

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

2. Phase: Kauf - Der Spieler darf Karten kaufen 1. Phase: Aktion - Der Spieler darf Aktionskarten ausspielen

3. Phase: Aufräumen - Der Spieler muss alle ausgespielten und alle Handkarten offen auf seinen Ablagestapel legen und sofort

5 Karten f
ür den n
ächsten 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.

Müllstapel: Stapel im Vorrat: Stapel der anderen Spieler: Dürfen weder durchgezählt noch durchgesehen werden. Eigener Ablagestapel: Eigener Nachziehstapel: Darf durchgezählt, nicht aber durchgesehen werden. Darf jederzeit durchgezählt und durchgesehen werden Dürfen jederzeit durchgezählt und durchgesehen werden. Darf weder durchgezählt noch durchgesehen werden. **Platin und Kolonie (Dominion – Blütezeit):** Die im Spiel befindlichen Königreich-Platzhalterkarten werden gemischt. Ist die Karten im Vorrat, also auch Fluch-, Geld- und Punktekarten, nicht jedoch z. B. der Müllstapel

erste gezogene Königreichskarte eine Karte aus der Blütezeit-Erweiterung, so wird mit Platin und Kolonie gespielt, ansonsten

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.

Unterschlupf-Karten (Dominion – Dark Ages): Die im Spiel befindlichen Königreich-Platzhalterkarten werden gemischt. Ist

PLATZHALTER



3 SILBER



2 Anwesen

5 HERZOGTUM

PROVINZ

8

0 FLUCH





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

Spielst du den Burggraben in deinem Zug aus, musst du 2 Karten nachziehen.





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



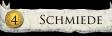
Spielst du mehrere Dörfer aus, zählst du laut mit, wie viele Aktionskarten du insgesamt Ich spiele einen Markt und darf noch insgesamt 2 Aktionskarten ausspielen. Ich spiele ein noch ausspielen darfst, z.B.: Ich spiele das Dorf und darf noch 2 Aktionskarten ausspielen. Dorf und darf noch insgesamt 3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

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





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





Du musst 3 Karten von deinem Nachziehstapel nachziehen.

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

entsorgen und dir eine identische Karte aus dem Vorrat nehmen.







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





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

dem Vorrat auf die Hand oder du entsorgst eine Silberkarte und nimmst dir dafür eine Normalerweise entsorgst du eine Kupferkarte und nimmst dir dafür eine Silberkarte aus Hast du keine Geldkarte, die du entsorgen kannst, erhältst du nichts. Geldkarte nehmen. Die aufgenommene Karte kannst du noch in diesem Zug einsetzen Goldkarte auf die Hand. Du kannst jedoch auch eine identische oder eine kleinere

Ernte) nicht nehmen, da dies eine Preiskarte ist und nicht zum Vorrat gehört. 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

MINE







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

wie möglich. auf der Hand hast. Sollten die Karten nicht ausreichen, ziehst du nur so viele Karten nach jedoch nicht mit ein. Diese Karten legst du erst auf den Ablagestapel, sobald du 7 Karten Solltest du den Ablagestapel mischen müssen, mischst du die zur Seite gelegten Karten mehr Karten auf der Hand, wenn du die Bibliothek ausspielst, ziehst du keine Karten nach.

Du kannst Aktionskarten zur Seite legen, musst dies jedoch nicht. Hast du bereits 7 oder

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

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



DIEB

Spieler auf ihren Ablagestapel.

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



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





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



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







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

nicht ausgelöst.

Nachziehstapel nicht durchsehen, bevor du ihn ablegst. weitere Aktionskarten ausspielst oder die Aktionsphase beendest. Du darfst deinen Wenn du deinen Nachziehstapel auf den Ablagestapel legst, musst du das tun, bevor du

Anmerkung: Durch das direkte Ablegen wird die Karte Tunnel (Dominion - Hinterland)





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





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





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

Nachziehstapel legt. bei dir selbst), ob er die aufgedeckte Karte auf seinen Ablagestapel oder zurück auf seinen oberste Karte von ihrem Nachziehstapel auf. Du entscheidest dann bei jedem Spieler (auch Du musst zuerst 1 Karte nachziehen. Erst danach decken alle Spieler (auch du selbst) die

auf, danach folgen die Mitspieler in Spielreihenfolge. keine Karte auf. Wenn den Spielern die Reihenfolge wichtig ist, deckst du zuerst eine Karte deckt dann die oberste Karte auf. Spieler, die dann immer noch keine Karten haben, decken Hat ein Spieler keine Karte mehr im Nachziehstapel, so mischt er seinen Ablagestapel und



SPION

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



Erstes Spiel:

Großes Geld: Burggraben, Dorf, Holzfäller, Keller, Markt, Miliz, Mine, Schmiede, Umbau, Werkstatt

Mine, Thronsaa Abenteurer, Bürokrat, Festmahl, Geldverleiher, Kanzler, Kapelle, Laboratorium, Mark,

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

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

Dorfplatz:

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





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

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

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

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

erhöhen.



deine Käufe stehen dir in diesem Zug insgesamt 2 Geld zusätzlich zur Verfügung. In der Kaufphase darfst du 1 zusätzliche Karte kaufen, also insgesamt 2 Käufe tätigen. Für Du musst 3 Karten von deinem Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen.

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

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



zusätzlichen Kauf tätigen und hast dafür ein zusätzliches Geld zur Verfügung. 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

Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte "Du darfst eine beliebige Geldkarte aus der

neue Karte während deines Zuges einsetzen. Wer keine Geldkarte zum Entsorgen hat, erhält keine billigere Karte nehmen. Die neue Karte nimmst du sofort auf die Hand und darfst sie noch ein Silber und nimmst dir ein Gold. Du kannst dir aber auch eine gleichwertige oder Normalerweise entsorgst du ein Kupfer und nimmst dir dafür ein Silber, oder du entsorgst Hand entsorgen. Nimm eine Geldkarte vom Vorrat auf die Hand, die bis zu 3 mehr kostet."



MINE



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



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

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 Punktekarte verdeckt auf den eigenen Nachziehstapel legen müssen.

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

DIEB

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

seinem Kartensatz (Nachziehstapel, Handkarten und Ablagestapel) hat, für jeweils 10 des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung des Spiels erhält der Spieler, der diese Karte in Diese Karte ist die einzige Punktekarte unter den Königreichkarten. Sie hat bis zum Ende Karten einen Siegpunkt. Es wird immer abgerundet, d.h. 39 Karten ergeben 3 Siegpunkte,

GARTEN die entsprechende Anzahl an Siegpunkten. ebenso wie 31 Karten 3 Siegpunkte ergeben. Wer mehrere GARTEN besitzt, erhält jeden





für die Kautphase.

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



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





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

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





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





Du musst zuerst zwei Karten vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Dann darfst du

eine weitere Aktionskarte ausspielen.





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

jeden Spieler, ob die aufgedeckte Karte auf den Nachziehstapel zurück- oder auf den Spieler (auch du) die oberste Karte seines Nachziehstapels aufdecken. Du entscheidest für Zuerst musst du eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Dann muss jeder

Spieler folgen im Uhrzeigersinn. ihren Ablagestapel und legen ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Nur wer weder einen Ablagestapel abgelegt werden soll. Spieler, deren Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischen Mitspielern die Reihenfolge des Aufdeckens wichtig, deckst du zuerst auf – die anderen Nachzieh- noch einen Ablagestapel hat, braucht keine Karte aufzudecken. Ist der

SPION

Aktionskarte aus, führst die Anweisungen der Karte komplett aus, nimmst die Karte zurück Wähle eine Aktionskarte aus deiner Hand und spiele sie zweimal aus, d. h. du legst die Hand zweimal ausspielen." heißen Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte "Du darfst eine beliebige Aktionskarte aus der

weitere Aktion ausspielen, bevor der THRONSAAL komplett abgearbeitet ist die zusätzliche Aktion der ersten Karte aufgebraucht hätte. Beim THRONSAAL ist es eine zusätzliche Aktion zur Verfügung, da das Ausspielen der zweiten Marktkarte schon Hättest du zwei MARKT-Karten regulär hintereinander ausgespielt, bliebe dir nur noch vollständigen Ausführung des THRONSAALS zwei weitere Aktionen zur Verfügung. Erlaubt die doppelt ausgespielte Karte +1 Aktion (z.B. der MARKT), hast du nach der andere Aktion ebenfalls doppelt ausführen. Du darfst aber nicht ein und dieselbe Aktion Aktion) zur Verfügung haben - sie ist sozusagen "kostenlos". Legst du zwe doppelte Ausspielen dieser Aktionskarte muss der Spieler keine zusätzlichen Aktionen (+) auf die Hand, legst sie noch einmal aus und führst die Anweisungen erneut aus. Für das besonders wichtig, laut die verbleibende Anzahl an Aktionen mitzuzählen. Du darfst keine THRONSAAL-Karten aus, darfst du zuerst eine Aktion doppelt ausführen und dann eine

4 THRONSA

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

Vorrat be nden. Er muss mindestens 15 Karten umfassen Der SCHWARZMARKT-Stapel darf nur aus Königreichkarten bestehen, die nicht im Spiel sind, sich also nicht im

Ihr einigt euch darauf, welche Königreichkarten ihr im SCHWARZMARKT-Stapel haben wollt. Das können auch mehr als 15

Karten sein, ja sogar alle (nicht verwendeten) König-reichkarten dürfen im SCHWARZMARKT-Stapel vorkommen

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

Nicht verwendetes Geld, Geldwerte und Münzen darf der Spieler noch in der Kaufphase seines Zuges nutzen reicht. Er darf auch darauf verzichten, eine der aufgedeckten Karten zu kaufen. Nicht gekaufte Karten werden in beliebiger und eine der drei aufgedeckten Karten kaufen, wenn das Geld (ausgespielte Geldkarten und Geldwerte auf Aktionskarten) dazu der Spieler die obersten drei Karten des SCHWARZMARKT-Stapels auf. Dann darf er beliebig viele Geldkarten ausspielen Der SCHWARZMARKT-Kauf Er findet in der Aktionsphase statt, d.h. schon vor der eigentlichen Kaufphase. Zunächst deckt Reihenfolge zurück unter den SCHWARZMARKT-Stapel gelegt. Die ausgespielten Geldkarten bleiben zunächst offen liegen.

Erstes Spiel:

Großes Geld: Burggraben, Dorf, Holzfäller, Keller, Markt, Miliz, Mine, Schmiede, Umbau, Werkstatt

Mine, Thronsaa Abenteurer, Bürokrat, Festmahl, Geldverleiher, Kanzler, Kapelle, Laboratorium, Mark,

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

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

Dorfplatz:

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



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

2. Phase: Kauf - Der Spieler darf Karten kaufen Phase: Aktion - Der Spieler darf Aktionskarten ausspielen

3. Phase: Aufräumen - Der Spieler muss alle ausgespielten und alle Handkarten offen auf seinen Ablagestapel legen und sofort

5 Karten f
ür den n
ächsten 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.

Müllstapel: Stapel im Vorrat: Stapel der anderen Spieler: Dürfen weder durchgezählt noch durchgesehen werden. Eigener Ablagestapel: Eigener Nachziehstapel: Darf durchgezählt, nicht aber durchgesehen werden. Darf jederzeit durchgezählt und durchgesehen werden Dürfen jederzeit durchgezählt und durchgesehen werden. Darf weder durchgezählt noch durchgesehen werden. Punktekarten aus Erweiterungen werden in Anzahl der "anderen Punktekarten" ausgelegt. Zur Spielende-Bedingung zählen alle Spielende: 6 Spieler: 4 Spieler: 2 Spieler: 5 Spieler: 3 Spieler: 8x Provinzen, 3 Stapel (1 - 4 Spieler) bzw. 4 Stapel (5 - 6 Spieler) aus dem Vorrat leer Provinzstapel, Kolonienstapel (Dominion – Blütezeit) oden 18x Provinzen. 15x Provinzen, 12x Provinzen. 12x Provinzen 12 andere Punktekarten, 12 andere Punktekarten 8 andere Punktekarten, 12 andere Punktekarten 12 andere Punktekarten 50 Flüche 40 Hüche 30 Flüche 20 Hüche 10 Hüche Geld: 46 K, 40 S, 30 G Geld: 78 K, 80 S, 60 G Geld: 85 K, 80 S, 60 G Geld: 32 K, 40 S, 30 G Geld: 39 K, 40 S, 30 G

Platin und Kolonie (Dominion – Blütezeit): Die im Spiel befindlichen Königreich-Platzhalterkarten werden gemischt. Ist die Karten im Vorrat, also auch Fluch-, Geld- und Punktekarten, nicht jedoch z. B. der Müllstapel

erste gezogene Königreichskarte eine Karte aus der Blütezeit-Erweiterung, so wird mit Platin und Kolonie gespielt, ansonsten

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.

Unterschlupf-Karten (Dominion – Dark Ages): Die im Spiel befindlichen Königreich-Platzhalterkarten werden gemischt. Ist

PLATZHALTER



3 SILBER



2 Anwesen

5 HERZOGTUM

PROVINZ

8

0 FLUCH





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

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

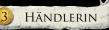






der Hand befindet. Weitere KAPELLEN auf der Hand dürfen entsorgt werden. Die ausgespielte KAPELLE selbst darf nicht entsorgt werden, da sie sich nicht mehr auf bereitgelegt. zusammen mit den soeben abgelegten Karten gemischt und als neuer Nachziehstapel während dieses Vorgangs der Nachziehstapel aufgebraucht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

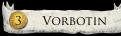
Spielst du mehrere DÖRFER hintereinander, zählst du am besten laut mit, wie viele Aktionen du noch ausspielen darfst, damit du den Überblick behältst.



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



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



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

WERKSTATT

erhöhen.

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

eine Punktekarte verdeckt auf den eigenen Nachziehstapel legen müssen. 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

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



Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte "Du darfst ein Kupfer aus der Hand entsorgen. Wenn du das tust: + 3." heißen.

für die Kautphase. Wer kein Kupfer auf der Hand hat oder keines entsorgen will, erhält kein zusätzliches Geld



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





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

Spiele den THRONSAAL aus, spiele die ausgewählte Aktionskarte aus, führe die Hand zweimal ausspielen." heißen Anweisungen vollständig aus und führe sie dann noch einmal vollständig aus (nimm sie Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte "Du darfst eine beliebige Aktionskarte aus der

weitere Aktion ausspielen, bevor der THRONSAAL komplett abgearbeitet ist besonders wichtig, laut die verbleibende Anzahl an Aktionen mitzuzählen. Du darfst keine die zusätzliche Aktion der ersten Karte aufgebraucht hätte. Beim THRONSAAL ist es eine zusätzliche Aktion zur Verfügung, da das Ausspielen der zweiten Marktkarte schon Hättest du zwei MARKT-Karten regulär hintereinander ausgespielt, bliebe dir nur noch vollständigen Ausführung des THRONSAALS zwei weitere Aktionen zur Verfügung ausführen. Du darfst aber nicht ein und dieselbe Aktion viermal ausführen zuerst eine Aktion doppelt ausführen und dann eine andere Aktion ebenfalls doppelt haben - sie ist sozusagen "kostenlos". Legst du zwei THRONSAAL-Karten aus, darfst du dann trotzdem so vollständig wie möglich aus. Für das doppelte Ausspielen dieser nicht mehr im Spiel sein (z.B. weil sie sich selbst entsorgt hat); du führst ihre Abweisungen dazwischen NICHT wieder auf die Hand). Die Aktionskarte muss beim zweiten Mal Erlaubt die doppelt ausgespielte Karte +1 Aktion (z. B. der MARKT), hast du nach der Aktionskarte muss der Spieler keine zusätzlichen Aktionen (+1 Aktion) zur Verfügung



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



wie du kannst. so viele Karten auf der Hand hast, wie Vorratsstapel leer sind, legst du so viele Karten ab, keine Handkarten ablegen. Ist ein Stapel leer, legst du 1 Handkarte ab usw. Wenn du nicht 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

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



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



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





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





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



zusätzlichen Kauf tätigen und hast dafür ein zusätzliches Geld zur Verfügung. 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

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."

entsorgen will, darf keine Geldkarte nehmen. während deines Zuges einsetzen. Wer keine Geldkarte zum Entsorgen hat oder keine billigere Karte nehmen. Die neue Karte nimmst du sofort auf die Hand und darfst sie noch ein Silber und nimmst dir ein Gold. Du kannst dir aber auch eine gleichwertige oder Normalerweise entsorgst du ein Kupfer und nimmst dir dafür ein Silber, oder du entsorgst



MINE





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



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

zusätzliches 🧼 einsetzen, um dir eine teurere Karte zu nehmen. Außer 🌙 darf die Karte Nimm eine Karte vom Vorrat, die zu diesem Zeitpunkt maximal (5) kostet. Du darfst kein

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



Werkstati Banditin, Bürokrat, Gärtner, Hexe, Jahrmarkt, Kapelle, Thronsaal, Töpferei, Torwächterin, Verzerrte Größen: Burggraben, Dorf, Händlerin, Keller, Markt, Miliz, Mine, Schmiede, Umbau, Werkstatt Erstes Spiel:

Schleichweg:

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

Vorbotin, Wilddiebin Bibliothek, Gärten, Jahrmarkt, Keller, Miliz, Ratsversammlung, Schmiede, Thronsaal,

Kunststück:

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

Silber & Gold:

Wilddiebin

Vasall, Vorbotin Bandit, Bürokrat, Geldverleiher, Händlerin, Kapelle, Laboratorium, Mine, Thronsaal,







Nachziehstapel legst. Die Karte, die du auf den Nachziehstapel legst, muss keine der 3 gerade gezogenen Karten sein. Du ziehst 3 Karten und nimmst diese auf die Hand bevor du eine Karte auf den abwehren. Die Geheimkammer selbst wehrt einen Angriff nicht ab. die Geheimkammer aufdecken und abwickeln und danach den Angriff mit dem Burggraben kannst auch mehrere Reaktionskarten bei einem Angriff aufdecken. Du kannst z.B. zuerst anderer Spieler einen Angriff ausspielt, auch wenn dich der Angriff nicht befrifft. Du auf den Nachziehstapel legen. Du kannst die Geheimkammer immer aufdecken, wenn ein nicht notwendigerweise die gerade gezogenen. Du kannst auch die Geheimkammer selbst Nachziehstapel. Du kannst 2 beliebige deiner Handkarten auf den Nachziehstapel legen, ziehst du zuerst 2 Karten nach und legst dann 2 Karten aus deiner Hand auf den du sie als Reaktion auf einen Angriff aus deiner Hand aufdeckst. Wenn du das machst, dartst auch 0 Karten ablegen. Die andere Anweisung auf der Karte tritt nur in Kraft, wenn Anzahl Handkarten ab. Du erhältst dann +1 virtuelles Geld für jede abgelegte Karte. Du Wenn du die Geheimkammer in deinem Zug ausspielst, legst du zuerst eine beliebige





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





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

Aktionskarte sein, ziehst du trotzdem eine zweite Karte.





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

GROSSE HALLE

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

MASKERADE

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

TRICKSER

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





"Geld") und deckst die oberste Karte von deinem Nachziehstapel auf. Wenn es sich um die den Nachziehstapel. benannte Karte handelt, nimmst du sie auf die Hand. Wenn nicht, legst du sie zurück auf

Du ziehst zuerst eine Karte nach. Dann benennst du eine Karte (z. B. "Kupfer", nicht



BARON

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

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

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



BRÜCKE

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





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



Späher

legst nicht zeigen.

keine Punktekarten. Du musst die Reihenfolge, in der du die Karten auf den Nachziehstapel nehmen. Kombinierte Aktions-/Punktekarten sind auch Punktekarten. Fluchkarten sind aufgedeckten Karten nicht mit eingemischt. Du musst alle Punktekarten auf die Hand Wenn der Nachziehstapel leer ist und du deinen Nachziehstapel mischt, werden die bereits +1 Karte und +1 Aktion. zweite Aktionskarte (du erhältst also keine +1 Karte und keine +1 Aktion). Wenn du den spielst, ist der Thronsaal die erste Aktionskarte, der zuerst ausgespielte Verschworer ist die zweimal als gespielte Aktionskarte. Wenn du z. B. den Verschwörer auf den Thronsaal du die Bedingung nicht rückwirkend. Wird eine Karte auf den Thronsaal gespielt, zählt der Du überprüfst die Bedingung ob du +1 Karte und +1 Aktion erhältst wenn du den Verschwörer zum zweiten mal ausspielst, hast du 3 Aktionskarten ausgespielt und erhältst Thronsaal selbst als gespielte Aktionskarte und die darauf gespielte Aktionskarte zusätzlich Verschwörer ausgespielt hast. Wenn die Bedingung später im Zug erfüllt wird, überprüfst



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



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

HERZOG

Diese Karte hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei Spielende ist der Herzog 1

und zu 4. werden 12 Karten verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten verwendet. Punkt pro Herzogtum in Handkarten, Nachziehstapel und Ablagestapel wert. Im Spiel zu 3.



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





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

LAKAI

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

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





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



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

Geheime Pläne: Handlanger, Große Halle, Maskerade, Brücke, Eisenhütte, Späher, Anbau, Herzog, Adlige,

Siegestanz:

Saboteur, Tribut, Harem Handlanger, Armenviertel, Trickser, Verwalter, Eisenhütte, Verschwörer, Handelsposten,

Beste Wünsche:

Anbau, Handelsposten, Kerkermeister Burghof, Armenviertel, Maskerade, Verwalter, Wunschbrunnen, Kupferschmied, Späher,

Thronsaal, Umbai Geheimkammer, Trickser, Bergwerk, Brücke, Kerkermeister, Saboteur, Dieb, Spion, **Demontage** (Intrige + Basisspiel):

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

Untergebene (Intrige + Basisspiel):

Handlanger, Maskerade, Verwalter, Baron, Lakai, Adlige, Bibliothek, Hexe, Jahrmarkt,





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

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

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







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





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





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

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

darfst dem Mitspieler auch eine gleiche Karte wie die, die er entsorgt hat, zurückgeben. muss der Mitspieler seine Karte trotzdem entsorgen, erhält dafür aber keine neue Karte. Du auf seinen Ablagestapel. Befindet sich keine Karte mit den gleichen Kosten im Vorrat, viel kostet, wie die entsorgte Karte und gibst sie dem Mitspieler. Dieser legt die neue Karte entsorgen. Du wählst für jeden Mitspieler jeweils eine Karte aus dem Vorrat, die genauso Alle Mitspieler müssen die oberste Karte ihres Nachziehstapels aufdecken und diese auf der Hand hast, musst du diese entsorgen. komplett aus. Wenn du dich entscheidest, zwei Karten zu entsorgen, du aber nur eine Karte Du wählst von den drei Anweisungen der Karte genau 1 aus und führst diese dann



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

auf die Hand. Ansonsten legst du sie zurück auf den Nachziehstapel.





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



weitere Aktionen ausspielst. Du erhältst dafür +2. Wenn du das BERGWERK auf einen Du ziehst zuerst eine Karte nach und darfst dann diese Karte entsorgen, bevor du ggf.

Aktionen) werden durch den THRONSAAL dagegen verdoppelt. Karte nur einmal entsorgen kannst. Die anderen Anweisungen (+ 1 Karte sowie + 2 THRONSAAL spielst, erhältst du den Bonus für das Entsorgen nur einmal, da du die





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



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

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



EISENHÜTTE





Mit dieser Karte erhöhst du den Wert aller in diesem Zug gespielten KUPFER um +0. Der Effekt ist kumulativ, d. h. durch das Ausspielen anderer Aktionskarten (z. B. den

werden. THRONSAAL oder einen weiteren KUPFERSCHMIED) kann der Wert weiter erhöht

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





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

ERSCHWÖRER



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





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

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

die entsprechende Anzahl Siegpunkte.







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



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





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



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

ausspielst, musst du dich entscheiden, ob du entweder 3 Karten ziehst oder 2 weitere eingesetzt werden und bringt außerdem bei Spielende 2 Siegpunkte. Wenn du diese Karte Diese Karte ist eine kombinierte Aktions- und Punktekarte. Sie kann in der Aktionsphase Aktionen ausspielen willst. Du darfst die Anweisungen aber nicht mischen oder aufteilen

Wenn du die Karte das nächste Mal auf der Hand hast und ausspielst, darfst du natürlich

eine andere Wahl treffen.







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

Siegestanz:

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

Verschwörer, Verwalter Armenviertel, Eisenhütte, Handelsposten, Handlanger, Harem, Saboteur, Tribut, Trickser,

Anbau, Armenviertel, Burghof, Handelsposten, Kerkermeister, Kupterschmied, Maskerade,

Beste Wünsche:

Spaher, Verwalter, Wunschbrunnen

Demontage (Intrige + Basisspiel):

Bergwerk, Brücke, Geheimkammer, Kerkermeister, Trickser, Saboteur, Dieb, Spion, Thronsaal, Umbau

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

Untergebene (Intrige + Basisspiel):

Adlige, Baron, Lakai, Maskerade, Verwalter, Handlanger, Bibliothek, Hexe, Jahrmarkt,



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



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

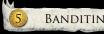


eine Karte daraus auswählen und oben auf deinen Nachziehstapel legen. Die restlichen Du ziehst 1 Karte und erhältst + 1 Aktion. Schau dir deinen Ablagestapel an. Du darfst Ablagestapel leer, passiert nichts. Karten (oder alle) legst du in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Ablagestapel. Ist dein



wie du kannst. so viele Karten auf der Hand hast, wie Vorratsstapel leer sind, legst du so viele Karten ab, keine Handkarten ablegen. Ist ein Stapel leer, legst du 1 Handkarte ab usw. Wenn du nicht 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

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







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

zusätzliches 🧼 einsetzen, um dir eine teurere Karte zu nehmen. Außer 🌙 darf die Karte Nimm eine Karte vom Vorrat, die zu diesem Zeitpunkt maximal (5) kostet. Du darfst kein

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



Werkstati Banditin, Bürokrat, Gärten, Hexe, Jahrmarkt, Kapelle, Thronsaal, Töpferei, Torwächterin, Verzerrte Größen: Burggraben, Dorf, Händlerin, Keller, Markt, Miliz, Mine, Schmiede, Umbau, Werkstatt Erstes Spiel:

Schleichweg:

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

Vorbotin, Wilddiebin Bibliothek, Gärten, Jahrmarkt, Keller, Miliz, Ratsversammlung, Schmiede, Thronsaal,

Kunststück:

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

Wilddiebin

Silber & Gold:

Vasall, Vorbotin Banditin, Bürokrat, Geldverleiher, Händlerin, Kapelle, Laboratorium, Mine, Thronsaal,

Basisspiel & Die Intrige:

Bibliothek, Jahrmarkt, Keller, Torwächterin, Vasall, Adlige, Diplomatin, Handlanger, Untergebene:

Das große Ganze:

Höflinge, Lakai

Markt, Miliz, Ratsversammlung, Töpferei, Werkstatt, Armenviertel, Bergwerk, Brücke, Mühle, Patrouille

Banditin, Dorf, Mine, Thronsaal, Umbau, Austausch, Diplomatin, Harem, Herumtreiberin, Dekonstruktion:

Trickser

MPFOHLENE 10ER SÄTZE



tritt dieser ein.

etwas anderes. Wird eine Karte entsorgt, die einen speziellen Effekt beim Entsorgen hat, Genommene Karten werden auf den Ablagestapel gelegt – es sei denn, auf der Karte steht 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.

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



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



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



MÜHLE

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



also AKTION, GELD, REAKTION, ANGRIFF, PUNKTE, FLUCH etc. Pro Typ, dem die Decke eine Karte aus deiner Hand auf. Zähle dann die Typen, denen diese Karte angehört -Karte angehört, entscheidest du dich für eine der vier angegebenen Optionen. Dabei darfst

auf den Ablagestapel. Kannst du keine Handkarte aufdecken, erhältst du nichts du 3 unterschiedliche Optionen wählen. Entscheidest du dich für das Gold, legst du dieses du keine der Optionen doppelt auswählen. Wenn du zum Beispiel eine PATROUILLE KARAWANENWACHTER aus Abenteuer (AKTION - DAUER - REAKTION) auf, darfst (AKTION) aufdeckst, darfst du eine Option auswählen, deckst du einen







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

Siegestanz:

Patrouille Adlige, Austausch, Baron, Eisenhütte, Harem, Herzog, Höflinge, Maskerade, Mühle,

Verschwörung:

Bergwerk, Eisenhütte, Geheimgang, Handelsposten, Handlanger, Herumtreiberin, Kerkermeister, Trickser, Verschwörer, Verwalter

Anbau, Armenviertel, Baron, Burghof, Diplomatin, Geheimgang, Herzog, Kerkermeister,

Beste Wünsche:

Verschwörer, Wunschbrunnen



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



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



EMBARGO

HAFEN

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

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



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

eine Karte, dann legst du eine Karte ab. führst du die Anweisungen in der Reihenfolge auf der Karte aus, d. h. zuerst entsorgst du im Nachziehstapel hast (auch nach dem eventuell nötigen Mischen deines Ablagestapels), ablegst und welche du zurück auf den Nachziehstapel legst. Wenn du weniger als 3 Karten Sieh dir alle 3 Karten an, bevor du entscheidest, welche Karte du entsorgst, welche du der Provinzstapel leer wird, endet das Spiel nach diesem Zug, auch wenn der Stapel später genommen. Wenn du nach dem Ausspielen des Botschafters keine Karte mehr auf der solche Karte aus dem Vorrat nehmen. Wenn der Stapel leer ist, werden keine Karten mehr legen. Du darfst jedoch auch entscheiden, keine Karte zurück in den Vorrat zu legen Du wählst 1 Karte aus deiner Hand, zeigst sie deinen Mitspielern und nimmst sie auf die Karten. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt während des Zuges entweder der dritte Stapel oder Hand hast, legst du nichts zurück in den Vorrat und die Mitspieler nehmen auch keine Danach muss sich jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler zu deiner Linken, eine Hand zurück. Dann darfst du bis zu 2 dieser Karten aus deiner Hand zurück in den Vorrat

Der Botschafter darf keine Unterschlupf-Karten (Dominion – Dark Ages) zurücklegen.



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

3 Karten ablegen, auch wenn du weniger Karten nachgezogen hast. Wenn du weniger als 3 genügend Karten nachziehen kannst, ziehst du so viele Karten wie möglich. Du musst dann Wenn du (auch nach dem eventuell nötigen Mischen deines Ablagestapels) nicht mehr

Karten auf der Hand hast, legst du alle Handkarten ab

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

SCHMUGGLER

hat, haben die Schmuggler keine Wirkung.

vorherigen Zug keine Karte genommen oder gekauft hat, die 6 Geld oder weniger gekostet





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

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



INSEL





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





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



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

du sie ablegst oder zurück auf deinen Nachziehstapel legst.



ausspielst +3 Geld erhalten. Das Piratenschiff ist eine Angriffskarte, deine Mitspieler deinem Tableau Piratenschiff. Damit kannst du jedesmal, wenn du das Piratenschiff

können also z. B. mit der Geheimkammer reagieren, auch wenn du +X Geld wählst

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



im Vorrat, werden die übrigen in Spielerreihenfolge verteilt. diesen verdeckt auf ihren Nachziehstapel legen. Gibt es nicht mehr genügend Fluchkarten beginnend bei dem Spieler links vom Angreifer, einen Fluch aus dem Vorrat nehmen und die oberste Karte von seinem neuen Nachziehstapel ab. Danach müssen alle Mitspieler, Ein Spieler, dessen Nachziehstapel leer ist, mischt zuerst seinen Ablagestapel und legt dann Karten ausführst. Du ziehst also in der Aufräumphase des Zuges, in dem du den Der Extrazug ist wie ein normaler Zug, mit dem Unterschied, dass du diesen Zug nur mit 3

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





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





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





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



HANDELSSCHIFF

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

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

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





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

WERFT

Blütezeit

Auf hoher See:

Werft Embargo, Hafen, Ausguck, Schmuggler, Insel, Karawane, Piratenschiff, Bazar, Entdecker,

Geheime Pläne: Leuchtturm, Perlentaucher, Botschafter, Fischerdorf, Lagerhaus, Beutelschneider,

Außenposten, Schatzkarte, Taktiker, Werft

Schiffswracks:

Seehexe, Geisterschiff, Handelsschiff, Schatzkammer Eingeborenendorf, Perlentaucher, Lagerhaus, Schmuggler, Müllverwerter, Navigator,

Griff nach den Sternen: Blütezeit und Basisspiel:

Schatzkarte, Abenteurer Keller, Ausguck, Dorf, Beutelschneider, Seehexe, Spion, Geisterschiff, Ratsversammlung,

Wiederholungen:

Perlentaucher, Kanzler, Werkstatt, Karawane, Miliz, Piratenschiff, Außenposten, Entdecker,

Geben und Nehmen: Jahrmarkt, Schatzkammer

Hafen, Botschafter, Fischerdorf, Schmuggler, Geldverleiher, Insel, Müllverwerter,

Bibliothek, Hexe, Markt



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

verdeckt abgelegt. Du darfst dir jederzeit die Karten auf deinem Tableau ansehen wenn du sie nicht ausführen kannst. Karten, die du auf das Tableau legst, werden immer 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,

den Tableaus werden bei Spielende mit berücksichtigt. Alle Karten auf dem Tableau gehören auch zum Kartensatz eines Spielers. Alle Karten auf

Die ausgespielte Aktionskarte EINGEBORENENDORF legst du in der Aufräumphase ab.



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

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

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



EMBARGO



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 Der HAFEN ist eine Dauerkarte. Lege eine Handkarte verdeckt auf den HAFEN. Diese Aufräumphase ab.





Angriffskarten ausspielen (sogar wenn du das möchtest). Selber ausgespielte liegt (im Spielbereich oder darüber), bist du grundsätzlich nicht betroffen, wenn Mitspieler Der LEUCHTTURM ist eine Dauerkarte. Solange der LEUCHTTURM offen vor dir

Mitspielern darfst du weiterhin zusätzlich Reaktionskarten ausspielen. Lege den Angriffskarten werden vom LEUCHTTURM nicht abgewehrt. Auf Angriffe von LEUCHTTURM in der Aufräumphase des nächsten Zuges ab.

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



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



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



erhältst für die Kaufphase + U. Das **FISCHERDORF** ist eine Dauerkarte. Du **darfst** 2 weitere Aktionen ausführen und

Kaufphase + In deinem nächsten Zug darfst du eine weitere Aktion ausführen und erhältst für die

FISCHERDORF





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.



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

Reaktionskarten ausgespielt werden.



reagieren.



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

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

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

Bei Spielende nimmst du alle Karten vom Insel-Tableau zu deinen Karten.

INSEL





KARAWANE

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





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





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

NAVIGATOR

in der Kautphase + oder die **zweite Anweisung**: Du erhältst pro **Geldmarker** auf deinem Piratenschiff-Tableau Geldmarker und legst ihn auf dein Tableau; Mitspieler keine Geldkarte aufgedeckt, entsorgt er keine Karte. Die restlichen aufgedeckten Karten werden abgelegt. Wird mindestens eine Karte entsorgt, erhältst du einer Nachziehstapels auf. Dann entsorgen sie jeweils eine Geldkarte nach deiner Wahl. Hat ein Entweder die erste Anweisung: Alle Mitspieler decken die beiden obersten Karten ihres

reagieren, auch wenn du die zweite Anweisung wählst, die deine Mitspieler nicht direkt Mitspieler können auf das Ausspielen eines PIRATENSCHIFFES mit Reaktionskarten können beim erneuten Ausspielen eines PIRATENSCHIFFES wieder eingesetzt werden.

Nach der Nutzung in der Kaufphase verbleiben die Geldmarker auf dem Tableau und



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

entsorgen, erhältst aber nichts dat ur.



Reihenfolge verteilt.

Fluchkarte. Beginnend mit dem Mitspieler links von dem Spieler, der die SEEHEXE seinem Nachziehstapel, kann er zwar keine Karte ablegen, nimmt sich aber trotzdem eine legt die oberste Karte des neuen Nachziehstapels ab. Hat ein Spieler keine Karten mehr in Sollte der Nachziehstapel eines Mitspielers leer sein, mischt er seinen Ablagestapel und

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.

abgelegt wird. Der AUSSENPOSTEN kommt erst in der Aufräumphase des Zuges, in dem (Extrazug) im Spiel bleibt und erst in der Aufräumphase des nächsten Zuges (Extrazug) Der AUSSENPOSTEN ist eine Dauerkarte, die bis zum Ende des nächsten Zuges

erhältst du keinen weiteren Extrazug. Am Ende deines Extrazuges legst du den tuhrst den Extrazug sofort aus. er ausgespielt wird, zum Einsatz. Du ziehst in diesem Fall nur 3 statt 5 Karten nach und AUSSENPOSTEN ab und ziehst 5 Karten nach Extrazug zum Einsatz. Spielst du in deinem Extrazug einen weiteren AUSSENPOSTEN kommen die "Zu Beginn deines nächsten Zuges"-Anweisungen der Dauerkarten in deinem Wenn du den AUSSENPOSTEN zusammen mit weiteren Dauerkarten ausgespielt hast,







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





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





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





Das HANDELSSCHIFF ist eine Dauerkarte. Du erhältst für deine Kaufphase +2

Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du +2 für die Kaufphase. Lege das HANDELSSCHIFF in der Aufräumphase dieses Zuges ab.

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

zurück auf den Nachziehstapel legen auf andere Art nimmst bzw. erhältst (d. h. **nicht** kaufst), darfst du **SCHATZKAMMER**N SCHATZKAMMERN auf den Nachziehstapel zurücklegen. Wenn du eine Punktekarte

Wenn du mehrere SCHATZKAMMERN ausgespielt hast, darfst du auch diese

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



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

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

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

TAKTIKER





Die WERFT ist eine Dauerkarte. Du musst sofort 2 Karten nachziehen und darfst einen

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

5

WERFT

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

Außenposten, Beutelschneider, Botschafter, Fischerdorf, Lagerhaus, Leuchtturm.

