kostet als die entsorgte Karte.

Geh nach der Reihenfolge, beginnend mit dir selbst. Die Karten werden vom Vorrat genommen und auf den Ablagestapel gelegt. Sind im Vorrat keine Karten mehr übrig, können keine entsprechenden Karten genommen werden. Wählst du z.B. die zweite Option und es ist nur noch 1 Silber im Vorrat, bekommt es der Spieler links von dir und die anderen Spieler erhalten nichts. Bei der dritten Option nimmst du dir nur dann 1 Karte, wenn du vorher 1 Karte entsorgt hast und wenn 1 Karte mit den genauen geforderten Kosten im Vorrat verfügbar ist. Wenn du 1 Karte entsorgst, musst du dir 1 Karte nehmen, sofern möglich. Du kannst den ausgespielten Gouverneur nicht entsorgen, da er sich nicht mehr auf deiner Hand befindet. Du kannst aber einen anderen Gouverneur aus deiner Hand entsorgen.

8 PRINZ

PROMOKARTE

Wenn du dich entscheidest, einen Prinzen zu spielen, legst du ihn sofort zur Seite. Er befindet sich damit allerdings nicht im Spiel. Anschließend wählst du eine Aktionskarte von deiner Hand, die zu diesem Zeitpunkt maximal **4** kostet und legst diese ebenfalls zur Seite.

Auch Karten mit Kosten von **0**, wie die Preiskarten aus Reiche Erne sowie Karten mit Kosten von **2** + aus Die Gilden dürfen mit Hilfe des Prinzen zur Seite gelegt werden. Karten, deren Kosten diesen Trink enthalten, dürfen dagegen nicht zur Seite gelegt werden.

Zu Beginn eines Zuges musst du die zur Seite gelegte Aktionskarte spielen. Sie verbraucht dabei nicht deine freie Aktion. Sobald du die Aktionskarte ablegen musst, legst du sie stattdessen wieder zur Seite. Wenn du die Aktionskarte während deines Spielzugs aus dem Spielbereich entfernst (z.B. sie entsorgen musst) und sie dementsprechend in der Aufräumpphase nicht mehr im Spiel ist, darfst du die Karte nicht wieder zur Seite legen. Die Wirkung des Prinzen wird sofort aufgehoben.

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

SAUNA/EISLOCH

PROMOKARTE

Spielvorbereitung: Legt auf diese Karte 5 Eisloch und oben darauf 5 Sauna.

Es darf immer nur die oberste Karte des Stapels genommen oder gekauft werden.

4 SAUNA

PROMOKARTE

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 der Aktion, die die Sauna gewährt. Du darfst ein Eisloch auf diese Weise nur direkt nach dem Ausspielen der Sauna spielen, nicht, wenn du zwischendurch eine andere Aktionskarte ausgespielt hast, selbst wenn du eine Sauna im Spiel hast.

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 Fälschgold (Dominion - Dark Ages) oder der Krone (Dominion - Empires), darfst du jedes Mal eine Karte entsorgen, wenn du das Silber spielst.

Wenn du ein Silber ausspielst, kannst du dir jedes Mal überlegen, ob du eine Karte entsorgen möchtest, du musst diese Entscheidung nicht einmal für den gesamten Zug treffen. Wenn du mehrere Saunen im Spiel hast und ein Silber ausspielst, kannst du für jede Sauna, die du im Spiel hast, eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Du kannst dich jedes Mal immer noch dazu entscheiden, keine Karte zu entsorgen.

Wenn die Sauna das Spiel verlässt, weil sie zum Beispiel mit der Prozession (Dominion - Dark Ages) entsorgt wurde, kann ihr Effekt nicht mehr genutzt werden.

5 EISLOCH

PROMOKARTE

Wenn du das Eisloch ausspielst, ziehst du zuerst 3 Karten. Du kannst dann sofort eine Sauna aus deiner Hand ausspielen. Das verbraucht keine deiner Aktionen, und du erhältst trotzdem die +1 Aktion der Sauna, wenn du sie auf diese Weise spielst.

