



SPIELREGEL

Traumhafte Südseeinseln und idyllische Eingeborenendörfer – die große weite Welt steht dir jetzt offen und wartet nur darauf, von dir entdeckt und erobert zu werden. Nimm dir ein Schiff, einen fähigen Navigator und setze die Segel. Aber Vorsicht: Fiese Piraten und trickreiche Schmuggler machen dir auf hoher See das Leben schwer. Sie versuchen, dein Schiff in ein Geisterschiff zu verwandeln, bevor du die rettende Insel erreichst. Vertraue auf dein taktisches Geschick und lass dich von den Sternen am Himmel und den Leuchttürmen der Küsten leiten, dann wirst du am Ende eine gut gefüllte Schatzkammer haben und vor den anderen Seeleuten im heimischen Hafen vor Anker gehen.

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

Verwirkliche deinen Traum einer großen Seefahrer-Karriere
mit DOMINION®-Seaside – Piraten ahoi!

SPIELMATERIAL

Die DOMINION®-Erweiterung Seaside beinhaltet 300 Karten:
262 neue **Königreichkarten**, 26 **Platzhalterkarten** (blaue Rückseite) und 12 **Leerkarten**

Außerdem enthält sie:
25 Münzen (Geldmarker), 10 Embargomarker und 18 Südseetableaus

SPIELMATERIAL IN DER ÜBERSICHT

Königreichkarten

AKTION



AKTION - DAUER



Die orangefarbenen Dauerkarten sind ein neuer Kartentyp. Sie enthalten Anweisungen für den aktuellen Zug sowie für einen späteren Zeitpunkt.

AKTION - ANGRIFF



Name
Anweisungen
(2 Anweisungen)
Kartentyp
(Angriffskarte, weiß)
Kosten
(5 Geld)

AKTION - PUNKTE



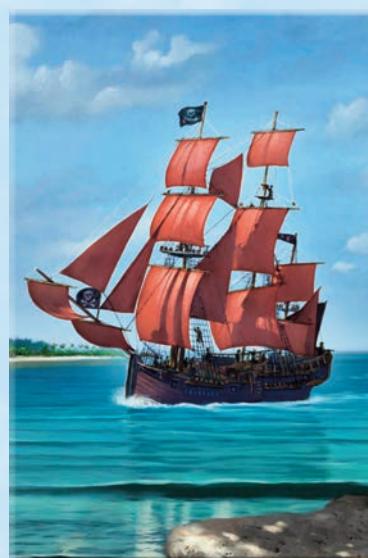
Name
Anweisungen
(2 Anweisungen)
Kartentyp
(Kombinierte Karte, grün/weiß)
Kosten
(4 Geld)

Diese Karte ist eine kombinierte Karte, d.h. sie hat die Funktion beider angegebenen Kartentypen. Sie ist sowohl eine Aktionskarte, die während des Spiels eingesetzt wird, als auch eine Punktekarte, die die angegebene Punktzahl einbringt.

Südseetableaus



6 Insel-Tableaus



6 Piratenschiff-Tableaus



6 Eingeborenendorf-Tableaus

Die Südseetableaus – es ist für jeden Spieler ein Satz dieser 3 verschiedenen Tableaus vorhanden – dienen als extra Ablagefläche in der Auslage der Spieler. Dort werden Karten oder Geldmarker gesammelt. Näheres regeln die entsprechenden Königreich-karten (siehe Kartenerklärung S. 7-8).

Marker



25 Münzen
(Geldmarker)



10 Embargomarker

Münzen und Embargomarker dienen zum Markieren bzw. als Zähler für bestimmte Anweisungen auf einigen Königreichkarten. Nähere Informationen zu den Markern sind bei den Kartenerklärungen **EMBARGO** (S. 7) und **PIRATENSCHIFF** (S. 8-9) zu finden.

Platzhalter- und Leerkarten



26 x



12 x

SPIELVORBEREITUNG

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

Für ein Spiel mit **Seaside** benötigt Ihr ein **DOMINION®-Basisspiel** oder das **Basiskarten-Set**. Legt alle Basiskarten wie gewohnt als Vorrat in die Tischmitte. Außerdem benötigt Ihr einen beliebigen Satz aus 10 Königreichkarten. Nutzt dafür die empfohlenen Kartensätze auf der nächsten Seite oder stellt euch eigene Kartensätze zusammen.