Schiffswracks:

Perlentaucher, Schatzkarte, Taktiker, Werft Eingeborenen, Geisterschiff, Handelsschiff, Lagerhaus, Leuchtturm, Perlentaucher,

Katsversammlung, Spion Ausguck, Beutelschneider, Geisterschiff, Schatzkarte, Seehexe, Abenteurer, Dorf, Keller, Wiederholungen (Seaside + Basisspiel)

Griff nach den Sternen (Seaside + Basisspiel): Schatzkammer, Schmuggler, Seehexe

Jahrmarkt, Kanzler, Miliz, Werkstati Außenposten, Entdecker, Karawane, Perlentaucher, Piratenschiff, Schatzkammer,

Geben und Nehmen (Seaside + Basisspiel):

Geldverleiher, Hexe, Markt Botschafter; Fischerdorf, Hafen, Insel, Müllverwerter, Schmuggler, Bibliothek,



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

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

Hast du keine Karte mehr auf der Hand, die du entsorgen könntest, erhältst du nichts. Wenn



darfst du für jeden davon eine Geldkarte zurück auf deinen Nachziehstapel legen. zurück auf deinen Nachziehstapel legen. Wenn du mehrere Kräuterkundige im Spiel hast, deinen Nachziehstapel legen, dann den Kräuterkundigen ablegen und dafür den Trank Alchemisten und einen Trank ausliegen, darfst du zuerst den Alchemisten zurück auf die vor dir ausliegenden Karten ablegst. Hast du z. B. einen Kräuterkundigen, einen die Geldkarte als neuen Nachziehstapel bereit. Du entscheidest, in welcher Reihenfolge du Nachziehstapel legen, statt sie abzulegen. Wenn dein Nachziehstapel leer ist, legst du nur Aufräumphase), darfst du eine Geldkarte, die vor dir ausliegt, zurück auf deinen weitere Karte kaufen. Wenn du den Kräuterkundigen ablegst (normalerweise in der Wenn du diese Karte ausspielst erhältst du +1 Geld für die Kaufphase und du darfst eine werden die zurück gelegten Karten dein neuer Nachziehstapel. deinen Nachziehstapel. Wenn dein Nachziehstapel nach dem aufdecken der Karten leer ist, nehmen. Die übrigen aufgedeckten Karten legst du in beliebiger Reihenfolge zurück auf möglich. Danach musst du alle aufgedeckten Kupfer- und Trankkarten auf die Hand immernoch weniger als 4 Karten zum Aufdecken, deckst du nur so viele Karten auf wie obersten 4 Karten von deinem Nachziehstapel auf. Sollte dein Nachziehstapel beim Aufdecken zu Ende gehen, mischt du deinen Ablagestapel. Hast du nach dem Mischen Wenn du diese Karte ausspielst musst du sofort eine Karte nachziehen. Dann deckst du die



jedoch keine Karte nehmen. Kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten. Du darfst keine Karte mit Trank in den Kosten nehmen. Du darfst die eine Aktionskarte, die bis zu 5 Geld kostet, vom Vorrat nehmen. Du musst hierbei nicht mehr beachtet. Du kannst auch keine dieser Karten auf die Hand nehmen. nimmst du alle aufgedeckten Karten auf die Hand. Kombinierte Aktionskarten sind auch deines Ablagestapels alle Karten aufgedeckt hast und nur Aktionskarten o en liegen, so ist. Nun nimmst du alle gerade aufgedeckten Karten auf die Hand (auch die Ablagestapel oder zurück auf seinen Nachziehstapel legt. Danach deckst du solange Karten dann Spieler für Spieler extra (auch bei dir selbst), ob er die aufgedeckte Karte auf seinen Zuerst decken alle Spieler die oberste Karte ihres Nachziehstapels auf. Du entscheidest Aktionskarten. Die durch die erste Anweisung aufgedeckten Karten aller Spieler werden Aktionskarte, so nimmst du nur diese eine Karte auf die Hand. Wenn du nach dem Mischen Nicht-Aktionskarte). Ist bereits die erste Karte, die du dabei aufgedeckt hast, keine von deinem Nachziehstapel auf, bis du eine Karte aufgedeckt hast, die keine Aktionskarte

VISION

ausspielen, auch wenn du keine Karte damit kaufst legst den oder die Alchemisten ab oder zurück auf deinen Nachziehstapel, bevor du die einzeln entscheiden, ob du ihn normal ablegst oder zurück auf deinen Nachziehstapel legst. legen, statt sie abzulegen. Hast du mehrere Alchemisten im Spiel, darfst du für jeden Karten am Ende deines Zuges nachziehst. Du darfst in der Kaufphase einen Trank Ist dein Nachziehstapel leer, legst du den Alchemisten alleine als Nachziehstapel bereit. Du Aufräumphase alle vor dir ausliegenden Alchemisten zurück auf deinen Nachziehstapel weitere Aktionskarte ausspielen. Wenn mindestens ein Trank im Spiel ist, darfst du in der Wenn du diese Karte ausspielst musst du sofort 2 Karten nachziehen und darfst dann eine mit. Du darfst keine Geldkarten mehr ausspielen, nachdem du eine Karte gekauft hast. Du die Karten der beiden Stapel, ausgespielte, beiseite gelegte und Handkarten zählst du nicht Ablagestapels darfst du die Karten ansehen und deren Reihenfolge verändern. Du zählst nur auch der Wert neu ermittelt. Du darfst beim Durchzählen deines Nachziehstapels weder die jede den ermittelten Wert. Wird die Karte in einem späteren Zug erneut ausgespielt, wird sich die Anzahl der Karten noch verändert. Spielt ein Spieler mehrere dieser Karten, so hat der Karte für diese Kaufphase an. Der Wert gilt für diese gesamte Kaufphase, auch wenn Stapel zusammen, teilst die Summe durch 5 und rundest ab. Das Ergebnis gibt den Wert deinem Nachziehstapel und in deinem Ablagestapel. Dann zählst du die Anzahl beider den Stein der Weisen ausspielst zählst du zunächst die momentane Anzahl der Karten in der Weisen darf, wie andere Geldkarten, in der Kaufphase ausgespielt werden. Wenn du eine der 10 ausliegenden Königreichkarten für dieses Spiel ausgewühlt wurde. Der Stein Diese Karte ist eine Geldkarte und eine Königreichkarte. Sie ist nur im Spiel, wenn sie als Karten ansehen, noch deren Reihenfolge verändern. Beim Durchzählen deines



dieser Kaufphase bereits eine Karte gekauft hast

darfst also weder den Stein der Weisen noch andere Geldkarten ausspielen, wenn du in

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

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

Du deckst solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis 2 Aktionskarten offen liegen,

Karte, die 0 Geld kostet (z. B. Kupfer oder Fluch) entsorgst oder wenn du keine Karte mehr Wenn du eine Karte auf deiner Hand hast, musst du eine Karte entsorgen. Wenn du eine

Karte kostet. Wenn du z. B. die Karte Golem (4 Geld, Trank) entsorgst, ziehst du 6 Karten 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





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





ERWEITERUNG II DIE ALCHEMISTEN

Quacksalber: (Alchemisten + Basisspiel): Ratsversammlung, Thronsaal Chemiestunde: (Alchemisten + Basisspiel): Alchemist, Apotheker, Golem, Kräuterkundiger, Verwandlung, Jahrmarkt, Kanzler, Keller, Besessenheit, Lehrling, Universität, Vertrauter, Dieb, Gärten, Keller, Laboratorium,

Markt, Umbau Alchemist, Golem, Stein der Weisen, Universität, Burggraben, Bürokrat, Hexe, Holzfäller,

Besessenheit, Golem, Verwandlung, Vision, Weinberg, Große Halle, Handlanger, Lakai,

Verschwörer, Verwalter

Diener: (Alchemisten + *Die Intrige*):

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

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

Tröpfe, Tränke, Trottel: (Alchemisten + *Die Intrige*):

Kupferschmied, Wunschbrunnen



Ablagestapel und Handkarten) hat, für jeweils 3 Aktionskarten (auch kombinierte Spielende erhält der Spieler, der diese Karte in seinem Kartensatz (Nachziehstapel, Diese Karte ist eine Punktekarte und hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei

jeden WEINBERG die entsprechende Anzahl Siegpunkte. Aktionskarten besitzt, erhält 4 Siegpunkte. Wer mehrere WEINBERGE besitzt, erhält für Aktionskarten) 1 Siegpunkt. Es wird immer abgerundet, d.h. wer z.B. 12, 13 oder 14 Sollte keine entsprechende Karte mehr im Vorrat sein, erhältst du nichts. Bonus. Entsorgst du eine kombinierte Karte, erhältst du den Bonus beider Kartentypen. du nichts. Entsorgst du eine Aktions-, Punkte- oder Geldkarte, erhältst du den jeweiligen du eine Handkarte entsorgen. Wenn du keine Karte oder einen FLUCH entsorgst, erhältst Wenn du diese Karte ausspielst und noch mindestens eine Karte auf der Hand hast, musst darfst du für jeden eine ausliegende Geldkarte auf den Nachziehstapel legen. Nachziehstapel. Wenn du mehrere KRÄUTERKUNDIGE im Spiel hast und ablegst, leer, legst du die Geldkarte auf den leeren Platz; sie ist dann die einzige Karte im Wenn du den KRÄUTERKUNDIGEN in der Aufräumphase ablegst, darfst du eine Geldkarte, die vor dir ausliegt, oben auf den Nachziehstapel legen. Ist der Nachziehstapel



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



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



Spieler entscheidest du separat, ob er die Karte ablegt oder zurück auf seinen Alle Spieler, auch du selbst, decken die oberste Karte ihres Nachziehstapels auf. Für jeden

Ablagestapel und ziehst weiter, bis du eine Karte aufdeckst, die keine Aktionskarte ist. Aktionskarten aufgedeckt und dein Nachziehstapel ist aufgebraucht, mischst du deinen keine Aktionskarte ist, aufgedeckt hast (kombinierte Aktionskarten sind auch Danach deckst du so lange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du eine Karte, die Findest du auch in diesem Stapel nur Aktionskarten, nimmst du alle Karten auf die Hand Aktionskarten). Nimm alle gerade aufgedeckten Karten auf die Hand. Hast du nur Nachziehstapel legt.

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

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

Wichtig: Geldkarten dürfen in der Kaufphase nur ausgespielt werden, bevor du die erste

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

Karte kaufst (neue Regeln, S. 4)





Spieler, für die kein FLUCH mehr vorhanden ist, nichts. nehmen und ihn ablegen. Wird der Vorrat an FLÜCHEN dabei aufgebraucht, erhalten die Jeder Mitspieler, beginnend bei deinem linken Nachbarn, muss einen FLUCH vom Vorrat anderen aufgedeckten Karten dafür auswählen, da sie sich nicht auf deiner Hand befinden. die sich auf Handkarten beziehen, haben keine Auswirkungen auf die aufgedeckter selbst bestimmen. Du darfst die Aktionskarten nicht auf die Hand nehmen. Anweisungen, Du musst die aufgedeckten Aktionskarten ausspielen, darfst allerdings die Reihenfolge oder gar keine Aktionskarte aufgedeckt, spielt du entsprechend weniger Aktionskarten aus. hast, die keine GOLEMS sind. Alle aufgedeckten GOLEMS und Karten, die keine Karte aus der Hand auswählen und diese zwei Mal ausspielen, du darfst aber nicht die Aktionskarten. Ist eine der aufgedeckten Karten z.B. ein THRONSAAL, darfst du eine Aktionskarten sind, legst du ab. Hast du, auch nach dem Mischen des Ablagestapels, nur 1 Decke solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du 2 Aktionskarten aufgedeckt



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

Mitspieler in der Aufraumphase des Extra-Zuges nachzieht

Karten sehen, die auch der Mitspieler sieht – d. h. Handkarten, nachgezogene und angesehene Karten sowie die Karten, die der

Alle Karten, die der Spieler entsorgen müsste, werden separat neben den Müllstapel gelegt. Für weitere Anweisungen, die sich Die Gilden) und Geldmarker (z. B. aus Seaside), die der Spieler im BESESSENHEITS-Zug erhält, bekommst du nicht. Alle Karten, die er nehmen, kaufen oder auf andere Art erhalten würde, erhältst stattdessen du 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

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

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





ERWEITERUNG II DIE ALCHEMISTEN

Verbotene Künste (Alchemisten + *Basisspiel*):

Miliz, Schmiede Quacksalber: (Alchemisten + Basisspiel): Ratsversammlung, Thronsaal Chemiestunde: (Alchemisten + Basisspiel): Alchemist, Apotheker, Golem, Kräuterkundiger, Verwandlung, Jahrmarkt, Kanzler, Keller, Besessenheit, Lehrling, Universität, Vertrauter, Dieb, Gärten, Keller, Laboratorium,

Markt, Umbau **Diener:** (Alchemisten + *Die Intrige*): Alchemist, Golem, Stein der Weisen, Universität, Burggraben, Bürokrat, Hexe, Holzfäller,

Besessenheit, Golem, Verwandlung, Vision, Weinberg, Große Halle, Handlanger, Lakai,

Verschwörer, Verwalter

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

Kupferschmied, Wunschbrunnen Apotheker, Golem, Lehrling, Vision, Adlige, Baron, Eisenhütte, Handelsposten, **Tröpfe, Tränke, Trottel:** (Alchemisten + *Die Intrige*):



autgedeckten Karten ab. Lege diese Geldkarte aus." Errata: Die Reihenfolge der beiden letzten Anweisungen sollte lauten: "Lege die übrigen

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







der Kaufphase eine weitere Karte kaufen. Du ziehst zuerst eine Karte nach, dann darfst du 2 weitere Aktionskarten auslegen und in kostet oder eine der entsorgten identische Karte nehmen. Die Karte, die du nimmst, legst entsorgen könntest, darfst du dir auch keine neue Karte nehmen. Die neue Karte darf bis zu Hand, kannst du diesen jedoch entsorgen. Hast du keine Karte auf der Hand, die du der Hand hast, wenn du die Anweisung ausführst. Hast du einen weiteren Ausbau auf der Du kannst den ausgelegten Ausbau selbst nicht entsorgen, da du die Karte nicht mehr auf verwenden, um den Betrag zu erhöhen. Du darfst auch eine Karte nehmen, die weniger mehr kosten, als die entsorgte Karte. Du darfst keine Geldkarten oder virtuelles Geld



du auf deinen Ablagestapel.

du die Bank alleine ausliegen hast, hat sie einen Wert von (1). Wenn du 2 Banken Hierfür ist es wichtig, dass du Geldkarten in beliebiger Reihenfolge auslegen kannst. Wenn Diese Geldkarte hat einen variablen Wert. Die Bank hat einen Wert von 🕕 für jede Geldkarte, die zu diesem Zeitpunkt im Spiel ist. Die Bank selbst wird dabei mitgezählt

 B. durch das Auslegen weiterer Geldkarten. Der Wert jeder Bank wird sofort nach dem Auslegen bestimmt und ändert sich nicht mehr

hintereinander auslegst, hat die erste einen Wert von U, die zweite Bank einen Wert von Q.

BANK



entsorgen. Sie erhalten jedoch keine Punkte-Marker. legst diese auf dein Tableau. Danach dürfen deine Mitspieler reihum jeweils eine Karte der Hälfte der Geld-Kosten der entsorgten Karte entspricht. Es werden dabei nur die noch eine Karte auf der Hand hast. Du darfst dir eine Anzahl Punkte-Marker nehmen, die + 🕕 und 1 Punkte-Marker auf dein Tableau. Dann musst du eine Karte entsorgen, wenn du Für diese Karte werden die Punkte-Marker benötigt (siehe neue Regeln). Zuerst erhältst du (Dominion - Die Alchemisten) entsorgst, nimmst du dir 2 zusätzliche Punkte-Marker und Geld-Kosten beachtet. Trank-Kosten werden ignoriert. Wenn du z. B. den Golem (4), 6)



BISCHOF





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

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

aufgedeckten Karten legt er in beliebiger Reihenfolge zurück auf seinen Nachziehstapel.



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



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

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

1 Du erhältst einen zusätzlichen Kauf in deiner Kaufphase und + D 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

beachtet, z. B. aus dem Schwarzmarktstapel (Promokarte Schwarzmarkt). Auf den Ritter-Stapel (Dominion – Dark Ages) wird Schwarzmarktstapel), wird bei der Spielvorbereitung das Tableau Handelsroute bereit gelegt. Zusätzlich wird auf jeden Spielvorbereitung: Wenn die Handelsroute im Spiel verwendet wird (entweder als eine der 10 Königreichkarten oder im kombinierte Karten: z. B. Harem und Adelige (Dominion – Die Intrige). Punktekarten, die nicht im Vorrat sind, werden nicht Provinz und Kolonie, die Königreichkarten: z. B. Gärten (Dominion – Basisspiel) und Herzog (Dominion – Die Intrige) Punktekartenstapel im gesamten Vorrat ein Geld-Marker gelegt. Punktekarten sind: die Basiskarten: Anwesen, Herzogtum,

kein Marker gelegt, auch wenn die oberste Karte eine Punktekarte ist

Punktekartenstapel im Vorrat wieder durch den Botschafter (Dominion – Seaside) aufgefüllt wird wurde, noch dort liegt. Die Geld-Marker bleiben für den Rest des Spiels auf dem Tableau. Geld-Marker werden nicht vom Geld-Marker auf das Tableau Handelsroute gelegt, also nur wenn der Geld-Marker, der bei Spielaufbau auf den Stapel gelegt Geld-Marker auf das Tableau gelegt hat. Es wird nur beim Kaufen oder Nehmen der ersten Karte jedes Punktekartenstapels ein er +1 virtuelles Geld für jeden Geld-Marker, der zu diesem Zeitpunkt auf dem Tableau liegt. Dabei ist egal, welcher Spieler den der Spieler den Geld-Marker von diesem Stapel auf das Tableau Handelsroute. Legt ein Spieler die Handelsroute aus, so erhält Tableau Handelsroute: Wird im Spielverlauf jeweils die erste Karte eines Punktekartenstapels genommen oder gekauft, legt Tableau entfernt und während des Spiels werden keine neuen Geld-Marker auf die Punktekartenstapel gelegt. Z. B. wenn ein



das Arbeiterdorf dreimal ausgespielt hast. Wenn du den Hausierer ausserhalb der üblichen das Arbeiterdorf auf den Königshof spielst, hast du 2 Aktionskarten im Spiel, obwohl du Hand oder in den Stapeln aller Spieler. Die Kosten sinken niemals unter

0. Wenn du z. B. Normalerweise kostet diese Karte 8. In der Kaufphase kostet der Hausierer pro Kautphase (z. B. durch den Schwarzmarkt) kautst oder nimmst, kostet der Hausierer (8) Aktionskarte, die du selbst im Spiel hast, 2 weniger. Das betrifft auch Hausierer auf der

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

HORT

auf den Nachziehstapel legst. Ist dein Nachziehstapel leer und du entscheidest dich, eine kaufst, kannst du für jede Karte getrennt entscheiden, ob du sie auf den Ablagestapel oder Karte auf den Nachziehstapel zu legen, so wird dies die einzige Karte deines Diese Geldkarte hat den Wert 2, wie ein Silber. Wenn du mehrere Karten nimmst oder

Zug eines anderen Spielers erhältst, darfst du nicht auf den Nachziehstapel legen, da das Königliche Siegel nur für den besessenen Spieler gilt.

Nachziehstapels. Karten, die du durch die Besessenheit (Dominion – Die Alchemisten) im



Hand wählen. Spiele diese Aktionskarte dreimal aus." Errata: Der Text auf der Karte sollte heißen: "Du darfst eine Aktionskarte aus deiner

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



Du darfst eine beliebige Anzahl Karten aus deiner Hand entsorgen. Das bedeutet, du darfst

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





Ablagestapel zurück.

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

auf die Hand genommen hast, legst du die übrigen Karten in beliebiger Reihenfolge auf den

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

LOHN

Karte gekauft hast. Wenn du den Münzer auslegst, darfst du eine Geldkarte aus deiner kaufen. Du kannst allerdings keine weiteren Geldkarten mehr auslegen, sobald du eine entsorgst. Du kannst also für den gesamten Wert der ausgelegten Geldkarten neue Karten dieser Runde ausgelegt hast, haben aber bereits Geld "produziert", auch wenn du sie die Geldkarten im Spiel, direkt nachdem du den Münzer gekauft hast. Geldkarten, die du in Geldkarten auslegen musst. Wenn du in dieser Runde mehrere Karten kaufst, entsorgst du sind und nur diese (nicht aus deiner Hand oder sonst woher). Bedenke, dass du nicht alle Wenn du diese Karte kaufst, entsorgst du alle Geldkarten, die zu diesem Zeitpunkt im Spiel

deinen Nachziehstapel legen durftest Siegel im Spiel ist, wird das Königliche Siegel entsorgt, bevor du den Münzer zurück auf müssen jedoch entsorgt werden. Wenn du den Münzer kaufst, während das Königliche darfst du den Münzer sofort auf deinen Nachziehstapel legen. Die ausgelegten Geldkarten Die Intrige). Wenn du den Münzer kaufst und den Wachturm aus deiner Hand aufdeckst Die autgedeckte Geldkarte kann auch eine kombinierte Karte sein, z. B. Harem (Dominion diese auf deinen Ablagestapel. Die aufgedeckte Geldkarte nimmst du zurück auf die Hand Hand aufdecken. Dann nimmst du dir sofort eine identische Karte aus dem Vorrat und legst



MÜNZER

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



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

Karten kaufen. Hierfür ist es wichtig, dass du Geldkarten in beliebiger Reihenfolge der Spieler links von dir jedesmal eine Karte. Du darfst in diesem Zug keine der benannten z. B. im Schwarzmarkt-Stapel. Wenn du mehrere Karten Schmuggelware auslegst, benennt



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

erhältst du nur +1 Karte. Oder wenn 2 oder mehr Stapel im Vorrat leer sind, erhältst du +1 Karte, +

☐ und +1 Kauf. Es gibt keine weiteren Boni, wenn 3 oder mehr Stapel im Vorrat Vorrat leer ist, ziehst du eine weitere Karte nach. Wenn genau 1 Stapel im Vorrat leer ist, Du ziehst zuerst eine Karte nach und erhältst +2 Aktionen. Wenn mindestens ein Stapel im

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

leer sind. Die jeweiligen Bedingungen müssen beim Ausspielen der Karte erfüllt sein

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

STADT

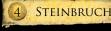
Botschafter, Dominion-Seaside)

Aktionen, + und + l Kauf



und in der Kaufphase 2 Steinbrüche, kostet der Hausierer nur noch 2 Geld. Handkarten, durch andere Karten ergänzt werde. Spielst du z. B. in der Aktionsphase ein Arbeiterdorf 2 Steinbrüche ausspielst, kosten Aktionskarten um 4 Geld weniger. Der Effekt kann auch Karten im Nachziehstapel und im Ablagestapel sind auch durch diesen Effekt betroffen. Aktionskarten 2 Geld weniger. Dieser Effekt ist kumulativ. Wenn du z. B. in der Kaufphase Diese Geldkarte hat der Wert 1 Geld, wie ein Kupfer. Wenn diese Karte im Spiel ist, kosten

Kombinierte Karten, wie z. B. Adelige (Dominion - Die Intrige) sind auch Aktionskarten.



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 Käufe hast und dir ein Silber und eine Talisman eine zusätzliche Karte. Wenn du mehrere Karten kaufst, auf diese Bedingungen

einen weiteren Hausierer nehmen Aktionskarten ausgelegt hast, kostet der Hausierer nur noch 4 Geld und du darfst dir somit sind nicht unbedingt die aufgedruckten Kosten. Wenn du z. B. in deiner Aktionsphase 2 den Kosten von 4 Geld oder weniger werden die aktuell geltenden Kosten betrachtet. Das Karten, wie z. B. die Große Halle (Dominion – Die Intrige) sind auch Punktekarten. Bei auf eine andere Weise, z. B. durch den Ausbau, erhältst du keine weitere. Kombinierte Handelsrouten. Der Talisman wirkt nur für Karten, die du kaufst. Nimmst du dir eine Karte Handelsroute kaufst, nimmst du dir zusätzlich 2 weitere Silber und 2 weitere



du eine Karte nimmst, die du nicht wie üblich auf deinen Ablagestapel legst, wie z. B. die Mine (Dominion – Basisspiel) Hand aufdecken, da der besessene Spieler die Karte nimmt. Du kannst den Wachturm auch aus deiner Hand aufdecken, wenn Besessenheit (Dominion - Die Alchemisten) Karten genommen oder gekauft werden, kannst du den Wachturm nicht aus deiner Schmuggler (Dominion – Seaside), können auch darauf angewandt werden. Wenn während des Extrazuges durch die nehmen. Die Karte ist also nicht mehr im Vorrat, und andere Karten, die auf genommene Karten Bezug nehmen, wie z. B. die entscheidest eine Karte, die du gerade genommen hast oder nehmen musstest, zu entsorgen, musst du diese Karte zuerst unterschiedlicher Mitspieler reagieren und ihn dann in deinem eigenen Zug nochmals einsetzen. Auch wenn du dich datur und für jede Karte getrennt entscheiden. Du kannst mit dem Wachturm auch nacheinander auf mehrere Angriffe Mitspieler z. B. den Quacksalber, kannst du den Wachturm nur bei einer oder bei beiden Karten (Kupfer und Fluch) aufdecken Nachziehstapel legst. Du darfst den Wachturm jedesmal, wenn du eine Karte nimmst oder kaufst aus deiner Hand aufdecken. Immer wenn du eine Karte nimmst oder kaufst, egal ob in deinem eigenen Zug oder im Zug eines Mitspielers, darfst du den Hand hast. Hast du nach dem Ausspielen des Wachturmes bereits 6 oder mehr Karten auf der Hand, ziehst du keine Karte nach. 1 Wenn du diese Karte in deinem Zug auslegst, ziehst du solange Karten von deinem Nachziehstapel, bis du 6 Karten auf der Wie üblich bei Reaktionskarten, deckst du den Wachturm nur auf und nimmst ihn dann zurück auf deine Hand. Spielt ein Wachturm aus deinem Hand aufdecken und dann entscheiden, ob du die neue Karte entsorgst oder oben auf deiner









Blütezeit und Basisspiel:

Haufenweise Geld:

Laboratorium, Mine, Spion Abenteuer, Bank, Großer Markt, Königliches Siegel, Münzer, Abenteurer, Geldverleiher,

Ausbau, Gesindel, Gewölbe, Handlanger, Königshof, Bürokrat, Burggraben, Dorf, Die Armee des Königs:

Ratsversammlung, Spion

PFOHLENE 10ER SÄTZE

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

Blütezeit und Die Intrige: Pfade zum Sieg:

Bischof, Denkmal, Halsabschneider, Hausierer, Leihhaus, Anbau, Armenviertel, Baron, Handlanger, Harem

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

Trickser, Wunschbrunnen Ausbau, Bank, Gewölbe, Königshof, Kunstschmiede, Brücke, Kupferschmied, Tribut,

Glücksritter:

EMPFOHLE

Blütezeit:

Abenteuer, Arbeiterdorf, Ausbau, Bank, Denkmal, Gesindel, Halsabschneider, Königliches Anfänger:

Siegel, Leihhaus, Wachturm

Freundliche Interaktion: Arbeiterdorf, Bischof, Gew

Große Aktionen:

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

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

Empfohlene 10er Sätze



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



Decke solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du die erste Geld- oder Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 🕕

anderen aufgedeckten Karten legst du ab. kombinierte Geldkarte aufdeckst. Entsorge die aufgedeckte Geldkarte oder lege sie ab. Alle

LOHN

die unter der Trennlinie angegebene Situation Aktionsphase ausgespielt werden (Anweisung über der Trennlinie) oder als Reaktion auf

Diese Karte ist eine kombinierte Aktions- und Reaktionskarte. Sie kann in der

bis du 6 Karten auf der Hand hast. Hast du bereits 6 oder mehr Handkarten, ziehst du keine Karten nach

Spielst du den WACHTURM in deiner Aktionsphase aus, ziehst du solange Karten nach,

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

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







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

Handkarte entsorgen, wenn du mindestens 1 Karte auf der Hand hast. Lege halb so viele Du erhältst + 10 und legst einen W-Marker auf dein Spieler-Tableau. Dann musst du eine

W-Marker auf dein Spieler-Tableau, wie die entsorgte Karte gekostet hat. Ungerade Kosten

GESINDEL (Kosten: 6) oder einen GOLEM (Kosten: 4) und •). je 2 W-Marker für ein entsorgtes **ARBEITERDORF** (Kosten: 4), ebenso wie für ein werden abgerundet. Die •-Kosten (z.B. aus **Alchemie**) spielen keine Rolle. So erhältst du

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

BISCHOF







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

Solange diese Karte im Spiel ist, kosten alle Aktionskarten (auch kombinierte) 2 weniger. Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 🕕

gesenkt werden. anderen Aktionskarten, die die Kosten von Karten reduzieren, können die Kosten weiter Nachziehstapeln etc. Der Effekt ist kumulativ, d.h. mit einem zweiten STEINBRUCH oder Dies betrifft alle Aktionskarten, d.h. auch Handkarten, Karten in den Ablage- und



Solange diese Karte im Spiel ist und du eine Nicht-Punktekarte kaufst (nicht wenn du sie Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 🕕

den Effekt des TALISMANS auf alle diese Karten an. weitere gleiche Karte vom Vorrat. Ist keine gleiche Karte im Vorrat, nimmst du dir keine auf andere Weise nimmst), die zu diesem Zeitpunkt maximal (4) kostet, nimmst du dir eine weitere Karte. Kaufst du in einem Zug mehrere Karten, die maximal 4) kosten, wendest du

Sobald du diese Karte ausspielst (normalerweise in der Kaufphase), deckst du solange Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert up.

auf dieser Karte aus. Lege alle anderen aufgedeckten Karten ab. Spiele die erste aufgedeckte Geldkarte sofort aus und führe ggf. zusätzliche Anweisungen Ablagestapel. Findest du auch dort keine Geldkarte, legst du alle aufgedeckten Karten ab

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, ohne eine Geldkarte zu finden, mischst du deinen Karten vom Nachziehstapel auf, bis du die erste Geldkarte (auch kombinierte) aufdeckst.





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

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

nur 1 Handkarte hat, darf er diese zwar ablegen, jedoch keine Karte nachziehen.



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,

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

HORT

Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 22.

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





LEIHHAUS

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

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

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

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

MÜNZER



Du erhältst +2.

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





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

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





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



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





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

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

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



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

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



 Kosten enthält, genommen werden. haben für die KUNSTSCHMIEDE keine Auswirkung. Es darf auch keine Karte, die • leer, musst du dir u.U. (wenn keine anderen Karten mit @)-Kosten vorhanden sind) einen entsorgten Karten zusammen gekostet haben, außer es ist keine entsprechende Karte im Egal ob du keine Karte entsorgst (100 insgesamt) oder z.B. drei Karten, die jeweils (20 kosten FLUCH vom Vorrat nehmen, der ebenfalls @ kostet. •-Kosten für Karten aus Alchemie Vorrat vorhanden. Entsorgst du keine Karten und ist beispielsweise der KUPFER-Stapel (6) insgesamt) – du **musst** eine Karte vom Vorrat nehmen, die genau so viel kostet wie die

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

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





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

gelegt. Bei Spielen mit Königreichkarten aus verschiedenen Editionen oder Erweiterungen Diese Karte ist eine Basiskarte und keine Königreichkarte. Spielt ihr ausschließlich mit ANWESEN, HERZOGTUM und PROVINZ in der Spielvorbereitung in den Vorrat Königreichkarten aus Blütezeit, wird diese Karte zusätzlich zu den Basis-Punktekarten

leer ist (vgl. SPIELVORBEREITUNG, S. 4 sowie ALTERNATIVES SPIELENDE, S. 6). Achtet darauf, dass in diesem Fall das Spiel auch endet, wenn der Vorratsstapel KOLONIE entscheidet vor Spielbeginn, ob ihr die **KOLONIE** in den Vorrat legen wollt oder nicht.

Anfänger:

Siegel, Leihhaus, Wachturm Arbeiterdorf, Bischof, Gewölbe, Handelsroute, Hausierer, Hort, Königliches Siegel. Freundliche Interaktion: Abenteuer, Arbeiterdorf, Ausbau, Bank, Denkmal, Gesindel, Halsabschneider, Königliches

Kunstschmiede, Schmuggelware, Stadt

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

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

Ratsversammlung, Spion Denkmal, Hort, Leihhaus, Quacksalber, Schmuggelware, Bürokrat, Dorf, Gärten, Kanzler, Ein gutes Leben: (Blütezeit + Basisspiel): Ausbau, Gesindel, Gewölbe, Handlanger, Königshof, Bürokrat, Burggraben, Dorf, Die Armee des Königs (Blütezeit + Basisspiel):

BLÖTEZ
Pfade zum Sie

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

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

Glücksritter (Blütezeit + Die Intrige): Ausbau, Bank, Gewölbe, Königshof, Kur

Ausbau, Bank, Gewölbe, Königshof, Kunstschmiede, Brücke, Kupferschmied, Tribut, Trickser, Wunschbrunnen

EMPFOHL



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



AUFRNDORF



aufgedeckte Karte mit unterschiedlichem Namen. Deckst du z. B. 2 Kupfer, 1 Silber und 1 Decke die obersten 4 Karten von deinem Nachziehstapel auf. Du erhältst + 10 für jede 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.

Im Spiel mit 2 Spielern werden 8 Karten Festplatz verwendet, bei 3 oder mehr Spielern 12 unterschiedlichem Namen erhältst du keine Punkte, für 5-9 Karten 2 Punkte, für 10-14

Ergebnis (abgerundet) multipliziert mit 2 ergibt die Punkte. Hast du 0-4 Karten mit 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

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

keiner von beiden eine solche Karte.

Entweder der Spieler muss sich eine Karte mit gleichem Namen aus dem Vorrat nehmen mehr im Vorrat, nimmt der Spieler keinen. Ist es keine Punktekarte, kannst du wählen: Punktekarte (auch eine kombinierte), so muss er sich einen Fluch nehmen. Ist kein Fluch jeder Mitspieler die oberste Karte von seinem Nachziehstapel ablegen. Ist es eine Du erhältst zunächst +2. Dann muss, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum

legst sie auf deinen Ablagestapel. Ist keine Karte mit diesem Namen mehr im Vorrat nimmt und auf seinen Ablagestapel legen oder du nimmst dir eine Karte mit gleichem Namen und

genommen werden und der Stapel wird für die Spielendebedingung berücksichtigt. den Stapel geschoben, um diesen Stapel als Bannstapel zu kennzeichnen. In diesem Spiel werden also 11 unterschiedliche Spieler eine nicht verwendete Königreichkarte, die 🙆 oder 3 kostet, aus einer beliebigen Edition oder Erweiterung aus. Der wenn sich die Junge Hexe im Schwarzmarktstapel befindet - Promokarte: Schwarzmarkt.) Für den Bannstapel wählen die 1 Spielvorbereitung: Wird die Junge Hexe im Spiel verwendet, so wird zusätzlich ein Bannstapel benötigt. (Dies gilt auch Bannstapel wird behandelt wie die anderen Königreichstapel. Er ist Teil des Vorrats, die Karten können wie üblich gekauft oder Königreichskarten verwendet. Zusätzlich zur üblichen (aufgedruckten) Funktion sind alle diese Karten Bannkarten. Der komplette Stapel dieser Karte wird als zusätzlicher Stapel in den Vorrat gelegt. Die Platzhalterkarte Junge Hexe wird quer unter

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



unterschiedlichem Namen (obwohl beide Geldkarten sind). Du darfst also 3 Karten du z. B. nur ein Kupfer und ein Silber auf der Hand, hast du nur Karten mit Karte mit gleichem Namen auf der Hand (eine Karte doppelt), ziehst du 1 Karte nach. Hast unterschiedlichem Namen auf der Hand, ziehst du 3 Karten nach. Hast du wenigstens eine Zuerst erhältst du +1 Aktion. Dann deckst du deine Handkarten auf. Hast du nur Karten mit

Zuerst entsorgst du eine Karte aus deiner Hand und nimmst dir dafür eine Karte, die genau 🕕 mehr kostet. Dann entsorgst du eine andere Karte aus deiner Hand und nimmst dir

sie auf deinen Ablagestapel. Ist im Vorrat keine Karte, die genau 1 Geld mehr kostet als die entsorgte, nimmst du dir keine Karte. wieder eine Karte, die genau 🕕 mehr kostet. Du nimmst die Karten vom Vorrat und legst

legst du nur so viele wie moglich ab. musst du 2 Karten aus deiner Hand ablegen. Hast du weniger als 2 Karten auf der Hand, Wenn du diese Karte in deinem Zug ausspielst, erhältst du zuerst +1 Kauf und +3. Dann

die Hand und ziehst zusätzlich für jeden dieser Pferdehändler 1 Karte nach Hand hast. Du darfst mehrere Pferdehändler gegen den selben Angriff zur Seite legen. Zu Pterdehandler nur gegen einen Angriff verwenden, da du ihn danach nicht mehr auf der und dann zur Seite legen. Dann wird der Angriff normal ausgeführt. Du kannst jeden Spielt ein Mitspieler eine Angriffskarte, darfst du diese Karte aus deiner Hand vorzeigen Beginn deines nächsten Zuges nimmst du alle zur Seite gelegten Pferdehändler wieder auf



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

deinen Ablagestapel. Kannst du (auch nach dem Mischen deines Ablagestapels) keine

Karte aufdecken, von der du nicht bereits eine auf der Hand hast, legst du die aufgedeckten

Karten ab und nimmst nur deine Handkarten zurück auf die Hand.

aufdecken. Wenn du das machst, lege die Provinz ab und nehme dir eine frei wählbare Zuerst erhältst du +1 Aktion. Dann darf jeder Spieler eine Provinz aus seiner Hand ablegen. Wenn du das machst [...] Jeder Mitspieler darf..." heißen es kein Mitspieler macht: +1 Karte, +0." statt "Du darfst eine Provinz aus deiner Hand Preisstapel) oder ein Herzogtum und lege die neue Karte auf deinen Nachziehstapel. Wenn aufdecken. Wenn du das machst, lege die Provinz ab und nimm dir einen Preis (von nur aus diesen 5 Karten und ist nicht Teil des Vorrats benougt. And Freiskanten werden als ein Staper onen beien gelegt. Der Freisstaper bestein Errata: Der Kartentext is falsch, es sollte "Jeder Spieler darf eine Provinz aus seiner Hand

Es gibt also 4 mögliche Ergebnisse Wenn keiner deiner Mitspieler eine Provinz aufgedeckt hat, erhältst du +1 Karte und +1 Du legst keine Provinz ab und keiner deiner Mitspieler deckt eine Provinz auf: Du

dieser leer ist. Ist der Stapel für den du dich entscheidest leer, nimmst du dir keine Karte. deinen Nachziehstapel. Du kannst dich auch für einen der beiden Stapel entscheiden, wenn Preiskarte vom Preisstapel oder ein Herzogtum vom Vorrat und lege die neue Karte auf

TURNIER

Du legst keine Provinz ab und mindestens einer deiner Mitspieler deckt eine Provinz auf: Du erhältst +1 Aktion

erhältst +1 Karte, +1 Aktion und +

Du legst eine Provinz ab aber keiner deiner Mitspieler deckt eine Provinz auf: Du nimmst dir eine Preiskarte oder ein Herzogtum und erhältst +1 Karte, +1 Aktion und

Du large sing Proving ab and mindageans sings daings Mitchigles dockt sing Proving



sind gleichzeitig alle angegebenen Kartentypen. aufdecken kann, legt er alle aufgedeckten Karten ab. Karten mit kombinierten Kartentypen Spieler auch nach dem Mischen seines Ablagestapels keine Punkte- oder Fluchkarte zurücklegen. Die übrigen aufgedeckten Karten legt er auf seinen Ablagestapel. Wenn der Fluch auf den Nachziehstapel legt, er muss die erste aufgedeckte Punkte- oder Fluchkarte seinen Nachziehstapel. Der Spieler darf nicht wählen, ob er eine Punktekarte oder einen Punktekarte oder ein Fluch offen liegt. Er legt diese Punkte- oder Fluchkarte verdeckt auf jeder Mitspieler solange Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken, bis entweder eine Du erhältst zunächst +2. Dann muss, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum

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

kannst jedoch nicht +2 Aktionen oder +2 Käufe zusätzlich erhalten. Du kannst auch darauf du legst 2 Karten aus deiner Hand ab und erhältst zusätzlich +1 Aktion und +1 Kauf. Du

verzichten, Karten abzulegen und erhältst dann nichts weiter.

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

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

REISKARTEN

im Vorrat, nimmst du keines

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



trotzdem nur um 2 Geld billiger, da die Prinzessin nur einmal im Spiel ist dir dafür z. B. ein Silber nehmen, das nur noch 1 Geld kostet. Spielst du die Prinzessin auf einen Thronsaal, sind die Karten weniger als 0 Geld. Dies betrifft alle Karten im Vorrat, in den Nachzieh- und den Ablagestapeln 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 1 Prinzessin: Zuerst erhältst du +1 Kauf. Wenn diese Karte im Spiel ist, kosten alle Karten um 2 Geld weniger, niemals jedoch

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

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



Reiche Ernte und Basisspiel:

Ernte, Füllhorn, Menagerie, Treibjagd, Turnier (+ Preiskarten) / Geldverleiher, Jahrmarkt, Kopfgeld:

Böses Omen:

Keller, Miliz, Schmiede

Spion, Thronsaal Füllhorn, Harlekin, Nachbau, Wahrsagerin, Weiler / Abenteurer, Bürokrat, Laboratorium,

Wanderzirkus:

Festmahl, Laboratorium, Markt, Umbau, Werkstatt Bauerndorf, Festplatz, Harlekin, Junge Hexe (+ Kanzler als Bannstapel), Pferdehändler /

Reiche Ernte und Die Intrige

Wer zuletzt lacht:

Trickser, Verwalter Bauerndorf, Ernte, Harlekin, Pferdehändler, Treibjagd / Adlige, Handlanger, Lakai,

Würze des Lebens:

Festplatz, Füllhorn, Junge Hexe (+ Wunschbrunnen als Bannstapel), Nachbau, Turnier (+

Preiskarten) / Bergwerk, Burghof, Große Halle, Kupferschmied, Tribut

Nachbau, Treibjagd, Turnier (+ Preiskarten), Wahrsagerin, Weiler / Große Halle,

Handlanger, Harem, Herzog, Verschwörer



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

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.

Jeder Mitspieler, beginnend bei deinem linken Nachbarn, deckt solange Karten von seinem Diese Karte muss er oben auf seinen Nachziehstapel legen. Ist der Nachziehstapel Nachziehstapel auf, bis er entweder eine Punkte- oder eine Fluchkarte aufgedeckt hat

aufgebraucht, ohne dass eine entsprechende Karte aufgedeckt wurde, muss der

anderen aufgedeckten Karten werden abgelegt. oder Fluchkarte aufgedeckt, legt der Spieler keine Karte auf den Nachziehstapel. Alle Ablagestapel gemischt und weitere Karten aufgedeckt werden. Wird trotzdem keine Punktenimmst du keine Karte auf die Hand. aufgedeckten Karten ab. Hast du in deinem Nachziehstapel (auch nach dem Mischen des eine Aktionskarte aufgedeckt hast. Nimm diese Karte auf die Hand und lege die anderen Decke solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du entweder eine Geldkarte oder Ablagestapels) keine Geld- oder Aktionskarte (oder entsprechende kombinierte Karte),

als 11. Stapel im Vorrat einen Bannstapel (Spielvorbereitung, S. 3). Wenn die JUNGE HEXE als Königreichkarte für das Spiel ausgewählt wurde, benötigt ihr

beginnend bei deinem linken Nachbarn, einen FLUCH vom Vorrat nehmen. Wird der vorhanden ist, keinen FLUCH nehmen Vorrat an FLÜCHEN dabei aufgebraucht, müssen die Spieler, für die kein FLUCH mehr Handkarten ab. Jeder Mitspieler, der keine Bannkarte von seiner Hand aufdeckt, muss sich, Wenn du die JUNGE HEXE ausspielst, ziehst du zuerst 2 Karten und legst dann 2

und dann als Bannkarten aufgedeckt werden. Sind die Bannkarten gleichzeitig Reaktionskarten, dürfen sie zuerst als Reaktionskarten

Die Spieler dürfen auch Reaktionskarten ausspielen, bevor sie eine Bannkarte ausspielen.



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

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

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

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

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



möglich. Ablagestapels) weniger als 4 Karten aufdecken, deckst du nur so viele Karten auf, wie mit unterschiedlichem Namen, erhältst du + 11. Kannst du (auch nach dem Mischen des Decke die obersten 4 Karten von deinem Nachziehstapel auf. Für jede aufgedeckte Karte wie du Karten mit unterschiedlichen Namen im Spiel hast diesem Zug entsorgt hast. Nimm dir eine Karte aus dem Vorrat, die maximal soviel kostet, dir ausliegende Dauerkarten (aus Seaside). Nicht im Spiel dagegen sind Karten, die du in Spiel sind: Geld- und Aktionskarten, die du in diesem Zug ausgespielt hast sowie evtl. bei zählst du zunächst, wie viele Karten **mit unterschiedlichen Namen** im Spiel sind. Im Diese Karte ist eine Geldkarte mit dem Basiswert 0. Wenn du das FULLHORN ausspielst,

Punktekarte auf andere Weise, entsorgst du das FULLHORN nicht.