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

Folgendes gilt sowohl für das Eisloch als auch für die Sauna:

Du kannst die Sauna und das Eisloch durch die Effekte der jeweils anderen Karte abwechselnd spielen, wobei du nur die Aktion für die erste ausgespielte Karte verbrauchst. Du kannst damit fortfahren, bis du nach dem Ausspielen der einen Karte die entsprechende andere Karte nicht mehr auf der Hand hast.

Wenn du eine Sauna ausspielst, kannst du nicht sofort eine weitere Sauna aus deiner Hand ausspielen, ohne eine Aktion zu verbrauchen. Das gleiche gilt für das Ausspielen eines Eislochs nach einem anderen Eisloch.

EREIGNISSE

PROMOKARTE

Einladung: Wenn du das Ereignis kaufst, nimmst du dir vom Vorrat eine Aktionskarte, die bis zu **4** kostet und legst sie offen zur Seite. Wenn du sie beiseite 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 erinnern, dass du die Karte in deinem nächsten Zug ausspielst, kannst du sie seitwärts oder diagonal drehen, und sie dann richtig herum drehen, sobald du sie ausspielst.

Wenn du die Aktionskarte bewegst, nachdem du sie genommen, aber bevor du sie zur Seite gelegt hast (z.B. indem du sie mit dem Wächurm (Dominion - Blüezel) auf den Nachziehsattel legst), dann wird die Einladung zu der Aktionskarte den „Anschluss verlieren“ und nicht in der Lage sein, 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 Einladung wissen, dass das Nomadencamp auf deinem Nachziehsattel zu finden ist, so dass du es in diesem Fall zur Seite legst (sodern du es nicht über einen anderen Effekt an eine andere Stelle verschoben hast).

Errata: Der letzte Satz auf der Karte müsste heißen: „Wenn du das tust, spiele sie zu Beginn deines nächsten Zuges.“

5 HÖFLINGE

PROMOKARTE

Decke eine Karte aus deiner Hand auf. Zähle dann die Typen, denen diese Karte angehört – also Aktion, Geld, Reaktion, Angriff, Punkte, Fluch etc. Pro Typ, dem die Karte angehört, entscheidest du dich für eine der vier angegebenen Optionen. Dabei darfst du keine der Optionen doppelt auswählen.

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

4 ABBRUCH

PROMOKARTE

Entsorgen ist nicht optional.

Entsorgst du eine Karte, die ④ kostet, oder hast du keine Karte mehr auf der Hand, die du entsorgen könntest, passiert sonst nichts.

Entsorgst du eine Karte, die ① oder mehr kostet, nimmst du dir zuerst eine billigere Karte, anschließend ein **GOLD**. Die Karten müssen aus dem Vorrat genommen und in der Reihenfolge, in der sie genommen wurden, auf den Ablagestapel gelegt werden, d.h. das **GOLD** zuletzt. Zwar wird fast immer eine billigere Karte im Vorrat vorhanden sein, da **KUPFER** und **FLUCH** ④ kosten, sollte dies aber einmal nicht der Fall sein, darfst du dir dennoch ein **GOLD** nehmen. Sollte kein **GOLD** mehr im Vorrat vorhanden sein, darfst du dir dennoch die billigere Karte nehmen.

Karten, die nur Kosten in Form von ④ (wie die **VERWANDLUNG** aus **Die Alchemisten**) oder ⑤ aufweisen (wie die **INGENIEURIN** aus **Empires**), kosten nicht ① oder mehr.

3 SCHWERINER DOM

PROMOKARTE

Du kannst keine, eine, zwei oder drei Karten aus deiner Hand verdeckt zur Seite legen, darfst sie aber ansehen.

Unabhängig davon, wie viele Karten du zur Seite gelegt hast, kannst du zu Beginn deines nächsten Zuges eine Karte entsorgen.

Die Karte, die du entsorgst, kann eine Karte sein, die du zur Seite gelegt hast, oder eine, die du bereits auf der Hand hattest.