Beim Spiel mit der **INSEL** benötigt ihr die folgende Kartenanzahl:

Bei 3 oder 4 Spielern: 12 Karten

Bei 2 Spielern: 8 Karten

DER KARTENVORRAT IN DER TISCHMITTE

Geldkarten



Königreichkarten: „Auf hoher See“



Punktekarten



Fluchkarten



Müllkarte



Südseetableaus



Marker



EMPFOHLENE KÖNIGREICHE (10er SÄTZE)

Seaside

- Auf hoher See:** Ausguck, Bazar, Embargo, Entdecker, Hafen, Insel, Karawane, Piratenschiff, Schmuggler, Werft
Vergrabene Schätze: Außenposten, Beutelschneider, Botschafter, Fischerdorf, Lagerhaus, Leuchtturm, Perlentaucher, Schatzkarte, Taktiker, Werft
Schiffwracks: Eingeborenendorf, Geisterschiff, Handelsschiff, Lagerhaus, Müllverwerter, Navigator, Perlentaucher, Schatzkammer, Schmuggler, Seehexe

Seaside & Basisspiel (1. Edition)

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

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

NEUE REGELN

Es gelten die Basisspielregeln mit folgenden Änderungen:

Die Dauerkarten:

Normalerweise werden alle ausgespielten Aktionskarten in der Aufräumphase aus dem Spielbereich entfernt und auf den Ablagestapel gelegt. Die orangefarbenen Dauerkarten dagegen beinhalten Anweisungen, die in dem Zug gültig sind, in dem sie ausgespielt werden, und Anweisungen, die zu einem auf der Karte definierten Zeitpunkt ausgeführt werden.

Dauerkarten bleiben bis zur Aufräumphase des letzten Zuges, in dem sie etwas tun, im Spiel. Wird eine Dauerkarte durch eine andere Karte verändert (z.B. durch den THRONSAAL), bleibt diese ebenfalls solange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird.

Hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges mehrere Dauerkarten im Spiel, wählt er die Reihenfolge, in der er sie abhandelt. Betrifft eine Karte mehrere Mitspieler, wird sie im Uhrzeigersinn abgehandelt. Um die Übersicht zu behalten, ob eine Dauerkarte im aktuellen Zug gespielt wurde oder nicht, werden Dauerkarten in eine separate Reihe gelegt. Um anzudeuten, dass eine Dauerkarte in diesem Zug abgelegt wird, wird diese quer gelegt.

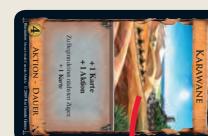


ÜBERSICHT SPIELERABLAGE WÄHREND DES SPIELS

1. Zug



2. Zug



Nachziehstapel

Ablagestapel



Ablagestapel

Die kombinierten Königreichkarten:

Normalerweise werden in der Spielvorbereitung von allen Königreichkarten jeweils 10 Karten plus die Platzhalterkarte bereitgelegt. Bei der kombinierten Königreichkarte **INSEL** legt ihr zu der Platzhalterkarte die folgende Anzahl Karten in die Tischmitte:

Bei 3 oder 4 Spielern: 12 Karten

Bei 2 Spielern: 8 Karten



Kombinierte Königreichkarten 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 Königreichkarten.

NEUE ANWEISUNGEN AUF DEN AKTIONSKARTEN

„Wähle eins“: Der Spieler muss genau eine der Anweisungen auf der Karte auswählen und sie, soweit möglich, ausführen. Es ist erlaubt, eine Anweisung zu wählen, die man nicht ausführen kann. Die restlichen Anweisungen haben für diesen Spielzug keine Wirkung. Wenn die Karte später im Spiel noch mal ausgespielt wird, darf der Spieler natürlich eine andere Wahl treffen.

„Ansehen“: Der Spieler nimmt die angegebene Karte, sieht sie sich an und legt sie – insofern nicht anders auf der Karte angewiesen – dorthin zurück, wo er sie her hat. Er darf die Karte keinem Mitspieler zeigen.

„Im Spiel“: Geld- und Aktionskarten, die ein Spieler offen in seinem Spielbereich vor sich liegen hat, befinden sich „im Spiel“, bis sie in der Aufräumphase abgelegt werden. Nicht „im Spiel“ befinden sich beiseitegelegte und entsorgte Karten, sowie alle Handkarten, Karten im Vorrat und in den Zieh- und Ablagestapeln. Auch Reaktionskarten, die als Reaktion auf einen Angriffs-karte aufgedeckt werden, befinden sich nicht „im Spiel“.

Karten mit der Anweisung:
„Wähle eins“



Karten mit der Anweisung:
„Ansehen“



Karten mit der Anweisung:
„Im Spiel“



SPIELENDE

Wird während eines Zuges der 3. Vorratsstapel leer, im gleichen Zug aber wieder aufgefüllt (z.B. durch den **BOTSCHAFTER**), ist das Spiel am Ende dieses Zuges nicht zu Ende. Erst wenn am Ende eines Zuges (nach dem Ziehen der nächsten Hand) 3 Stapel oder der Provinzstapel leer sind, endet das Spiel.

KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN

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

Eingeborenendorf: Wenn du dein erstes **EINGEBORENENDORF** nimmst, 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.



Embargo: Wenn du das **EMBARGO** in deiner Aktionsphase ausspielst, musst du es entsorgen und einen Embargomarker auf einen beliebigen Vorratsstapel (Königreichskarten und Basiskarten 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** mittels einer anderen Karte (z.B. **THRONSAAL**) doppelt spielst, 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 Vorratsstapel dürfen beliebig viele Embargomarker gelegt werden.



Spieler, die Karten von einem Vorratsstapel mit einem oder mehreren Embargomarkern kaufen, müssen pro Marker einen Fluch nehmen. Wer Karten von einem Stapel mit Embargomarkern auf eine andere Weise nimmt (z.B. durch den **SCHMUGGLER**), nimmt keinen Fluch. Wenn kein Fluch mehr vorrätig ist, haben die Marker keinen Effekt.

Hafen: Der **HAFEN** ist eine Dauerkarte. 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.



Leuchtturm: Der **LEUCHTTURM** ist eine Dauerkarte. Solange der **LEUCHTTURM** offen vor dir liegt (im Spielbereich oder darüber), bist du nicht betroffen, wenn Mitspieler Angriffskarten ausspielen (sogar wenn du das möchtest). Zusätzlich darfst du natürlich weiterhin auf von Mitspielern ausgespielte Angriffskarten mit dem Aufdecken von Reaktionskarten reagieren. Lege den **LEUCHTTURM** in der Aufräumphase des nächsten Zuges ab.



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



Ausguck: 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 gibt, entfallen.



Botschafter: Wähle eine 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. Mitspieler dürfen auf das Ausspielen des **BOTSCHAFTERS** mit geeigneten Reaktionskarten reagieren.



KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN



Fischerdorf: Das **FISCHERDORF** ist eine Dauerkarte. Die Zahl deiner freien Aktionen erhöht sich um 2 und du erhältst +1 Münze.

In deinem nächsten Zug **darfst** du eine zusätzliche Aktionskarte ausspielen und erhältst +1 Münze.

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



Schmuggler: Hat der rechts von dir sitzende Mitspieler in seinem letzten Zug eine Karte mit Kosten von 6 oder weniger genommen, nimmst du dir eine Karte mit gleichem Namen 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.

Beutelschneider: Alle Mitspieler müssen eine Kupferkarte aus der Hand ablegen. Wer kein Kupfer ablegen kann, deckt seine Handkarten auf. Die Mitspieler dürfen auf das Ausspielen des **BEUTELSCHNEIDERS** mit entsprechenden Reaktionskarten reagieren.



Insel: 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.



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

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



Navigator: 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. Damit kannst du je nach Spielsituation die taktisch nützlichsten Karten oben auf den Nachziehstapel legen.



Piratenschiff: Wenn du dein erstes **PIRATENSCHIFF** nimmst, erhältst du ein Piratenschiff-Tableau und legst es vor dir ab.

Immer wenn du ein **PIRATENSCHIFF** ausspielst, wählst du **eine** der beiden Anweisungen:

Du erhältst pro Münze auf deinem Piratenschiff-Tableau +1 Münze.
oder

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 eine Münze und legst sie auf dein Tableau.

Einmal auf das Tableau gelegte Münzen verbleiben dort für den Rest des Spiels und können nicht anderweitig verwendet werden. Mitspieler können auf das Ausspielen eines **PIRATENSCHIFFES** mit geeigneten Reaktionskarten reagieren, bevor du deine Wahl triffst.

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 soviele 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.