Nimmst du eine Punktekarte, entsorgst du das FÜLLHORN. Nimmst oder erhältst du eine



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

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

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



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

zu 4 unterschiedlichen Kartennamen bringt dir zum Beispiel keine Punkte, Kartensätze mit Kartensatz (Handkarten, Nachzieh- und Ablagestapel) 2 Siegpunkte. Ein Kartensatz mit bis 10bis 14unterschiedlichen Namen dagegen 4 $\overline{\Psi}$ Wertung des Spiels erhältst du pro 5 Karten mit unterschiedlichen Namen in deinem

Diese Karte ist eine Punktekarte und hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der

du deine freie Aktion verbraucht hast

dann die einzige Karte in deinem Nachziehstapel. Ein Sack voll Gold: Ist der Nachziehstapel leer, wenn du dir ein GOLD nimmst, legst du das GOLD auf die leere Stelle. Es ist

THRONSAAL folgend ausgespielt, kosten alle Karten trotzdem nur 🥝 weniger, da die PRINZESSIN nur einmal im Spiel ist. Prinzessin: Die Anweisung, dass jede Karte 🥝 weniger kostet, wenn die PRINZESSIN im Spiel ist, betrifft die Karten auf der dennoch ablegen, wenn er mehr als 5 Karten hat Mitspieler einen FLUCH. Mitspieler, die mehr als 3 Karten auf der Hand haben, legen außerdem Karten ab, bis sie nur noch 3 Hand und in den Ablage- und Nachziehstapeln aller Spieler sowie alle Karten im Vorrat. Wird die PRINZESSIN auf einen Karten auf der Hand haben. Ist für einen Spieler kein FLUCH mehr im Vorrat, erhält der Spieler keinen. Handkarten muss ei Gefolge: Ist kein ANWESEN mehr im Vorrat, erhältst du keins. Beginnend mit deinem linken Nachbarn nimmt sich jeder

kannst, z. B. wenn nur noch 3 SILBER im Vorrat sind. Du darfst deinen Nachziehstapel nicht durchsehen, bevor du ihn ablegst der Reihenfolge auf der Karte nach aus. Du dartst auch einen Anweisung wählen, die du nicht (oder nur teilweise) erfüllen Streitross: Diese Karte beinhaltet 4 Anweisungen, von denen du 2 unterschiedliche wählst. Dann führst du die Anweisungen



REISKARTEN

Festmahl, Laboratorium, Markt, Umbau, Werkstatt Spion, Thronsaai Bauerndorf, Festplatz, Harlekin, Junge Hexe (+ Kanzler als Bannstapel), Pferdehändler, Wanderzirkus (Reiche Ernte + Basisspiel): Füllhorn, Harlekin, Nachbau, Wahrsagerin, Weiler, Abenteurer, Bürokrat, Laboratorium,

Festplatz, Füllhorn, Junge Hexe (+ Wunschbrunnen als Bannstapel), Nachbau, Turnier (+ Würze des Lebens (Reiche Ernte + Die Intrige):

Trickser, Verwwalter

Bauerndorf, Ernte, Harlekin, Pferdehändler, Treibjagd, Adlige, Handlanger, Lakai,

Wer zuletzt lacht (Reiche Ernte + Die Intrige):

Handlanger, Harem, Herzog, Verschwörer Preiskarten), Bergwerk, Burghof, Große Halle, Kupferschmied, Tribut Nachbau, Treibjagd, Turnier (+ Preiskarten), Wahrsagerin, Weiler, Große Halle, Kleine Siege (Reiche Ernte + Die Intrige):



entsorgte Karte. Du nimmst beide Karten aus dem Vorrat. Kannst du eine der beiden mehr kostet, als die entsorgte Karte und eine Karte, die genau 🕕 weniger kostet, als die nehmen. Wenn du eine Karte entsorgt hast nimmst du dir 2 Karten, eine Karte, die genau 🕕 mehr auf der Hand, kannst du keine Karte entsorgen und darfst dir auch keine Karten kannst du nicht entsorgen, da du ihn nicht mehr auf der Hand hast. Hast du keine Karte Zuerst musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Den gerade ausgespielten Ausbau

Karten nicht nehmen, weil keine Karte mit genau den geforderten Kosten im Vorrat ist.

dir keine Karte. Entsorgst du z. B. ein Kupfer, so müsstest du dir eine Karte mit den Kosten 🔱 und eine du dir eine Karte, die genau 💿 kostet (z. B. die Oase) und eine Karte, die genau 🕕 kostet nimmst du dir trotzdem die andere Karte (wenn eine im Vorrat ist). Du legst die beiden Karte mit den Kosten 🕣 nehmen, da es (üblicherweise) beide Karten nicht gibt, nimmst du Da es (üblicherweise) keine Karte gibt, die 🕕 kostet, nimmst du dir keine weitere Karte Karten in beliebiger Reihenfolge nehmen. Entsorgst du z. B. eine Herzogin (2), so nimmst Karten sofort auf deinen Nachziehstapel, anstatt auf deinen Ablagestapel. Du darfst die

AUFBAU

und kann z. B. nicht mit dem Burggraben abgewehrt werden.

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

Hand ab. Du kannst also auch Karten ablegen, die du gerade nachgezogen hast. Wenn du du, auch nach dem Mischen deines Ablagestapels, nur weniger als 5 Karten nachziehen kannst, ziehst du nur so viele Karten nach wie möglich. Dann legst du 3 Karten aus deiner Wenn du die Botschaft ausspielst, ziehst du zunächst 5 Karten auf deine Hand nach. Wenn

reihum jeder Spieler ein Silber nehmen. Ist kein Silber mehr im Vorrat, nimmt der Spieler

die Botschaft nimmst oder kaufst, muss sich, beginnend mit dem Spieler links von dir.

Burggraben (Dominion – Basisspiel), auf den Angriff reagieren. Wenn du den Edlen Edlen Räuber ausspielst, können deine Mitspieler mit Reaktionskarten, wie z. B nimmt sich ein Kupfer. Du musst alle entsorgten Silber und Gold nehmen. Wenn du den ab. Hat der Spieler überhaupt keine Geldkarte aufgedeckt, so legt er beide Karten ab **und** Ablagestapel. Hat der Spieler weder Silber noch Gold aufgedeckt, so legt er beide Karten davon er entsorgen muss. Die andere aufgedeckte Karte legt er jeweils auf seinen Silber und ein Gold (oder auch 2 Silber bzw. 2 Gold) aufgedeckt, entscheidest du welches Spieler 1 Silber oder 1 Gold aufgedeckt, so muss er dieses entsorgen. Hat der Spieler ein Mitspieler die obersten beiden Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken. Hat der wenn du diese Karte kaufst, muss beginnend bei dem Spieler links von dir, reihum jeder Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du + . Wenn du diese Karte ausspielst und auch Edlen Räuber nicht ausgespielt hast. Rauber jedoch kaufst, durfen deine Mitspieler keine Reaktionskarten aufdecken, da du den

diesem Moment kostet. Entsorgst du z. B. ein Anwesen, während die Fernstraße im Spiel

B. durch die Fernstraße), nimmst du dir nur so viele Silber, wie die entsorgte Karte in

ist, nimmst du dir nur 1 Silber. Andere Kosten außer Geld, z. B. Tränke aus Dominion -Der Fahrende Händler ist auch eine Reaktionskarte. Immer wenn du eine Karte nimmst, Die Alchemisten, haben keine Auswirkungen daraut, wieviele Silber du dir nimmst

beim Kaufen eine Anweisung auslöst ("Wenn du diese Karte kaufst ..."), wird diese Blutzoll kaufst, kannst du den Fahrenden Händler aus deiner Hand aufdecken und statt dem ..."), wird diese nicht ausgelöst, weil du die Karte nicht nimmst. Wenn du z. B. einen nehmen müsstest, beim Nehmen eine Anweisung auslöst ("Wenn du diese Karte nimmst ursprünglich gekaufte Karte trotzdem bezahlen. Wenn die Karte, die du ursprünglich andere Karte z. B. auf die Hand genommen oder auf deinen Nachziehstapel gelegt hättest. diese Art ein Silber nimmst, legst du es immer auf deinen Ablagestapel, auch wenn du die das machst, nimmst du dir keinen Fluch, sondern stattdessen ein Silber. Wenn du dir auf machst, nimmst du dir anstatt der Karte, die du dir eigentlich nehmen müsstest, ein Silber eigenen Zug freiwillig oder unfreiwillig eine Karte nimmst oder kaufst. Wenn du das aufdecken, wenn du von einem Angriff betroffen bist oder auch, wenn du in deinem kannst du die Karte aus deiner Hand aufdecken. Du kannst den Fahrenden Händler Blutzoll nicht genommen hast. Wenn die Karte, die du ursprünglich nehmen müsstest, Blutzoll ein Silber nehmen. Kein Mitspieler muss sich einen Fluch nehmen, weil du den Wenn du eine Karte kaufst, dir jedoch stattdessen ein Silber nimmst, musst du die Basisspiel) aus, so kannst du den Fahrenden Händler aus deiner Hand aufdecken. Wenn du Die andere Karte nimmst du nicht. Spielt z. B. ein Mitspieler die Hexe (Dominion -



Karte kaufst, musst du dir immer eine zusätzliche Karte nehmen, die billiger ist als die Wenn du diese Karte ausspielst erhältst du +2. Wenn diese Karte im Spiel ist und du eine

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



also alle Karten immer noch nur (1) weniger. Hast du 2 Fernstraßen im Spiel, so kosten alle die Karte zwar zweimal aus, die Karte ist jedoch nur einmal im Spiel. In diesem Fall kosten die Fernstraße im Spiel ist. Spielst du die Fernstraße z. B. auf einen Thronsaal, spielst du aus deiner Hand, so kannst du dir z. B. ein Anwesen nehmen. Das Anwesen kostet nur noch Solange diese Karte im Spiel ist, kosten alle Karten 🕕 weniger (niemals jedoch weniger als Karten 2 weniger (immer noch bis zu einem Minimum von 0). 1 Geld, w\u00e4hrend das Kup\u00eder immer noch 0 Geld kostet. Diese Anweisung gilt nur, solange Kartenstapeln. Spielst du z. B. die Fernstraße, danach den Aufbau und entsorgst ein Kupfer ω). Das gilt für alle Karten im Vorrat, auf den Händen der Spieler und in deren Wenn du diese Karte ausspielst, ziehst du zuerst eine Karte nach und erhältst +1 Aktion.



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

8 Karten Fruchtbares Land verwendet. Im Spiel zu 3. und 4. werden 12 Karten Fruchtbares Land verwendet, im Spiel zu 2. werden

Dann legst du 2 Karten aus deiner Hand ab. Du kannst auch Karten ablegen, die du gerade Wenn du diese Karte ausspielst, ziehst du zuerst 2 Karten nach und erhältst +2 Aktionen.

die du in deinen Nachziehstapel einmischst, deinen Mitspielern vorzeigen. liegt. Kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten. Du musst die Aktionskarten, einmischen, da es, wenn die Anweisung ausgeführt wird, bereits auf dem Ablagestapel deinen Nachziehstapel einmischen. Du darfst auch das gerade genommene Gasthaus selbst durchsehen (was üblicherweise nicht erlaubt ist) und beliebig viele Aktionskarten daraus in nachgezogen hast Wenn du diese Karte nimmst oder kaufst, darfst du dir sofort deinen Nachziehstapel



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

Wenn du das Grenzdorf ausspielst ziehst du 1 Karte von deinem Nachziehstapel und

erhältst +2 Aktionen.

nimmst oder kaufst, nicht jedesmal, wenn du es ausspielst das Grenzdorf momentan. Du nimmst dir die zusätzliche Karte nur, wenn du das Grenzdorf Karte Fernstraße im Spiel ist, darfst du dir nur eine Karte nehmen, die weniger kostet als bis zu 🔊 kostet. Sollte das Grenzdorf jedoch weniger als 🌀 gekostet haben, z. B. weil die nehmen, die weniger kostet als das Grenzdorf. Ublicherweise nimmst du dir eine Karte, die Wenn du das Grenzdorf nimmst oder kaufst, musst du dir zusätzlich eine weitere Karte



Nachziehstapel legt. Kann ein Spieler, auch nach dem Mischen seines Ablagestapels, keine seinem Nachziehstapel an und entscheidet selbst, ob er sie ablegt oder zurück auf seinen dem Spieler links von dir, reihum jeder Spieler (auch du selbst) die oberste Karte von Wenn du die Herzogin ausspielst, erhältst du zunächst +2. Dann sieht sich, beginnend mit

Karte ansehen, so sieht er keine Karte an.

Spieler, immer wenn er ein Herzogtum nimmt oder kauft, zusätzlich eine Karte Herzogin Wenn die Herzogin als eine der 10 Königreichkarten verwendet wird, darf sich jeder



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



entsorgen. Wenn du das machst, nimmst du dir ein Gold und legst es sofort auf deinen anderer Spieler eine Provinz nimmt oder kauft, darfst du Katzengold aus deiner Hand deine Käufe zur Verfügung. Katzengold ist auch eine Reaktionskarte. Immer wenn ein Katzengold in deiner Kaufphase aus, so hast du 9 (11 + 41 + 41) für deinen Kauf bzw. ersten Mal ein Katzengold ausspielst, ist es 🌒 wert, wie ein Kupfer. Jedes weitere andere Geldkarte, in der Kaufphase ausgespielt werden. Wenn du in diesem Zug zum Katzengold jedoch trotzdem entsorgen. Nachziehstapel. Ist kein Gold mehr im Vorrat, erhältst du kein Gold, du kannst das Katzengold, das du in diesem Zug ausspielst, ist 4 wert. Spielst du z. B. 3 Karten Diese Karte ist gleichzeitig eine Geld- und eine Reaktionskarte. Katzengold kann, wie jede

ablegst, lege sie auf deinen Nachziehstapel." statt "Zu Beginn deiner Aufräumphase darfs Aktionskarte wählen, die du im Spiel hast. Wenn du die gewählte Karte in diesem Zug Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte "Zu Beginn deiner Aufräumphase darfst du eine

du eine deiner ausgespielten Aktionskarten wählen. Wenn du die gewählte Karte in dieser

Aufräumphase ablegen würdest, darfst du sie stattdessen auf deinen Nachziehstapel legen."

nachziehst. Wenn du die gewählte Aktionskarte nicht in dieser Aufräumphase ablegst (z. B. deinen Nachziehstapel legen. Das machst du, bevor du Karten für die nächste Runde Aktionskarte in dieser Aufräumphase auf deinen Ablagestapel zu legen, darfst du sie auf Beginn deiner Aufräumphase darfst du eine Aktionskarte wählen, die du im Spiel hast. Du kannst das auch gerade ausgespielte Komplott selbst wählen. Statt die gewählte Wenn du diese Karte ausspielst, ziehst du zuerst 1 Karte nach und erhältst +1 Aktion. Zu

Nachziehstapel gelegt wird Anmerkung: Das "Ablegen" wird dennoch ausgelöst, bevor die Karte auf den

eine Dauerkarte aus Dominion - Seaside), kannst du sie auch nicht auf deinen

Nachziehstapel legen



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

aus deiner Hand entsorgen, die keine Geldkarte ist. Kombinierte Geldkarten sind auch nachziehen, so ziehst du nur so viele Karten nach wie möglich. Zuletzt darfst du eine Karte nach. Kannst du, auch nach dem Mischen deines Ablagestapels, nicht genügend Karten

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



Zuerst ziehst du 3 Karten nach und erhältst +1 Kauf. Dann muss, beginnend mit dem legt er keine Karte ab. auch nachdem er eine Karte nachgezogen hat, nur 3 oder weniger Karten auf der Hand, so 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,

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



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

OASE

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



Diese Geldkarte ist (3) wert, wie ein Gold.

wenn du sie ausspielst. nimmst dir die 2 Kupfer nur, wenn du die Schatztruhe nimmst oder kaufst, nicht jedesmal, Sind nur weniger als 2 Kupfer im Vorrat, so nimmst du dir nur so viele wie möglich. Du

Wenn du die Schatztruhe nimmst oder kaufst, musst du dir zusätzlich 2 Kupfer nehmen.

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

Im Spiel zu 3. und 4. werden 12 Karten Seidenstraße verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten Seidenstraße verwendet.







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

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

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

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

diesem Zug zum ersten Mal eine Wegkreuzung ausspielst, erhältst du +3 Aktionen. Für alle Hast du keine Punktekarten auf der Hand, ziehst du auch keine Karten nach. Wenn du in Decke deine gesamte Kartenhand auf. Dann ziehe so viele Karten nach, wie du Punktekarten auf deiner Hand hast. Kombinierte Punktekarten sind auch Punktekarten.

Wegkreuzungen, die du danach in diesem Zug ausspielst, erhältst nur noch +1 Aktion.

+3 Aktionen, beim zweiten Ausspielen nochmals +1 Aktion, also insgesamt +4 Aktionen. hast in diesem Zug noch keine Wegkreuzung ausgespielt), so erhältst du beim ersten Mal Spielst du die Karte z. B. durch den Thronsaal (Dominion – Basisspiel) zweimal aus (und

Einführung: Hinterland:

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

Herzogin, Kartograph, Seidenstraße, Stallungen Aufbau, Blutzoll, Edler Räuber, Fahrender Händler, Fruchtbares Land, Grenzdorf.

Lauterer Wettbewerb:

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

Gelegenheiten:

Eröffnungen:

Katzengold, Komplott, Nomadencamp, Schatztruhe

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

Straßenräuber: Hinterland und Basisspiel:

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

Abenteuerfahrt:

Katzengold, Orakel, Wegkreuzung Abenteurer, Jahrmarkt, Kanzler, Laboratorium, Umbau/ Fruchtbares Land, Gewürzhändler,

Hinterland und die Intrige:

Geld aus Nichts:

Lebenskünstler, Schatztruhe, Seidenstraße, Tunnel Armenviertel, Große Halle, Handlanger, Kerkermeister, Kupferschmied / Kartograph,

Am Hof des Herzogs:

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

Hinterland und Seaside:

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

Diplomatie:

Bazar, Botschafter, Embargo, Karawane, Schmuggler / Blutzoll, Botschaft, Edler Räuber,

Fahrender Händler, Fruchtbares Land

Hinterland und die Alchemisten:

Träume sind Schäume:

Apotheker, Kräuterkundiger, Lehrling, Stein der Wei- sen, Verwandlung / Blutzoll, Herzogin, Katzengold, Komplott, Lebenskünstler

Weinviertel:

Land, Nomadencamp, Wegkreuzung Golem, Lehrling, Universität, Vertrauter, Weinberg / Feilscher, Fernstraße, Fruchtbares

Karriereleiter: Hinterland und Blütezeit:

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

Schatzfund:

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

Hinterland und Reiche Ernte:

Schmalhans: Füllhorn, Harlekin, Pferdehändler, Turnier, Weiler / Edler Räuber, Fahrender Händler,

Katzengold, Mandarin, Tunnel

Wanderzirkus:

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





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

leer ist HERZOGTUM nimmt, zusätzlich eine HERZOGIN nehmen – solange ihr Stapel nicht

Ist der HERZOGINEN-Stapel Teil des Königreichs, darf jeder Spieler, der ein





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

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





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

du keine weiteren Aktionen.

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

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







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



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



Anweisung auf einer Karte (egal ob in deinem Zug oder dem Zug eines Mitspielers) Diese Karte ist sowohl eine Punktekarte als auch eine Reaktionskarte. Wenn du durch eine

du das tust, nimm ein GOLD vom Vorrat und lege dieses auf deinen Ablagestapel. für einen TUNNEL entscheidest, darfst du diesen aufdecken, bevor du ihn ablegst. Wenn gezwungen wirst, eine Karte außerhalb der normalen Aufräumphase abzulegen und du dich Geldkarte, auch ggf. kombinierte) aufdeckt, legt beide Karten ab. Wer gar keine Geldkarte oder 2 SILBER oder 2 GOLD aufdeckt, muss eine Karte (nach deiner Wahl) entsorgen. SILBER oder 1 GOLD aufdeckt, muss dieses entsorgen. Wer 1 SILBER und 1 GOLD Sobald du diese Karte spielst oder sie kaufst, müssen, beginnend bei deinem linken Die anderen Karten legt er ab. Wer kein SILBER oder GOLD (aber mindestens 1 andere Nachbarn, alle Mitspieler die obersten zwei Karten ihres Nachziehstapels aufdecken. Wer 1

reagieren, aufdecken wie z.B. den Burggraben (aus dem **Basisspiel**), die auf das Ausspielen einer Angriffskarte

entsorgten SILBER und GOLD nd lege sie auf deinen Ablagestapel.

Wenn du den EDLEN RAUBER kaufst, dürfen deine Mitspieler keine Reaktionskarten,

aufdeckt, legt beide Karten ab und nimmt sich ein KUPFER vom Vorrat. Nimm alle



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

Alchemisten), nimmst du dir 2 **SILBER**. •-Kosten haben keinen Einfluss

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





der angegebenen Anweisungen aus. oder +2 und +1 Kauf. Wenn du keine Karte entsorgen kannst oder willst, führst du keine 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

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

Nimm ein SILBER vom Vorrat und lege es auf deinen Ablagestapel.

Karte ablegst oder auf den Nachziehstapel zurücklegst.

Sieh dir die oberste Karte deines Nachziehstapels an. Du entscheidest, ob du diese

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

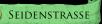
Du darfst eine Karte, die kiene Geldkarte (auch keine kombinierte) ist, aus deiner Hand entsorgen.







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



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



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





Wenn du diese Karte spielst, ziehst du zuerst 5 Karten. Lege danach 3 Handkarten ab. Du

Nachbarn, ein SILBER vom Vorrat. Ist nicht genug SILBER im Vorrat, wird nur das kannst auch Karten ablegen, die du gerade gezogen hast vorhandene in Spielreihenfolge verteilt. Wenn du diese Karte nimmst, nimmt sich jeder Mitspieler, beginnend bei deinem linken



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



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





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





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.

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

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





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

oder auf eine andere Art und Weise nimmst, musst du zusätzlich zwei KUPFER vom Diese Karte ist eine Geldkarte mit dem Wert <a>[9]. Wenn du die SCHATZTRUHE kaufst Vorrat nehmen.





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

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

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

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

Zum Spielen benötigt Ihr ein **DOMINION**-Basisspiel oder das Basiskarten-Set. Legt alle Nutzt ihr die Punktekarten SEIDENSTRASSE, FRUCHTBARES LAND oder den Basiskarten wie gewohnt als Vorrats in die Tischmitte.

TUNNEL, beachtet bitte die – von der Spieleranzahl abhängige – Kartenanzahl

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

Es gelten die Basisspielregeln mit folgenden Ergänzungen:

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

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

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

Spielreihentolge, beginnend bei dem Spieler, der gerade am Zug ist, ausgeführt. ausführt. Sind mehrere Spieler von einer Anweisung betroffen, wird diese in ausgeführt werden können, entscheidet der Spieler selbst, in welcher Reihenfolge er sie Mehrere Dinge passieren gleichzeitig: Sollten mehrere Anweisungen gleichzeitig möglich) ausführen, bevor er eine weiter Geldkarte spielt bevor er die gerade gekaufte Karte nimmt), führt der Spieler die angegebene Anweisung die angegebene Anweisung aus. ob in der Aktionsphase, nach einem Kauf oder im Zug eines Mitspielers), führt der Spieler Wenn du diese/eine Karte kaufst ...: Sobald ein Spieler eine Karte gekauft hat (also noch Wenn du diese/eine Karte nimmst ...: Sobald ein Spieler eine Karte genommen hat (egal

es ist niemals die gerade genutzte Karte gemeint. immer die Karte gemeint, auf die auf einer Karte ("dieser Karte") Bezug genommen wird -**Jene Karte:** Enthält eine Karte eine Anweisung, die sich auf "jene Karte" bezieht, ist innerhalb der Anweisung Bezug genommen wird immer die Karte gemeint, auf der die Anweisung steht, niemals eine andere Karte, auf die **Diese Karte:** Enthält eine Karte eine Anweisung, die sich auf "diese Karte" bezieht, ist

Einführung:

Schatztruhe, Stallungen, Wegkreuzung Lauterer Wettbewerb Aufbau, Feilscher, Gewürzhändler, Lebenskünstler, Markgraf, Nomadencamp, Oase,

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

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

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

Fruchtbares Land, Gewürzhändler, Katzengold, Orakel, Wegkreuzung, Abenteurer (bzw. Abenteuerfahrt (+ Basisspiel):

Torwächterin), Jahrmarkt, Kanzler (bzw. Vasall), Laboratorium, Umbau

Marodeur Aufbau, Botschaft, Feilscher, Kartograph, Katzengold, Barde, Bettler, Graf, Lehen,

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

In der Ferne (+ Dark Ages):

Aufbau, Blutzoll, Feilscher, Grenzdorf, Stallung, Labyrinth, Spende - Forum, Katapult / Einfache Pläne (+ Empires):

Felsen, Patrizier / Handelsplatz, Tempel, Villa

d. Himmels, Gesch. d. Sonne), Getreuer Hund, Konklave, Schuster, Werwolf Fernstraße, Gasthaus, Kartograph, Komplott, Oase, Druidin (Geschenk des Berges, Gesch. Fernstraße, Fruchtbares Land, Gewürzhändler, Schatztruhe, Tunnel, Brunnen, Schlachtfeld -**Auf zur Party** (+ Nocturne): Feldlager / Diebesgut, Ingenieur, Legionär, Schlösser, Zauber Expansion (+ Empires):

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





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



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





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. Du ziehst zuerst eine Karte nach, dann nimmst du dir eine Beute-Karte vom Beute-Stapel

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





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



Botschafter (Dominion – Seaside) darf keine Karten auf den Beute-Stapel zurück legen. durch die Anweisungen auf den 3 oben genannten Karten genommen werden. Auf andere im Vorrat und wird **neben** diesen bereit gelegt. Die Karten vom Beute-Stapel können nur Der Beute-Stapel wird für die Spielende-Bedingung nicht beachtet Weise können keine Karten vom Beute-Stapel gekauft oder genommen werden. Der Raubzug verwendet, so wird auch der Beute-Stapel benötigt. Der Beute-Stapel ist niemals Wird im Spiel mindestens eine der Königreichkarten Banditenlager, Marodeur oder

hast, nicht ausspielen du sie sofort zurück auf den Beute-Stapel legen. Du musst Geldkarten, die du auf der Hand

Die Beute ist eine Geldkarte mit Wert 3, wie Gold. Wenn du die Beute ausspielst, musst

Du ziehst zuerst eine Karte nach, dann deckst du die oberste Karte von deinem Errata: Die Reihenfolge der Anweisungen ist falsch, es sollte "[...] Decke die oberste Nachziehstapel aut. Dann entscheidest du dich, ob du die autgedeckte Karte zurück aut den Karte von deinem Nachziehstapel auf. Du darfst sie ablegen. Unabhängig davon: Ist es

dartst du eine weitere Aktion ausführen. du z. B. den Harem (Dominion – Die Intrige) auf, erhältst du + 🗓 und +1 Karte. Danach dem Kartentyp der aufgedeckten Karte. Ist die aufgedeckte Karte eine Karte mit kombinierten Kartentypen, erhältst du für jeden Kartentyp den angegebenen Bonus. Deckst Nachziehstapel oder auf deinen Ablagestapel legst. Du erhältst einen Bonus entsprechend



Egal ob du eine Karte entsorgt hast oder nicht, musst du dir eine Karte nehmen, die bis zu entsorgen. Du musst keine Karte entsorgen und du darfst keine Geldkarte entsorgen darfst du eine Karte, die keine Geldkarte ist, aus dem Ablagestapel oder aus deiner Hand Wenn du den Eremiten ausspielst, siehst du dir zunächst deinen Ablagestapel durch. Dann Kombinierte Geldkarten, wie z. B. der Harem (Dominion – Die Intrige) sind Geldkarten

🔕 kostet. Du nimmst diese Karte aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Du

nicht und nimmst dir auch keinen Verrückten. (Dominion – Hinterland) zurück auf den Nachziehstapel gelegt, entsorgst du den Eremiten der Eremit in der Aufräumphase nicht regulär abgelegt, sondern z. B. durch das Komplott ob du den Eremiten entsorgst. Ist der Verrückten-Stapel leer, so nimmst du dir keinen. Wird die du auf andere Weise genommen hast, als sie zu kaufen, haben keinen Einfluss darauf, gekautt hast, entsorge den Eremiten und nimm dir einen Verrückten. Du nimmst den Ende der Runde, in der du die Karte ausgespielt hast) und du in diesem Zug keine Karte Wenn du den Eremiten aus dem Spiel ablegst (normalerweise in der Aufräumphase am musst eine Karte nehmen, wenn möglich. Du darfst nicht darauf verzichten Verrückten vom Stapel neben dem Vorrat und legst ihn auf deinen Ablagestapel. Karten.



zu den 🕕 Geld vom Falschgeld selbst) und führst auch zusätzliche Anweisungen auf der zweimal ausspielen. Du erhältst also zweimal den Wert der gewählten Geldkarte (zusätzlich Diese Geldkarte hat den Wert (1). Du legst das Falschgeld wie üblich in der Kaufphase aus. Karte zweimal aus. Danach musst du die gewählte Karte entsorgen. Wenn du das Du erhältst +1 Kauf, dann darfst du eine Geldkarte aus deiner Hand wählen und diese

Falschgeld nutzt, um die Beute zweimal auszuspielen, erhältst du also 🌀 (zusätzlich zu den

Kombinierte Geldkarten sind auch Geldkarten und können mit Falschgeld gewählt werden.

Beute nicht entsorgen, da sie durch die Anweisung bereits anderweitig entfernt wurde ᠾ vom Falschgeld selbst) und legst die Beute zurück auf den Beute-Stapel. Du kannst die



FESTUNG

weitere Aktionen ausfuhren. Wenn du diese Karte ausspielst, ziehst du zunächst eine Karte nach. Dann darfst du bis zu 2

entsorgen, gilt die Bedingung als erfüllt und du muss den Leichenkarren nicht entsorgen. Spielst du z. B. den Leichenkarren aus und entscheidest dich dafür, die Festung zu entsorgst. Die Festung gilt als entsorgt, obwohl du sie sofort zurück auf die Hand nimmst keine Rolle, ob du die Festung in deinem eigenen Zug oder im Zug eines Mitspielers Wenn du die Festung entsorgst, nimmst du die Karte zurück auf die Hand. Es spielt dabei



deiner Mitspieler seine Kartenhand auf 4 reduzieren. Mitspieler, die bereits 4 oder weniger Karten auf der Hand haben, legen keine Karten ab. Wenn du den Gassenjungen ausspielst, ziehst du zunächst eine Karte nach, dann muss jeder

den ersten entsorgen und dir einen Söldner nehmen um dir einen Söldner zu nehmen. Wenn du zwei einzelne Gassenjungen spielst, darfst du Ablagestapel. Ist der Söldner-Stapel leer, so nimmst du dir keinen. Wenn du den selben nehmen. Du nimmst den Söldner vom Stapel neben dem Vorrat und legst ihn auf deinen (bevor du die neue Karte ausführst) den Gassenjungen entsorgen und dir einen Söldner Gassenjungen zweimal ausspielst, z. B. durch die Prozession, darfst du ihn nicht entsorgen Wenn der Gassenjunge im Spiel ist und du eine weitere Angriffskarte ausspielst, darfst du

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

aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel.

Wenn du dich dafür entscheidest, eine Aktionskarte zu entsorgen, nimmst du dir eine Karte

RABRÄUBER

wählen, die du nicht ausführen kannst. Wenn du mehrere Karten entsorgst, die eine "Wenn 2 Handkarten ablegen und dir danach ein Herzogtum nehmen. Du darfst auch eine Option entsorgst oder dir ein Herzogtum vom Vorrat nimmst und auf deinen Ablagestapel legst entscheidest du dich, ob du +3 möchtest oder alle deine verbliebenen Handkarten oder dir ein Kupter vom Vorrat nimmst und auf deinen Ablagestapel legst. Danach zuerst, ob du 2 Handkarten ablegst oder eine Handkarte auf deinen Nachziehstapel legst Diese Karte gibt dir 2 voneinander unabhängige Wahlmöglichkeiten. Du entscheidest dich Du musst beide Wahlmöglichkeiten in dieser Reihenfolge ausführen. Du kannst z. B. zuerst

die "Wenn du diese Karte entsorgst ..."-Anweisungen dann in beliebiger Reihenfolge aus. du diese Karte entsorgst ..."-Anweisung haben, entsorgst du zuerst die Karten und führst



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



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





+2 Aktionen, +2 Kauf oder du nimmst dir ein Silber vom Vorrat und legst es auf deinen dem Vorrat nehmen, also z. B. nur den offen liegenden Ritter. aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Du darfst nur sichtbare Karten aus Ablagestapel. Wenn du den Knappen entsorgst, nimmst du dir eine beliebige Angriffskarte Wenn du diese Karte ausspielst erhältst du zuerst + 1. Dann wählst du eine der 3 Optionen: verbraucht keine Aktion(en). eine Aktion. Das Ausspielen weiterer Kultisten durch die Kartenanweisung benötigt und aus deiner Hand ausspielen. Das Ausspielen des ursprünglichen Kultisten kostet wie üblich mit dem Spieler zu deiner Linken, reihum jeder Mitspieler die oberste Ruinen-Karte vom keine weiteren Ruinen mehr genommen werden. Danach darfst du einen weiteren Kultisten Ruinen-Stapel nehmen. Ist oder wird der Ruinen-Stapel während des Nehmens leer, können Wenn du diese Karte ausspielst, ziehst du zuerst 2 Karten nach. Dann muss sich, beginnend

also nicht die aufgedeckten Karten nach, sondern die nachfolgenden handelst du zuerst diese Aktion ab und legst die übrigen aufgedeckten Karten ab. Du ziehst Kultisten entsorgst, während du Karten aufdeckst, wie z. B. bei einem Ritter-Angriff, Kultisten in deinem eigenen Zug oder im Zug eines Mitspielers entsorgst. Wenn du den Wenn du einen Kultisten entsorgst, ziehst du 3 Karten nach. Dabei ist egal, ob du den

KULTIST



. Weiterhin erhältst du +1 Kauf für die folgende Kaufphase. verbleibenden Handkarten (auch 0) ablegen und erhältst für jede dabei abgelegten Karte + 🕕 davon, ob und wie viele Karten du abgelegt hast, darfst du nochmals beliebig viele deiner deiner Hand auf den Ablagestapel legen und ebensoviele Karten nachziehen. Unabhängig Wenn du diese Karte ausspielst, darfst du zuerst eine beliebige Anzahl Karten (auch 0) aus



enthalten. Ansonsten lege die Karte zurück auf den Nachziehstapel. jeweils auch für kombinierte Kartentypen, die mindestens einen der genannten Typen oberste Karte von deinem Nachziehstapel auf. Ist es ein Fluch, eine Ruinen-Karte, eine Wenn du diese Karte ausspielst, ziehst du zuerst eine Karte nach. Danach deckst du die Unterschlupf-Karte oder eine Punktekarte, nimm diese Karte auf die Hand. Dies gilt

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



Vorrat, nimmst du dir nur so viele wie möglich.

vom Vorrat und legst diese auf deinen Ablagestapel. Sind nicht mehr genug Silber im (egal ob in deinem eigenen Zug oder im Zug eines Mitspielers), nimmst du dir 3 Silber verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten Lehen verwendet. Wenn du das Lehen entsorgst

entsorgen. Kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten Wenn du den Leichenkarren ausspielst, musst du dich entscheiden, entweder genau eine Aktionskarte aus deiner Hand zu entsorgen oder diesen ausgespielten Leichenkarren zu

da dies nicht als "nehmen" gilt. Weiterhin erhältst du + 5 für die folgende Kaufphase Maskerade (Dominion - Die Intrige) weitergegeben, nimmt sich der Spieler keine Ruinen, nimmt er sich keine Ruinen. Spielst du einen Botschafter (Dominion – Seaside) um Händler (Dominion – Hinterland) und nimmt ein Silber anstatt dem Leichenkarren, so Leichenkarren und damit auch die beiden Ruinen. Verwendet ein Spieler den Fahrenden Spieler die Besessenheit (Dominion – Die Alchemisten) aus und lässt sein "Opter" einen Der Spieler, der den Leichenkarren nimmt, nimmt auch die Ruinen-Karten. Spielt ein deinen Ablagestapel. Sind weniger als 2 Ruinen-Karten übrig, nimmst du die restlichen du dir zusätzlich die beiden obersten Ruinen-Karten vom Ruinen-Stapel und legst diese auf Leichenkarren nimmt, auch 2 Ruinen (wenn möglich). Wird ein Leichenkarren durch die Leichenkarren an deine Mitspieler zu verteilen, so nimmt sich jeder Spieler, der einen Leichenkarren kaufen, so nimmt der Spieler, der die Besessenheit gespielt hat, am Ende den Wenn du den Leichenkarren nimmst (durch Kauf oder durch eine andere Aktion), nimmst



Nachziehstapel ablegen." heißen. Nachziehstapel auf den Ablagestapel legen." statt "[...] Du darfst sofort deinen kompletten Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte "[...] Du darfst sofort deinen kompletter

weil du ihn gerade komplett abgelegt hast, legst du die Karte an die Stelle des Nachziehstapel legen, ausser der Ablagestapel ist leer. Ist dein Nachziehstapel leer, z. B. jedoch nicht. Du musst jedoch eine Karte aus deinem Ablagestapel wählen und auf deinen Du darfst deinen kompletten Nachziehstapel auf den Ablagestapel ablegen, musst dies Nachziehstapels. Weiterhin erhältst du +2 für die folgende Kaufphase

nicht ausgelost.

Anmerkung: Durch das direkte Ablegen wird die Karte Tunnel (Dominion - Hinterland)



Wenn du diese Karte ausspielst ziehst du eine Karte nach. Dann darfst du eine weitere

Aktion ausführen und erhältst +1 Kauf für die folgende Kaufphase

deinen Ablagestapel. Ist kein Gold mehr im Vorrat, nimmst du dir keines. Du darfst mehrere Ablagestapel legen. Wenn du das machst, nimmst du 1 Gold vom Vorrat und legst es auf Wenn du eine Karte entsorgst, darfst du den Marktplatz aus deiner Hand auf deinen Karten Marktplatz aus deiner Hand ablegen, auch wenn du nur eine Karte entsorgst





oberste Karte vom Ruinen-Stapel nehmen. Ist oder wird der Ruinen-Stapel während des sie auf deinen Ablagestapel. Ist der Beute-Stapel aufgebraucht, nimmst du dir keine Beute Wenn du diese Karte spielst, nimmst du dir zuerst eine Karte vom Beute-Stapel und legst Nehmens leer, können keine weiteren Ruinen mehr genommen werden. Dann muss sich, beginnend mit dem Spieler zu deiner Linken, reihum jeder Mitspieler die

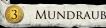


nicht identisch mit Sir Martin. Du darfst auch eine Karte benennen, die nicht im Spiel ist. Nachziehstapel. Die benannte Karte muss eindeutig erkennbar sein, Sir Destry ist z. B deckst die oberste Karte von deinem Nachziehstapel auf. Wenn es sich um die benannte Kaufphase. Danach darfst du eine weitere Aktion ausführen und erhältst +2 für die folgende Karte handelt, nimmst du sie auf die Hand. Wenn nicht, legst du sie zurück auf den Wenn du diese Karte spielst, benennst du eine Karte (z. B. "Kupfer", **nicht** "Geld") und

Wenn du diese Karte ausspielst erhältst du +1 Aktion und +1 Kauf für die folgende

Kaufphase. Dann musst du eine beliebige Karte aus deiner Hand entsorgen. Wenn du keine

davon erhältst du + 🕕 für die folgende Kaufphase. Befinden sich im Müll-Stapel z. B. 4 und zählst wie viele Geldkarten mit unterschiedlichem Namen sich darin befinden. Für jede Handkarten hast, musst du nichts entsorgen. Danach siehst du dir den Müll-Stapel durch Harem, Dominion – Die Intrige) sind auch Geldkarten Kupfer, 1 Falschgeld und 6 Anwesen, so erhältst du +2). Kombinierte Geldkarten (z. B.



du auch nach dem Mischen des Ablagestapels keine solche Karte aufdecken kannst benannte Karte ist. (Das Benennen einer Karte dient dazu, diese Karte zu schützen.) Wenn eine Karte benennen, die in diesem Spiel nicht verwendet wird. Dann deckst du solange Du benennst zuerst eine beliebige Karte. Es muss keine Punktekarte sein. Du darfst sogar kostet, als die entsorgte Karte aus dem Vorrat und legst diese auf deinen Ablagestapel. Karte ist, entsorgst du diese Karte und nimmst dir eine Punktekarte, die bis zu 3 mehr passiert nichts weiter. Wenn du eine Punktekarte aufdeckst, die nicht die zuvor benannte Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis eine Punktekarte offen liegt, die nicht die zuvor



Aktionskarte, die genau 🕕 mehr kostet 1 Errata: Auf der Karte steht, dass man sich eine Karte nehmen muss, die genau 🕕 mehr kostet. Richtig wäre: ...nimm dir eine

"Anschluss verloren" hast (siehe: Neue Regeln). Du darfst andere Karten erst ausspielen, wenn die Prozession vollständig Effekt der Dauerkarte zweimal aus (obwohl die Dauerkarte bereits entsorgt ist). nimmst dir 2 Karten vom Vorrat. Dann entsorgst du die zweite Prozession und nimmst dir auch dafür eine Karte vom Vorrat. Prozession spielst, spielst du 2 weitere Aktionskarten aus deiner Hand je 2mal aus, entsorgst diese beiden Aktionskarten und nachdem du die Festung entsorgt und dir eine neue Karte vom Vorrat genommen hast. Wenn du eine Prozession auf eine andere abgehandelt ist. Spielst du z. B. eine Festung auf eine Prozession, so führst du die zusätzlichen insgesamt 4 Aktionen erst aus, nehmen (wenn möglich) und auf deinen Ablagestapel legen. Du musst dies auch machen, wenn du im Verlauf der Aktion den musst du sie entsorgen und dir dafür eine Aktionskarte, die genau 🕕 mehr kostet als die entsorgte Karte, aus dem Vorrat ursprüngliche Ausspielen der Prozession kostet wie üblich eine Aktion. Nachdem du die Karte zum zweiten Mal ausgeführt hast Anweisungen nochmal komplett aus. Das zweimalige Ausspielen der Aktionskarte kostet keine weiteren Aktionen. Das Anweisungen komplett aus. Dann nimmst du die Karte zurück auf die Hand, spielst sie ein zweites Mal aus und führst die Du darfst eine Aktionskarte, die du noch auf der Hand hast, zweimal ausspielen. Du spielst die Karte zuerst aus und führst die Wenn du eine Dauer-Karte auf eine Prozession spielst, bleibt die Prozession bis zum nächsten Zug liegen, dann führst du den



ROZESSION

anderen Spielern vorzeigen. entsorgst du keine Karte. Hast du nur Ratten auf der Hand, musst du deine Kartenhand den entsorgen, jedoch keine Ratten. Hast du nur Ratten oder keine Karten auf der Hand Ratten mehr im Vorrat, nimmst du dir keine. Danach musst du eine Karte aus deiner Hand weitere Karte Ratten aus dem Vorrat und legst diese auf deinen Ablagestapel. Sind keine Wenn du die Ratten entsorgst, ziehst du sofort eine Karte nach. Dabei ist egal, ob du die Wenn du diese Karte ausspielst, ziehst du zuerst eine Karte nach. Dann nimmst du dir eine

Ratten in deinem eigenen Zug oder im Zug eines Mitspielers entsorgst.