Spielst du mehrere Male den **SCHWERINER DOM** (oder einen **SCHWERINER DOM** mehrfach, wie z.B. mittels **THRONSAL** aus dem **Basisspiel**), darfst du entsprechend viele Sätze von jeweils bis zu drei Karten verdeckt zur Seite legen. Zu Beginn deines nächsten Zuges verfähst du folgendermaßen: Nimm dir einen Satz der zur Seite gelegten Karten auf die Hand, anschließend darfst du eine Karte entsorgen, dann wiederhole diese Schritte, bis du alle Sätze auf die Hand genommen hast. Die Reihenfolge, in der du die einzelnen Sätze auf die Hand nimmst, ist frei wählbar.

6 KAPITÄN TOBIAS

PROMOKARTE

Die wählt eine Aktionskarte aus dem Vorrat, die keine Dauerkarte und keine Befehlskarte* ist, und bis zu ④ kostet, spielt sie und lässt sie im Vorrat liegen. Zu Beginn deines nächsten Zuges wiederholst du diesen Vorgang, dabei darfst du eine andere Karte auswählen, aber auch dieselbe, sofern diese noch im Vorrat vorhanden ist.

Es kann nur eine Karte aus dem Vorrat gespielt werden, die sichtbar ist und oben auf einem Stapel liegt, weder kann eine Karte von einem leeren Stapel gespielt werden, noch eine Karte von einem gemischten Vorratsstapel, der noch nicht aufgedeckt wurde, oder bereits vergriffen ist, und auch keine Karte, die nicht zum Vorrat gehört (wie bspw. der **SOLDNER** aus **Dark Ages**).

Wenn es in dem Zug, in dem du **KAPITÄN TOBIAS** spielst, im Vorrat keine Aktionskarte gibt, die keine Dauerkarte und keine Befehlskarte ist und bis zu ④ kostet, bleibt **KAPITÄN TOBIAS** trotzdem im Spiel und du versuchst, zu Beginn deines nächsten Zuges eine solche Karte zu spielen.

Wenn **KAPITÄN TOBIAS** eine Karte spielt, die eine Dauerkarte spielt, beeinflusst das nicht, in welcher Runde **KAPITÄN TOBIAS** aus dem Spiel genommen wird.

Die gespielte Aktionskarte bleibt im Vorrat, versucht irgendein Effekt, diese Karte zu bewegen (bspw. die **INSEKT** aus **Seaside**, die beim Spielen auf den Insel-Tribunau gelegt wird), wird das Bewegung nicht ausgeführt.

KAPITÄN TOBIAS kann eine Karte spielen, die sich selbst entsorgt, wenn sie gespielt wird. Immer wenn diese Karte überprüft, ob sie entsorgt wurde (wie das **BERGWERK** aus **Die Intrige**, so gilt sie als nicht entsorgt, wenn sie nicht überprüft, ob sie entsorgt wurde (wie die **SCHAUSPIELTRUPPE** aus **Renaissance**), funktioniert sie wie gewohnt. Karten, die normalerweise andere Karten aus dem Vorrat bewegen, können sich selbst bewegen, wenn sie mittels **KAPITÄN TOBIAS** gespielt werden; bspw. kann die **WERKSTATT** aus dem **Basisspiel** sich selbst nehmen und die **Heimkehrer** aus **Ergänzung - Die Intrige** kann sich selbst entsorgen.

Da die gespielte Karte nicht im Spiel ist, haben Fähigkeiten, die an die Bedingung „Solange diese Karte im Spiel ist“ geknüpft sind (wie bspw. beim **HAUSBESCHNEIDER** aus **Brutecell**), keine Auswirkungen.

*Befehlskarten sind ein neuer Kartentyp, der in den Errata 2019 eingeführt wurde, um zu verhindern, dass manche Fähigkeiten in Endlosschleife gespielt werden können. Befehlskarten sind Emulatoren, die Karten aus dem Vorrat spielen, sie aber dort belassen (bspw. **VOGELFREIE** aus **Dark Ages** und der **LEHNSHERR** aus **Empires**).

SPIELVORBEREITUNG

PROMOKARTE

Promo-Karten nach Belieben zum Aufbau des Königreiches verwenden.

37 Template - Template