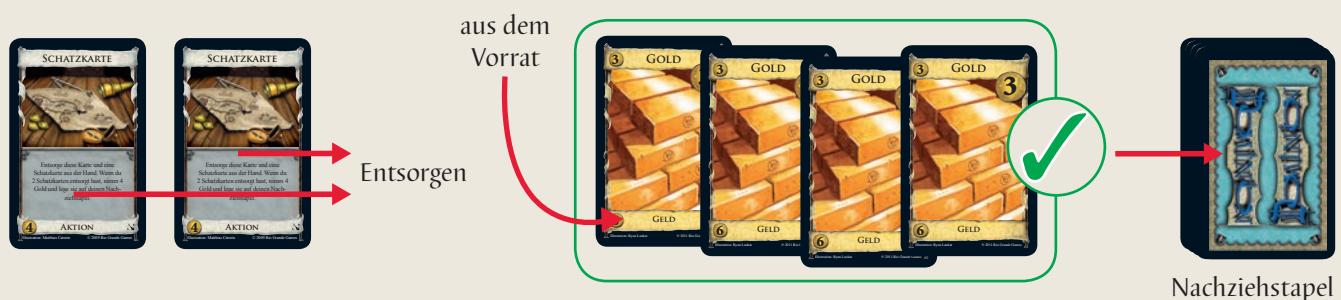


Beispiele

1) Marie hat nur eine **SCHATZKARTE** auf der Hand. Wenn sie diese ausspielt, muss sie sie entsorgen, erhält aber kein Gold dafür. Sie muss die **SCHATZKARTE** aber nicht ausspielen.



2) Marie hat 2 **SCHATZKARTEN** auf der Hand. Wenn sie eine davon ausspielt, **muss** sie diese und die **SCHATZKARTE** auf der Hand entsorgen und erhält dafür 4 Gold vom Vorrat, die sie verdeckt auf den Nachziehstapel legt.



3) Marie hat eine **SCHATZKARTE** und einen **THRONSAAL** (aus dem Basisspiel) auf der Hand. Wenn sie zuerst den **THRONSAAL** und dann die **SCHATZKARTE** spielt, erhält sie trotzdem kein Gold, da sie die **SCHATZKARTE** nur einmal entsorgen kann.



KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN



Seehexe: 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 einen Fluch. 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 Flüche für alle Spieler vorhanden sein, werden die restlichen in o. g. Reihenfolge verteilt. Die Mitspieler können auf das Ausspielen der **SEEHEXE** mit geeigneten Reaktionskarten reagieren.

Außenposten: 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 Zugs nur 3 statt der üblichen 5 Karten und führt danach einen Extrazug aus. Abgesehen von der kleineren Anzahl Handkarten ist das ein ganz normaler Zug. Extrazüge zählen bei Gleichstand nicht für die Unterscheidung, welcher Spieler weniger Züge gemacht hat. Am Ende des Extrazuges wird der **AUßenposten** abgelegt und 5 Karten nachgezogen.

Bazar: Du **musst** eine Karte nachziehen, hast 2 zusätzliche freie Aktionen und erhältst +2.

Entdecker: 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.

Geisterschiff: 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. Die Mitspieler können auf das Ausspielen des **GEISTERSCHIFFS** mit geeigneten Reaktionskarten reagieren.

Handelsschiff: Das **HANDELSSCHIFF** ist eine Dauerkarte. Du erhältst +2. Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du +2. Lege das **HANDELSSCHIFF** in der Aufräumphase dieses Zuges ab.

Schatzkammer: 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 (d. h. **nicht** kaufst), darfst du **SCHATZKAMMERN** zurück auf den Nachziehstapel legen.

Taktiker: 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 freie Aktion und einen zusätzlichen Kauf.

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 **THRONSAAL**), 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.

Werft: Die **WERFT** ist eine Dauerkarte. 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 **darfst** einen weiteren Kauf tätigen.



NOCH MEHR DOMINION®-SPIELSPASS

The image is a promotional graphic for the board game Dominion. It features a large banner at the top with the title "DOMINION" in blue, stylized letters, and the name "DONALD X. VACCARINO" above it. Below this, a blue banner reads "10 Jahre DOMINION®" and provides the website "www.dominion-welt.de". To the right, a red banner says "JETZT SPIELEN!". The background is a scenic landscape with a road, trees, and sheep. Several banners are overlaid on the scene, advertising different game sets: "BASISKARTEN", "BLÜTEZEIT", "RENAISSANCE" (with a red ribbon "AB 2019"), "EMPIRES", "DARK AGES" (with a red ribbon "AB 2019"), "NOCTURNE", "ABENTEUER" (with a red ribbon "2. EDITION"), and "WERFT". In the bottom right corner, the Rio Grande Games logo is displayed with the text "RIO GRANDE GAMES".

BASISKARTEN

BLÜTEZEIT

RENAISSANCE AB 2019

EMPIRES

DARK AGES AB 2019

NOCTURNE

ABVENTEUER 2. EDITION

WERFT

JETZT SPIELEN!

BASISKARTEN

EMPIRES

NOCTURNE

WERFT

RENAISSANCE AB 2019

DARK AGES AB 2019

BLÜTEZEIT

ABVENTEUER 2. EDITION

DOMINION

DONALD X. VACCARINO

10 Jahre DOMINION®

www.dominion-welt.de

JETZT SPIELEN!

RIO GRANDE GAMES



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