RATTEN







so viele wie möglich. auf deinen Ablagestapel. Sind nicht mehr genügend Karten im Beute-Stapel, nimmst du nur muss. Danach nimmst du dir 2 Karten vom Beute-Stapel neben dem Vorrat und legst diese aufdecken. Du wählst bei jedem Mitspieler eine seiner Handkarten, die dieser ablegen Mitspieler, beginnend mit dem Spieler zu deiner Linken, seine komplette Kartenhand

Du entsorgst diese Karte direkt nachdem du sie ausgespielt hast. Dann muss jeder

RAUBZUG

Teil des Vorrats und wird bei der Spielendebedingung beachtet. Die Anweisungen auf den Ausnahmen wird der Ritter-Stapel behandelt, wie jeder andere der 10 Kartenstapel. Er ist Blütezeit) gelegt, auch wenn die oberste Karte eine Punktekarte ist. Bis auf diese

Staper. And dell Miller-Staper which kelli Market fur die manderstoute (Dominion –

aufdecken. Hat der Mitspieler keine Karte aufgedeckt, die 3 - 6 Geld kostet, muss er keine links von dir, muss jeder Mitspieler die obersten beiden Karten von seinem Nachziehstapel die alle Ritter gemeinsam haben, wird wie folgt ausgeführt: Beginnend mit dem Spieler Karte entsorgen. Er legt beide aufgedeckten Karten ab. Kostet genau eine der beiden Mitspieler Karten ablegen, bevor seine Basisfähigkeit ausgeführt wird. Die Basisfähigkeit, Ritterkarten werden wie üblich von oben nach unten ausgeführt. Sir Michael z. B. lässt die

kurze Anmerkungen zu einzel- nen Rittern. Sir Martin: Es ist beabsichtigt, dass Sir Die individuellen Fähigkeiten der einzelnen Ritter sind selbsterklärend. Darum hier nur den Schwarzmarktstapel eingemischt.

Schwarzmarktstapel verwendet werden, so wird einer der 10 Ritter zufällig gezogen und in Trank in den Kosten (Dominion - Die Alchemisten) entsorgen. Sollen die Ritter im Ritter entsorgen, der den Angriff ausgelöst hat. Die Mitspieler dürfen keine Karten mit welche der beiden Karten er entsorgen muss. Die andere aufgedeckte Karte legt er ab. ab. Kosten beide aufgedeckten Karten 3 - 6 Geld, so darf der Mitspieler entscheiden aufgedeckten Karten 3 - 6 Geld, so muss er diese Karte entsorgen, die andere Karte legt er

Entsorgt ein Mitspieler auf diese Weise eine andere Ritter-Karte, so musst auch du den

Waffenkammer nehmen kann (natürlich nur, wenn er offen liegt). Sir Vander: Das Gold Martin nur 4 kostet. Sir Martin ist der einzige Ritter, den ein Spieler z. B. durch die

nimmst du aus dem Vorrat und legst es auf deinen Ablagestabel. Es ist egal, ob du Sir



RITTER

Spielvorbereitung "gemischte Stapel" und "Ruinen". Der Ruinen-Stapel ist Teil des Vorrats. Die offenliegende Karte (und nur diese) kann bzw. muss durch eine entsprechende Der Ruinen-Stapel besteht aus bis zu 5 unterschiedlichen Karten. Siehe hierzu auch unter

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 Nachziehstapel an und entscheidest dich dann, ob du beide Karten auf deinen Ablagestapel Wenn du die Uberlebenden ausspielst, siehst du dir die obersten beiden Karten von deinem Kartenanweisung genommen oder auch gekauft werden

Die übrigen 4 Ruinen-Karten sind selbsterklärend.

RUINEN





Aktion ausführen und erhältst + Up für die folgende Kaufphase. entsorgen, wenn du mindestens eine Karte auf der Hand hast. Danach darfst du eine weitere Wenn du diese Karte ausspielst, ziehst du zuerst eine Karte nach. Dann musst du eine Karte

nimmst deinen Mitspielern. Du darfst keine Karten mit Trank in den Kosten (Dominion – den Müllstapel durchsehen, bevor du den Schurken ausspielst. Du zeigst die Karte, die du nehmen und auf deinen Ablagestapel legen. Du darfst nicht darauf verzichten. Du darfst Wenn im Müll-Stapel mindestens eine Karte ist, die 3 - 6 kostet, musst du eine davon Die Alchemisten) nehmen

 6 kostet. Hat der Mitspieler keine Karte aufgedeckt, die 3 - 6 Geld kostet, muss er keine beiden Karten er entsorgen muss. Die andere aufgedeckte Karte legt er ab. aufgedeckten Karten 3 - 6, so muss er diese Karte entsorgen, die andere Karte legt er ab beiden Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken und eine Karte davon entsorgen, die 🕔 Stattdessen muss jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler links von dir, die obersten Kosten beide aufgedeckten Karten (3) - (6), so darf der Mitspieler entscheiden, welche der Karte entsorgen. Er legt beide aufgedeckten Karten ab. Kostet genau eine der beider Wenn keine Karte im Müll-Stapel ist, die 3 - 6 kostet, nimmst du dir keine Karte



können nur durch die Anweisung auf dem Gassenjunge genommen werden. Auf andere Söldner-Stapel wird neben dem Vorrat bereit gelegt. Die Karten vom Söldner-Stapel Wird der Gassenjunge im Spiel verwendet, so wird auch der Söldner-Stapel benötigt. Der Der Söldner-Stapel wird für die Spielende-Bedingung nicht beachtet Botschafter (Dominion – Seaside) darf keine Karten auf den Söldner-Stapel zurück legen. Weise können keine Karten vom Söldner-Stapel gekauft oder genommen werden. Der

beide und führst die Anweisungen dann in beliebiger Reihenfolge aus. du nur diese 1 Karte. Da die nachtolgenden Anweisungen jedoch an das entsorgen von 2 entscheidest, 2 Karten zu entsorgen, jedoch nur noch 1 Karte auf der Hand hast. Entsorgst ablegen, bevor du dich entscheidest 2 Karten zu entsorgen oder nicht. Wenn du dich dafür ab. Spieler, die mit dem Bettler auf diesen Angriff reagieren wollen, müssen dieser Mitspieler, die bereits 3 oder weniger Karten auf der Hand haben, legen keine Karten mehr solange Handkarten ablegen, bis sie nur noch höchstens 3 Karten auf der Hand haben Kaufphase. Dann müssen alle deine Mitspieler, beginnend mit dem Spieler links von dir, das machst, musst du zuerst 2 Karten nachziehen und erhältst +2 für die folgende Wenn die Karten, die du entsorgst, Entsorgungs-Anweisungen haben, entsorgst du zuerst Karten gebunden ist, ziehst du keine Karten nach und erhältst auch kein virtuelles Geld Wenn du den Söldner ausspielst, darfst du 2 Karten aus deiner Hand entsorgen. Wenn du



1 Unterschlupfkarten haben keinen Stapel (weder im Vorrat noch ausserhalb des Vorrats), sie k\u00f6nnen 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 kaufst und die Hütte auf der Hand hast, darfst du die Hütte entsorgen. Dies gilt auch, wenn du eine

Vorrat. Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du +2 Aktionen. Totenstadt: Diese Karte ist ein Unterschlupf, siehe "Besondere Karten" und eine Aktionskarte. Die Totenstadt ist niemals im kombinierte Punktekarte kaufst. Du erhältst keine weiteren Vorteile durch das Entsorgen der Hütte. Du wirst nur eine Karte los

entsorgen "freiwillig" entsorgen, sondern benotigst wie üblich eine andere Karte mit der Anweisung, die dir erlaubt, eine Karte zu ziehst du zuerst eine Karte nach und nimmst dir danach eine Karte vom Vorrat. Du darfst das Verfallene Anwesen nicht auch wenn du gerade eine andere Aktionskarte ausführst. Wenn du das Verfallene Anwesen z. B. durch den Altar entsorgst, Siegpunkte. Das Verfallene Anwesen ist niemals im Vorrat. Wenn du diese Karte entsorgst, ziehst du sofort eine Karte nach, Verfallenes Anwesen: Diese Karte ist ein Unterschlupf, siehe "Besondere Karten" und eine Punktekarte mit dem Wert 0

UNTERSCHLUPE

Diese Karte ist nicht Teil des Vorrats. Sie kann nur durch die Anweisung auf dem Eremiten legen. Der Verrückten-Stapel wird für die Spielende-Bedingung nicht beachtet können keine Karten vom Verrückten-Stapel gekauft oder genommen werden. Der können nur durch die Anweisung auf dem Eremiten genommen werden. Auf andere Weise Wird der Eremit im Spiel verwendet, so wird auch der Verrückten-Stapel benötigt. Der Botschafter (Dominion – Seaside) darf keine Karten auf den Verrückten-Stapel zurück Verrückten-Stapel wird **neben** dem Vorrat bereit gelegt. Die Karten vom Verrückten-Stapel

kannst, weil du den "Anschluss verloren" hast (siehe Neue Regeln), z. B. weil du den noch auf der Hand hast, eine Karte nach (du verdoppelst also die Anzahl deiner werden. Wenn du den Verrückten ausspielst, erhältst du +2 Aktionen. Dann legst du den genommen werden. Auf eine andere Art kann der Verrückte nicht genommen oder gekauf Verrückten auf eine Prozession oder einen Thronsaal (Dominion – Basisspiel) ausgespielt Handkarten). Es kann jedoch vorkommen, dass du den Verrückten nicht zurück legen Verrückten normalerweise auf den Verrückten-Stapel zurück und ziehst pro Karte, die du



Vogelfreie selbst. Wenn du die Vogelfreien als Dauer-Karte (Dominion – Seaside) Vogelfreien. Wenn die Karte nicht mehr vor dir liegt, wird sie wieder zu der Karte Wenn du mit den Vogelfreien eine Karte wählst, die sich selbst entsorgt, so entsorgst du die Vogelfreien nehmen auch die Kosten, den Namen und den oder die Kartentypen der

Festung, so ziehst du eine Karte nach und führst danach bis zu 2 weitere Aktionen aus. Die

sie kopieren angesehen. Wenn du z. B. mit einer Karte Vogelfreie die Festung wählst und entsorgt hast, ist inzwischen wieder die Karte Vogelfreie 5 Geld. Du nimmst dir also eine dem Vorrat, die genau 1 Geld mehr kostet, als die entsorgte Karte. Die Karte, die du aus dem Spiel und wird wieder zu den Vogelfreien. Nun nimmst du dir noch eine Karte aus die Hand zurück, da es noch immer eine Festung ist. Zurück auf deiner Hand ist die Karte +4 Aktionen. Danach entsorgst du die ausliegende Karte, nimmst sie aber sofort wieder auf auszuspielen und kopierst die Festung, so ziehst du insgesamt 2 Karten nach und erhältst nachfolgenden Ausspielen. Nutzt du z. B. die Prozession, um die Vogelfreien zweimal du nur beim ersten Ausspielen eine Karte. Die Vogelfreien bleiben diese Karte auch beim im Spiel. Wenn du die Vogelfreien mehrmals ausspielst (z. B. durch den Thronsaal), wählst verwendest um eine Dauer-Karte mehrmals auszuspielen, bleiben die Vogelfreien ebenso als Thronsaal (Dominion – Basisspiel), Königshof (Dominion – Blütezeit) oder Prozession verwendest, bleibt die Karte bis zu deinem nächsten Zug im Spiel. Wenn du die Vogelfreien Füllhorn (Dominion – Reiche Ernte) ausspielst, werden die Vogelfreien als die Karte, die Aufräumphase macht (z. B. der Eremit), so führst du diese Anweisung aus. Wenn du das Karte die 6 Geld kostet. Wenn du die Vogelfreien als eine Karte nutzt, die etwas in der







4 Waffenkammer

Du legst diese sofort verdeckt auf deinen Nachziehstapel, anstatt auf den Ablagestapel wie Wenn du diese Karte ausspielst, nimmst du dir eine Karte, die bis zu 👍 kostet vom Vorrat.

üblich.



aufgedeckten Karten ab. Wenn du auch nach dem Mischen deines Ablagestapels keine kostet und nimmst diese Karte auf die Hand. Lege die übrigen durch diese Aktion Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du eine Karte aufdeckst, die mindestens 3 Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du immer +1 Aktion, dann deckst du solange

dann eine Provinz auf, nimmst du die Provinz auf die Hand und legst Kupfer und Fluch ab. und nimmst keine Karte auf die Hand. Deckst du z. B. ein Kupfer, dann einen Fluch und Karte, die mindestens 3 kostet, aufdecken kannst, legst du alle aufgedeckten Karten ab

Leichenzug: Dark Ages:

Vogelfreie, Waffenkammer Festung, Jagdgründe, Katakomben, Kultist, Marktplatz, Mundraub, Prozession, Ritter,

Spiel mit dem Teufel

Kaubzug, Schrotthändler, Weiser Banditenlager, Grabräuber, Lagerraum, Landstreicher, Lumpensammler, Medium, Ratten,

Auf und Ab:

Dark Ages und Basisspiel:

Werkstatt Armenhaus, Barde, Eremit, Jagdgründe, Medium / Geldverleiher, Hexe, Keller, Thronsaal,

Ritterspiele:

Altar, Knappe, Lumpensammler, Ratten, Ritter / Bibliothek, Gärten, Jahrmarkt,

Laboratorium, Umbau

Prophezeiung: Dark Ages und Die Intrige:

Halle, Verschwörer, Wunschbrunnen Eisenhändler, Landstreicher, Medium, Neubau, Waffenkammer / Adelige, Baron, Große

Kerkermeister, Trickser Bettler, Gassenjunge, Knappe, Marodeur, Schurke / Anbau, Bergwerksdorf, Harem,

Nasses Grab:

Dark Ages und Seaside:

Einfaches Volk:

Müllverwerter, Piratenschiff, Schatzkarte, Schatzkammer Eremit, Gassenjunge, Grabräuber, Graf, Lumpensammler / Eingeborenendorf,

Ausguck, Lagerhaus Armenhaus, Gassenjunge, Landstreicher, Lehen, Leichenkarren / Fischerdorf, Hafen, Insel,

Seuchenherd: Dark Ages und die Alchemisten:

Weinberg Barde, Kultist, Lehen, Marktplatz, Ratten, Waffenkammer / Lehrling, Vision, Verwandlung,

Klagelied:

Kräuterkundiger, Universität Bettler, Eisenhändler, Falschgeld, Katakomben, Mundraub, Raubzug / Apotheker, Golem,

Dark Ages und Blütezeit:

Des einen Müll ...:

Falschgeld, Grabräuber, Marktplatz, Mundraub, Schurke / Abenteuer, Denkmal, Großer Markt, Stadt, Talisman

Ehre unter Dieben:

Steinbruch, Wachturm Banditenlager, Knappe, Neubau, Prozession, Schurke / Kunstschmiede, Hort, Hausierer,

Dark Ages und Reiche Ernte:

Dunkler Karneval:

Eremit, Festung, Kultist, Ritter, Schrotthändler, Vogelfreie / Festplatz, Füllhorn, Menagerie,

Auf den Sieger:

Weiler

Nachbau, Turnier Banditenlager, Barde, Falschgeld, Leichenkarren, Marodeur, Raubzug / Ernte, Treibjagd

Dark Ages und Hinterland:

Fern von Zuhause: Barde, Bettler, Graf, Lehen, Marodeur / Botschaft, Feilscher, Aufbau, Kartograph,

Katzengold

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

Gewürzhändler, Tunnel, Wegkreuzung

auf den jeweiligen Stapel zurück gelegt werden), werden die Anweisungen soweit möglich vollständig ausgeführt. nach unten aus. Auch wenn die Karte nicht vor dem Spieler liegen bleibt (sondern z. B. wie die Beute oder der Verrückte sofort

"Im Spiel" ("ausgespielt"): Aktions- und Geldkarten, die ein Spieler offen vor sich ausgelegt hat, sind "im Spiel" bis sie Spiel". Das Aufdecken einer Reaktionskarte bringt diese nicht "ins Spiel". welche die Spieler auf der Hand haben und Karten im Vorrat und in den Nachzieh- und Ablagestapeln der Spieler sind nicht "im aufgeräumt werden (liblicherweise in der Aufräumphase abgelegt werden). Beiseite gelegte und entsorgte Karten, sowie Karten,

Geldkarten mehr auslegen, nachdem er eine Karte gekauft hat bevor er eine Karte kauft (auch wenn er mehrere Kaufe zur Verfügung hat). Der Spieler darf in dieser Kaufphase keine aus, bevor er eine weitere Geldkarte auslegt. Der Spieler muss alle Geldkarten, die er in dieser Runde auslegen mochte auslegen bestimmen. Legt ein Spieler eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen aus, führt er diese Anweisungen nach Möglichkeit Kaufphase: In der Kaufphase muss der Spieler seine Geldkarten einzeln auslegen. Er dart dabei jedoch die Reihenfolge selbst

der Kaufphase verändert oder abgelegt (z.B. Beute), bleibt der "produzierte" Geldwert für diese Kaufphase trotzdem erhalten. Geldwert: Geldkarten "produzieren" ihren Wert im Moment, in dem sie ausgelegt werden. Werden Geldkarten noch während

NEUE REGELN (1/5)

auch noch den Bettler aus seiner Hand ablegen (auch wenn er diesen gerade durch die Geheimkammer nachgezogen hat) und die Geheimkammer (Dominion - Die Intrige) aufdecken. Nachdem er die Geheimkammer vollständig ausgeführt hat, darf er Spieler eine weitere Reaktionskarte aus seiner Hand aufdeckt bzw. ablegt. Ein Spieler darf z. B. als Reaktion auf einen Angrif reagieren, wenn er diese auf der Hand hat. Wie üblich muss jedoch zuerst eine Karte vollständig ausgeführt werden, bevor der Mehrfache Reaktionen: Jeder Spieler darf auf ein einziges Ereignis (meist ein Angriff) auch mit mehreren Reaktionskarten ausgeführt Anweisung betroffen sind (meistens durch Angriffskarten), so wird die Anweisung normalerweise in Spielerreihenfolge ob du zuerst die Anweisung der Ratten oder die Anweisung auf dem Marktplatz ausführst. Wenn mehrere Spieler von einer Anweisungen ausführst. Entsorgst du z. B. eine Karte Ratten und legst den Marktplatz aus deiner Hand ab, so entscheidest du Wenn mehrere Anweisungen gleichzeitig ausgeführt werden können darfst du entscheiden, in welcher Reihenfolge du diese Geldkarten beziehen, z. B. Dieb (Dominion-Basisspiel).

auch diesen ausführen.

1 Anschluss verloren: In einigen Fällen ist es möglich, dass eine Kartenanweisung verlangt, eine Karte zu bewegen (z. B.

kostet, wenn moglich Karte auf den Verrückten-Stapel zurück legst. Danach müsstest du den Verrückten entsorgen, da dieser bereits auf seinen Stapel auf den Stapel legen (sie liegt bereits dort). Du ziehst also keine Karten nach, weil diese Anweisung nur aktiv wird, wenn du die wieder auf dem Verrückten-Stapel. Du erhältst trotzdem nochmals die +2 Aktionen, kannst die Karte jedoch nicht mehr zurück Aktionen und ziehst Karten nach. Nun musst du den Verrückten zum zweiten Mal ausspielen. Die Karte liegt jedoch bereits auf eine Prozession einen Verrückten spielst, legst du den Verrückten zurück auf den Verrückten-Stapel. Du erhältst +2 dass du die Karte nicht bewegen kannst. Du führst die Anweisungen auf der Karte trotzdem aus (soweit möglich). Wenn du z. B abzulegen), die Karte jedoch bereits durch eine andere Anweisung anderweitig bewegt (z. B. entsorgt) wurde. Das hat zur Folge, zurück gelegt ist, kannst du ihn nicht auf den Müllstapel legen. Du nimmst dir jedoch trotzdem eine Karte die genau 1 Geld

entsorgst du zunächst die Karten und führst dann die Entsorgungs-Anweisungen in beliebiger Reihenfolge aus die Maskerade (Dominion – Die Intrige). Wenn durch eine Anweisung mehrere Karten gleichzeitig entsorgt werden, so zieht er zuerst 3 Karten für den Kultisten nach und nimmt danach eine Karte durch den Grabräuber. In einigen Fällen werden vollständig ausgeführt wurde. Spielt ein Spieler z. B. einen Grabräuber und nutzt diesen, um einen Kultisten zu entsorgen, so Müll-Stapel gelegt hat. Dies kann dazu führen, dass der Spieler die Anweisung ausführt, bevor eine andere Aktionskarte Spieler. Der Spieler, der seine Karte entsorgt, führt dann auch die Anweisung aus, direkt nachdem er die Karte auf den Spieler, der die Angriffskarte ausgespielt hat, die Karten seiner Mitspieler, sondern immer nur der durch den Angriff betroffene Angriffskarte) entsorgst. Jeder Spieler entsorgt immer nur seine eigenen Karten. Im Falle eines Angriffs entsorgt also nicht der führst du diese Anweisung aus. Es ist egal, ob du die Karte in deinem Zug oder im Zug eines Mitspielers (z. B. durch eine Karten aus dem Stapel des Spielers entfernt, ohne entsorgt zu werden, z. B. durch den Botschafter (Dominion – Seaside) oder

1 Nur zur Erinnerung: Immer wenn ein Spieler Karten nachziehen müsste, sein Nachziehstapel je- doch leer ist, mischt der

Spieler seinen Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

viele Karten, wie moglich. Ablagestapel gemischt und als neuen Nachziehstapel bereit gelegt hat, nicht genügend Karten nachziehen, so zieht er nur so Müsste der Spieler mehr Karten nachziehen, als sein Nachziehstapel noch enthält, so zieht er zuerst die verbleibenden Karten seines Nachziehstapels, mischt dann seinen Ablagestapel und zieht die restlichen Karten nach. Kann er, auch nachdem er seinen

Nachziehstapels. Er mischt seinen Ablagestapel nicht seinen Nachziehstapel legen und ist sein Nachziehstapel in diesem Moment leer, so legt er diese Karten an die Stelle seines Gleiches gilt, wenn der Spieler Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken oder ansehen muss. Muss ein Spieler Karten auf

NEUE REGELN (5/5)





auf deiner Hand hast, auch mehr als 4 verlieren, gehst dabei aber nie insgesamt unter 💿 im Spiel (z.B. durch andere Königreichkarten) kannst du, wenn du mehr als 👍 Geldkarten du 1 Geldkarte auf der Hand, reduziert sich dies auf +3 usw. Hast du weitere Geldwerte Befindet sich unter den aufgedeckten Handkarten keine Geldkarte, bleibt es bei +4. Hast



nicht genügend KUPFER vorhanden, nimm so viele, wie du kannst. Wenn du diese Karte ausspielst, nimm drei KUPFER vom Vorrat direkt auf die Hand. Sind

Nachziehstapel. nehmen, weil nicht genügend SILBER im Vorrat sind, lege dieses auf deinen eines davon ab und das andere auf deinen Nachziehstapel. Kannst du nur 1 SILBER auf der Hand hast, darfst du sie ablegen. Wenn du das tust, nimmst du dir 2 SILBER. Lege Wenn ein Mitspieler eine Angriffskarte ausspielt und du diese Karte zu diesem Zeitpunkt





Du erhältst auf jeden Fall + 1. Dann wähle, ob du + 2 Aktionen oder + 2 Käufe oder ein

entsorgen. Du kannst sie nur entsorgen, wenn eine andere Karte dies anweist vorhanden, erhältst du nichts. Diese Karte selbst gibt dir nicht das Recht, sich selbst zu Wenn du diese Karte entsorgst, nimm eine Angriffskarte vom Vorrat. Ist keine solche Karte SILBER vom Vorrat erhalten möchtest.





Punktekarte, nimm sie auf deine Hand. Ansonsten lege sie zurück auf deinen Ist die aufgedeckte Karte ein FLUCH, eine RUINE, ein UNTERSCHLUPF oder eine

Nachziehstapel.

Egal ob du eine Karte entsorgt hast oder nicht, nimm eine Karte vom Vorrat, die bis zu (3) enthält – diese darf entweder aus deinem Ablagestapel oder aus deiner Hand stammen. Wenn du diese Karte ausspielst, darfst du eine Karte entsorgen, die nicht den Typ GELD

zweimal gespielt und dadurch schon aus dem Spiel entsorgt wurde, nimmst du dir keinen seinem Stapel. Wird der EREMIT nicht abgelegt, z.B. weil er mit der PROZESSION genommen haben), entsorge diesen EREMITEN und nimm einen VERRUCKTEN von Zeitpunkt keine Karte gekauft hast (du darfst aber Karten auf andere Art und Weise Wenn du diese Karte im Spiel hast und dann ablegst und du in deinem Zug bis zu diesem

die nicht zum Vorrat gehören (z.B. VERRUCKTER), dürfen nicht genommen werden kostet. Karten mit 🛑 (aus Empires) bzw. 🌢 (aus Alchemisten) in den Kosten sowie Karten

Spielvorbereitung: Legt den VERRÜCKTEN-Stapel neben den Vorrat bereit.



EREMIT

ablegen. Wenn du einen GASSENJUNGEN im Spiel hast und du eine Angriffskarte Mitspieler, die bereits 4 oder weniger Karten auf ihrer Hand haben, müssen keine Karten

um eine Karte zu nehmen, die genau 🕕 mehr als der entsorgte GASSENJUNGE kostet. zu nehmen, sondern du musst ihn auf Grund der Anweisung der PROZESSION entsorgen, PROZESSION, kannst du den GASSENJUNGEN nicht entsorgen, um einen SOLDNER einen SOLDNER vom SOLDNER-Stapel. Spielst du einen GASSENJUNGEN mit einer Angriffskarte ausführst, diesen GASSENJUNGEN entsorgen. Wenn du das tust, nimm die ausspielst (auch einen anderen GASSENJUNGEN), darfst du, bevor du diese





die du gerade gezogen hast; du kannst auch gar keine Karten ablegen) und erhalte + 1 pro Lege dann wieder beliebig viele deiner Handkarten ab (darunter können auch Karten sein, Wenn du zum ersten Mal Handkarten ablegst, ziehe pro abgelegter Karte eine Karte nach.

nun abgelegter Karte.

Wenn eine deiner Karten entsorgt wird (egal ob in deinem Zug oder dem Zug eines

entsprechend viele GOLD nehmen. du eine Karte entsorgst, darfst du beliebig viele MARKTPLATZE ablegen und nimm ein GOLD vom Vorrat. Hast du mehrere MARKTPLATZE auf deiner Hand, wenn einen MARKTPLATZ auf deiner Hand hast, darfst du diesen ablegen. Wenn du das tust, Mitspielers, egal ob du die Karte entsorgen willst oder nicht) und du zu diesem Zeitpunkt



ARKTPLATZ



entsorgen. Auch wenn du das nicht tun kannst, schaust du den Müllstapel durch. Pro Befinden sich dort z.B. 3 KUPFER, 1 SILBER und 2 FALSCHGELD, erhältst du +3 Geldkarte mit unterschiedlichem Namen, die sich im Müll befindet, erhältst du + 1. Wenn du mindestens eine Karte auf deiner Hand hast, musst du eine deiner Handkarten





mehr kostet, nimm keine Karte auf deine Hand. Lege alle aufgedeckten Karten ab. Wenn du (auch nach dem Mischen deines Ablagestapels) keine Karte findest, die 39 oder



und keine Karten zurück auf deinen Nachziehstapel. decke dann 3 Karten auf. Deckst du dabei keine Aktionskarten auf, legst du alle Karten ab mische deinen Ablagestapel, lege die gemischten Karten unter deinen Nachziehstapel und Hast du nicht genügend Karten in deinem Nachziehstapel, um 3 Karten aufzudecken,



Je nach Kartentyp (AKTION – GELD – PUNKTE ...) der aufgedeckten Karte erhältst du legst oder ablegst. Boni. Du darfst wählen, ob du die aufgedeckte Karte zurück auf deinen Nachziehstapel einen Bonus. Für Karten mit mehreren Kartentypen erhältst du jeden der entsprechenden

und nimm sie dann zurück auf deine Hand. Eine so zurückgenommene FESTUNG gilt im regeltechnischen Sinn nicht als "genommene Karte". Wenn du diese Karte entsorgst (egal ob du das musst oder willst), entsorge sie in den Müll



Wenn du das LEHEN entsorgst, nimm 3 SILBER vom Vorrat. Diese Karte selbst gibt dir (abgerundet). Hast du zum Beispiel 11 SILBER im Kartensatz, ist jedes LEHEN 3 Wwert. Als Punktekarte ist das LEHEN pro 3 SILBER im eigenen Kartensatz 1 W wert

nicht das Recht, sich selbst zu entsorgen. Du kannst sie nur entsorgen, wenn eine andere Karte dies anweist, erhältst datur aber zu Spielende keine Siegpunkte mit Hilfe dieses

Vorrat: bei 2 Spielern: 8 Karten und bei 3+ Spielern: 12 Karten.

Spielvorbereitung: Legt entsprechend der Spieleranzahl folgende Anzahl LEHEN in den

LEHEN





Aktionskarte(n) auf deiner Hand, musst du den LEICHENKARREN entsorgen. Aktionskarte aus deiner Hand oder diesen LEICHENKARREN entsorgen. Hast du keine Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du +5 und musst entweder eine beliebige

mit Hilfe des FAHRENDEN HANDLERS (aus Hinterland) ein SILBER, nimmst du die nur, wenn du wirklich einen LEICHENKARREN nimmst – nimmst du stattdessen z.B. RUINEN-Stapel nehmen; zeige sie deinen Mitspielern. Du nimmst die zwei RUINEN aber ggt. während des Zuges eines Mitspielers), musst du die beiden obersten RUINEN vom RUINEN nicht. Wenn du diese Karte nimmst (egal ob du sie kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst,



Ablagestapel durchsehen und irgendeine Karte daraus auf deinen Nachziehstapel legen deinen Nachziehstapel auf den Ablagestapel gelegt hast oder nicht, musst du deinen Ablegen des TUNNELS außerhalb der Aufräumphase nicht zum Tragen. Egal ob du den Ablagestapel gelegten Karten gelten nicht als "abgelegt". Wenn du so z.B. einen Deinen kompletten Nachziehstapel auf den Ablagestapel zu legen ist optional. Die so auf (außer du hast keine Karten in deinem Ablagestapel). TUNNEL (aus Hinterland) auf den Ablagestapel legst, kommt dessen Reaktion auf das





deinem linken Nachbarn - die oberste RUINE vom RUINEN-Stapel. Wird dieser dabei leer, BEUTE-Stapel leer, erhältst du keine. Dann nimmt jeder Mitspieler – beginnend bei Nimm zuerst eine BEUTE vom BEUTE-Stapel - dieser ist nicht Teil des Vorrats. Ist der

erhalten die verbleibenden Mitspieler keine RUINE

hast. Decke deine Handkarten auf, wenn dies nicht der Fall ist. Du musst eine deiner Handkarten, außer RATTEN, entsorgen, wenn du eine auf der Hand

Anweisung auf einer anderen Karte) ausgelöst wird. Anders als die meisten anderen Du kannst sie nur entsorgen, wenn das durch einen anderen Effekt im Spiel (z.B. die ziehe eine Karte nach. Diese Karte selbst gibt dir nicht das Recht, sich selbst zu entsorgen Wenn du eine RATTEN entsorgst (egal ob in deinem Zug oder im Zug eines Mitspielers),

Spielvorbereitung: Legt immer alle 20 RATTEN im Vorrat bereit.

Königreichkarten ist **RATTEN** 20x im Spiel enthalten.

RATTEN





1 Eine Aktionskarte aus deiner Hand auszuspielen ist optional. Wenn du es tust, spiele sie aus, führe ihre Anweisungen aus,

beim Entsorgen der Karte, wird dies ausgeführt, bevor du eine Karte nimmst die genau 🕕 mehr kostet). Sobald du mit dem Ausspielen der auf die PROZESSION folgenden Aktionskarte begonnen hast, musst dann eine Aktionskarte vom Vorrat nehmen, die genau 🕕 mehr kostet als die entsorgte Karte (außer es gibt keine Karte, spiele sie ein zweites Mal aus (ohne sie zwischendurch auf die Hand zurückzunehmen) und entsorge die Aktionskarte dann. Du darfst du keine anderen Karten dazwischen spielen (außer die ausgespielte Aktionskarte selbst weist dies an). Passiert etwas

der ersten doppelt ausspielen und dadurch msgesamt 2 Aktionskarten aus deiner Hand doppelt ausspielen. Du musst sowohl die Spielst du zum Beispiel mit einer PROZESSION eine zweite PROZESSION aus, darfst du diese zweite PROZESSION dank zwei Aktionskarten aus deiner Hand als auch die zweite PROZESSION nach dem Abhandeln entsorgen und dir jeweils eine

Aktionskarte nehmen, die genau 🕕 mehr kostet

lange, wie die Dauerkarte sonst im Spiel geblieben wäre entsorgen. In der Aufräumphase dieses Zuges legst du die PROZESSION ab. Der Effekt der Dauerkarte wirkt trotzdem so Spielst du mit einer PROZESSION eine Dauerkarte (z.B. aus Seaside, Abenteuer oder Empires), musst du die Dauerkarte

ROZESSION





nicht zum Vorrat gehören (z.B. VERRÜCKTER), dürfen nicht genommen werden. Lege Karten mit 🌑 (aus Empires) bzw. 🌢 (aus Alchemisten) in den Kosten sowie Karten, die

die genommene Karte auf deinen Nachziehstapel.





du keine. dieser ist nicht Teil des Vorrats - nimmst. Ist keine BEUTE mehr auf dem Stapel, erhältst Ziehe eine Karte von deinem Nachziehstapel, bevor du eine BEUTE vom BEUTE-Stapel -



jener Geldkarte befolgen) und sie dann sofort noch ein weiteres Mal ausspielen, das Geld eine davon ausspielen, das entsprechende Geld erhalten (und ggf. zusätzliche Anweisungen Geldkarten auf der Hand hast (das darf auch ein weiteres FALSCHGELD sein), darfst du erhältst + 1 Kauf. Wenn du ein FALSCHGELD ausspielst und du eine oder mehrere Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie ist 🕕 wert und du

betolgen). Wenn du das tust, musst du die doppelt ausgespielte Geldkarte nach der 2. Ausführung entsorgen.

ein zweites Mal erhalten (und auch die ggf. zusätzliche Anweisung ein zweites Mal



deinen Mitspielern und lege sie auf deinen Nachziehstapel. Karten mit 🌰 (aus Empires) teilweise erfüllen kannst. Nimmst du eine Karte vom Müll, die 3 bis 6 kostet, zeige sie entscheidest. Du kannst dich auch für eine Option entscheiden, die du nicht oder nur Du kannst den Müllstapel durchschauen, bevor du dich für eine der beiden Optionen

bzw. (aus Alchemisten) dürfen nicht genommen werden

genommene Karte auf deinen Ablagestapel. genommene Karte vom Vorrat (nicht von einem Nicht-Vorratsstapel) stammen. Lege die Entscheidest du dich, eine Aktionskarte aus deiner Hand zu entsorgen, muss die



Zuerst entscheidest du dich, entweder 2 Handkarten abzulegen oder eine Handkarte auf den Diese Karte gibt dir zwei aufeinanderfolgende Wahlmöglichkeiten mit jeweils 3 Optionen:

gar nicht erfüllen kannst. hast, wählst du, entweder +3 zu nehmen, alle Handkarten zu entsorgen oder dir ein Nachziehstapel zu legen oder ein KUPFER vom Vorrat zu nehmen. Wenn du das getan HERZOGTUM vom Vorrat zu nehmen. Du kannst eine Option auch wählen, wenn du sie



deine Hand oder lege alle drei Karten ab. Du ziehst nur 3 Karten, wenn du die 3 Karten Nachziehstapels an, zeigst sie deinen Mitspielern aber nicht. Nimm entweder alle drei auf Wenn du diese Karte ausspielst, siehst du dir die obersten drei Karten deines

die Karten ab und mische sie zusammen mit dem restlichen Ablagestapel

ablegst. Musst du deinen Ablagestapel mischen, um die drei Karten nachzuziehen, lege erst

Spiel (z.B. die Anweisung auf einer anderen Karte) ausgelöst wird. selbst zu entsorgen. Du kannst sie nur entsorgen, wenn das durch einen anderen Effekt im 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 Wenn du diese Karte entsorgst, nimmst du eine Karte, die weniger kostet als diese

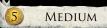




Mitspieler keine RUINE mehr. Danach darfst du einen weiteren KULTISTEN aus deiner Beginnend bei deinem linken Mitspieler, nimmt jeder Mitspieler die oberste RUINE vom RUINEN-Stapel und legt sie ab. Wird der Stapel dabei leer, erhalten die nachfolgenden

anderen Karte) ausgelost wird entsorgen, wenn das durch einen anderen Effekt im Spiel (z.B. die Anweisung auf einer Diese Karte selbst gibt dir nicht das Recht, sich selbst zu entsorgen. Du kannst sie nur Hand ausspielen Wenn du diese Karte entsorgst, ziehst du drei Karten von deinem Nachziehstapel nach





dem RITTER-Stapel, müssen konkret genannt werden, z.B. DAME NATALIE, nicht sie auf deine Hand. Ansonsten lege sie zurück. wird. Decke die oberste Karte deines Nachziehstapels auf. Ist es die genannte Karte, nimm einfach RITTER. Es ist kein MUSS eine Karte zu nennen, die in diesem Spiel verwendet oder Geld – dies sind Kartentypen, keine Namen. Karten von gemischten Stapeln, wie z.B. Nenne den Namen einer Karte - z.B. GOLD oder GRABRÄUBER, nicht Aktionskarte

handelt, egal ob sie in diesem Spiel verwendet wird oder nicht. Hast du eine Du kannst jede Karte nennen, die du willst, egal ob es sich um eine Punktekarte oder nicht Nicht-Punktekarte genannt, deckst du so lange Karten auf, bis du die erste Punktekarte

musst du entsorgen und dir eine Punktekarte aus dem Vorrat nehmen, die bis zu 🕄 mehr kostet. Das kann auch die gleiche wie die entsorgte Punktekarte oder eine billigere sein.

lange Karten auf, bis du die erste Punktekarte aufdeckst, die du nicht genannt hast. Diese

(auch ggf. eine kombinierte) aufdeckst. Hast du eine Punktekarte genannt, deckst du so







nimm so viele, wie du kannst. nimmst du dir 2 BEUTEN vom BEUTE-Stapel. Sind nicht mehr genügend vorhanden, Karten auf, von denen du jeweils bestimmst, welche sie ablegen müssen. Schließlich Entsorge zuerst diese Karte, dann decken deine Mitspieler mit 5 oder mehr Handkarten ihre

1 Dieser Kartenstapel ist ein gemischter Stapel. Jede Karte hat einen eigenen Namen und ist im Stapel genau 1x vorhanden.

auf. Immer die oberste Karte des RITTER-Stapels kann genommen werden Mischt in der Spielvorbereitung alle RITTER, legt den RITTER-Stapel verdeckt in den Vorrat und deckt nur die oberste Karte

folgende zusätzliche Hinweise Entsorgt mindestens ein Spieler auf diese Weise einen RITTER, musst du den von dir ausgespielten RITTER entsorgen bzw. • (aus Alchemisten) in den Kosten kosten nie 3 bis 6. Wenn beide 3 bis 6 kosten, darf er wählen, welche er entsorgt. Darüber hinaus enthält jeder RITTER eine zusätzliche Anweisung, die auf jedem RITTER unterschiedlich ist – hierbei gelten Nachziehstapels aufdecken. Kostet mindestens eine davon 3 bis 6, muss er diese entsorgen. Karten mit 🌰 (aus Empires, Jede Karte enthält eine gleiche Anweisung, die einen Angriff darstellt: Jeder Mitspieler muss die obersten 2 Karten seines

- DAME JOSEPHINE ist auch eine Punktekarte macht aber, auch wenn sie zu Beginn des Spiels oben auf dem Stapel den RITTER-Stapel legen. liegt, nicht den gesamten Stapel zum Punktestapel. So kann die HANDELSROUTE (aus Blütezeit) keinen Marker auf
- DAME ANNA: Du darfst 0, 1 oder 2 deiner Handkarten entsorgen.
 DAME NATALIE: Die genommene Karte muss aus dem Vorrat stammen.

RITTER

- SIR VANDER: Es ist egal, ob du diesen RITTER auf Grund der Anweisung auf SIR VANDER oder auf Grund einer
- SIR MICHAEL. Die Mitspieler müssen zuerst Karten ablegen, bis sie nur noch 3 Handkarten haben und dann Karten aufdecken und ggf. entsorgen Anweisung einer anderen Karte entsorgst (auch außerhalb deines Zuges) - nimm ein GOLD vom Vorrat.







Wenn du mindestens eine Karte auf deiner Hand hast, musst du eine Handkarte entsorgen.

deinen Ablagestapel. Nur wenn dies nicht der Fall ist, muss jeder Mitspieler die obersten 2 im Müll befindet, musst du diese nehmen. Zeige sie deinen Mitspielern und lege sie auf 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)

entsorgen (nach seiner Wahl). Karten mit 🌑 (aus Empires) bzw. 👁 (aus Alchemisten) in Karten seines Nachziehstapels aufdecken und eine Karte mit Kosten von (3) bis (6)

den Kosten kosten nie 3 bis 6

und die Kartentypen der gewählten Aktionskarte an – bis sie aus dem Spiel geht Aktionskarte ausführst. Darüber hinaus nimmt VOGELFREIE den Namen, die Kosten gewählte Aktionskarte. Normalerweise bedeutet dies, dass du die Anweisungen der (VOGELFREIE) und behandle diese Karte (VOGELFREIE) so, als wäre sie die Wähle eine offenliegende Aktionskarte aus dem Vorrat, die weniger kostet als diese Karte

entsorgt wird), bewegt sich stattdessen VOGELFREIE dorthin. Wird VOGELFREIE als Imitiert VOGELFREIE eine Karte, die sich selbst irgendwo hinbewegt (z.B. abgelegt oder Dauerkarte gespielt, bleibt sie solange im Spiel, wie es auch die Dauerkarte selbst tun VOGELFREIE nicht imitiert werden liegende Karten eines Vorratsstapels (z.B. noch nicht aufgedeckte RITTER) dürfen von Karten von einem leeren Vorratsstapel, Karten von Nicht-Vorratsstapeln und verdeckt

einer bestimmten Karte und imitiert VOGELFREIE jene Karte, zählt VOGELFREIE als nicht VOGELFREIE. Zählt eine andere Karte zum Beispiel die Anzahl von Exemplaren Solange VOGELFREIE im Spiel ist, ist sie für alle Belange die imitierte Aktionskarte,







zu 🔊 kostet. Karten mit 🔴 (aus Empires) bzw. 🌢 (aus Alchemisten) in den Kosten sowie werden. Karten, die nicht zum Vorrat gehören (z.B. VERRÜCKTER), dürfen nicht genommen Wenn du keine Karte entsorgen kannst, nimmst du trotzdem eine Karte vom Vorrat, die bis





einen anderen Effekt im Spiel (z.B. die Anweisung auf einer anderen Karte) ausgelöst wird. nicht das Recht, sich selbst zu entsorgen. Du kannst sie nur entsorgen, wenn das durch sind nicht genügend im Vorrat, nimm so viele, wie du kannst. Diese Karte selbst gibt dir Wenn du diese Karte entsorgst und dich entscheidest, drei ANWESEN zu nehmen, und es

JAGDGRÜNDE



Diese Karte gehört nicht zum Vorrat - sie kann nur auf Grund der Anweisung auf den Königreichkarten BANDITENLAGER, MARODEUR und/oder RAUBZUG genommen

Allgemeiner Hinweis: Anweisungen, eine Karte zu nehmen, ohne explizite Angabe woher, werden. Wenn du diese Karte ausspielst, lege sie auf ihren Stapel zurück Karten aus dem Vorrat. beziehen sich nicht auf BEUTE, SÖLDNER und/oder VERRÜCKTER, sondern nur auf



Königreichkarte GASSENJUNGE genommen werden. Diese Karte gehört nicht zum Vorrat – sie kann nur auf Grund der Anweisung auf der

2 deiner Handkarten zu entsorgen ist optional. Wenn du mindestens 2 Handkarten hast und

müssen keine Karten ablegen. müssen ihre Handkarten reduzieren. Spieler, die bereits 3 oder weniger Handkarten haben du genau 2 Handkarten entsorgst, erhältst du + 2 Karten und +2) und die Mitspieler dich dafür entscheidest, musst du 2 Karten entsorgen. Du kannst dich nicht entscheiden, nur l Karte zu entsorgen. Hast du nur l Handkarte, kannst du diese entsorgen. Aber nur wenn

Allgemeiner Hinweis: Anweisungen, eine Karte zu nehmen, ohne explizite Angabe woher, entsorge erst beide Karten und entscheide dich dann, in welcher Reihenfolge du die Entsorgst du Karten, die eine "Wenn du diese Karte entsorgst"-Anweisung enthalten, wollen, müssen dies tun, bevor du dich entscheidest, Handkarten zu entsorgen oder nicht Mitspieler, die auf das Ausspielen dieser Angriffskarte mit einer Reaktionskarte reagieren beziehen sich nicht auf BEUTE, SOLDNER und/oder VERRUCKTER, sondern nur auf Anweisungen ausfuhrst





Diese Karte gehört nicht zum Vorrat – sie kann nur auf Grund der Anweisung auf der Königreichkarte EREMIT genommen werden.

beziehen sich nicht auf BEUTE, SÖLDNER und/oder VERRÜCKTER, sondern nur auf Allgemeiner Hinweis: Anweisungen, eine Karte zu nehmen, ohne explizite Angabe woher, ist nicht optional). Nur wenn du das tust, erhältst du für jede deiner Handkarten + 1 Karte Karten aus dem Vorrat. Wenn du diese Karte ausspielst, lege sie auf ihren Stapel zurück, wenn du das kannst (dies



niemals gekauft werden Sie haben keinen Stapel (weder im Vorrat, noch außerhalb des Vorrats) und können Es gibt drei verschiedene UNTERSCHLUPF-Karten, die jeweils 6x im Spiel enthalten sind.

nichts dafür, du bist sie nur los. du eine beliebige Punktekarte kaufst. Du darfst die HUTTE dann entsorgen, erhältst aber Hütte: Diese Karte ist eine Reaktionskarte und darf von der Hand eingesetzt werden, wenn

Totenstadt: Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du + 2 Aktionen.

(z.B. die Anweisung auf einer anderen Karte) ausgelöst wird zu entsorgen. Du kannst sie nur entsorgen, wenn das durch einen anderen Effekt im Spiel Karte entsorgst, ziehe 1 Karte nach. Diese Karte selbst gibt dir nicht das Recht, sich selbst Verfallenes Anwesen: Diese Karte ist eine Punktekarte – ist aber 0 Wwert. Wenn du diese







solche behandelt. ein gemischter Stapel. RUINEN sind auch Aktionskarten und werden entsprechend als 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

Leichenzug: Dark Ages:

Vogelfreie, Waffenkammer Festung, Jagdgründe, Katakomben, Kultist, Marktplatz, Mundraub, Prozession, Ritter,

Banditenlager, Grabräuber, Lagerraum, Landstreicher, Lumpensammler, Medium, Ratten,

Spiel mit dem Teufel:

Raubzug, Schrotthändler, Weiser

Armenhaus, Barde, Eremit, Jagdgründe, Medium, Geldverleiher, Hexe, Keller, Thronsaal, Auf und Ab: Dark Ages und Basisspiel:

Dark Ages und Empires:

Werkstatt

(Landmarke) - Legionär, Opfer, Schlösser, Stadtviertel, Wagenrennen Festung, Lagerraum, Leichenkarren, Ratten, Raubzug, Aufstieg (Ereignis), Grabmal Grab des Rattenkönigs:

Spieleranzahl die folgende Anzahl LEHEN in den Vorrat: bei 2 Spielern: 8 Karten und bei wie gewohnt als Teil des Vorrats in die Tischmitte die FLUCHE und die Müllkarte (bzw. das Müll-Tableau aus dem Basisspiel 2. Edition) Zum Spielen benötigt ihr das **DOMINION Basisspiel** oder das **Basiskarten-Set** Sortiert die Karten und steckt sie entsprechend der Reihenfolge auf der Sortierhilfe in den Verwendet ihr im Spiel die Königreichkarte LEHEN, legt ihr entsprechend der (empfehlenswert mit mindestens einer weiteren Erweiterung). Legt alle Basiskarten sowie

vor Spielbeginn, ob ihr mit den UNTERSCHLUPF-Karten oder den ANWESEN starten ANWESEN. Wird mit mindestens 1 Königreichkarte aus Dark Ages gespielt, einigt euch

Spieler statt 3 ANWESEN je 1 HÜTTE, 1 TOTENSTADT sowie 1 VERFALLENES

Verwendet ihr im Spiel ausschließlich Königreichkarten aus Dark Ages, erhält jeder

Verwendet ihr im Spiel die Königreichkarte RITTER, mischt ihr die Karten mit dem Typ

RITTER, legt den Stapel verdeckt in den Vorrat und deckt die oberste Karte auf

(braun) und legt folgende Anzahl als verdeckten Stapel in den Vorrat - die oberste Karte (KULTIST, LEICHENKARREN und/oder MARODEUR), mischt ihr alle 50 RUINEN Verwendet ihr im Spiel mindestens eine der Königreichkarten mit dem Typ PLÜNDERN

wird aufgedeckt. bei 4 Spielern: 30 Karten bei 3 Spielern: 20 Karten bei 2 Spielern: 10 Karten

bei 6 Spielern: 50 Karten

bei 5 Spielern: 40 Karten

gehört NICHT zum Vorrat) bereit (der BEUTE-Stapel gehört NICHT zum Vorrat). Verwendet ihr im Spiel die Königreichkarte GASSENJUNGE, legt ihr alle VERRÜCKTEN-Karten als Stapel neben dem Vorrat bereit (der VERRÜCKTEN-Stapel Verwendet ihr im Spiel die Königreichkarte **EREMIT**, legt ihr alle MARODEUR oder RAUBZUG, legt ihr alle BEUTE-Karten als Stapel neben dem Vorrat Verwendet ihr im Spiel mindestens eine der Königreichkarten BANDITENLAGER

SOLDNER-Karten als Stapel neben dem Vorrat bereit (der SOLDNER-Stapel gehört NICHT zum Vorrat).

l Es gelten die Basisspielregeln mit folgenden Änderungen bzw. Ergänzungen:

Edition oder Erweiterung können diese eingesetzt werden. sind. Beim Spiel ausschließlich mit Karten aus Dark Ages müssen, im Spiel mit Karten aus Dark Ages und einer weiteren UNTERSCHLUPFE: In Dark Ages gibt es drei verschiedene UNTERSCHLUPF-Karten, die jeweils 6x im Spiel enthalten

wie üblich die ANWESEN gelegt. üblichen 3 ANWESEN. Die restlichen UNTERSCHLUPF-Karten werden in die Schachtel zurückgelegt. In den Vorrat werden In der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler 1 HÜTTE, 1 TOTENSTADT sowie 1 VERFALLENES ANWESEN anstelle der

oder genommen werden. Der BOTSCHAFTER (aus Seaside) darf keinen UNTERSCHLUPF zurücklegen UNTERSCHLUPF-Karten haben keinen Stapel (weder im Vorrat, noch außerhalb des Vorrats) und können niemals gekauft

NEUE REGELN (1/7)

1 RUINEN: Wird mindestens eine der Königreichkarten mit dem Kartentyp PLUNDERN (KULTIST, LEICHENKARREN

Karten in zufälliger Reihenfolge jeweils 10x im Spiel enthalten. Alle Karten werden in einem Stapel zusammengemischt – er enthält also 5 unterschiedliche

bei 2 Spielern: 10 Karten Legt folgende Anzahl RUINEN verdeckt in den Vorrat:

bei 4 Spielern: 30 Karten bei 3 Spielern: 20 Karten

bei 5 Spielern: 40 Karten

bei 6 Spielern: 50 Karten

aufgebraucht, zählt er als leerer Stapel für das Eintreten der Spielende-Bedingung Der RUINEN-Stapel ist Teil des Vorrats, gehört aber nicht zu den 10 Königreichkarten des Spiels. Wird er im Laufe des Spiels

gemischter Stapel. Karten daraus können nach den entsprechenden Regeln gekauft und genommen werden. Sie sind auch Die oberste Karte wird aufgedeckt. Die restlichen RUINEN werden in die Schachtel zurückgelegt. Der RUINEN-Stapel ist ein Aktionskarten und werden entsprechend als solche behandelt

NEUE REGELN (2/7)

1 RITTER: In Dark Ages gibt es 5 DAMEN und 5 SIRS, die jeweils nur 1x im Spiel enthalten sind und alle dem Kartentyp

(DAME JOSEPHINE) oben liegt, gelten alle Regelungen für Königreichkarten. dass auf diesen Stapel kein Marker für die HANDELSROUTE (aus Blütezeit) gelegt wird, auch wenn eine Punktekarte 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 Königreichkarten des Spiels. Bis auf die Ausnahme,

Die oberste Karte wird aufgedeckt. Der RITTER-Stapel ist ein gemischter Stapel.

NEUE REGELN (3/7)

die oberste Karte vom Stapel genommen wird, wird die nächste Karte aufgedeckt. Gemischte Stapel dürfen nicht durchgesehen verdeckt in den Vorrat gelegt werden. Die oberste Karte wird aufgedeckt. Es liegt immer nur die oberste Karte offen. Erst wenn

often ausliegende Karte wieder umgedreht Wird eine Karte auf einen gemischten Stapel zurückgelegt (z.B. durch den BOTSCHAFTER aus Seaside), wird die zuvor

Muss ein Spieler auf Grund einer Anweisung eine Karte nennen, muss er eine konkrete Karte nennen, er darf zum Beispie Spieler zum Beispiel durch den TRIBUT (aus Intrige 1. Edition) zwei unterschiedliche RUINEN auf, erhält er + 4 Aktionen Die einzelnen Karten gelten als Karten mit unterschiedlichem Namen, auch wenn sie vom gleichen Stapel stammen. Deckt ein

gemischten Stapel Anweisungen (oder Marker, z.B. Embargomarker aus Seaside), die einen Stapel betreffen, betreffen alle Karten in einem nicht RUINE nennen, sondern ZERSTÖRTES DORF oder ÜBERLEBENDE

weiterer ZERSTÖRTER MARKT dort obenauf liegt der mit Hilfe des TALISMANS einen ZERSTORTEN MARKT kauft, nur einen weiteren vom Stapel nehmen, wenn ein Anweisungen, die konkrete Karten betreffen, dürfen nur ausgeführt werden, wenn dies regulär möglich ist. So darf ein Spieler,

1 Andere Karten: Die Karten BEUTE, VERRUCKTER 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 BANDITENLAGER, MARODEUR, RAUBZUG. BEUTE: Dieser Stapel wird nur verwendet, wenn mindestens eine der folgenden Karten im Spiel verwendet wird verwendet, wenn dies durch die Verwendung bestimmter Königreichkarten notwendig wird:

SOLDNER: Dieser Stapel wird nur verwendet, wenn der GASSENJUNGE im Spiel verwendet wird. VERRUCKTER: Dieser Stapel wird nur verwendet, wenn der EREMIT im Spiel verwendet wird.

der Spielende-Bedingungen nicht beachtet nicht von ihren Stapeln genommen werden. Insbesondere können sie nicht gekauft werden. Die Stapel werden für das Eintreten Anweisungen auf den entsprechenden Königreichkarten genommen werden. Auf andere Art und Weise dürfen diese Karten Der (oder die) jeweilige(n) Stapel wird/werden neben dem Vorrat bereit gelegt. Die Karten aus den Stapeln dürfen nur durch

Der BOTSCHAFTER (aus Seaside) darf keine der Karten auf den entsprechenden Stapel zurücklegen

NEUE REGELN (5/7)

hat, die Karte nicht bewegen. Alle sonstigen Anweisungen auf der Karte des Effekts werden aber trotzdem ausgeführt. bewegt oder (auf dem Ablagestapel) verdeckt wurde. In diesem Fall kann der Effekt, der den Anschluss an die Karte verloren nicht dort befindet, wo sie ein Effekt erwartet. Dies kann geschehen, wenn die Karte bereits vorher von einem anderen Effekt 1 Den Anschluss verlieren: In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass sich eine Karte, die bewegt (z.B. entsorgt) werden soll,

Spieler eine Aktionskarte, die 🕕 mehr kostet als der VERRUCKTE, falls es eine solche im Vorrat gibt steht "Wenn du das tust.", zieht der Spieler also auch nicht nochmal Karten. Anschließend möchte die PROZESSION den dann aber den VERRUCKTEN nicht erneut zurücklegen, weil er sich nicht im Spiel befindet. Weil auf dem VERRUCKTEN werden die Anweisungen auf dem VERRÜCKTEN erneut ausgeführt. Der Spieler bekommt also erneut +2 Aktionen, kann VERRUCKTEN auf den VERRUCKTEN-Stapel zurück und zieht so viele Karten, wie er Handkarten hat. Anschließend VERRUCKTEN aus dem Spiel entsorgen, aber das klappt nicht, weil er nicht mehr dort ist. Ganz am Schluss bekommt der Wenn mit einer PROZESSION ein VERRÜCKTER gespielt wird, bekommt der Spieler zuerst +2 Aktionen, legt den

NEUE REGELN (6/7)

und dürfen nur genommen werden, wenn eine Anweisung auf einer Königreichkarte dies anweist. Darfst du laut Anweisung l Nicht-Vorratsstapel: BEUTE, VERRÜCKTER und SÖLDNER haben zwar eigene Stapel, gehören aber nicht zum Vorrat

"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.

haben aber keinen eigenen Stapel außerhalb des Vorrats Die UNTERSCHLUPFE HUTTE, TOTENSTADT und VERFALLENES ANWESEN gehören ebenfalls nicht zum Vorrat,

hintereinander ausgespielt werden direkt beim Ausspielen der entsprechenden Geldkarte ausgeführt werden. Deshalb ist es wichtig, dass Geldkarter entsprechenden Spielphase eingesetzt. Beim Ausspielen muss darauf geachtet werden, dass die zusätzlichen Anweisungen Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen: Die Karten FALSCHGELD und BEUTE sind Geldkarten und werden in der

welcher Reihenfolge sie eintreten Mehrere Dinge passieren zur gleichen Zeit: Passieren einem Spieler gleichzeitig mehrere Dinge, darf er selbst entscheiden, in

NEUE REGELN (

entsorgt wird. Die entsprechende Anweisung wird sofort ausgeführt, wenn die Karte entsorgt wird – das kann im Zug eines 1 "Wenn du diese Karte entsorgst...": Viele Karten in Dark Ages enthalten die Anweisung etwas zu tun, wenn diese Karte

 du benötigst eine Karte mit einer entsprechenden Anweisung, um die Karte zu entsorgen. anderen Mitspielers sein oder auch zwischen den Anweisungen auf einer Aktionskarte. Entsorgst du gleichzeitig mehrere Anweisungen ausführst. Die Karte mit "Wenn du diese Karte entsorgst…" gibt dir nicht selbst das Recht die Karte zu entsorgen Karten mit "Wenn du diese Karte entsorgst...", darfst du die Reihenfolge selbst bestimmen, in der du die entsprechenden

"Im Spiel": Karten, die ein Spieler offen in seinem Spielbereich vor sich liegen hat, befinden sich im Spiel, bis sie abgelegt Zieh- und Ablagestapeln. Auch Reaktionskarten, die als Reaktion aufgedeckt werden, befinden sich nicht im Spiel werden. Nicht im Spiel befinden sich zur Seite gelegte und entsorgte Karten, sowie Handkarten, Karten im Vorrat und in den

"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

1 "Wähle eins": Der Spieler muss genau eine der aufgelisteten Anweisungen auswählen und sie – soweit möglich – ausführen.

für diesen Zug keine Wirkung. Wird die Karte später im Spiel wieder ausgespielt, darf der Spieler natürlich eine andere Wahl

gemischten Stapeln) immer der Name oben auf den jeweiligen Karten relevant, auch wenn die Karten von demselben Stapel stammen (z.B. bei Karten mit "unterschiedlichen Namen": Ist die Rede von Karten mit unterschiedlichen Namen (NICHT Kartentyp), ist

wichtig zum Beispiel bei gemischten Stapeln Eine Karte "nennen": Muss ein Spieler eine Karte nennen, sagt er den Namen einer Karte (nicht eines Kartenstapels); das ist

die Anweisung steht, niemals eine andere (jene) Karte, auf die innerhalb der Anweisung Bezug genommen wird "Diese Karte": Enthält eine Karte eine Anweisung, die sich auf "diese Karte" bezieht, ist IMMER die Karte gemeint, auf der







Du darfst in der Aktionsphase eine weitere Aktionskarte ausspielen. Du darfst in der Kaufphase einen zusätzlichen Kauf tätigen. Nimm dir eine Münze.

1 Wenn du die Karte STEINMETZ kaufst, darfst du mehr dafür bezahlen. Wenn du das tust, nimmst du dir zwei Aktionskarten,

nehmen. Wenn du zum Beispiel den STEINMETZ für 🌀 kaufst, könntest du dir zwei HEROLDE nehmen. Die Aktionskarten die beide jeweils genau so viel kosten, wie du überzahlt hast. Du kannst dir zweimal die gleiche oder zwei verschiedene Karten ist nicht möglich, dann Aktionskarten zu nehmen, die 🅕 kosten. Intrige), sind Aktionskarten. Wenn du beschließt, nicht mehr als die normalen Kosten zu zahlen, bekommst du keine Karten. Es TRANKS. Karten, die mehreren Kartentypen angehören, von denen einer AKTION ist (wie die GROSSE HALLE aus Die Vorrat sein, bekommst du keine. Wenn du mit einem **TRANK (Die Alchemisten**) überzahlst, bekommst du Karten im Wert des stammen aus dem Vorrat und werden auf deinen Ablagestapel gelegt. Sollten keine Karten mit den entsprechenden Kosten im

(wie das GASTHAUS aus Hinterland) nimmst dir die Karten einzeln nacheinander; das kann bei Karten eine Rolle spielen, die beim Nehmen eine Auswirkung haben Karten. Wenn es im Vorrat nur noch eine einzige Karte gibt, die preiswerter ist als die entsorgte Karte, nimmst du dir diese. Du gelegt. Falls es keine preiswerteren Karten im Vorrat gibt (weil du beispielsweise ein Kupfer entsorgst), bekommst du keine kannst dir zweimal die gleiche oder zwei verschiedene Karten aus dem Vorrat nehmen. Diese werden auf deinen Ablagestape als die Karte, die du entsorgt hast. Wenn du keine Karte zum Entsorgen mehr auf der Hand hast, bekommst du keine Karten. Du Wenn du diese Karte spielst, entsorgst du eine Karte aus deiner Hand und nimmst dir zwei Karten, die jeweils weniger kosten

STEINMETZ



wird jede oberste Karte vom Nachziehstapel einzeln komplett abgehandelt, bevor du die nächste Karte ziehst oberste Karte deines Nachziehstapels ansehen und sie entsorgen, ablegen oder auf den Nachziehstapel zurücklegen. Wenn dein 1 Wenn du diese Karte kaufst, darfst du mehr dafür zahlen. Pro 🕕, das du zusätzlich zahlst (d.h. "überzahlst"), darfst du dir die immer nicht genügend Karten im Nach- ziehstapel sind, siehst du dir keine Karten an. Auch wenn du mehr als 🕕 überzahlst, Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischst du deinen Ablagestapel und machst ihn zum neuen Nachziehstapel. Wenn dann noch

aufgedeckten Karten die noch fehlenden Karten aufdeckst. Sind dann noch immer nicht genügend Karten aufgedeckt, belässt du es bei den bereits dernen Ablagestapet (der die bereits aufgedeckten Karten nicht umfasst) und machst ihn zum neuen Nachziehstapet, von dem du wird. Wenn dem Nachziehstapel keine drei Karten mehr umfasst, deckst du die darin noch enthaltenen Karten auf, mischst dann beliebiger Reihenfolge wieder oben auf deinen Nachziehstapel. Du musst keine Karte nennen, die in diesem Spiel verwendet deines Nachziehstapels auf und entsorgst jede Karte mit dem von dir genannten Namen. Die übrigen Karten legst du in Wenn du diese Karte in der Aktionsphase spielst, nennst du den Namen einer beliebigen Karte, deckst die obersten drei Karten



ARZT

davon aus, die du ablegst. Die verbleibenden Karten nimmst du auf die Hand. nicht genügend Karten aufgedeckt, belässt du es bei den bereits aufgedeckten Karten. Nachziehstapel, von dem du die noch fehlenden Karten aufdeckst. Sind dann noch immer enthaltenen Karten auf, mischst dann deinen Ablagestapel und machst ihn zum neuen Unabhängig davon, wie viele Karten du aufgedeckt hast, wählt dein linker Nachbar eine Wenn dein Nachziehstapel keine drei Karten mehr umfasst, deckst du die darin noch



von denen einer GELD ist (wie der HAREM aus Die Intrige), sind Geldkarten. abgelegt hast, nimmst du dir eine Münze. Karten, die mehreren Kartentypen angehören, eben gezogen hast, falls es sich um eine Geldkarte handelt. Wenn du eine Geldkarte eine Geldkarte (auch ein MEISTERSTÜCK) ablegen. Du kannst die Karte ablegen, die du nachdem du alle Anweisungen dieser Karte (soweit möglich) erfüllt hast. Dann darfst du Zuerst ziehst du eine Karte. Du erhältst zwei weitere Aktionen, die du spielen darfst,



PLATZ

preiswertere Geldkarte nehmen.

musst dir keine teurere Geldkarte nehmen, sondern darfst dir auch eine gleich teure oder Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird dies die einzige Karte deines Nachziehstapels. Du die entsorgte Geldkarte, und lege sie oben auf deinen Nachziehstapel. Wenn dein Handkarten vorzeigen, damit die anderen Spieler sehen, dass er diese Karte nicht auf der angehören, von denen einer GELD ist (wie der HAREM aus Die Intrige), sind Geldkarten Du darfst eine Geldkarte aus deiner Hand entsorgen. Karten, die mehreren Kartentypen Hand hat. Nimm dir für die entsorgte Karte eine Geldkarte, die bis zu 3 mehr kostet als Hand hat, die gleiche Karte aus seiner Hand auf seinen Ablagestapel legen oder seine Wenn du eine Geldkarte entsorgst, muss jeder Mitspieler, der mindestens fünf Karten in der

1 Wenn du diese Karte kaufst, darfst du mehr dafür zahlen. Wenn du das tust legst du pro 🕕, das du überzahlst, eine beliebige

auf deinen Nachziehstapel. Falls du den HEROLD kaufst, ohne zu überzahlen, darfst du deinen Ablagestapel nicht durchsehen müsstest, als sich in deinem Ablagestapel be nden, legst du einfach alle Karten deines Ablagestapels in beliebiger Reihenfolge deinen Nachziehstapel legen, sofern möglich. Wenn du so viel überzahlst, dass du mehr Karten auf deinen Nachziehstapel legen du überzahlen willst. Sobald du überzahlt hast, musst du die entsprechende Anzahl an Karten in beliebiger Reihenfolge oben auf normalerweise nicht möglich ist. Allerdings darfst du nicht zuerst deinen Ablagestapel durchsehen, um zu entscheiden, wie viel Karte deines Ablagestapels oben auf deinen Nachziehstapel. Du darfst dir dafür die Karten deines Ablagestapels ansehen, was

Intrige), sind Aktionskarten. Alle anderen Kartentypen werden auf den Nachziehstapel zurückgelegt, ohne sie zu spielen 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 spielen darfst, nachdem du alle Anweisungen dieser Karte (soweit möglich) erfüllt hast. Dann deckst du die oberste Karte Wenn du diese Karte in der Aktionsphase spielst, ziehst du zuerst eine Karte. Du erhältst dann eine weitere Aktion, die du

der Kunde wie gewonnt abgelegt, da er nicht gebraucht wird, um an etwas zu einnern Hinweis: Wenn durch den HEROLD eine Dauer-Karte (aus Seaside) aus gespielt wird, wird der HEROLD dennoch am Ende



HEROLD



Silber pro (1), das du überzahlst. Falls du zum Beispiel (6) für das MEISTERSTÜCK Dies ist eine Geldkarte mit dem Wert 🕕, wie Kupfer. Wenn du sie kaufst, nimmst du dir ein

regeltechnisch auch so behandelt. zahlst, erhältst du drei Silber. Das MEISTERSTÜCK ist eine Geldkarte und wird



ausspielen und nimmst dir eine Münze. Wenn du diese Karte spielst, ziehst du eine Karte, darfst eine weitere Aktionskarte

sich im SCHWARZMARKT-Stapel befindet. Münze. Das gilt auch für Partien mit dem SCHWARZMARKT, bei denen der BÄCKER Wird ein Spiel mit dieser Karte gespielt, erhält jeder Spieler zu Beginn des Spiels eine



spielst, aber nur eine im Spiel hast - wie beim THRONSAAL (DOMINION®) oder die du kaufst, zwei Münzen ein. Wenn du jedoch eine KAUFMANNSGILDE mehrfach kumulativ: Wenn du zwei KAUFMANNSGILDEN ausgespielt hast, bringt dir jede Karte, du zwei Karten kautst etc.). Denke daran, dass du Münzen nur einsetzen kannst, bevor du kaufst, nimmst du dir eine Münze (1 Münze, wenn du eine Karte kaufst; 2 Münzen, wenn KONIGSHOF (Blütezeit) –, bekommst du beim Kauf einer Karte nur eine Münze Karten kaufst: Du darfst also diese Münze nicht sofort aufwenden. Diese Anweisung ist weitere Karte kaufen und hast zusätzlich 🕕 zur Verfügung. Jedes Mal, wenn du eine Karte Wenn diese Karte im Spiel ist (d.h. du hast sie in der Aktionsphase gespielt), darfst du eine



nicht mehr auf der Hand hast, kannst du diese Karte nicht entsorgen. Allerdings kannst du eine beliebige Anzahl an Münzen einsetzen (auch 0 Münzen). Da du den METZGER Zuerst nimmst du dir 2 Münzen. Dann darfst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen und

zurückgelegt und dürfen in der Kaufphase nicht mehr benutzt werden, um andere Karten zu du könntest einen weiteren METZGER entsorgen und null Münzen zahlen, um dir ein ANWESEN entsorgen und sechs Münzen zahlen, um dir eine PROVINZ zu nehmen; oder der Anzahl der eingesetzten Münzen entsprechen darf. So könntest du beispielsweise ein eine Karte, deren Kosten höchstens der Summe aus den Kosten der entsorgten Karte und eine andere METZGER-Karte entsorgen. Wenn du eine Karte entsorgt hast, nimmst du dir HERZOGTUM zu nehmen. Die Münzen, die du einsetzt, werden in den Vorral



zieht infolgedessen auch keine Karte erhalten und zieht deshalb eine Karte. Nutzt ein Spieler den FAHRENDEN HÄNDLER waren oder aus einem anderen Grund –, zieht er keine Karte. Nutzt ein Spieler den Falls ein Spieler keine Fluchkarte bekommen hat – weil nicht genügend Fluchkarten da Spieler, der eine Fluchkarte erhalten hat, muss eine Karte vom Nach- ziehstapel ziehen. gelegt. Wenn kein Gold mehr vorhanden ist, erhältst du keins. Sind nicht mehr genügend (**Hinterland**), um stattdessen ein Silber zu nehmen, hat er keine Fluchkarte erhalten und WACHTURM (Blutezeit), um den Fluch zu entsorgen, hat er dennoch eine Fluchkarte Fluchkarten da, teilst du sie reihum aus, beginnend mit deinem linken Nachbarn. Jeder Das Gold und die Fluchkarten stammen aus dem Vorrat und werden auf den Ablagestapel

anderen Namens auf die Hand und lege den Kest auf deinen Ablagestapel. genannten Namen kommst, beendest du das Aufdecken. Nimm die gefundenen Karten bist, mischst du deinen Ablagestapel und nutzt ihn als neuen Nachziehstapel. Wenn du der Nachziehstapel aufgebraucht werden, bevor du auf drei entsprechende Karten gestoßen handeln, die in diesem Spiel verwendet wird. Dann deckst du solange Karten vom Zunächst nennst du eine Karte. Dabei muss es sich nicht um den Namen einer Karte beim weiteren Aufdecken noch immer nicht auf drei Karten mit einem anderen als dem Namen entsprechen. Nimm diese Karten auf die Hand und lege die anderen ab. Sollte dabei Nachziehstapel auf, bis du drei Karten aufgedeckt hast, die nicht dem von dir genannten

Kunsthandwerk (Die Gilden + Basisspiel):

Rechtschaffen und anständig (Die Gilden + Basisspiel): Werkstatt, Jahrmarkt, Geldverleiher Steinmetz, Berater, Bäcker, Wandergeselle, Kaufmannsgilde, Laboratorium, Keller,

Platz, Meisterstück, Leuchtenmacher, Steuereintreiber, Herold, Bibliothek, Umbau, **Des Guten zuviel** (Die Gilden + Basisspiel): Metzger, Bäcker, Leuchtenmacher, Arzt, Wahrsager, Miliz, Dieb, Geldverleiher, Gärten,

Bäcker, Arzt, Platz, Berater, Meisterstück, Burghof, Wunschbrunnen, Harem, Tribut, Nenne diese Karte (Die Gilden + Die Intrige):

Abenteurer, Markt, Kanzler

Steinmetz, Herold, Wahrsager, Wandergeselle, Metzger, Große Halle, Adelige, Geschäftstricks (Die Gilden + Die Intrige): Verschwörer, Maskerade, Kupterschmiea

Kaufmannsgilde, Leuchtenmacher, Meisterstück, Steuereintreiber, Metzger, Brücke, Entscheidungen, Entscheidungen (Die Gilden + Die Intrige):

Handlanger, Bergwerk, Anbau, Herzog

1 Die Münzen: Einige Karten in Die Gilden erlauben den Spielern, sich Münzen zu nehmen. Münzen werden immer vom

werden, noch dürfen sie auf ein Piratenschiff-Tableau (Seaside) oder die HANDELSROUTE (Blütezeit) gelegt werden. Blütezeit, allerdings können die durch Anweisungen auf den Karten aus Die Gilden erworbenen Münzen ausschließlich in der verwenden die Spieler einen beliebigen Ersatz. Zwar handelt es sich um die gleichen Marker/Münzen wie in Seaside und zurückgelegt. Die Anzahl der Münzen im Vorrat ist nicht begrenzt: Sollten einmal nicht ausreichend Münzen vorhanden sein, Anzahl an Münzen einsetzen; jede eingesetzte Münze bringt dem Spieler + 1. Eingesetzte Münzen werden in den Vorrat Spieler sie erhält, hinaus aufbewahrt werden. In der Kaufphase eines Spielers kann dieser, bevor er Karten kauft, eine beliebigee Vorrat genommen, nicht von anderen Spielern. Diese Münzen können – anders als die Geldkarten – über den Zug, in dem ein Kaufphase ausgegeben werden. Sie dürfen weder zum Kauf einer Karte mithilfe der Karte SCHWARZMARKT benutzt

REGELN

1 Uberzahlen: Für einige Karten in Die Gilden darf man mehr zahlen, als sie eigentlich kosten. Bei diesen Karten steht hinter

aufweist, gelten nach wie vor für alle Zwecke die normalen Kosten. Grundsätzlich gibt es keine Wechselwirkungen zwischen auf eine andere Weise erhalten. Das "+" ist lediglich eine Erinnerung: Für eine Karte, die hinter den Kosten das Symbol "+" Münzen kommen zurück in den Vorrat. Spieler können eine Karte ausschließlich beim Kauf überzahlen, nicht wenn sie diese zum Überzahlen verwendete Geld ist ausgegeben und kann dann nicht mehr eingesetzt werden. Geldkarten werden abgelegt und mit allen Geldwerten, mit denen Karten gekauft werden: Geldkarten, Münzen und Geldwerte auf Aktionskarten. Die Karten zahlt, tritt ein auf der jeweiligen Karte genannter Effekt ein, der von der Höhe der Überzahlung abhängt. Überzahlt werden kann den Kosten ein "+", z.B. 🦅 . Wenn ein Spieler vor dem Kauf einen beliebigen zusätzlichen Betrag für eine solche Karte Karten, welche die Kartenkosten reduzieren - wie die BRÜCKE (Die Intrige) oder die FERNSTRASSE (Hinterland) - und TRANK (Die Alchemisten) können ebenfalls zum Überzahlen verwendet werden (allerdings ist das nicht immer sinnvoll). Dass

Spielreihenfolge abgehandelt, beginnend mit dem Spieler, der gerade an der Reihe ist welcher Reihenfolge sie eintreten. Wenn unterschiedlichen Spielern zwei Dinge gleichzeitig passieren, werden diese reihum in Zwei Dinge passieren zur gleichen Zeit: Wenn einem Spieler zwei Dinge gleichzeitig passieren, entscheidet er selbst, in

NEUE REGELN



Diese Karte ist eine kombinierte Geld- und Reservekarte. Sie hat den Wert (1). Spiele sie in

Aufräumphase be nden sich die KÖNIGLICHEN MÜNZEN im Spiel und werden dann Anweisung nur beim Ausspielen der Karte ausgeführt wird. Bis zum Ende der du die KÖNIGLICHEN MÜNZEN von deinem Wirtshaustableau aufrufen. Lege die Sobald du eine Aktionskarte ausspielst und die Anweisungen darauf ausgeführt hast, darfst der Kautphase aus und lege sie anschließend auf das Wirtshaustableau. Karte in deinen Spielbereich und du erhältst +2 Aktionen, nicht aber + 1, da diese

abgelegt.

Du erhältst + 1 Karte und + 1 Aktion. Lege diese Karte auf dein Wirtshaustableau.

entsorgen. Lege den RATTENFÄNGER in der Aufräumphase ab lege die Karte in deinen Spielbereich. Dann musst du eine beliebige Karte aus deiner Hand Du darfst diese Karte zu Beginn deines Zuges vom Tableau aufrufen. Wenn du das tust,

die Hand und lege den Rest ab. Liegt der Marker auf dem Nachziehstapel, wird dieser zurückgelegt. kurz zur Seite gelegt und nach dem Ziehen der Karten wieder oben auf den Stapel entsprechende Anzahl Karten oben von deinem Nachziehstapel an. Nimm eine davon auf Handkarte entsorgen. Je nach Höhe der Kosten der entsorgten Karte siehst du dir die Du erhältst +1 Aktion. Dann musst du entweder diese ZERSTÖRUNG oder eine die Karte in der Aufräumphase des nächsten Zuges ab. oder nimm ein SILBER vom Vorrat. Du darfst beim 2. Mal etwas anderes wählen. Lege nächsten Zuges jeweils eine der folgenden Optionen: + 111 oder entsorge eine Handkarte Diese Karte ist eine Dauerkarte. Wähle sowohl in diesem als auch zu Beginn deines

AUSRÜSTUNG

keine Karten zur Seite zu legen, legst du die AUSRÜSTUNG am Ende des Zuges ab. (inkl. eventuell gerade gezogener Karten) verdeckt zur Seite. Entscheidest du dich dafür, Diese Karte ist eine Dauerkarte. Du erhältst + 2 Karten und legst dann bis zu 2 Karten

Seite gelegten Karten auf die Hand. Lege die AUSRUSTUNG am Ende dieses Zuges ab.

Legst du 1 oder 2 Karten zur Seite, nimmst du zu Beginn deines nächsten Zuges die zur

erhältst du + 1 Karte und +1 Aktion. Diese Karte ist eine kombinierte Dauer- und Reaktionskarte. Wenn du sie ausspielst,

Wenn ein Mitspieler eine Angriffskarte ausspielt, darfst du diese Karte aus deiner Hand Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du + 🕕 Lege die Karte am Ende dieses Zuges ab.

deines nächsten Zuges abgelegt. diesem Fall – da gerade ein anderer Spieler am Zug ist – nicht ausgeführt werden. Zu ausspielen. Du erhältst + 1 Karte und + 1 Aktion. Die Anweisung +1 Aktion kann in Beginn deines nächsten Zuges erhältst du + Die Karte wird erst in der Aufräumphase

Aktion. Dann legst du die Karte auf dein Wirtshaustableau. Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspielst erhältst du + 1 Karte und +1

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 Aufräumphase ab.

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.

Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspielst, legst du sie auf dein

Zuges) abgelegt. wird in der Aufräumphase des Zuges, in dem es aufgerufen wird (auch außerhalb deines gehört, darfst du dir keine weitere Karte mit gleichem Namen nehmen. Das DUPLIKAT erhältst du nichts. Wenn du eine Karte von einem Stapel nimmst, der nicht zum Vorrat Namen vom Vorrat. Lege diese Karte ab. Wenn keine solche Karte mehr im Vorrat ist, darfst du diese Karte aufrufen. Wenn du das tust, nimmst du dir eine Karte mit gleichem Sobald du (auch außerhalb deines eigenen Zuges) eine Karte nimmst, die bis zu 🜀 kostet,

auf den Nachziehstapel. Ist es eine kombinierte Punkte- und Geldkarte, nimmst du die keine ELSTER mehr im Vorrat ist, erhältst du nichts. Lege die aufgedeckte Karte zurück Hand. Ist es eine Aktions- oder Punktekarte, nimmst du eine ELSTER vom Vorrat. Wenn Du erhältst + 1 Karte und +1 Aktion. Decke die oberste Karte deines Nachziehstapels auf. Karte auf die Hand und nimmst eine ELSTER vom Vorrat Ist dies ein Geldkarte (auch eine kombinierte oder Königreichkarte), nimm sie auf die

be nden sich nicht im Spiel, zählen aber bei Spielende zu deinen Karten. Du darfst entweder ein KUPFER aus deiner Hand auf dein Wirtshaustableau legen oder du erhältst pro KUPFER auf deinem Tableau + 🕕 KUPFER auf deinem Wirtshaustableau



Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du + 1 Karte und +2 Aktionen.

dir eine HAFENSTADT vom Vorrat. Wenn du diese Karte kaufst (nicht wenn du sie auf andere Art und Weise erhältst), nimm

abgelegt werden, gelten nicht als "abgelegt". Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du + 1 Kauf sowie +2. Außerdem darfst du deinen Nachziehstapel sofort komplett auf deinen Ablagestapel legen. Karten, die auf diese Weise

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. Ereignisse) in deinem Zug ist, nimmst du eine Karte vom Vorrat, die bis zu 4 kostet. Jeder Wenn du diese Karte kaufst und dies der erste Kauf (inklusive eventuell erworbener

dann auf dein Wirtshaustableau Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspielst, erhältst du +1 Aktion. Lege sie

die TRANSFORMATION in der Aufräumphase ab. Zu Beginn deines Zuges darfst du diese Karte aufrufen. Wenn du das tust, entsorgst du eine Karte. Nimm die Karte auf die Hand. Du darfst nur Karten aus dem Vorrat nehmen. Lege Handkarte und nimmst eine Karte vom Vorrat, die bis zu 🕕 mehr kostet als die entsorgte



nach. Liegt die Rückseite oben, passiert nichts. Du darfst in einem Zug mehrere Marker mit der Vorderseite nach oben). Liegt jetzt die Vorderseite oben, ziehst du 5 Karten Du erhältst +1 Kauf. Drehe deinen Reise-Marker um (zu Beginn des Spiels liegt der WILDHUTER ausspielen und drehst bei jedem WILDHUTER den Marker um.

um 2 oder mehr verringern. du zwei oder mehr BRUCKENTROLLE gleichzeitig im Spiel hast, kannst du die Kosten nie weniger als 00. Dies betrifft nicht nur den Kauf, sondern alle Aktionen, bei denen die Kosten von Ereignissen. Die Wirkung des BRUCKENTROLLS ist kumulativ, d.h. wenn Kosten einer Karte eine Rolle spielen. Der BRUCKENTROLL beeinflusst nicht die

So lange diese Karte im Spiel ist, kosten alle Karten in deinem Zug 🕦 weniger, allerdings

erhältst jetzt und zu Beginn deines nächsten Zuges +1 Kauf.

Diese Karte ist eine kombinierte Aktions-, Reserve- und Punktekarte. Wenn du sie

Pro FERNE LANDE, die du bei Spielende auf deinem Tableau liegen hast, erhältst du 4 🛡 ausspielst, lege sie auf dein Wirtshaustableau. Dort bleibt sie bis zum Spielende

. Alle anderen FERNE LANDE zählen 0 🛡





Karte gleichzusetzen. Spieler, die mit einer Reaktionskarte reagieren wollen, müssen dies auf den Nachziehstapel legen. Das Erwerben eines Ereignisses ist nicht mit dem Kauf einer Mitspieler, der eine Karte kauft, sofort alle restlichen Handkarten in beliebiger Reihenfolge Diese Karte ist eine Dauerkarte. Bis zu Beginn deines nächsten Zuges muss jeder

Ziehe zu Beginn deines nächsten Zuges 3 Karten nach. Lege die Karte in der Aufräumphase des nächsten Zuges ab.

sofort beim Ausspielen des GEISTERWALDES tun.

sind davon nicht betroffen. hast danach @. Für jedes gezahlte 1 erhältst du + 1 Karte. •-Kosten aus Die Alchemisten zusätzliche Geldwerte (+ 🕕) inkl. dem +🕕 diese GESCHICHTENERZÄHLERS. Du ausgespielten Geldkarten sowie alle, z.B. durch ausgespielte Aktionskarten, erhaltene alle 🔵, die du bisher in diesem Zug ausgespielt hast. Das beinhaltet alle Geldwerte von Du erhältst +1 Aktion sowie + ... Spiele bis zu 3 Geldkarten aus deiner Hand aus und zahle



die genau

kostet. Lege die genommene Karte verdeckt auf deinen Nachziehstapel. kannst dich auch entscheiden, keine Karte abzulegen. Dann darfst du eine Karte nehmen, eine Karte vom Vorrat nehmen, die genau so viel kostet, wie du Karten abgelegt hast. Du Du erhältst + 1 Karte, + 1 Aktion und + 🕕 Lege beliebig viele Handkarten ab. Du darfst

sie dann auf dein Wirtshaustableau Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspielst, erhältst du + 1 Aktion und legst

auf Reservekarten, die bereits auf das Tableau gelegt wurden. Lege die KONIGLICHE Spiel ist. Wenn du das tust, führst du die Aktion sofort noch einmal aus. Du kannst die du die KONIGLICHE KUTSCHE sofort danach aufrufen, falls die Aktionskarte noch im Sobald du eine Aktionskarte ausspielst und die Anweisungen darauf ausgeführt hast, darfst Dauerkarte gespielt, bleibt sie solange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird KUTSCHE in der Aufräumphase ab. Wird die KONIGLICHE KUTSCHE auf eine KÖNIGLICHE KUTSCHE nicht aufrufen, wenn die Aktion bereits entsorgt wurde oder

dart, wird zunächst der Marker zurückgelegt und dann die Kartenhand auf X Karten Mitspieler muss seinen - Marker auf seinen Nachziehstapel legen. Sobald ein Mitspieler Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 2. Jeder Vorrat zurück. Bei Anweisungen, durch die man seine Kartenhand auf X Karten auffüllen Karten nachziehen muss, zieht er 1 Karte weniger. Dann legt er den Marker neben den

reagiert werden. Reagiert ein Spieler mit dem KARAWANENWACHTER, führt er Nachziehstapei. zunächst die Anweisungen aus (inkl. + 1 Karte) und legt dann den Marker auf seinen Das **RELIKT** ist eine Angriffskarte. Entsprechend kann darauf mit Reaktionskarten

RELIKT

(z. B. aus **Die Gilden**) oder 🕙 müssen entsorgt werden müssen entsorgt werden. Karten mit . Kosten müssen nicht entsorgt werden, Karten mit oberste Karte ihres Nachziehstapels aufdecken. Aufgedeckte Karten, die 3) bis 6 kosten, erhältst du +5 und alle Mitspieler – beginnend bei deinem linken Mitspieler – müssen die nach oben). Liegt jetzt die Rückseite oben, erhältst du + 🕕 Liegt die Vorderseite oben, Drehe deinen **Reise**-Marker um (zu Beginn des Spiels liegt der Marker mit der Vorderseite

ausgeführt wird. reagieren, auch wenn die Rückseite des Reise-Markers oben liegt und der Angriff gar nicht

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



ein GOLD und ein KUPFER (in beliebiger Reihenfolge) vom Vorrat und lege sie ab. Ist Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 2. Nimm

ein Stapel leer, erhältst du nur die andere Karte.

mit einer Reaktionskarte reagieren wollen, müssen dies sofort beim Ausspielen der Erwerben eines Ereignisses ist nicht mit dem Kauf einer Karte gleichzusetzen. Spieler, die Mitspieler für jede Karte, die er kauft, jeweils einen FLUCH vom Vorrat nehmen. Das Diese Karte ist eine Dauerkarte. Bis zu Beginn deines nächsten Zuges muss jeder

nächsten Zuges ab. Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du +3. Lege die Karte in der Aufräumphase des SUMPFHEXE tun. Karte nimmst, zieht jeder Mitspieler 1 Karte. Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du + 2 Karten und +2 Aktionen. Wenn du diese

und legst die Karte dann auf dein Wirtshaustableau Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspielst, erhältst du +1 Kauf sowie +4

deinem Tableau liegen, kannst du alle ablegen. Du brauchst nicht für jeden Wenn du am Ende deiner Kaufphase mindestens 2 nicht ausgegeben hast, darfst du diese Karte von deinem Wirtshaustableau ablegen. Hast du mehrere WEINHANDLER auf

WEINHÄNDLER ② übrig zu haben.

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

Zuges + 2 Karten. Basis), lege beide Karten zur Seite und du erhältst bis zum Spielende zu Beginn jedes GEFOLGSMANN zweimal ausspielen darfst (z.B. durch den THRONSAAL aus der Für den Rest des Spiels erhältst du zu Beginn deines Zuges + 1 Karte. Wenn du einen

Geldkarten zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast, nimm dir eine Karte vom Vorrat, die bis zu Vorrat und dürfen nicht genommen werden 👊 kostet. Eintausch-Karten oder Preiskarten (aus **Reiche Ernte**) mit 🌚 gehören nicht zum Almosen: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Falls du keine

+U. Das nächste Mal, wenn du Karten nachziehen musst, ziehst du 1 Karte weniger. Leihgabe: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du erhältst +1 Kauf.

nicht genügend entsprechende Karten auf der Hand hast – dann erhältst du kein GOLD legst du 1 Angriffskarte aus deiner Hand oder 2 FLUCHE oder 6 beliebige Karten ab. Du Quest: Wähle eine der Optionen, um ein GOLD zu nehmen und abzulegen: Entweder kannst dich entscheiden, nur 1 FLUCH oder weniger als 6 Karten abzulegen, wenn du

zuerst – wenn möglich – 3 Karten ab. Nur den Rest (0, 1 oder 2 Karten) legst du zurück auf Hast du nach dem Mischen des Ablagestapels weniger als 5 Karten zur Verfügung, legst du an. Lege 3 davon ab und den Rest in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Nachziehstapel.

legst du den Marker nach dem Ausführen des SPÄHTRUPPS auf den Nachziehstapel Wanderzirkus: Du erhältst +2 Käufe. Wenn du in dem Zug, in dem du den Nachziehstapel liegt, da du die Karten nicht nimmst sondern nur ansiehst. In diesem Fall

Der SPÄHTRUPP ist nicht betroffen vom - Marker, der eventuell auf deinem

WANDERZIRKUS funktioniert nicht bei den Eintausch-Karten mit einem 🥶, da diese Nachziehstapel legen. Wenn du dies nicht möchtest, lege die genommene Karte ab. Der WANDERZIRKUS erwirbst, eine Karte nimmst, darfst du diese oben auf deinen

nicht genommen sondern eingetauscht werden.

Karten, mit zwei **EXPEDITIONEN** 9 Karten usw Expedition: In der Aufräumphase des Zuges, in dem du diese Karte erwirbst, ziehst du 2

durch diese Karten produzierten Geldwert nutzen. Handkarten entsorgen. Entsorgst du eine oder zwei Geldkarten, kannst du trotzdem den Freudenfeuer: Entsorge bis zu 2 Karten, die du gerade im Spiel hast. Du darfst keine Karten zusätzlich. Normalerweise ziehst du 5 Karten nach, mit einer EXPEDITION 7

Aktions-Vorratsstapel Wenn du eine weitere PLANUNG erwirbst, legst du den Marker auf einen anderen

diesem Stapel kaufst, eine beliebige Handkarte entsorgen

Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, darfst du, immer wenn du eine Karte von **Planung:** Lege deinen **Entsorgungs**-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel.

EREIGNISSE

Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, kosten Karten, die von diesem Stapel stammen, Überfahrt: Lege deinen - Kosten-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel

für dich für alle Belange (2) weniger, niemals aber weniger als (0) Aktions-Vorratsstapel. Wenn du eine weitere UBERFAHRT erwirbst, legst du den Marker auf einen anderen

dartst du keine Karten kaufen. Du dartst allerdings Ereignisse erwerben, Karten auf andere wurde und nicht von dir (z.B. durch den AUSSENPOSTEN aus Seaside). In diesem Zug Zug einen weiteren Zug, falls der vorangegangene Zug von einem Mitspieler gespielt Mission: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du spielst nach diesem MISSION, darfst du keinen weiteren Zug ausführen, da der vorherige Zug dein eigener Weise nehmen oder **Reisende** eintauschen. Erwirbst du in deinem Extrazug eine weitere

EREIGNISSE

eine weitere Karte vom Vorrat und legst sie ab. Eintausch-Karten oder Preiskarten (aus mit unterschiedlichem Namen, die du gerade im Spiel hast, nimmst von jeder dieser Karten die Rückseite oben, passiert nichts. Liegt die Vorderseite oben, wählst du bis zu 3 Karten Pilgerfahrt: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Drehe deinen Reiche Ernte) mit 🕙 gehören nicht zum Vorrat und dürsen nicht genommen werden. Reise-Marker um (zu Spielbeginn liegt dieser mit der Vorderseite nach oben). Liegt dann

Nimm 2 Karten vom Vorrat, die jede bis zu @ kosten. Das können gleiche oder wieder neben den Vorrat mindestens 🕕 erhältst, erhältst du stattdessen 🕕 weniger. Danach legst du den Marker Ball: Nimm deinen - W-Marker und lege ihn vor dir ab. Das nächste Mal, wenn du

verschiedene Karten sein. Lege beide Karten ab. Eintausch-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

gehören, darf der Marker nicht gelegt werden entsprechende Karte nach deinem Zug wieder Sokostet. Auf Stapel, die nicht zum Vorrat alle Karte in diesem Zug 1 weniger kosten, bleibt der Marker später liegen, auch wenn die Zug bis zu (4), z.B. wenn du vorher einen BRÜCKENTROLL gespielt hast und dadurch ausspielst. Kostet die Aktionskarte, die du durch den SEEWEG nimmst, nur in diesem Stapel liegt, erhältst du + 1 Kauf, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt Marker auf den entsprechenden Stapel legen zu dürfen. Solange dieser Marker auf dem hast (dieser kann dann auch leer sein). Du musst eine Karte vom Vorrat nehmen, um den deinen +1 Kauf-Marker auf den Vorratsstapel, von dem du die Aktionskarte genommen Seeweg: Nimm eine Aktionskarte vom Vorrat, die bis zu 🚇 kostet, und lege diese ab. Lege

du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen. Durch den Erwerb eines weiteren SEEWEGES oder das Aufrufen eines LEHRERS darfst

EREIGNISSE

Angriff fungiert, ist der UBERFALL keine Angriffskarte. Entsprechend können die müssen, ziehen sie stattdessen 1 Karte weniger. Auch wenn diese Anweisung wie eine ihren "-- Marker auf ihren Nachziehstapel. Das nächste Mal, wenn sie Karten nachziehen Mitspieler nicht mit einer Reaktionskarte darauf reagieren

sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielst Stapel stammt, ausspielst. Durch den Erwerb eines weiteren TRAININGS oder das dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du + 11, sobald du eine Karte, die von diesem Durch den Erwerb einer weiteren VERLORENEN KUNST oder das Aufrufen eines Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du + 1 Aktion, Verlorene Kunst: Lege deinen +1 Aktion-Marker auf einen beliebigen Aufrufen eines LEHRERS darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel **Training:** Lege deinen + 11-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Solange

LEHRERS darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen.

Eigenschaften, Anweisungen und Typ (z.B. AKTION, ANGRIFF etc.) der markierten markierte Karte ausgespielt werden wurde, auch ausspielen. Führe alle Anweisungen der markieren. Wenn du ein Anwesen auf der Hand hast, darfst du es in der Phase, in der die Karte werden durch die ERBSCHAFT kopiert, nicht aber Name oder Wert bzw. von

+1 Aktion-Marker liegen hat, durch das Ausspielen eines ANWESENS zwar die ERBSCHAFT einen WILDHÜTER markiert und gleichzeitig auf diesem Stapel seinen welchem Stapel die markierte Karte stammt. So kann ein Spieler, der mit Hilfe der Beispiele auf S. 19 und 20) Anweisungen des WILDHUTERS nutzen, er erhält aber nicht zusätzlich +1 Aktion (siehe

Bei Spielende zählen deine Anwesen weiterhin jeweils 1 W

von diesem Stapel stammt, ausspielst Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du + 1 Karte, sobald du eine Karte, die Wegsuche: Lege deinen +1 Karte-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel.

gekauft oder genommen werden. Der KLEINBAUER ist außerdem ein Reisender, der im Der KLEINBAUER ist eine Königreichkarte und kann wie jede andere Königreichkarte

Spielverlauf in einen SOLDATEN eingetauscht werden kann

Wenn du den KLEINBAUERN ausspielst, erhältst du + 1 Kauf sowie + 1.

legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden nicht bezahlt zurück auf den Vorratsstapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen SOLDATEN und In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den KLEINBAUERN ablegst oder



SOLDAT ist ein Reisender, der im Spielverlauf in einen FLUCHTLING eingetauscht Einen SOLDATEN erhältst du nur, wenn du einen KLEINBAUERN eintauschst. Der

muss jeder Mitspieler, der 4 oder mehr Karten auf der Hand hat, 1 Karte ablegen. (außer diesem SOLDATEN), die du zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast, + (1). Außerdem Wenn du den SOLDATEN ausspielst, erhältst du +2 sowie für jede andere Angriffskarte

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

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

SOLDAT





werden kann Einen FLUCHTLING erhältst du nur, wenn du einen SOLDATEN eintauschst. Der **FLUCHTLING** ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen **SCHULER** eingetauscht

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den SOLDATEN ablegst oder zurück musst eine Handkarte ablegen.

Wenn du den FLÜCHTLING ausspielst, erhältst du + 2 Karten sowie + 1 Aktion und du

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



SCHULER ist ein #, der im Spielverlauf in einen LEHRER eingetauscht werden kann Einen SCHULER erhältst du nur, wenn du einen FLUCHTLING eintauschst. Der

ihn ab. Die angegebenen Kosten werden nicht bezahlt. den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen LEHRER und legst aus Reiche Ernte), darfst du dir keine weitere Karte nehmen Stapel der ausgespielten Karte nicht zum Vorrat (z.B. Eintausch-Karten oder Preiskarten zweimal direkt hintereinander ausspielen. Ist die ausgespielte Aktionskarte eine Karte vom Wenn du den SCHULER ausspielst, darfst du eine beliebige Aktionskarte aus deiner Hand In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den SCHULER ablegst oder zurück auf Vorrat, nimm dir eine Karte mit gleichem Namen vom Vorrat und lege sie ab. Gehört der





andere Karte eingetauscht werden Einen LEHRER erhältst du nur, wenn du einen SCHULER eintauschst. Er kann in keine

Wenn du den LEHRER ausspielst, lege ihn auf dein Wirtshaustableau.

ausgeführt werden) den entsprechenden Bonus des Markers. Lege den LEHRER in der diesem Stapel stammt, spielst, erhältst du zuerst (bevor die Anweisungen der Karte Zeitpunkt keine weiteren eigenen Marker liegen hast. Immer wenn du eine Karte, die von Spielbereich legen. Wenn du das tust, legst du entweder den +1 Karte-, +1 Aktion-, +1 Zu Beginn deines Zuges darfst du den LEHRER von deinem Tableau aufrufen und in den Aufraumphase ab Kauf- oder +(1)-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel, auf dem du zu diesem



oder genommen werden. Der PAGE ist außerdem ein Reisender, der im Spielverlauf in Der PAGE ist eine Königreichkarte und kann wie jede andere Königreichkarte gekauft

einen SCHATZSUCHER eingetauscht werden kann. Wenn du den PAGEN ausspielst, erhältst du + 1 Karte sowie + 1 Aktion.



ab. Die angegebenen Kosten werden nicht bezahlt.

Vorratsstapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen SCHATZSUCHER und legst ihn In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den PAGEN ablegst oder zurück auf den

eingetauscht werden kann. SCHATZSUCHER ist ein Reisender, der im Spielverlauf in einen KRIEGER Einen SCHATZSUCHER erhältst du nur, wenn du einen PAGEN eintauschst. Der

nimmst du ein SILBER vom Vorrat und legst es ab. Wenn du den SCHATZSUCHER ausspielst, erhältst du + 1 Aktion sowie + □. Für jede Karte, die dein rechter Mitspieler in seinem letzten Zug gekauft oder genommen hat,

zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den SCHATZSUCHER ablegst oder **KRIEGER** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt



Einen KRIEGER erhältst du nur, wenn du einen SCHATZSUCHER eintauschst. Der KRIEGER ist ein Reisender, der im Spielverlauf in einen HELDEN eingetauscht werden

oder 4 kosten, müssen abgelegt werden entsorgt werden, wenn sie 3 oder 4 kosten. Alle aufgedeckten Karten, die nicht genau 🕄 werden. Karten mit 🗣 Kosten müssen nicht entsorgt werden. Karten mit 🕙 oder 🕞 müssen aufdecken und ablegen. Abgelegte Karten, die genau 3 oder 4 kosten, müssen entsorgt beginnend bei deinem linken Nachbarn – die oberste Karte ihres Nachziehstapels (inkl. dieses KRIEGERS) zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast, müssen alle Mitspieler – Wenn du den KRIEGER ausspielst, erhältst du + 2 Karten. Für jeden Reisenden, den du

ihn ab. Die angegebenen Kosten werden nicht bezahlt den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen HELDEN und legst In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den KRIEGER ablegst oder zurück auf



Reisender, der im Spielverlauf in einen **CHAMPION** eingetauscht werden kann. Einen HELDEN erhältst du nur, wenn du einen KRIEGER eintauschst. Der HELD ist ein

nehmen, die in diesem Spiel verwendet wird. Dazu gehören auch Geldkarten, die zu den Königreichkarten gehören. Lege die Geldkarte ab. Wenn du den HELDEN ausspielst, erhältst du +22 und darfst dir eine beliebige Geldkarte

legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden nicht bezahlt. den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen CHAMPION und In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den HELDEN ablegst oder zurück auf





Einen CHAMPION erhältst du nur, wenn du einen HELDEN eintauschst. Er kann in

du eine Aktionskarte ausspielst, + 1 Aktion. Die Anweisung über der Trennlinie wird nur betroffen (auch wenn du das möchtest). Für den Rest des Spiels erhältst du jedes Mal, wenn keine andere Karte eingetauscht werden Immer wenn ein Mitspieler ab jetzt eine Angriffskarte ausspielt, bist du davon nicht Dauerkarte. Er bleibt bis zum Spielende im Spiel Wenn du den CHAMPION ausspielst, erhältst du + 1 Aktion. Der CHAMPION ist eine



beim Ausspielen des CHAMPION ausgeführt.

Spähtrupp, Amulett, Duplikat, Ferne Lande, Gefolgsmann, Hafenstadt, Rattenfänger, Riese, Sanfte Einführung (+ Ereignisse):

Profi-Einführung (+ Ereignisse): Schatz, Verlies, Wildhüter

Zerstörung, Transformation Eintausch-Karten), Königliche Münzen, Sumpfhexe, Verlorene Stadt, Weinhändler,

Mission, Planung, Elster, Geisterwald, Karawanenwächter, Kleinbauer (+

Auf höchster Ebene (Abenteuer + Ereignisse + *Basisspiel*):

Training, Ausrüstung, Geizhals, Kundschafter, Verlies, Verlorene Stadt, Markt, Miliz,

Spion, Thronsaal, Werkstatt

Verzerrte Größen (Abenteuer + Ereignisse + Basisspiel):

Geldverleiher, Hexe Freudenfeuer, Uberfall, Amulett, Duplikat, Kurier, Riese, Schatz, Bürokrat, Dieb, Gärten,







kannst oder möchtest, legst du diese Karte zur Seite und legst sie zu Beginn deiner Du darfst ein GOLD oder ein DIEBESGUT aus der Hand aufdecken. Wenn du das nicht

Aufräumphase zurück in den Vorrat. Sollte dort zu diesem Zeitpunkt bereits ein

DIEBESGUT offen liegen, muss nun erst wieder das zurückgelegte FELDLAGER

genommen werden, bevor das DIEBESGUT genommen werden darf.



aufgebraucht ist, mischst du deinen Ablagestapel und legst ihn als Nachziehstapel bereit. Du musst die oberste Karte deines Nachziehstapels aufdecken. Wenn der Stapel Wenn auch dort keine Karten liegen, erhältst du nichts.

außerdem noch Kosten in Form von Schulden 🌑 aufweist, ist dabei unerheblich (z.B. Nur eine Karte, die mehr als 🕓 kostet, darfst du auf die Hand nehmen. Ob die Karte **REICHTUM** darf auf die Hand genommen werden, **STADTVIERTEL** nicht).







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.

Siegpunktmarker zum Einsatz Diese Karte beinhaltet den neuen Typ SAMMLUNG, d.h. hier kommen die

nimmt der Spieler die 4 W-Marker (dafür aber kein 🌑) und muss den ausgespielten vorherigen Marker auf den Stapel gelegt hat. Wird die Karte danach erneut ausgespielt, weiten Marker auf den Stapel und erhält +2, +3 bzw. +4, egal welcher Spieler die die Karte zum zweiten, dritten und vierten Mal ausgespielt, legt der Spieler jeweils einen BAUERNMARKT entsorgen. BAUERNMARKT-Vorratsstapel und erhält dann + p für den gerade gelegten Marker. Wird Wenn diese Karte das erste Mal ausgespielt wird, legt der Spieler einen W-Marker auf den

Danach beginnt der Vorgang wieder von vorn und wird fortgesetzt, falls der Vorratsstape



BAUERNMARKT

keinen GLADIATOR entsorgen. noch Karten auf dem GLADIATOR-Vorratsstapel vorhanden, musst du eine entsorgen. keine Handkarte aufdecken konntest, weil du keine hast), erhältst du zusätzlich + 1. Sind Mitspieler keine Karte mit gleichem Namen aufdecken kann oder will (z.B. auch, wenn du Deckt der Mitspieler eine Karte mit gleichem Namen auf, erhältst du nur +2 und darfst Wenn du mindestens 1 Handkarte hast, musst du diese aufdecken. Wenn dein linker

GLADIATOR

einen FLUCH. Karten mit Schulden kosten nur dann 3 oder mehr, wenn sie zusätzlich zu muss jeder Mitspieler - unabhängig von den Kosten der Karte - seine Handkarten auf 3 etwaigen Schulden-Kosten mindestens (3) kosten. Ist die entsorgte Karte eine Geldkarte Karte 3 oder mehr, nimmt sich jeder Mitspieler (beginnend bei deinem linken Nachbarn) Wenn du mindestens 1 Handkarte hast, musst du auch eine entsorgen. Kostet die entsorgte



KATAPULT

nichts. Kostet deine Karte mehr erhältst du +1 ●und +1 ♥-Marker. Hast entweder du oder auf den Nachziehstapel. deines linken Mitspielers auf die Hand. Der Mitspieler legt seine aufgedeckte Karte zurück Kosten beide Karten gleich viel oder kostet die Karte des Mitspielers mehr, erhältst du Nimm deine aufgedeckte Karte nach dem Vergleich der Kosten mit der aufgedeckten Karte

zum Aufdecken, erhältst du nichts.

dein linker Mitspieler (auch nach dem eventuellen Mischen des Ablagestapels) keine Karte

der Angriff sie erst in ihrem nächsten Zug betrifft. reagieren möchten, müssen dies tun, sobald die ZAUBERIN ausgespielt wurde, auch wenn Spieler, die mit einer Reaktionskarte wie dem BURGGRABEN (aus dem Basisspiel)

denn, er kauft zum Beispiel eine VILLA Normalerweise kann der Spieler die + 1 Aktion zu diesem Zeitpunkt nicht nutzen, es sei es sich um eine Aktionskarte handelt, auch wenn diese in der Kaufphase ausgespielt wurde. Aktionsphase keine Aktionskarte aus, dafür aber in seiner Kaufphase eine KRONE normal abgehandelt und nicht von der ZAUBERIN beeinflusst. Spielt ein Spieler in seiner ausgespielt wurden (z.B. Dauerkarten wie das ARCHIV), werden zu Beginn des Zuges wird, empfehlen wir, diese beim Ausspielen quer auszulegen. Karten, die bereits die beim Kauf der Karte zum Tragen kommen), werden nicht beeinflussi durchführen. Anweisungen, die sich auf einen anderen Zeitpunkt im Spiel beziehen (z.B. Karte sowie + 1 Aktion, darf aber den eigentlichen Effekt der Karte beim Ausspielen nicht Jeder Mitspieler erhält in seinem nächsten Zug für die erste gespielte Aktionskarte + 1 (kombinierte Aktions- und Geldkarte), kommt der Effekt der ZAUBERIN zum Tragen, da Um anzuzeigen, dass die erste ausgespielte Aktionskarte von der ZAUBERIN beeinflusst







die Hand. während des Zuges eines anderen Spielers) nimmst oder entsorgst, nimm ein SILBER auf lege es auf deinen Nachziehstapel. Wenn du diese Karte zu einem anderen Zeitpunkt (auch Wenn du diese Karte in deiner Kaufphase nimmst oder entsorgst, nimm ein SILBER und





entsprechenden Typen dieser Karte. Entsorgst du eine Karte, die keinem der angegebenen Typen entspricht (z.B. einen FLUCH), erhältst du nichts. Wenn die entsorgte Karte eine kombinierte Karte ist, erhältst du die Boni aller



Seaside) nehmen dart. TEMPEL in den Vorrat zurückgelegt wird (z.B. durch den BOTSCHAFTER aus Platz. Das kann relevant werden, wenn durch Anweisungen auf anderen Karten ein Auch wenn der TEMPEL-Vorratsstapel leer ist, legst du einen W-Marker auf den leeren

Zeitpunkt auf dem Vorratsstapel liegen. Wenn du einen TEMPEL nimmst, nimmst du auch alle W-Marker, die zu diesem

TEMPEL



zurück, wo du + 1 Aktion hast. Hast du die Aktionsphase erneut komplett abgeschlossen, (z.B. indem du sie kaufst), nimm sie auf die Hand und kehre sofort in die Aktionsphase genommene VILLA sofort ausspielen. Wenn du diese Karte in deiner Kaufphase nimmst nimm sie sofort auf die Hand und erhalte + 1 Aktion. Dadurch kannst du z.B. die gerade Wenn du diese Karte in deiner Aktionsphase nimmst (z.B. durch die INGENIEURIN),

sich darauf beziehen, haben keine Auswirkung. kannst diese aber nicht nutzen, da es nicht dein Zug ist. Es ist möglich, mehrmals pro Zug eines Mitspielers nimmst, nimmst du die Karte auf die Hand und erhältst zwar + 1 Aktion, z.B. die ARENA kommt wieder zum Tragen). Wenn du diese Karte während des Zuges kehrst du wieder zur Kaufphase zurück. Hier kannst du weitere Geldkarten ausspielen (und bedeutet aber nicht, dass du an den "Beginn deines Zuges" zurückkehrst. Anweisungen, die (z.B. durch das Nehmen mehrerer VILLEN) in die Aktionsphase zurückzukehren. Dies



VILLA





in dem die letzte zur Seite gelegte Karte des jeweiligen ARCHIVS auf die Hand ausgespielte ARCHIV. Hast du nicht genügend Karten, um drei Karten zur Seite zu legen, Spielst du zwei ARCHIVE, lege die Karten für die nächsten Züge unter das jeweils eine der Karten sofort auf die Hand und lege die anderen Karten unter dieses ARCHIV Lege die obersten drei Karten deines Nachziehstapels zur Seite und schau sie dir an. Nimm legst du nur so viele wie möglich zur Seite. Das ARCHIV wird in dem Spielzug abgelegt.

ARCHIV

genommen wurde.





Nimm dir jedes Mal, wenn du diese Karte spielst, einen W-Marker und lege ihn bei dir ab.





SIEDLER darin hast. Du darfst die Reihenfolge der Karten in deinem Ablagestapel nicht verändern. Du darfst deinen Ablagestapel auch dann durchsehen, wenn du weißt, dass du keine





eine PROVINZ. einem freien Kauf, zuerst diese Karte kaufen und dann mit dem zusätzlichen Kauf noch Wenn du diese Karte kaufst, erhältst du + 1 Kauf. Du kannst beispielsweise mit 🔞 und nur

GARTNERINNEN im Spiel, nimmst du dir für jede GARTNERIN pro genommener nimmst du dir für jede genommene Karten einen W-Marker. Hast du mehrere nimmst du dir einen W-Marker und legst ihn bei dir ab. Wenn du mehrere Karten nimmst, Ist diese Karte im Spiel und du nimmst eine Punktekarte – egal in welcher Spielphase – Karte einen W-Marker

einen W-Marker nehmen. GÄRTNERIN trotzdem nur einmal im Spiel und du darfst dir pro genommener Karte nur Wenn du z.B. eine GÄRTNERIN auf eine KRONE spielst, befindet sich die







du darfst dir keine W-Marker nehmen. du diese Karte außerhalb deines Zuges nimmst, hast du keine Aktionskarten im Spiel und und Reservekarten (aus Abenteuer), die du in diesem Zug bereits aufgerufen hast. Wenn die du ausgespielt hast, Dauerkarten, die sich aus vergangenen Zügen im Spiel befinden Zu den Aktionskarten, die du zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast zählen alle Aktionskarten, GESCHICHTENERZÄHLER aus Abenteuer), darfst du trotzdem eine Aktionskarte Spielst du diese Karte in deiner Aktionsphase als Geldkarte aus (z.B. durch den weitere Aktionskarten jeweils zweimal spielen) Aktion ein zweites Mal. Dafür benötigst du keine weiteren Aktionen. Wählst du eine ausspielen. Du nimmst die gewählte Karte nicht wieder auf die Hand, sondern spielst die KRONE, musst du diese auch als Aktionskarte ausspielen (und dann darfst du bis zu zwei Aktionsphase ausspielst, darfst du eine Aktionskarte von deiner Hand wählen und Diese Karte ist eine kombinierte Aktions- und Geldkarte. Wenn du sie in deiner

Geldkarte zweimal diese aus und dann eine weitere Geldkarte von der Hand zweimal und dann noch eine 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

KRONE

zweimai ausspieien







müssen dies tun, bevor du dich entscheidest, ob du ein GOLD aufdeckst oder nicht. Mitspieler, die auf das Ausspielen dieser Karte mit einer Reaktionskarte reagieren möchten,

ablegen, müssen gleichwohl aber eine Karte ziehen. Mitspieler, die bereits zwei oder weniger Karten auf der Hand haben, müssen keine Karte

LEGIONÄR



dieser Karte erhalten hast) zurückzahlen Dann kannst du sofort beliebig viele 🌑 (auch mehr als die 🕝, die du durch das Ablegen Wenn du diese Karte ablegst (in der Regel in deiner Aufräumphase), nimm 🕝 vom Vorrat.

trotzdem nur 🚳 da du nur eine Karte ablegst. Wenn du diese Karte nicht ablegst (z.B. wenn du sie stattdessen entsorgst), erhältst du keine . Wenn du diese Karte zweimal ausgespielt hast (z.B. durch eine KRONE), erhâltst du





Wählst du die erste Option, lege einen W-Marker vom Vorrat auf den

WILDE-JAGD-Vorratsstapel.

nicht nehmen. Du darfst aber diese Option trotzdem wählen. kein ANWESEN nehmen), darfst du dir die W-Marker vom WILDE-JAGD-Vorratsstapel Wählst du die zweite Option und der ANWESEN-Vorratsstapel ist leer (d.h. du kannst dir

trotzdem in der beschriebenen Weise weiter. Nutzt die Platzhalterkarte, um den Ist der WILDE-JAGD-Vorratsstapel leer, funktioniert das Ausspielen dieser Karte Vorratsstapel zu markieren.



ZAUBER

aber untereinander alle den gleichen Namen haben. mehrere Karten mit anderem Namen als die gekaufte aber gleichen Kosten nehmen. Die Spielst du mehrere **ZAUBER** in einem Zug, darfst du dir für die nächste gekaufte Karte Nehmen einer Karte beinhalten. nimmst du die gekaufte Karte. Das kann wichtig bei Karten sein, die Anweisungen beim anderem Namen nehmen, die exakt so viel kostet, wie die gekaufte Karte. Dann erst Karten, die du nimmst müssen zwar einen anderen Namen als die Gekaufte haben, dürfen (musst aber nicht) sofort, wenn du die **nächste** Karte in deinem Zug kaufst, eine Karte mit Wenn du diese Karte ausspielst und dich für die zweite Option entscheidest, darfst du





Nimm die gewählte Karte. Du darfst dir keine Karte nehmen, die mehr als 4 kostet oder mit 🌑 in den Kosten hat. 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.

INGENIEURIN





jedes KUPFER, das du zu diesem Zeitpunkt auf der Hand hast, ablegen. Du musst, nachdem du 5 Karten nachgezogen hast, alle deine Handkarten vorzeigen und

Wähle eine Karte vom Vorrat, die zu diesem Zeitpunkt bis zu 🔊 kostet, d.h. du darfst keine Karte eines Nicht-Vorratsstapels wählen. Karte eines leeren Stapels, eine nicht sichtbare Karte eines gemischten Stapels oder eine

spielen, da er selbst keine Geldkarte ist und nicht in der Kaufphase ausgespielt werden darf. Namen der gewählten Karte an – d.h. du darfst ihn nicht als **KRONE** in deiner Kaufphase andere Karte wählen. Erst mit dem Ausspielen des LEHNSHERRN nimmt er Typ und sofort ist – beim zweiten Ausspielen ist er damit wieder genau diese Karte – du darfst keine **Basisspiel**), wählst du beim ersten Ausspielen die Karte, die dieser LEHNSHERR ab gelegt wird. Spielst du diesen LEHNSHERR auf einen THRONSAAL (aus dem dieser LEHNSHERR ebenso im Spiel, wie er als Reservekarte (aus Abenteuer) zur Seite und den Typ der gewählten Karte an, bis er nicht mehr im Spiel ist. Als Dauerkarte bleibt als LEHNSHERR) – bis sie nicht mehr im Spiel ist. Das heißt du befolgst alle Behandle nun den ausgespielten LEHNSHERR, wie die gewählte Karte (und nicht mehr Anweisungen der anderen Karte. Auch nimmt der LEHNSHERR den Namen, die Kosten







Du musst deine Handkarten aufdecken. Für jede Aktionskarte (auch ggf. kombinierte), die du aufdeckst, ziehst du eine Karte nach.





Es werden nur alle 🕒 verdoppelt, die du vor dem Ausspielen dieser Karte ausgespielt hast weitere Ausspielen eines REICHTUMS erhältst du nur + 1 Kauf. und nur, wenn du in diesem Zug noch keinen REICHTUM ausgespielt hast. Für jedes

werden nach Kosten sortiert auf dem Vorratsstapel bereitgelegt (die teuerste zuunterst). Schloss-Karten: Der Schloss-Stapel ist ein gemischter Vorratsstapel. Alle Schlösser

Spielende erhältst du pro Karte, die den Typ SCHLOSS beinhaltet, einen W-Marker. Bescheidenes Schloss: Spielst du sie in deiner Kaufphase aus, ist sie 🕕 wert. Bei

vom Vorrat. Wenn du diese Karte während des Spiels entsorgst, nimm dir einen weiteren du diese Karte während des Spiels nimmst, nimm dir einen W-Marker sowie ein SILBER Verfallendes Schloss: Diese Karte ist zu Spielende 1 ₩wert - wie ein ANWESEN. Wenn **W-Marker sowie ein SILBER vom Vorrat**

Spielende ist diese Karte 2 W wert eine teurere sein, als die, die du entsorgst. Du musst die Kosten nicht bezahlen. Bei dir die SCHLOSS-Karte vom Vorratsstapel, die zu diesem Zeitpunkt oben liegt. Dies kann SCHLOSS oder eine andere SCHLOSS-Karte aus deiner Hand. Wenn du das tust, nimm

Kleines Schloss: Spielst du sie in deiner Aktionsphase aus, entsorge dieses KLEINE

Reiches Schloss: Spielst du sie in deiner Aktionsphase aus, lege beliebig viele

kombinierte), die du zu diesem Zeitpunkt auf der Hand oder im Spiel hast deine Handkarten vor. Nimm einen W-Marker vom Vorrat für jede Punktekarte (auch ggf. Prunkschloss: Wenn du diese Karte kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst, zeige nimm ein HERZOGTUM oder drei ANWESEN. Bei Spielende ist diese Karte 4 \ wert. Ausgedehntes Schloss: Wenn du diese Karte kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst, +②. Bei Spielende ist diese Karte 3 ₩ wert. Punktekarten (auch ggf. kombinierte) aus deiner Hand ab. Pro abgelegter Karte erhältst du

(inklusive dieser Karte) 2 ₩ Königsschloss: Bei Spielende erhältst du pro Karte, die den Typ SCHLOSS beinhaltet



KATAPULT/FELSEN

Spielvorbereitung: Legt auf diese Karte 5 Felsen und oben darauf 5 Katapulte.

Spielvorbereitung: Legt auf diese Karte 5 Reichtum und oben darauf 5 Gladiatoren.

Spielvorbereitung: Legt auf diese Karte 5 Emsige Dörfer und oben darauf 5 Siedler.

Spielvorbereitung: Legt auf diese Karte 5 Handelsplätze und oben darauf 5 Patrizier.

Spielvorbereitung: Legt auf diese Karte 5 Diebesgut und oben darauf 5 Feldlager.

beschriebene Anweisung aus. Du nimmst das Ereignis aber nicht an dich. nimmst du die entsprechende Anzahl 🌑 - Marker an dich. Die Kosten (🌑 🌑) sind auf genügend (vorher ausgespielte) Geldwerte. Erwirbst du ein Ereignis mit Schulden 🌑, Ereignisse können nur in der Kaufphase erworben werden. Dies benötigt 1 Kauf sowie jedem Ereignis oben links zu finden. Sobald du ein Ereignis erwirbst, führst du die darauf

Erforschen: Jeder Erwerb eines ERFORSCHEN gibt dir den Kauf zurück, den du für den

Aufstieg: Wenn du keine Aktionskarte entsorgst passiert nichts weiter.

erwerben und dann eine Karte kaufen oder ein Ereignis für 🔕 erwerben Erwerb benötigt hast. Mit 🕝 und 1 Kauf kannst du zum Beispiel 2 ERFORSCHEN

EREIGNISSE

Marker des Stapels nehmen. Nimmt ein Spieler eine Karte auf andere Art und Weise (d.h. Spieler, die eine Karte von einem Stapel kaufen, auf dem 🌑 -Marker liegen, müssen alle nicht Ereignisse und Landmarken) wird in der Spielvorbereitung 1 🌑 -Marker gelegt Steuer: Auf jeden Vorratsstapel (d.h. alle Königreichkarten, Fluchkarten und Basiskarten,

er kauft sie nicht), werden eventuelle 🌑 -Marker auf die nächste Karte des Vorratsstapels Vorratsstapel – egal ob dort zu diesem Zeitpunkt bereits 🛑 -Marker liegen oder nicht gelegt. Wenn du dieses Ereignis erwirbst, legst du 2 🌑 -Marker auf einen beliebigen

Bankett: Du kannst dieses Ereignis auch kaufen, wenn der KUPFER-Vorratsstapel

diese Karte entsorgt wird, musst du diese Anweisung ausführen Versalztes Land: Wenn die entsorgte Karte eine Anweisung beinhaltet, die eintritt, wenn

aurgebrauchtist

Alchemisten) erhältst du nichts. passiert nichts. Es werden nur die 🕗 -Kosten gezählt – für 🌑 -Kosten oder 👁 -Kosten (aus **Ritual:** Wenn du keinen **FLUCH** nehmen kannst (z.B. weil der Vorratsstapel leer ist).

Glücksfall: Wenn weniger als 3 GOLD im Vorrat sind, nimm dir die restlichen GOLD

Eroberung: Pro SILBER, das du in diesem Zug genommen hast (inklusive der 2 SILBER

entsprechend weniger W-Marker SILBER im Vorrat, nimmst du dir so viele wie möglich. Dann erhältst du aber auch erhältst du für die zweite EROBERUNG schon 4 W-Marker. Sind nicht genügend diese Karte) und dann noch eine EROBERUNG, für die du 2 SILBER nehmen kannst, z.B. eine EROBERUNG und erhältst dafür 2 W-Marker (für die beiden SILBER durch durch diese Karte), nimm dir einen V-Marker vom Vorrat. Dies ist kumulativ. Erwirbst du

Grund keine PROVINZ nehmen, hat dieses Ereignis keine Auswirkung

Beherrschen: Ist der PROVINZ-Vorratsstapel leer oder du kannst aus einem anderen

Hochzeit: Den W-Marker nimmst du in jedem Fall – auch wenn der GOLD-Vorratsstapel

Ereignisse (3/4

passiert nichts Zug bereits genommen hast (inklusive dem ANWESEN jedoch nicht für Ereignisse), einen Siegeszug: Wenn du ein ANWESEN nimmst, nimmst du für jede Karte, die du in diesem **W**-Marker. Wenn du kein **ANWESEN** nehmen kannst (z.B. weil der Vorratsstapel leer ist),

deinem Ablagestapel. Die restlichen Karten mischst du in deinen Nachziehstapel. Schlacht: Du kannst dieses Ereignis auch erwerben wenn der HERZOGTUM-Vorratsstapel leer ist. Die bis zu ausgewählten 5 Karten verbleiben in

ausgeführt (d.h. zwischen zwei Zügen). Damit hat zum Beispiel die BESESSENHEIT die beim Entsorgen ausgeführt werden, musst du diese ausführen, bevor du die restlichen **Spende:** Befinden sich unter den entsorgten Karten welche, die Anweisungen beinhalten, (aus **Alchemisten**) auf diese Anweisung keine Auswirkung. Karten mischst. Die SPENDE wird erst nach dem Zug, in dem sie erworben wird

EREIGNISSE

Trennlinie). Spielt ihr mit einer dieser Karten, beachtet dies in der Spielvorbereitung Einige Landmarken enthalten Anweisungen für die Spielvorbereitung (unterhalb der

vorhanden, erhältst du nichts. Sind die zu Spielbeginn platzierten w-Marker aufgebraucht, einem Vorratsstapel nehmen und dort sind zu diesem Zeitpunkt keine W-Marker Darfst du dir auf Grund einer Anweisung W-Marker von einer Landmarkenkarte oder werden keine neuen W-Marker platziert

mehrere W-Marker liegen (auch ggf. kombinierte Karten oder KUPFER, wenn dort durch Aquädukt: Wenn du eine Geldkarte von einem Vorratsstapel nimmst, auf dem ein oder Wenn du eine Punktekarte (auch ggf. kombinierte) nimmst, nimm dir alle W-Marken, die W-Marker und lege ihn hierher auf das AQUADUKT Anweisungen auf Karten oder Ereignissen W-Marker platziert wurden), nimm einen

zu diesem Zeitpunkt hier auf dem AQUADUKT liegen

Wenn du eine kombinierte Geld- und Punktekarte nimmst, kannst du dich entscheiden, in

welcher Reihenfolge du die Anweisungen ausführst

nehmen, ein ANWESEN kaufen (2) übrig), dir 2 W-Marker nehmen und ein weiteres beispielsweise (4) und 3 Käufe, kannst du ein KUPFER kaufen ((4) übrig), dir 2 W-Marker du zu diesem Zeitpunkt mindestens 2 ausgespielt aber noch nicht verbraucht hast. Hast du Basilika: Für jede Karte die du kaufst, nimmst du 2 W-Marker von der BASILIKA, falls nehmen musst) – erhältst du in diesem Fall keine 🛡 -Marker vom BADEHAUS. Wer ein **Badehaus:** Egal ob du eine Karte kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst (bzw genommen wurde - 2 W-Marker von hier nehmen. Ereignis erwirbt, nimmt damit keine Karte und kann – insofern keine andere Karte

LANDMARKE

ANWESEN kaufen (0 übrig) – für den letzten Kauf erhältst du keine W-Marker.

als 10 KUPFER besitzt Brunnen: Du erhältst entweder 15 ₩oder 0 ₩. Es gibt keinen Extra-Bonus, wenn du mehr

den ENTWEIHTEN SCHREIN oder Landmarken-Karte liegen), nimm einen 🖐-Marker von dort und lege ihn hierher auf Grund der Anweisung auf dieser Landmarken-Karte oder einer anderen Karte, Ereignis entsprechenden Vorratsstapel ein oder mehrere W-Marker liegen (egal ob sie dort auf Entweihter Schrein: Immer wenn du eine beliebige Aktionskarte nimmst und auf dem

den Typ SAMMLUNG (also nicht auf die Karten BAUERNMARKT, TEMPEL und nimmst du alle W-Marker, die zu diesem Zeitpunkt hier liegen Nur wenn du einen FLUCH kaufst (nicht, wenn du ihn auf andere Art und Weise nimmst), In der Spielvorbereitung legt ihr auf jeden Vorratsstapel, der den Typ AKTION, nicht aber

WILDE JAGD) beinhaltet, 2 W-Marker

PROVINZ genommen wird, findet diese Landmarken-Karte keine Anwendung und erfüllt deshalb diese Bedingung auch noch nicht. In einem Spiel, indem keine nimmt. Entsorgt vorher ein Spieler bereits eine PROVINZ (z.B. durch das Ereignis nach Beendigung des Zuges, in dem ein Spieler die erste PROVINZ aus dem Vorrat Gebirgspass: Diese Landmarken-Karte wird genau einmal pro Spiel ausgeführt – nämlich VERSALZTES LAND), hat jener Spieler diese PROVINZ aber nicht vorher genommen

entsprechende Anzahl 🌑 -Marker sowie 8 🖤-Marker. Passen alle Spieler, erhält keiner bereits das Höchstgebot von 😩 erreicht, erhält der Spieler mit dem höchsten Gebot die überboten werden. Haben alle Spieler ein Gebot abgegeben oder gepasst, bzw. wurde mindestens 🕕 mehr bieten als der vorherige oder passen. Ein Gebot von 🐠 kann nicht dem Spieler, der die erste **PROVINZ** genommen hat, beginnt mit einem Gebot oder passt. Der GEBIRGSPASS wird zwischen zwei Zügen ausgeführt und kann damit z.B. von der Ein Gebot besteht aus einer Anzahl 🌑 zwischen 🕦 und 🚳. Der nächste Spieler muss BESESSENHEIT (aus Alchemisten) nicht beeinflusst werden. Der Mitspieler links von

Grabmal: Dies funktioniert auch außerhalb deines Zuges (z.B. mit dem TRICKSER aus Ereignis VERSALZTES LAND). Intrige) oder wenn du eine Karte entsorgst, die nicht deine eigene ist (z.B. durch das

W-Marker von hier zu erhalten. Karten eines Stapels haben nicht unbedingt alle den Weise nimmst), musst du eine Karte mit dem gleichen Namen bereits im Spiel haben, um 2 Kolonnaden: Wenn du eine Aktionskarte kaufst (nicht, wenn du sie auf andere Art und

Zuges zwei Karten, erhält er nichts. Moment, in dem er die zweite Karte in seinem Zug nimmt. Nimmt er außerhalb seines gleichen Namen (z.B. bei gemischten Stapeln). Labyrinth: Dies kann nur einmal pro Zug eines Spielers eintreten, nämlich genau in dem

darüber hinaus 1 W. Spieler, die zum Beispiel 27 Karten im Kartensatz haben, erhalten -12 Mauer: Hast du mehr als 15 Karten in deinem Kartensatz, bekommst für jede Karte kann damit auch negativ sein. W, Spieler mit 14 Karten im Kartensatz erhalten keinen W Abzug. Die Gesamtpunktzahl

Obelisk: Es zählen alle Karten des gewählten Stapels, auch wenn sie unterschiedliche Namen haben (z.B. bei gemischten Stapeln).

bestimmt werden, ebenfalls der Stapel, der auch als Bannstapel für die JUNGE HEXE ggf. kombinierte Karten) und zum Vorrat gehört. RUINEN (aus Dark Ages) können Zu Spielbeginn ermittelt ihr einen zufälligen Stapel, der den Typ AKTION beinhaltet (auch (aus **Reiche Ernte**) genutzt wird. Dazu zählen jedoch nicht die Eintausch- und Preiskarten

(aus **Reiche Ernte**), da diese nicht zum Vorrat gehören.

Exemplare besitzt genauso 4 \(\Psi\) wie für eine, von der du 7 Exemplare besitzt 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

Kartensatz, werden dir 8 Wabgezogen. Die Gesamtpunktzahl kann damit auch negativ sein. Räuberfestung: Hast du bei Spielende zum Beispiel 3 SILBER und 1 GOLD in deinem

JAGDEN (und keine andere (auch ggf. kombinierte) Aktionskarte häufiger) in deinem Spielerreihenfolge (beginnend bei dem Spieler links des aktuellen Spielers) getan. außerhalb deines Zuges. Falls mehrere Spieler eine Punktekarte nehmen, wird dies in kombinierte) kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst. Dies funktioniert auch Schlachtfeld: Du erhältst 2 W-Marker von hier, egal ob du die Punktekarte (auch ggf. Triumphbogen: Wenn du bei Spielende beispielsweise 7 VILLEN und 4 WILDE

neben 7 VILLEN auch 7 WILDE JAGDEN, erhältst du für beide zusammen 21 \,\mathbb{\Psi}. Kartensatz hast, erhältst du 12 W (d.h. 3 W für jede der 4 WILDE JAGDEN). Hast du

Turm: Der Vorratsstapel muss leer sein. Ein gemischter Stapel, bei dem nur eine Sorte leerer Fluch-Stapel aber schon. Karten fehlt, zählt nicht. Die Vorratsstapel mit Punktekarten zählen ebenfalls nicht, ein

du zum Beispiel einen FLUCH in deinem Nachziehstapel und einen in deinem WOLFSBAU. Die Gesamtpunktzahl kann negativ sein. Ablagestapel, hast du insgesamt zwei FLUCHE und erhältst keine Minuspunkte durch den Karte gar keine bzw. zwei oder mehr Stück in deinem kompletten Kartensatz besitzt. Hast Wolfsbau: Du bekommst keine Minuspunkte durch den WOLFSBAU, wenn du von einer

Ingenieurin, Bauernmarkt, Forum, Legionar, Patrizier/Handelsplatz, Opter, Villa Turm, Hochzeit, Schlösser (alle 8 bzw. 12 Schlosskarten), Wagenrennen, Stadtviertel,

Zauberin, Gladiator/Reichtum, Gärtnerin, Königlicher Schmied, Siedler/Emsiges Dorf, Arena, Triumphbogen, Hochzeit, Spende, Archiv, Vermögen, Katapult/Felsen, Krone, Fortgeschrittene Einführung (Ereignisse und Landmarken-Karten).

Alles in Maßen (Empires + Ereignisse und Landmarken-Karten + Basisspiel):

Obstgarten, Glücksfall, Zauberin, Forum, Legionär, Lehnsherr, Tempel, Keller, Bibliothek, Umbau, Dorf, Werkstatt

Silberne Kugeln (Empires + Ereignisse und Landmarken-Karten + Basisspiel):

Aquädukt, Eroberung, Katapult/Felsen, Zauber, Bauernmarkt, Gärtnerin Patrizier/Handelsplatz, Bürokrat, Gärtner, Laboratorium, Markt, Geldverleiher

Siedler/Emsiges Dorf, Baron, Brücke, Harem, Eisenhütte, Kerkermeister Arena, Bankett, Schlösser (alle 8 bzw. 12 Schlosskarten), Krone, Gärtnerin, Opfer,

Bergwerk, Adlige, Handlanger, Handelsposten **Buddy-Prinzip** (Empires + Ereignisse und Landmarken-Karten + *Intrige*): Aussaat, Wolfsbau, Archiv, Vermögen, Katapult/Felsen, Ingenieurin, Forum, Maskerade,

Kontrollbereich (Empires + Ereignisse und Landmarken-Karten + *Abenteuer*): Bankett, Bollwerk, Vermögen, Katapult/Felsen, Zauber, Krone, Bauernmarkt, Königliche

Münzen, Page, Relikt, Schatz, Weinhändler

Räuberfestung, Archiv, Feldlager/Diebesgut, Königlicher Schmied, Tempel, Villa, Mission, **Kein Geld, keine Probleme** (Empires + Ereignisse und Landmarken-Karten + *Abenteuer*):

Verlies, Duplikat, Gefolgsmann, Kleinbauer, Transformation







für die DRUIDIN verwendet. Verwendet ihr weitere SEGEN-Karten im Spiel, besteht der In der Spielvorbereitung werden die obersten 3 Gaben aufgedeckt neben dem Druidinnen-Stapel zur Seite gelegt. Diese 3 Gaben werden in diesem Spiel ausschließlich

entsprechende Gaben-Stapel aus den restlichen neun Gaben.

die Gabe eigentlich sagt, du sollst sie bis zu deiner Aufräumphase aufbewahren). empfange sofort die entsprechende Gabe, lasse die Gabe aber zur Seite gelegt (auch wenn Wenn du die **DRUIDIN** ausspielst, wähle eine der drei zur Seite gelegten **Gaben**,







sie auf deinen Nachziehstapel legst. Wenn du die durch den FÄHRTENSUCHER empfangene Gabe ausführst und dadurch eine Karte nimmst (z.B. ein SILBER durch andere Art und Weise nimmst), darfst du für jede genommene Karte neu entscheiden, ob du GESCHENK DES BERGES), darfst du diese auf deinen Nachziehstapel legen. Wenn du diese Karte ausspielst und danach mehr als eine Karte nimmst (kaufst oder auf KUPFER weniger.







In der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler ein ERBSTÜCK ZIEGE und dafür ein

merke dir, dass du sie zweimal empfängst und lege sie in deiner Aufräumphase ab. Gabe laut Anweisung bis zu deiner Aufräumphase behalten sollst, lege sie vor dir ab, Wenn du die FEE nicht entsorgst, erhältst du die Gabe gar nicht. Wenn du die abgelegte KUPFER weniger.



FEE



abzulegen und nimm ihn am Ende des Zuges wieder auf die Hand (wenn es dein eigener die Reaktion nutzen möchtest, lege diesen GETREUEN HUND zur Seite, anstatt ihn z.B. durch einen Angriff die Karte abgelegt werden muss, zum Tragen kommen. Wenn du außer der Aufräumphase abgelegt wird) oder während des Zugs eines Mitspielers, wenn Die Reaktion kann entweder im eigenen Zug (wenn die Karte zu einem anderen Zeitpunkt

Zug war, nach dem Ziehen der neuen Kartenhand).

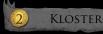
ablegen (bzw. zur Seite legen), wenn du durch eine Anweisung dazu aufgefordert wirst passiert nichts. Du kannst den GETREUEN HUND aber nur außerhalb der Aufräumphase abzulegen (z.B. nach dem Kauf oder durch LUMPENSAMMLER aus Dark Ages). GETREUEN HUND auf den Ablagestapel legen, ohne ihn im spieltechnischen Sinn Nachziehstapel abgelegt werden, darfst du die Reaktion nutzen. Musst du den der Hand befinden. Muss er zum Beispiel auf Grund der NACHTWACHE direkt aus dem Um die Reaktion des GETREUEN HUNDES zu nutzen, muss er sich nicht zwingend auf





genommen hast, darfst du 0 bis 3 Karten entsorgen – du darfst Handkarten und/oder du zum Beispiel bis zu dem Zeitpunkt, an dem du das KLOSTER ausspielst, drei Karten Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachtphase ausgespielt werden. Wenn

wurde) zählen nicht als "genommen". Eingetauschte Karten (z.B. eine VAMPIRIN, die für eine FLEDERMAUS eingetauscht **KUPFER**, die sich gerade im Spiel befinden, entsorgen, in jeder beliebigen Kombination.







ausspielen, in der du sie gekauft oder auf andere Weise vorher im Zug genommen hast zu legen. Da die Nachtphase nach der Kaufphase kommt, kannst du diese Karte in dem Zug du diese Karte nimmst, nimm sie direkt auf die Hand, anstatt sie auf deinen Ablagestapel Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachtphase ausgespielt werden. Wenn

deiner Mitspieler nicht betroffen (auch nicht, wenn du das möchtest). Lege die Karte in der Solange sich diese Karte im Spiel befindet, bist du von allen ausgespielten Angriffskarten Aufräumphase deines nächsten Zuges ab.



In der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler ein ERBSTÜCK WUNDERLAMPE und

legst die GEHEIME HOHLE am Ende des Zuges ab. Hast du mehr als 3 Karten auf der Hand hast und alle deine Handkarten ablegen – den Bonus erhältst du jedoch nicht und du +3. Du kannst wählen, 3 Karten abzulegen, auch wenn du weniger als 3 Karten auf der bis zum Ende des nächsten Zuges im Spiel und du erhältst zu Beginn des nächsten Zuges Aufräumphase abgelegt. Wenn du genau 3 Karten ablegst, bleibt die GEHEIME HOHLE dafür ein KUPFER weniger. Hand, musst du entweder genau 3 Karten oder gar keine ablegen. Wenn du nicht genau 3 Karten ablegst, wird die GEHEIME HÖHLE in der





ausspielen, in der du sie gekauft oder auf andere Weise vorher im Zug genommen hast. legen. Da die Nachtphase nach der Kaufphase kommt, kannst du diese Karte in dem Zug du diese Karte nimmst, nimm sie direkt auf die Hand, anstatt sie auf den Ablagestapel zu Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachtphase ausgespielt werden. Wenn





Im Spiel befinden sich der ausgespielte KOBOLD selbst, andere in diesem Zug

ausgespielte Karten, Dauerkarten aus vorherigen Zügen sowie aufgerufene Karten (aus Abenteuer). Nicht im Spiel befinden sich bereits entsorgte sowie zur Seite gelegte Karten.





ausspielen, in der du sie gekauft oder auf andere Weise vorher im Zug genommen hast. legen. Da die Nachtphase nach der Kaufphase kommt, kannst du diese Karte in dem Zug du diese Karte nimmst, nimm sie direkt auf die Hand, anstatt sie auf den Ablagestapel zu Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachtphase ausgespielt werden. Wenn

ein KUPFER weniger. In der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler ein ERBSTÜCK GLÜCKSTALER und dafür

ein anderer Spieler ihn mit Hilfe des NARREN erhält Aufräumphase auf, wenn eine Gabe dies erfordert. Der Zustand bleibt vor dir liegen, bis wählen usw.) und lege sie direkt nach Empfang ab bzw. bewahre sie bis zu deiner musst du nicht zu Beginn festlegen – du kannst eine Gabe empfangen und dann die nächste Gaben-Stapels auf. Empfange die Gaben in einer von dir festgelegten Reihenfolge (diese liegt, gibt er es dir), lege es vor dir ab und decke dann die obersten 3 Gaben des Wenn du IM WALD VERIRRT nicht hast, erhalte es (wenn es gerade bei einem Spieler Wenn du bereits den Zustand IM WALD VERIRRT vor dir liegen hast, passiert nichts.

NARR

entsprechenden Stapel (Anweisungen, die beim Nehmen der Karte eintreten, treten noch in diesem Moment mindestens (3) kostet, die genommene Karte in einer Immer wenn ihr mit der Königreichkarte WECHSELBALG spielt und sich noch WECHSELBALG eintauschen. Lege die genommene Karte zurück auf den WECHSELBALG-Karten im Vorrat befinden, darfst du, wenn du eine Karte nimmst, die

zusätzlichen Kosten in Form von 🌢 oder 🌑 sind. So darf z. B. eine VERWANDLUNG (aus durfen nicht getauscht werden, da sie niemals mehr als (3) kosten, egal wie hoch die kein 🔾 oder weniger als 🔕 sowie z.B. • (aus **Alchemisten**) oder 🌰 (aus **Empires**) kosten ein), nimm einen WECHSELBALG und lege ihn auf den Ablagestapel. Karten, die gar

(aus Alchemisten) hingegen darf eingetauscht werden, da dieser (3) • kostet

entsprechenden Stapel. Spiel hast (das können Aktions-, Geld- und/oder Nachtkarten sein), eine gleiche Karte vom du das tust, entsorge diesen WECHSELBALG und nimm dir für eine Karte, die du im Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachtphase ausgespielt werden. Wenn







die Plage danach auf den separaten Plagen-Ablagestapel. Anweisung darauf (im Uhrzeigersinn, beginnend bei deinem linken Nachbarn) aus. Lege Wenn du diese Karte ausspielst, decke die oberste Plage auf. Jeder Mitspieler führt die





kostet (z.B. einen FLUCH oder ein KUPFER), nimmst dir dafür aber keine oder mehrere der ERSCHEINUNGEN (IRRLICHT @), TEUFELCHEN @), GEIST @ du das tust, entsorgst du eine beliebige Handkarte. Kostet die entsorgte Karte mehr als eine Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachtphase ausgespielt werden. Wenn ERSCHEINUNG Du darfst auch eine Karte entsorgen, die nicht weniger als eine der ERSCHEINUNGEN), nimmst du eine der billigeren ERSCHEINUNGEN und legst sie auf deinen Ablagestapel.







dafür ein KUPFER weniger. In der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler ein ERBSTÜCK ZAUBERSPIEGEL und

Wenn du einen FRIEDHOF nimmst, entsorge 0 bis 4 Karten aus deiner Hand.



entsprechend nicht ausgespielt werden. Nicht ausgespielt werden darf eine weitere entsorgt hast. Dauerkarten aus vergangenen Zügen befinden sich im Spiel und dürfen im Spiel hast. Du kannst eine Karte ausspielen, die du in diesem Zug gespielt, aber bereits Du darfst eine Aktionskarte aus deiner Hand ausspielen, von der du gerade keine gleiche **KONKLAVE**, da eine solche sich bereits im Spiel befindet. Wenn du eine regelgerechte

KONKLAVE du kannst damit jede beliebige Aktionskarte aus deiner Hand ausspielen. Aktionskarte gespielt hast, erhältst du eine weitere Aktion – diese hat keine Limitationen.





Um die Gabe zu empfangen, decke die oberste Gabe des Gaben-Stapels auf, empfange die

Gaben-Ablagestapel. Gabe und lege sie (außer die Gabe sagt dir etwas anderes) auf den separaten





SCHÄFERIN

ein KUPFER weniger. In der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler ein ERBSTÜCK WEIDELAND und dafür

Wenn du zum Beispiel 3 Punktekarten (auch ggf. kombinierte) ablegst, ziehst du 6 Karten





Empfang, wenn die Gabe dies anweist) auf den separaten Gaben-Ablagestapel möchtest, lege sie vor dir ab und lege sie nach Empfang (oder in der Aufräumphase nach nächsten Zuges empfangen möchtest. Wenn du sie erst in deinem nächsten Zug empfangen Decke die Gabe auf, bevor du dich entscheidest, ob du sie sofort oder erst zu Beginn deines

SEELIGES DORF





bis zu 🚇 kostet, nehmen. Eingetauschte Karten (z.B. VAIMPIRIN für eine ein TEUFELCHEN nehmen. Du darfst nicht stattdessen ein GOLD oder eine Karte, die einen anderen Bonus zu nehmen – wenn du 2 oder mehr Karten genommen hast, musst du bis zum Ausspielen dieser TEUFELSWERKSTATT. Du kannst dich nicht entscheiden, zählen alle Karten, die bisher in diesem Zug genommen wurden, auch in der Nachtphase Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachtphase ausgespielt werden. Es FLEDERMAUS) gelten nicht als "genommen"

In der Spielvorbereitung werden die 3 ZOMBIES aufgedeckt auf den Müllstapel gelegt.

nicht "im Spiel" und verbleibt auf jeden Fall im Müllstapel, auch wenn sie durch die des Zuges wird die Karte wieder umgedreht. Die so gespielte Aktionskarte behindet sich damit kann jede Karte des Müllstapels maximal einmal pro Zug gespielt werden. Am Ende Spiele eine Aktionskarte, die mit der Vorderseite nach oben im Müll liegt und keine diese von Spielbeginn an im Müll liegen. Im Verlauf des Spiels können weitere Anweisung eigentlich anderswo hingelegt werden würde Dauerkarte ist, lasse sie dort und drehe sie für diesen Zug mit der Bildseite nach unten – Aktionskarten, die im Müll landen, gespielt werden. Der TOTENBESCHWORER kann damit mindestens einen der 3 ZOMBIES spielen, da







Lege die Plage danach auf den separaten Plagen-Ablagestapel. die Anweisung darauf (im Uhrzeigersinn, beginnend bei deinem linken Nachbarn) aus. 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

FOLTERKNECHT





diesem Zug gespielt hat (es gibt Karten, z.B. FALSCHGELD aus Dark Ages, durch die diese Zahl unterschiedlich sein kann). Wichtig ist, wie viele GOTZEN du in diesem Moment im Spiel hast, nicht wie viele du in





und GESCHENK DES WALDES, die + Karte. jeder Mitspieler, der sich für die Gabe entscheidet, am Ende deines Zuges eine FELDES Gabe ebenfalls empfangen wollen oder nicht. Bei GESCHENK DES FLUSSES zieht GESCHENK DES WALDES, die + 10 geben, können alle Mitspieler wählen, ob sie die Du musst die Gabe empfangen. Mit Ausnahme von GESCHENK DES FELDES und

HEILIGER HAIN





am Ende des Zuges ab. darfst dich auch entscheiden, keine Karte zur Seite zu legen - dann legst du die KRYPTA Geldkarte auf die Hand genommen wird. Lege die Geldkarten verdeckt unter die bleibt bis zur Aufräumphase des Zuges im Spiel, in dem die letzte zur Seite gelegte KRYPTA. Du darfst dir die Karten jederzeit anschauen, deine Mitspieler aber nicht. Du Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachtphase ausgespielt werden. Sie







und dafür ein KUPFER weniger. In der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler ein ERBSTÜCK VERFLUCHTES GOLD





Zuges abgelegt. Außerdem ist sie eine Dauerkarte und wird erst in der Aufräumphase deines nächsten Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachtphase ausgespielt werden.





ausspielen, in der du sie gekauft oder auf andere Weise vorher im Zug genommen hast. legen. Da die Nachtphase nach der Kaufphase kommt, kannst du diese Karte in dem Zug du diese Karte nimmst, nimm sie direkt auf die Hand, anstatt sie auf den Ablagestapel zu Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachtphase ausgespielt werden. Wenn





TRAGISCHEN HELDEN nicht entsorgen (weil du ihn zum Beispiel mit Hilfe des TRAGISCHEN HELDEN entsorgen musst, erhältst du trotzdem +1 Kauf. Kannst du den Wenn du nach dem Ziehen der + 3 Karten 8 oder mehr Karten auf der Hand hast und diesen

du trotzdem eine Geldkarte. THRONSAALS (aus dem Basisspiel) zweimal gespielt und bereits entsorgt hast), nimmst





Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachtphase ausgespielt werden.

Plage auf. Jeder Mitspieler führt die Anweisung darauf (im Uhrzeigersinn, beginnend bei Führe die drei Anweisungen in der vorgegebenen Reihenfolge aus. Decke zuerst die oberste

VAMPIRIN) und tausche dann die VAMPIRIN in eine FLEDERMAUS ein. **Plagen**-Ablagestapel. Nimm dir dann eine Karte, die bis zu 5 kostet (außer einer deinem linken Nachbarn) aus. Lege die Plage danach auf den separaten







der Fall ist, haben einige der Plagen keine Auswirkung auf dich. VERFLUCHTE DORF nimmst, empfängst du eine Plage; da dies oft in deiner Kaufphase Wenn du bereits 6 oder mehr Handkarten hast, ziehe keine Karten. Wenn du das





die **Plage** danach auf den separaten **Plagen**-Ablagestapel. Anweisung darauf (im Uhrzeigersinn, beginnend bei deinem linken Nachbarn) aus. Lege Mitspieler die nächste **Plage**. Decke die oberste **Plage** auf. Jeder Mitspieler führt die Aktionsphase, ziehst du 3 Karten; spielst du ihn in der Nachtphase, empfängt jeder Aktions- oder der Nachtphase ausgespielt werden. Spielst du den WERWOLF in der Diese Karte ist sowohl eine Aktionsals auch eine Nachtkarte und kann entsprechend in der







ihre Kartenhand vorzeigen, wenn sie keine dieser Karten auf der Hand haben. Reaktionskarte reagieren. Hast du zum Beispiel 3 KUPFER, 1 SILBER und 1 Mitspieler können auf das Ausspielen dieser Angriffskarte mit einer entsprechenden KUPFER, ein SILBER oder einen PLUNDERER (nach ihrer eigenen Wahl) ablegen oder PLUNDERER im Spiel, müssen alle Mitspieler mit 5 oder mehr Handkarten ein Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachtphase ausgespielt werden.



empfangen werden, wenn eine Königreichkarte mit dem Typ SEGEN dies anweist Die Anweisung einer **Gabe** wird erst ausgeführt, sobald sie **empfangen** wird. Nach dem Alle 12 **Gaben** sind jeweils nur 1 x im Spiel enthalten. Sie dürfen nur erhalten bzw.

Geschenk des Mondes: Wenn dein Ablagestapel leer ist, hat diese Gabe für dich keine werden niemals Bestandteil des Kartensatzes eines Spielers. Empfang der Gabe wird diese auf einen separaten Gaben-Ablagestapel gelegt. Gaben

den nachsten Zug gezogen hast Geschenk des Flusses: Ziehe die zusätzliche Karte erst, nachdem du deine Kartenhand für

ablegst, nimmst du ein GOLD der Hand, musst du genau 3 Karten oder gar keine ablegen. Nur wenn du genau 3 Karten Handkarten ablegen, erhältst dafür aber kein GOLD. Hast du drei oder mehr Karten auf Geschenk des Himmels: Wenn du weniger als drei Handkarten hast, darfst du alle deine

GABEN

emptangen, wenn eine Königreichkarte mit dem Typ UNHEIL dies anweist Alle 12 **Plagen** sind jeweils nur 1x im Spiel enthalten. Sie werden nur erhalten bzw.

trifft, passiert nichts. Du bleibst bei DOPPELT ELENDIG. Pro Spieler ist eine Elend: Wenn dich diese Plage zum dritten (oder vierten, fünften...) Mal in einem Spiel niemals Bestandteil des Kartensatzes eines Spielers Empfang der **Plage** wird diese auf einen separaten **Plagen**-Ablagestapel gelegt. Sie werden Die Anweisung einer **Plage** wird erst ausgeführt, sobald sie **empfangen** wird. Nach dem

→ Zustand ELENDIG: Solange dieser Zustand vor dir liegt, ist dieser – 2 \(\Psi\) wert.

maximal einen solchen **Zustand** – sie werden nicht zwischen den Spielern ausgetauscht. Zustandskarte ELENDIG/DOPPELT ELENDIG im Spiel enthalten. Jeder Spieler erhält

Zustand DOPPELT ELENDIG: Solange dieser Zustand vor dir liegt, ist dieser – 4

PLAGEN (1/4)

eine auf der Hand hast. Du zeigst deine Kartenhand nur vor, wenn du keines von beiden auf Furcht: Du musst eine Aktions- oder Geldkarte deiner Wahl ablegen, wenn du mindestens

mindestens eine Ubereinstimmung im Typ geben. **PUNK**TE etc.) nehmen, sofern es eine gibt. Bei Karten mit mehreren Typen muss es musst du eine billigere Karte desselben Typs (GELD, AKTION, ANGRIFF, NACHT Heuschrecken: Wenn du etwas anderes als ein ANWESEN oder ein KUPFER entsorgst,

Krieg: Findest du in deinem Nachziehstapel keine Karte, die (3) oder (4) kostet (auch nach du dir eine GEHEIME HOHLE (Typen: AKTION & DAUER; Wert: 3) nehmen Wenn du z.B. einen SCHUSTER (Typen: NACHT & DAUER, Wert: S) entsorgst, kannst

auf den Ablagestapei dem Mischen des Ablagestapels), entsorge keine Karte und lege alle auf gedeckten Karten

PLAGEN (2/4)

maximal einen solchen **Zustand** – sie werden nicht zwischen den Spielern ausgetauscht eine Zustandskarte GETAUSCHT/NEIDISCH im Spiel enthalten. Jeder Spieler erhält deiner nächsten Kaufphase zurück und führe den Zustand NEIDISCH aus. Pro Spieler ist und lege ihn mit der Seite NEIDISCH nach oben vor dir ab. Lege den Zustand zu Beginn welcher Seite nach oben), passiert nichts. Hast du ihn noch nicht vor dir liegen, nimm ihn Neid: Hast du bereits den Zustand GETÄUSCHT/NEIDISCH vor dir liegen (egal mit

→ Zustand Neidisch: Lege den Zustand zu Beginn deiner nächsten Kaufphase zurück Andere Geldkarten sind nicht betroffen. GOLD und SILBER sind ab diesem Moment bis zum Ende deines Zuges U wert

liegt diese als einzige Karte auf dem Nachziehstapel. Hast du kein KUPFER, ist dein aus 2 KUPFER besteht und der Rest auf dem Ablagestapel liegt. Hast du nur 1 KUPFER Schlechtes Omen: Normalerweise führt diese Plage dazu, dass dein Nachziehstapel nur Nachziehstapel leer – zeige deinen Ablagestapel vor, um dies nachzuweisen

mit welcher Seite nach oben), passiert nichts. Hast du ihn noch nicht vor dir liegen, nimm Täuschung: Hast du bereits den Zustand GETAUSCHT/NEIDISCH vor dir liegen (egal

Spieler erhält maximal einen solchen **Zustand** – sie werden nicht zwischen den Spielern Spieler ist eine Zustandskarte GETAUSCHT/NEIDISCH im Spiel enthalten. Jeder ihn und lege ihn mit der Seite GETAUSCHT nach oben vor dir ab. Lege den Zustand zu Beginn deiner nächsten Kaufphase zurück und führe den Zustand GETAUSCHT aus. Pro

ausgetauscht

Zustand Getäuscht: Lege den **Zustand** zu Beginn deiner nachsten Kaufphase zurück. Ab diesem Moment bis zum Ende deines Zuges dartst du keine Aktionskarten kaufen.

PLAGEN (4/4)

liegt, ist dieser – 2 ♥ wert Elendig: Nimm den Zustand ELENDIG, wenn du das erste Mal die Plage ELEND empfängst. Solange dieser Zustand vor dir

Solange dieser Zustand vor dir liegt, ist dieser − 4 @ wert Doppelt Elendig: Drehe ELENDIG auf DOPPELT ELENDIG um, wenn du das zweite Mal die Plage ELEND empfängst.

deines Zuges darfst du keine Aktionskarten kaufen TAUSCHUNG empfängst. Lege den Zustand zu Beginn deiner nächsten Kaufphase zurück. Ab diesem Moment bis zum Ende Getäuscht: Nimm den Zustand GETÄUSCHT, wenn dieser (oder NEIDISCH) nicht bereits vor dir liegt, wenn du die Plage

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 ausspielst. Der Zustand bleibt vor dir liegen, bis ein anderer Spieler ihn mit Hilfe des NARREN erhält.

Moment bis zum Ende deines Zuges 🕕 wert. Andere Geldkarten sind nicht betroffer 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

ZUSTÄNDE



GEHEIME HOHLE (→ERBSTUCK WUNDERLAMPE) verwendet wird Diese Karte wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte KOBOLD und/oder

Königreichkarte KOBOLD oder dem ERBSTUCK WUNDERLAMPE genommen Diese Karte kann nicht gekauft werden – sie kann nur durch die Anweisung auf der

normalerweise woanders hingelegt werden würde (z.B. NOMADENCAMP aus zurücklegen kannst, darfst du keine Karte nehmen. Nimmst du eine Karte, die dem **Basisspiel**) doppelt ausgespielt hast und ihn beim zweiten Mal nicht mehr zurückgelegt hast. Tust du das nicht, z.B. weil du ihn mit Hilfe des THRONSAALS (aus Du darfst nur dann eine Karte nehmen, wenn du den WUNSCH auf seinen Stapel **Hinterland**), nimm sie trotzdem auf die Hand







Diese Karte kann nicht gekauft werden - sie kann nur durch die Anweisung auf der Königreichkarte VAMPIRIN genommen werden.

du diese FLEDERMAUS in eine VAMPIRIN eintauschst, lege die FLEDERMAUS entsorgen. zurück auf ihren Stapel. Ist keine VAMPIRIN mehr im Vorrat vorhanden, kannst du die Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachtphase ausgespielt werden. Wenn FLEDERMAUS nicht eintauschen, du kannst sie aber trotzdem ausspielen und Karten

zusätzlichen Anweisung und ersetzen in der Spielvorbereitung jeweils 1 KUPFER erfordern. Alle nicht benötigten ERBSTÜCKE kommen in diesem Spiel nicht zum Einsatz. Königreichkarten im Spiel verwendet werden, die ein entsprechendes ERBSTUCK ERBSTUCKE sind Geldkarten (WEIDELAND ist zusätzlich eine Punktekarte) mit einer ERBSTÜCKE werden ausschließlich in der Spielvorbereitung verteilt - und nur, wenn

das 🕕 für diesen Zug. Die ausgespielte WUNDERLAMPE selbst zählt als eine der 6 Karten, wenn du von ihr GEHEIME HÖHLE verwendet wird Wunderlampe: Dieses ERBSTUCK wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte

darfst du eine Aktionskarte aus der Hand ablegen und einen GEIST von seinem Stapel einer anderen Karte tun darfst - der ZAUBERSPIEGEL selbst gibt dir dazu nicht das Du darfst diesen ZAUBERSPIEGEL nur entsorgen, wenn du dies durch die Anweisung Zauberspiegel: Dieses ERBSTUCK wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte Recht. Solltest du aber eine Möglichkeit haben, diesen ZAUBERSPIEGEL zu entsorgen, FRIEDHOF verwendet wird genau 1 Karte im Spiel hast. Auch wenn du die WUNDERLAMPE entsorgst, erhältst du



Beutel: Dieses ERBSTÜCK wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte FAHRTENSUCHER verwendet wird

SCHAFERIN verwendet wird ANWESEN im Kartensatz eines Spielers 1 W Als Geldkarte ausgespielt, ist WEIDELAND (1) wert. Zusätzlich bringt sie pro Weideland: Dieses ERBSTÜCK wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte

wird. Das Entsorgen einer Handkarte ist optional Ziege: Dieses ERBSTUCK wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte FEE verwendet

Glückstaler: Dieses ERBSTÜCK wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte NARR verwendet wird

PUKA verwendet wird Verfluchtes Gold: Dieses ERBSTUCK wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte

ERBSTÜCKE

wenn die Königreichkarte TOTENBESCHWÖRER im Spiel verwendet wird ZOMBIES werden nur im Spiel verwendet und in der Spielvorbereitung in den Müll gelegt,

nach und erhältst + 1 Aktion. Zombie-Lehrling: Nur, wenn du eine Karte aus der Hand entsorgst, ziehst du 3 Karten

gleiche wie die entsorgte Karte. Du kannst auch nur eine Karte entsorgen und nichts weiter tun. Du kannst, wenn du eine Zombie-Maurer: Du musst, auch wenn du eine Karte entsorgt hast, keine Karte nehmen. Karte nimmst, auch eine Karte mit gleichen Kosten oder eine billigere nehmen, auch eine

Zombie-Spion: Ziehe eine Karte, bevor du dir die oberste Karte des Nachziehstapels

ZOMBIES





SUMPFES) verwendet wird. und/oder eine beliebige Königreichkarte mit dem Typ SEGEN (\rightarrow GESCHENK DES Diese ERSCHEINUNG wird nur verwendet, wenn die Königreichkarte EXORZISTIN

genommen werden. Diese Karte kann nicht gekauft werden – sie kann nur durch die Anweisung auf der Königreichkarte EXORZISTIN oder der Gabe GESCHENK DES SUMPFES

Kostet die aufgedeckte Karte nicht ② oder weniger, lege sie auf deinen Nachziehstapel





EXORZISTIN, TEUFELSWERKSTATT und/oder FOLTERKNECHT verwendet Diese ERSCHEINUNG wird nur verwendet, wenn mindestens eine der Königreichkarten

genommen werden Königreichkarten EXORZISTIN, TEUFELSWERKSTATT oder FOLTERKNECHT Diese Karte kann nicht gekauft werden – sie kann nur durch eine Anweisung auf den

entsprechend nicht ausgespielt werden. Nicht ausgespielt werden darf ein weiteres entsorgt hast. Dauerkarten aus vergangenen Zügen befinden sich im Spiel und dürfen im Spiel hast. Du kannst eine Karte ausspielen, die du in diesem Zug gespielt, aber bereits Du darfst eine Aktionskarte aus deiner Hand ausspielen, von der du gerade keine gleiche TEUFELCHEN, da ein solches sich bereits im Spiel befindet





(→ ERBSTUCK ZAUBERSPIEGEL) verwendet wird Diese ERSCHEINUNG wird nur verwendet, wenn eine der Königreichkarten EXORZISTIN und/oder FRIEDHOR

ERBSTÜCK ZAUBERSPIEGEL genommen werden. Diese Karte kann nicht gekauft werden – sie kann nur durch die Anweisung auf der Königreichkarte EXORZISTIN oder dem

bleibt auch der GEIST solange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird nächsten Zuges zweimal ausspielen – dies ist nicht optional. Ist die zur Seite gelegte Aktionskarte zusätzlich eine Dauerkarte Zuges). Wenn du eine Aktionskarte findest, musst du sie zusammen mit diesem GEIST zur Seite legen und zu Beginn deines nichts weiter. Lege in diesem Fall den GEIST am Ende des Zuges ab (normalerweise erst in der Aufräumphase des nächsten als neuen Nachzielstapel bereit. Wenn du trotzdem keine Aktionskarte findest, lege alle aufgedeckten Karten ab und es passiert bevor du eine Aktionskarte aufdeckst, lege die bereits aufgedeckten Karten zur Seite, mische deinen Ablagestapel und lege ihn Diese Karte ist eine Nachtkarte und kann nur in der Nachtphase ausgespielt werden. Wenn dein Nachziehstapel aufgebraucht ist,

wenn sie nicht mehr im Spiel ist. erhaltenen Aktionen. Sollte sich die Aktionskarte selbst entsorgen, führe ihre Anweisungen trotzdem ein zweites Mal aus, auch Anweisungen aus und spiele sie ein zweites Mal aus. Dies verbraucht keine freien oder zusätzlich durch + x Aktionen zweimal ausspielen - du darfst keine andere Anweisung dazwischen abhandeln. Spiele die Aktionskarte aus, fülhre ihre entscheidest du, in welcher Reihenfolge du sie abhandelst. Sobald du die Aktionskarte abwickelst, musst du sie hintereinander Solltest du zu Beginn deines Zuges mehrere Dauerkarten mit "Zu Beginn des Zuges"-Anweisungen im Spiel haben



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

außerdem den ERSCHEINUNGS-Stapel IRRLICHT neben dem Vorrat bereit Gaben und legt sie neben dem Vorrat bereit (Gaben sind kein Teil des Vorrats). Legt Verwendet ihr eine oder mehrere Königreichkarten mit dem Typ SEGEN, mischt ihr alle

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



Verwendet ihr folgende Königreichkarten, beachtet bitte die entsprechende Vorbereitung:

Gaben & Plagen

der DRUIDIN, legt die entsprechend vorgegebenen Gaben autgedeckt zur Seite. **DRUIDINNEN-S**tapel. Verwendet ihr einen der empfohlenen Königreichkartensätze mit **DRUIDIN:** Legt die 3 obersten **Gaben** aufgedeckt zur Seite – direkt neben den

Zombies

TOTENBESCHÖRER: Legt die 3 ZOMBIES offen in den Müll

NARR: Legt den Zustand IM WALD VERIRRT neben dem Vorrat bereit.



Erscheinungen

EXORZISTIN: Legt alle 3 ERSCHEINUNGS-Stapel (GEIST, TEUFEL CHEN

TEUFELSWERKSTATT und/oder FOLTERKNECHT: Legt den FRIEDHOF: Legt den GEIST-Stapel neben dem Vorrat bereit.

IRRLICHT) neben dem Vorrat bereit.

TEUFELCHEN-Stapel neben dem Vorrat bereit

Wünsche

GEHEIME HOHLE: Legt den WUNSCH-Stapel neben dem Vorrat bereit. KOBOLD: Legt den WUNSCH-Stapel neben dem Vorrat bereit

Fledermäuse

VAMPIRIN: Legt den FLEDERMAUS-Stapel neben dem Vorrat bereit.

wird, schließt sich unmittelbar an die Kaufphase (vor der Aufräumphase) die Nachtphase Neue Spielphase "Nacht": In Nocturne gibt es einen neuen Kartentyp – die NACHT-Karten. In Spielen, in denen mindestens 1 Königreichkarte dieses Typs verwendet

Spielvorbereitung ein KUPFER durch das oder die entsprechenden ERBSTÜCKE. Erbstücke: In Nocturne gibt es Königreichkarten, die ein gelbes Banner tragen. Verwendet ihr im Spiel eine oder mehrere dieser Karten, ersetzt jeder Spieler in der

darf eine beliebige Anzahl Nachtkarten ausgespielt werden.

an - in dieser Phase dürfen ausschließlich Karten des Typs NACHT ausgespielt werden. Es

Segen & Gaben : In Nocturne gibt es Königreichkarten mit dem Typ SEGEN. 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

als neuer **Gaben**-Stapel bereitgelegt. Emplang vor dem Spieler bis zu dessen Aufraumphase abgelegt und dann erst auf den auf einen separaten Gaben-Ablagestapel gelegt. Die vorgenannten Gaben werden nach bedeutet, dass der Spieler die oberste Karte des Gaben-Stapels aufdeckt und die irgendeiner Art und Weise Gaben einbringen. Die Anweisung "Empfange eine Gabe" Ablagestapel gelegt. Ist der Gaben-Stapel leer, wird der Gaben-Ablagestapel gemischt und DES FELDES, GESCHENK DES WALDES und GESCHENK DES FLUSSES direkt Anweisung darauf befolgt. Empfangene Gaben werden mit Ausnahme von GESCHENK Die Königreichkarten mit dem Typ SEGEN enthalten Anweisungen, die Spielern in

Spiels gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Vorrat bereitgelegt. Sie gehören nicht Verwendet ihr im Spiel eine oder mehrere dieser Karten, werden alle **Plagen** zu Beginn des Unheil & Plagen : In Nocturne gibt es Königreichkarten mit dem Typ UNHEIL

wurden, wird der Plagen-Ablagestapel gemischt und als neuer Plagen-Stapel bereitgelegt. direkt auf einen separaten Plagen-Ablagestapel gelegt. Sobald alle Plagen empfangen derselben Karte (ım Uhrzeigersinn) befolgen mussen. Empfangene **Flagen** werden immer bedeutet, dass die oberste Plage aufgedeckt wird und alle Mitspieler die Anweisung Anweisung darauf befolgt. Die Anweisung "Alle Mitspieler empfangen die nächste Plage" bedeutet, dass der Spieler die oberste Karte des Plagen-Stapels aufdeckt und die irgendeiner Art und Weise Plagen bescheren. Die Anweisung "Empfange eine Plage" Die Königreichkarten mit dem Typ UNHEIL enthalten Anweisungen, die Spielern in entsprechende Karte vor einem Spieler liegt. die jeweils gültige Seite liegt oben. Ein **Zustand** ist nur so lange gültig, wie die Zustand erhält (IM WALD VERIRRT). Die Zustände GETAUSCHT/NEIDISCH sowie und einen Zustand, der alle Züge eines Spielers beeinflusst, bis ein anderer Spieler den Zustände, die die Punktewertung beeinflussen (ELENDIG und DOPPELT ELENDIG) betreffen und dann zurückgelegt werden (GETÄUSCHT und NEIDISCH), zwei eine zusätzliche Regel beinhalten. Es gibt zwei Zustände, die einen einzelnen Zug Zustand verschaffen. Zustände sind Karten, die vor einem Spieler abgelegt werden und Zustände": In Nocturne gibt es drei Plagen und eine Königreichkarte, die Spielern einen ELENDIG/DOPPELT ELENDIG sind jeweils auf einer Karte (Vorder- und Rückseite) –

aus Abenteuer und die Landmarken aus Empires niemals in das Kartendeck eines Spielers oder wenn alle "Karten im Spiel" betrachtet werden. Sie werden ebenso wie die Ereignisse Sinne des Spiels. Sie werden nicht beachtet, wenn es darum geht "eine Karte zu nehmen" * Zustände, Plagen und Gaben gehören nicht zum Vorrat und sind keine "Karten" im

wird, wird sie in eine eigene Reihe oberhalb der restlichen ausgespielten Karten gelegt. bleibt die verursachende Karte ebenfalls solange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird. Aufräumphase des Zuges abgelegt, in dem sie ausgespielt wurden, sondern bleiben bis zur einem späteren Zeitpunkt ausgeführt werden. Sie werden normalerweise nicht in der Abenteuer bekannt sind. Die orangefarbenen Dauerkarten beinhalten Anweisungen, die zu Um anzuzeigen, dass eine Dauerkarte in der aktuellen Aufräumphase noch nicht abgelegt Dauerkarte mehrfach ausgespielt (z.B. durch den THRONSAAL aus dem Basisspiel). Aufräumphase des Zuges, in dem sie letztmals eine Wirkung haben, im Spiel. Wird eine Die Dauerkarten: In Nocturne gibt es Dauerkarten, die z.B. bereits aus Seaside und

Edterbracht Catron

Schuster, Seliges Dorf, Sündenpfuhl, Tragischer Held Folterknecht, Getreuer Hund, Kloster, Nachtwache, Narr (→Im Wald verirrt), Schäferin,

TATTLETHECH

Exorzistin (\rightarrow Geist, Teufelchen, \rightarrow Irrlicht), Geheime Höhle (\rightarrow Wunsch), Kobold, Druidin (\rightarrow Geschenk des Feuers, \rightarrow Geschenk des Sumpfes, \rightarrow Geschenk des Windes),

Konklave, Krypta, Plünderer, Puka, Teufelswerkstatt (→Teufelchen), Verfluchtes Dorf

Nachtschicht (+ Basisspiel 2. Edition):

Gärten, Mine, Schmiede, Wilddiebin Exorzistin (\rightarrow Geist, \rightarrow Teufelchen, \rightarrow Irrlicht), Geisterstadt, Götze, Nachtwache, Banditin, Druidin (→Geschenk der Erde, →Geschenk des Feuers, →Geschenk des Waldes)

Müßiggang (+ Basisspiel 2. Edition): Konklave, Minnesängerin, Teufelswerkstatt (→Teufelchen), Tragischer Held, Verfluchtes

Dorf, Geldverleiher, Händlerin, Keller, Markt, Vorbotin



Hafen, Handelsschiff, Karawanenwächter, Taktiker Geheime Höhle (\(\rightarrow\) Wunsch), Geisterstadt, Plünderer, Schuster, Sündenpfuhl, Außenposten,

Schäferin, Wechselbalg, Archiv, Katapult/Felsen, Ingenieurin, Schlösser, Tempel, Grabmal Exorzistin (\rightarrow Geist, \rightarrow Teufelchen, \rightarrow Irrlicht), Friedhof, Narr (\rightarrow Im Wald verirrt). **Luftschloss** (+ *Empires* + Ereignisse und Landmarken-Karten):

Siedler/Emsiges Dorf, Wagenrennen, Bankett Attentäter, Fee, Geisterstadt, Getreuer Hund, Puka, Forum, Gärtnerin, Opfer,

Puka-Possen (+ *Empires* + Ereignisse und Landmarken-Karten):

Емргон





Wenn du diese Karte nimmst, lege 2 Marker vom Haufen auf dein Tableau auf die Dorfbewohner-Seite.



Talerseite deines Taler-/Dorfbewohner-Tableaus und erhältst +1 Kauf. Wenn du diese Karte ausspielst, bekommst du kein 🔵, sondern legst einen Marker auf die

auszuspielen, obwohl sie Anweisungen ähnlich einer Aktionskarte enthält. Sie hat einen optional. Die GOLDMÜNZE ist trotzdem eine GELD-Karte und in der Kaufphase GELD-Wert von 0. Wenn du diese Karte nimmst, darfst du ein KUPFER von deiner Hand entsorgen; dies ist

obersten 2 Karten deines Nachziehstapels auf, wählst eine davon und nimmst sie zu deinen Wenn ihr den GRENZPOSTEN verwendet, sucht zu Spielbeginn das HORN und die Wenn du einen GRENZPOSTEN ausspielst und nicht die LATERNE hast, deckst du die LATERNE heraus und legt sie neben dem Vorrat bereit

Artefakt Horn: Solange du das HORN hast, darfst du einmal pro eigenem Zug beim nicht 3 Karten, wenn du die LATERNE hast, erhältst du kein Artefakt danach die LATERNE oder das HORN. Wenn du nicht 2 Karten aufdecken kannst bzw. Handkarten; die andere legst du ab. Wenn beide Karten Aktionskarten sind, erhältst du Ablegen eines GRENZPOSTENS aus dem Spiel diesen auf deinen Nachziehstapel legen

diesem Fall müssen alle 3 Karten Aktionskarten sein, damit du das HORN erhältst. Die ausgespielten Grenzposten 3 Karten vom Nachziehstapel aufdecken und 2 ablegen. In Artefakt Laterne: Wenn du die LATERNE hast, musst du in deinen Zügen bei jedem

anstatt auf deinen Ablagestapel. Das HORN wirkt schon in dem Zug, in dem du es

LATERNE wirkt schon in dem Zug, in dem du sie bekommst



nicht auf seinen Stapel zurückgelegt. mit TOTENBESCHWÖRER (aus Nocturne) aus dem Müll gespielt wurde), wird es Falls das EXPERIMENT aus irgendeinem Grund nicht im Spiel ist (zum Beispiel weil es die Karte jeweils auf ihren eigenen Stapel zurück, nicht auf den EXPERIMENT-Stapel Dark Ages) oder LEHNSHERR (aus Empires) aus EXPERIMENT ausspielst, legst du eins auf die Hand und legst eins auf deinen Ablagestapel. Wenn du VOGELFREIE (aus Beispiel eine BILDHAUERIN benutzt, um ein EXPERIMENT zu nehmen, nimmst du Ablagestapel nimmst, legst du das weitere genommene EXPERIMENT ab. Wenn du zum dies gilt unabhängig davon, ob du die Karte kaufst oder auf irgendeine andere Art und Karte für diese Karte. Wenn du ein **EXPERIMENT** für einen anderen Ort als deinen Weise nimmst. Ist kein **EXPERIMENT** mehr im Vorrat, nimmst du keine zusätzliche Wenn du diese Karte nimmst, nimmst du dir ein weiteres EXPERIMENT aus dem Vorrat; eine Karte entsorgst, musst du eine Karte nehmen, wenn möglich. als die entsorgte Aktionskarte. Die Benutzung dieser Fähigkeit ist optional, aber wenn du diesem Zug abgelegt wird. Den ausgespielten FORTSCHRITT selbst darfst du entsorgen. darfst keine Nicht-Aktionskarte wie SILBER oder eine Dauerkarte entsorgen, die nicht in Du darfst nur eine Aktionskarte entsorgen, die in diesem Zug abgelegt werden würde. Du Die Karte, die du nimmst, muss keine Aktionskarte sein, sie muss nur genau 🕕 mehr kostet

keine Karte zur Seite legst, wird das FRACHTSCHIFF in diesem Zug abgelegt. könntest eine oder mehrere Karten nehmen und dann eine, die du zur Seite legst. Wenn du Die Karte, die du zur Seite legst, muss nicht die nächste Karte sein, die du nimmst; du

Wenn du es nicht schaffst, diese Karte zu entsorgen (zum Beispiel, weil du sie durch einen

Dorfbewohner, d. h. du legst 4 Marker auf die Dorfbewohner-Seite deines Tableaus. THRONSAAL aus dem Basisspiel zweimal ausspielst), bekommst du trotzdem +4

der Karten in deinem Ablagestapel spielt danach keine Rolle. Ablagestapel durchschauen und eine Karte heraussuchen, die du nimmst. Die Reihenfolge dich nicht bewusst dafür entscheiden, stattdessen eine Karte zu ziehen. Du darfst deinen Wenn dein Ablagestapel Karten enthält, musst du eine von ihnen aufnehmen. Du kannst danach kosten alle Karten für den Rest des Zuges 2 weniger. Schwarzmarktdeck. Nicht betroffen sind Projekte und Ereignisse, weil sie regeltechnisch Erscheinungen (aus Nocturne) und die Reisenden (aus Abenteuer), sowie das aller Spieler. Sie betrifft auch Karten auf den Sonderstapeln (nicht im Vorrat), z. B. die (du könntest zum Beispiel ein **HERZOGTUM**) nehmen, das dann 📵 kosten würde), und ERFINDER ausspielst, wirkt die Kostensenkung des ersten für das Nehmen beim zweiten keine Karten sind. Die Kostensenkung wirkt kumulativ: wenn du zum Beispiel zwei Karten, aller Karten im Vorrat, in den Händen sowie den Nachzieh- und Ablagestapeln



ERFINDER

erhält der Spieler, der ihn entsorgt, die FAHNE, unabhängig davon, wer am Zug ist 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 FAHNENTRAGER entsorgt, Wenn du den FAHNENTRÄGER nimmst oder entsorgst und nicht die FAHNE hast

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



den PATRON "aufdecken" und erhältst +1 Taler. aus und du hast keine andere Karten mit Kosten von 2 oder mehr auf der Hand, musst du auf deiner Hand nur noch W. Spielt dieser Spieler dann einen SCH WARZEN MEISTER ausgespielt hat, sodass die Kosten der Karten um 3 reduziert sind, kostet der PATRON bekommst du nicht +1 Taler. Wenn ein Spieler aber zum Beispiel 3 ERFINDER Spieler einen SCHWARZEN MEISTER ausspielt und du einen PATRON ablegst, ohne dass die Formulierung "aufdecken" benutzt wird. Wenn zum Beispiel ein anderer 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. PATRON aufzudecken, erhältst du +1 Taler und legst einen Marker auf die Taler-Seite Wirst du durch eine Anweisung mit der Formulierung "aufdecken" dazu veranlasst, einen



die anderen Spieler nicht.

Seite, wie du kannst. Die Karten werden verdeckt zur Seite gelegt. Du darfst sie anschauen,

dann immer noch nicht genügend Karten im Nachziehstapel, legst du so viele Karten zur zuerst deinen Ablagestapel und legst die Karten verdeckt als Nachziehstapel bereit. Sind deinen nächsten Zug zur Seite. Sind nicht genügend Karten im Nachziehstapel, mischst du Nachziehstapels für den nächsten Zug zur Seite (auf diese FORSCHERIN). Wenn du zum Für jedes (1), das die entsorgte Karte kostet, legst du die oberste Karte deines Beispiel ein SILBER entsorgst, legst du die obersten 3 Karten deines Nachziehstapels für

der gleiche PRIESTER mehrmals gespielt wird (z. B. mit dem ZEPTER).

mit der HERUMTREIBERIN (aus Intrige). Ein PRIESTER wirkt kumulativ, auch wenn Anweisung), erhältst du den Bonus, ebenso für das Entsorgen einer Karte aus dem Vorrat du zum Beispiel eine SCHAUSPIELTRUPPE aus dem Spiel (aufgrund ihrer eigenen

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 Wenn du diese Karte ausspielst, bekommst du +2 und musst eine Karte von deiner Hand



selbst zu entsorgen. Seiten deines Tableaus. Die SEIDENHÄNDLERIN selbst gibt dir nicht das Recht, sich nicht), bekommst du +1 Taler sowie +1 Dorfbewohner und legst je 1 Marker auf die beiden Wenn du eine SEIDENHÄNDLERIN entsorgst oder nimmst (egal ob du am Zug bist oder

Du musst eine Karte entsorgen. Flüche sind keine Punktekarten. Auch für kombinierte Karten, von denen ein Typ PUNKTE ist, musst du einen Fluch nehmen.

einen entsorgen. Reaktion einen BURGGRABEN aufgedeckt hat, nimmt er weder einen Fluch, noch darf er entsorgen. Ist ein Spieler vom Effekt der ALTEN HEXE nicht betroffen, z. B. weil er als Fluch nehmen können, dürfen trotzdem alle Mitspieler einen Fluch aus ihrer Hand

Auch wenn der Fluch-Stapel leer wird oder ist und deshalb ein oder mehrere Spieler keinen



SILBER entsorgst, bekommst du +3 Dorfbewohner. Du bekommst nichts für •und •, die entsorgte Karte kostet, bekommst du +1 Dorfbewohner. Wenn du zum Beispiel ein nur für 🔘

Zuerst ziehst du 2 Karten, dann musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Pro 🕦, das





sie beim Nehmen nicht auf die Hand genommen werden soll (wie z. B. beim auch eine kombinierte), lege 1 Marker auf die Dorfbewohner-Seite deines Tableaus. Die Die Karte musst du auf die Hand nehmen. Ist die genommen Karte eine Geldkarte (ggf. NOMADENCAMP aus Hinterland), nimmst du sie trotzdem auf die Hand BILDHAUERIN hat Vorrang, d. h. enthält die genommene Karte eine Anweisung, dass

Ablagestapel mindestens eine Karte enthält, legst du 1 Marker auf die Taler-Seite deines das Ziehen der 3 Karten veranlasst hat zu mischen, ist dein Ablagestapel leer. Wenn dein Zuerst ziehest du 3 Karten, dann prüfst du, ob dein Ablagestapel Karten enthält. Wenn dich

selbst wenn 4 Marker oder mehr auf der Taler-Seite deines Tableaus liegen deines Tableaus gelegt hast. Hast du das nicht getan, erhältst du die SCHATZKISTE nicht. einen Marker aufgrund der Anweisung auf dieser FREIBEUTERIN auf die Taler-Seite erhältst du die SCHATZKISTE. Du erhältst die SCHATZKISTE nur, wenn du gerade Tableaus, und wenn denn 4 oder mehr Marker auf der Taler-Seite deines Tableaus liegen.

erhältst (aber nicht, wenn du sie erst nach Beginn deiner Kautphase erhältst). Zug zu Beginn deiner Kaufphase ein GOLD, einschließlich des Zuges, in dem du sie Artefakt Schatzkiste: Solang du die SCHATZKISTE hast, nimmst du in jedem eigenen







abglegten Karten mit ein. Wenn du durch das Ziehen der 7 Karten veranlasst wirst zu mischen, ischst du die





Diese Karte ist eine Geldkarte und bringt dir 20 sowie +1 Kauf. Wenn du sie nimmst, nimmst du 2 Marker und legst sie auf die Taler-Seite deines Tableaus.

wenn du den SCHLUSSEL bereits hast. Entschiedest du dich dafür, eine Geldkarte aus die du nicht erfüllen kannst, oder du kannst die Option "SCHLUSSEL erhalten" wählen. du die Wahl zwischen drei verschiedenen Optionen: Du kannst auch eine Option wählen. Wenn du die SCHATZMEISTERIN ausspielst, erhältst du auf jeden Fall +3. Dann hast

+U, also noch nicht in dem Zug, in dem du ihn erhältst

Artefakt Schlüssel: Solange du den SCHLUSSEL hast, erhältst du zu Beginn des Zuges

Anweisungen möglicherweise Anweisungen enthalten, die beim Nehmen der Karte dem Mull auf deine Hand zu nehmen, achte daraut, dass Geldkarten mit zusätzlichen

ausgeführt werden mussen.



Kannst du keine 3 Karten aufdecken, deckst du so viele auf wie möglich und führst die Karten mit • (aus Alchemie) oder • (aus Empires) in ihren Kosten kosten nicht ② bis ④.

Aktion damit durch.



"beweisen", indem er seine Handkarten aufdeckt. Hat ein Mitspieler keine Karten auf der Hand, die ② oder mehr kosten, muss er dies noch in diesem Zug ausspielen. nutzbar sind (z. B. "+x Aktionen") verfallen. Anweisungen wie "+x Karten" oder "+88" Anweisungen auf der erneut ausgespielten Aktionskarte, die nur in der Aktionsphase können genutzt werden. Wenn unter den gezogenen Karten Geldkarten sind, dartst du sie

Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird).

ausgespielte Dauerkarten aber schon (in diesem Fall bleibt das ZEPTER auch so lange im ausgespielt wurden, können nicht noch einmal ausgespielt werden, in diesem Zug du noch im Spiel hast, erneut ausspielst. Dauerkarten, die in vergangenen Zügen

ZEPTER



nachdem du ihn dort hingelegt hast Steine auf das gleiche **Projekt** legen und keinen Stein von einem **Projekt** zurücklegen. 2 Projekte im Spiel, hast du trotzdem nur 2 Steine zum Platzieren. Du darfst nicht beide Projekt kaufen und haben dann alle diese Fähigkeit bis zum Ende des Spiels. Sind mehr als darauf. Für den Rest des Spiels hast du diese Fähigkeit. Mehrere Spieler können das gleiche

Projekte können wie Königreich-Karten in der Kaufphase gekauft werden. Dies verbraucht

sein, auch wenn der ABWASSERTUNNEL durch etwas ausgelöst wurde, das nur das des ABWASSERTUNNELS entsorgte Karte kann eine beliebige Karte aus deiner Hand einer HERUMTREIBERIN (aus Intrige) eine Karte vom Vorrat entsorgst. Die mit Hilte eine SCHAUSPIELTRUPPE entsorgst, nachdem du sie ausgespielt hast, und wenn du mit PRIESTER entsorgst, wenn du einen Fluch mit einer ALTEN HEXE entsorgst, wenn du darf nur nicht der ABWASSERTUNNEL sein. Die Fähigkeit des Abwassertunnel (3): Es ist egal, was dich dazu veranlasst, eine Karte zu entsorgen, es Entsorgen bestimmter Karten erlaubt. ABWASSERTUNNELS kommt z. B. zum Einsatz, wenn du eine Karte mit einen

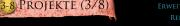
einsetzen. Es gibt keine Möglichkeit, deinen Holzstein zurückzulegen. Kathedrale (3): Sobald du diese Fähigkeit hast, musst du sie zu Beginn jedes deiner Züge

die gemischten Karten legst. durchsehen und eine auswählen, die du nach dem Mischen der restlichen Karten oben auf Sternenkarte (3): Jedes Mal, wenn du mischst, darfst du die zu mischenden Karten auch eine Karte zurücklegen, wenn du zuvor keine ziehen konntest Hand auf den Nachziehstapel. Das kann auch die gerade gezogene Karte sein. Du musst **Stadttor** (3): Zuerst ziehst du eine Karte. Dann legst du eine beliebige Karte aus deiner

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

Zu Beginn jedes deiner Züge legst du einen Marker hierher (einen unbenutzten, nicht einen Haltet die Marker-Stapel der einzelnen Spieler auf diesem Projekt gut voneinander getrennt. Holzsteine darauf und zu Beginn deines nächsten Zuges einen Marker neben den Holzstein. Finsterer Plan (4): Wenn du den FINSTEREN PLAN kaufst, legst du einen deiner vom Tableau) oder legst alle deiner Marker von hier zurück und ziehst die entsprechende

Kleiner Markt (4): Du hast +1 Kauf in jedem deiner Züge.



nach. Wenn du durch das Ziehen mischen musst, mischst du die KUPFER mit ein

Spiel trotzdem beendet Sind die Spielende-Bedingungen nach der zusätzlichen Runde nicht mehr erfüllt, ist das Bis die letzte Runde beendet ist, darf kein Spieler (auch nicht die Spieler ohne die dem Spieler sitzt, der den letzten Zug gemacht hat Die zusätzliche Runde beginnt der Spieler, der im Uhrzeigersinn folgend am nächsten zu durch die FLOTTE ermöglichten, normalen Zug werden keine Extrazüge mehr ausgeführt. Extrazüge (AUSSENPOSTEN, MISSION, BESESSENHEIT) aus. Nach dem letzten wäre da Spiel um eine normale Runde verlängert. Spieler ohne die FLOTTE führen nur Flotte (S): Wenn mindestens ein Spieler die FLOTTE gekauft hat, gibt es eine zusätzliche **FLOTTE**) seine Karten durchsehen oder bereits zählen führen in der zusätzlichen Runde einen "normalen" Zug aus. Ansonsten wird gehandelt, als Runde, nachdem das Spiel normalerweise enden wurde. Nur Spieler mit der FLOTTE

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

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

in deiner Kaufphase bekommst, erlaubt dir nicht, dass du in der Phase andere auch Geld, unabhängig von der Phase, in der du dich gerade befindest. Dass du +1 Aktion Immer wenn du eine kombinierte Aktions-/Geldkarte ausspielst, ist sie sowohl Aktion als überall, also auch die Karten anderer Spieler. Ebenso wirkt sich auch die Dein KAPITALISMUS wirkt sich nur während deiner Züge aus, betrifft aber alle Karten Geldkarte ausspielst, mussen trotzdem alle Anweisungen dieser Aktionskarte ausgeführt ausspielen, die durch KAPITALISMUS zu Geldkarten werden. Auch wenn du sie als Aktionskarten ausspielen dartst Aktionskarten mit + - Karten aus KAPITALISMUS-Fähigkeit eines anderen Spielers während dessen Zügen auf deine

einsetzen. Wenn die aufgedeckte Karte keine Aktion ist, lege sie auf deinen Nachziehstapel Piazza (5): Sobald du diese Fähigkeit hast, musst du sie zu Beginn jedes deiner Züge

während deines Zuges), entweder gekauft oder auf andere Art und Weise, ziehst du eine Straßennetz (5): Jedes Mal, wenn ein anderer Spieler eine Punktekarte nimmt (auch Karte von deinem Nachziehstapel

die abgelegte Punktekarte mit ein

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



noch nichts gekauft hast (außer mit dem SCHWARZMARKT, der mit dem Karten Geldkarten behnden, darfst du diese nun ausspielen, wenn du in der Kaufphase nicht verwenden. Wenn du durch sie Karten ziehen darfst und sich unter den gezogenen dir +x Aktionen gibt, darfst du diese zusätzlichen Aktionen trotzdem in deiner Kaufphase diese Karte ausspielen darfst, obwohl du es in deiner Kaufphase tust. Auch wenn die Karte du die erste Aktionskarte deines Zuges in der Kaufphase nimmst, bedeutet das, dass du benutzen. Dies gilt für Karten, die du kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst. Wenn benutzt, darfst du sie für folgende Karten, die du in dieser Kaufphase nimmst, nicht mehr genommen hast. Unabhängig davon, ob du die INNOVATION bei dieser ersten Karte **Innovation** ((6)): Dies ist optional betrifft aber nur die erste Aktionskarte, die du pro Zug

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

KAPITALISMUS als Geldkarte gespielt wurde).



sowie das Schwarzmarktdeck. Ablagestapeln aller Spieler. Es betrifft auch Karten auf allen Sonderstapeln (nicht im Seite gelegter Karten, aller Karten im Vorrat, in den Händen sowie den Nachzieh- und Vorrat), z. B. die Erscheinungen (aus Nocturne) und die Reisenden (aus Abenteuer), Karten () weniger, aber nicht weniger als (o). Dies betrifft alle Karten, einschließlich zur **Kanal** (7): Während der Züge aller Spieler, die dieses **Projekt** gekauft haben, kosten alle

selbstständig an die "Verdoppelung" erinnern. ausgespielte Aktionskarte eine Dauerkarte, musst du dich in deinem nächsten Zug FAHNENTRAGER zum zweiten Mal aus und erhältst erneut erste Aktionskarte in diesem Zug ausspielen und erhältst 2. Dann spielst du den wenn die deine erste ausgespielte Aktionskarte in diesem Zug ist. Wenn du z. B. auch den einsetzen. Dies kann eine Aktion betreffen, die außerhalb der Aktionsphase gespielt wurde, Zitadelle (8): Sobald due diese Fähigkeit hast, musst du sie in jedem deiner Züge nicht reduziert, weil es sich nicht um Karten im regeltechnischen Sinne handelt. ANWESEN sein, denn ein ANWESEN kostet während deiner Züge nur die übrigen Spieler jeweils eine Karte ab, die mindestens 2 kostet. Dies darf aber kein KAPITALISMUS hast, könntest du einen FAHNENTRÄGER in deiner Kaufphase als von **Projekten** und E**reignissen** (aus **Abenteuer** und E**mpires**) werden durch den KANAL Wenn du den KANAL hast und z. B. einen SCHWARZEN MEISTER ausspielst, legen

3-8 PROJEKTE (8/8)

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

HORN erhältst. Die LATERNE wirkt schon in dem Zug, in dem du sie bekommst Laterne (GRENZPOSTEN): 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

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

Schatzkiste (FREIBEUTERIN): Solang du die SCHATZKISTE hast, nimmst du in jedem eigenen Zug zu Beginn deiner Kaufphase erhältst Kaufphase ein GOLD, einschließlich des Zuges, in dem du sie erhältst (aber nicht, wenn du sie erst nach Beginn deiner

in dem Zug, in dem du ihn erhaltsi Schlüssel (SCHATZMEISTERIN): Solange du den SCHLÜSSEL hast, erhältst du zu Beginn des Zuges + 🕕, also noch nicht

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

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

neben dem Vorrat bereit erhält jeder Spieler ein Taler-/Dorfbewohner-Tableau. Legt dann die 35 Marker als Haufen Holzsteine. Jeder Spieler nimmt sich ein Tableau und die beiden Holzstein in der gleichen Die Taler-/Dorfbewohner-Tableaus haben als Rahmen die gleichen 6 Farben wie die

Wenn ihr GRENZPOSTEN, FAHNENTRÄGER, FREIBEUTERIN oder

und legt sie neben dem Vorrat bereit. Artefakte gehören nicht zum Vorrat. SCHATZMEISTERIN verwendet, sucht die Artefakte heraus, auf die sie sich beziehen,

Renaissa

aut Projekte, die ihr gekauft habt derselben Farbe und legt sie vor sich ab. Diese Holzsteine legt ihr im Spielverlauf jeweils bleiben, der sie gekauft hat. Wir empfehlen, pro Spiel maximal insgesamt 2 Projekte Zusätzlich zu den KÖNIGREICH-Karten gibt es Projekte, die während des Spiels Verwendet ihr im Spiel mindestens 1 **Projekt**, erhält jeder Spieler zu Beginn 2 H**olzsteine** Landmarken (aus Empires) und/oder Ereignisse (aus Abenteuer) zu verwenden. gekauft werden können und deren Effekt bis zum Spielende für den Spieler in Kraft

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

Zieht die Projekte aus einem Stapel (dieser kann auch die Landmarken (aus Empires)

Es gelten die Basisspielregeln mit folgenden Anderungen:

dann die 35 Marker als Haufen neben dem Vorrat bereit oder Dorfbewohner bezieht, erhält jeder Spieler ein Taler-/Dorfbewohner-Tableau. Legt 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

Karten mit "+1 Dorfbewohner": Lege 1 Marker auf die Dorfbewohner-Seite deines Karten mit "+1 Taler": Lege 1 Marker auf die Taler-Seite deines Tableaus. In der Kaufphase kannst du den Marker für + wieder zurücklegen, bevor du etwas kaufst.

zurucklegen. Tableaus. In der Aktionsphase kannst du den Marker für +1 Aktion wieder

zusätzlich + bzw. +1 Aktion Du kannst beliebig viele Marker gleichzeitig von deinem Tableau zurücklegen. Jeder gibt werden. Dies ist nur mit Markern auf dem Taler/-Dorfbewohner-Tableau möglich Piratenschiff-Tableau in **Seaside**, können nicht für + 1111 oder + 1121 Aktion zurückgelegt

Marker, die auf andere Art und Weise verwendet werden, wie z. B. auf dem

Marker werden immer vom Marker-Haufen genommen und dorthin zurückgelegt, niemals

von anderen Tableaus oder Mitspielern.

gespielt werden. eine Münze"; in den späteren Auflagen wurde das zu "+1 Taler", und so sollte es auch Art und Weise verwendet. In den ersten Auflagen von Die Gilden stand stattdessen "Nimm In **Die Gilden** gibt es auch ein Taler-Tableau und dort werden die Marker auf die gleiche

NEUE REGELN (

Projekte: Projekte sind Fähigkeiten, die Spieler kaufen können. Es gibt insgesamt 20

Spielverlauf jeweils auf die Projekte, die ihr gekauft habt den Vorrat bereitgelegt, gehören aber nicht zum Vorrat. Außerdem erhält jeder Spieler zu Zu Spielbeginn wird von den Spielern entschieden, mit welchen **Projekten** gespielt wird Beginn 2 Holzsteine derselben Farbe und legt sie vor sich ab. Diese Holzsteine legt ihr im Wir empfehlen, pro Spiel maximal 2 **Projekte** zu verwenden. Die **Projekte** werden neben

Spiels +1 Kauf in jedem deiner Züge bezahlen und einen deiner Holzsteine auf das Projekt legen. Dann hast du für den Rest des hast du diese Fähigkeit. Wenn z. B. der KLEINE MARKT verwendet wird, kannst du 🚇 Du kannst **Projekte** in deiner Kaufphase kaufen. Dies verbraucht 1 Kauf und kostet einen Wenn du ein **Projekt** kaufst, lege einen deiner Holzsteine darauf. Für den Rest des Spiels bestimmten Betrag an ___, der in der linken oberen Ecke des jeweiligen **Projektes** steht.

keinen Stein von einem **Projekt** zurücklegen, nachdem du ihn dort hingelegt hast nur 2 Steine zum Platzieren. Du darfst nicht beide Steine auf das gleiche **Projekt** legen und Wir empfehlen mit maximal 2 Projekten zu spielen. Sind mehr im Spiel, hast du trotzdem erhalten, der dir + 10 am Anfang von jedem deiner Züge gibt. SCHATZMEISTERIN ausspielst, darfst du dich dafür entscheiden, den SCHLUSSEL zu diese Fähigkeit, wenn ein anderer Spieler das Artefakt erhält. Wenn du zum Beispiel eine Solange du ein Artefakt hast, steht dir dessen Fähigkeit zur Verfügung, und du verlierst die Artefakte heraus, auf die sie sich beziehen, und legt sie neben dem Vorrat bereit. durch eine einzelne Königliche-Karte erhalten können. Wenn ihr GRENZPOSTEN durch Karten wie ERFINDER und spielt für Karten wie ERKUNDUNG keine Rolle. Du Wenn du ein Artefakt erhältst und ein anderer Spieler hat es, erhältst du es von ihm FAHNENTRAGER, FREIBEUTERIN oder SCHATZMEISTERIN verwendet, sucht Artefakte: Artefakte sind Fähigkeiten, die Spieler auf eine bestimmte Art und Weise kannst kein **Projekt** kaufen, wenn du Schilden hast (aus **Empires**). Das Bezahlen eines **Projektes** gilt nicht als "eine Karte kaufen"; es wird nicht billiger

abgelegt, in dem sie ausgespielt wurden, sondern bleiben bis zur Aufräumphase des Zuges,

eigene Reihe oberhalb der restlichen ausgespielten Karten gelegt. Bei mehreren im Spiel eine Dauerkarte in der aktuellen Aufräumphase noch nicht abgelegt wird, wird sie in eine ausgespielt (z. B. durch den THRONSAAL aus dem Basisspiel), bleibt die verursachende in dem die letzte Anweisung ausgeführt wird, im Spiel. Wir eine Dauerkarte mehrfach befindlichen Dauerkarten darf der Spieler die Reihenfolge selbst bestimmen, in der er sie Karte ebenfalls so lange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird. Um anzuzeigen, dass

- 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
- Erhalten: Erhält ein Spieler ein Artefakt, legt er es für eine gewisse Zeit an den GARTEN die Anzahl der Karten eines Spielers zählen. entsprechende Projekt, womit er dessen Effekt erhält. Artefakte und Projekte angewiesenen Ort. Kauf er ein **Projekt**, legt er einen eigenen Holzstein auf das dem Kartensatz hinzugetügt gehören ihm aber nicht und werden auch nicht berücksichtigt, wenn z. B. die
- Zur Seite legen: Karten, die durch eine Anweisung zur Seite gelegt werden, befinden Im Spiel: Im Spiel befinden sich die in diesem Zug ausgespielten Karten. sich nicht im Spiel.
- Seite gelegte Karten. (aus **Abenteuer**). Nicht im Spiel behinden sich bereits entsorgte Karten sowie zur Dauerkarten aus vorherigen Zügen sowie vom Wirtshaustableau aufgerufene Karten

Karte)." Dies bedeutet, dass der Spieler die Karte von seinem Nachziehstapel auf die Karte von deinem Nachziehstapel mit der Bildseite nach unten zur Seite (auf diese Beispiel: Der Kartentext der FORSCHERIN besagt: "Pro 🕕 das sie kostet, lege eine auf die innerhalb der Anweisung Bezug genommen wird

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

zur Seite gelegte FORSCHERIN legen muss

Aufdecken: Der Spieler deckt die Karte(n) auf, zeigt sie allen Mitspielern und legt sie Wähle eins: Der Spieler muss genau eine der aufgelisteten Anweisungen auswählen dorthin zurück, wo er sie herhat

und sie – soweit möglich – ausführen

Ouvertüre (+ Projekte): Schatzmeisterin, Schauspieltruppe, Seher, Versteck

Kleiner Markt, Alte Hexe, Diener, Erfinder, Experiment, Fahnenträger, Fortschritt,

Sternenkarte, Zitadelle, Anwerber, Bergdorf, Bildhauerin, Frachtschiff, Freibeuterin, Präludium (+ Projekte):

Straßennetz, Anwerber, Frachtschiff, Schauspieltruppe, Schatzmeisterin, Seher, Markt, Her mit den Dorfbewohnern (+ Basisspiel 2. Edition + Projekte) Händlerin, Mine, Schmiede, Vasall

Goldmünze, Grenzposten, Priester, Schwarzer Meister, Seidenhändlerin

Festzug, Kaserne, Diener, Fahnenträger, Freibeuterin, Gelehrter, Schwarzer Meister,

Holt die Fahne (+ Basisspiel 2. Edition + Projekte):

Vorbotin, Jahrmarkt, Keller, Umbau, Werkstatt

Freihandel (+ Seaside + Projekte):

Embargo, Insel, Schmuggler, Werft Innovation, Diener, Forscherin, Frachtschiff, Gewürze, Schauspieltruppe, Außenposten,

Fruchtwechsel, Speicher, Bildhauerin, Erfinder, Fahnenträger, Freibeuterin, Grenzposten,

Schatzsuche (+ Seaside + Projekte):

Traum-Träumer (+ Blütezeit (mit Platin und Kolonie) + Projekte): Akademie, Alte Hexe, Frachtschiff, Gelehrter, Priester, Zepter, Arbeiterdorf, Ausbau, Karawane, Eingeborenendorf, Müllverwerter, Taktiker, Schatzkarte

Geld regiert die Welt (+ Blütezeit (mit Platin und Kolonie) + Projekte):

Denkmal, Gewölbe, Wachturm

Kapitalismus, Zitadelle, Forscherin, Patron, Schatzmeisterin, Schwarzer Meister, Versteck,

Bank, Gesindel, Großer Markt, Lohn, Stadt

Sternenkarte, Freibeuterin, Grenzposten, Patron, Seher, Seidenhändlerin, Barde, Eremit, Sterndeutung (+ Dark Ages (mit Unterschlüpfen) + Projekte): Medium, Prozession, Weiser

Abwassertunnel, Fruchtwechsel, Bergdorf, Diener, Fahnentrager, Forscherin, Fortschrift, Kanalratten (+ Dark Ages (mit Unterschlüpfen) + Projekte):

Falschgeld, Grabrauber, Graf, Kultist, Ratte

Piazza, Training, Anwerber, Experiment, Fortschritt, Seher, Seidenhändlerin, Gefolgsmann, Entwicklung (+ Abenteuer + Projekte + Ereignisse):

Es war einmal (+ Abenteuer + Projekte + Ereignisse): Sumpfhexe, Transformation, Wildhüter, Zerstörung

Ferne Lande, Geisterwald, Geschichtenerzähler, Königliche Kutsche Innovation, Uberfahrt, Bildhauerin, Diener, Gewürze, Priester, Schauspieltruppe, Duplikat,

Bauernmarkt, Gärtnerin, Opfer, Stadtviertel, Wilde Jagd Erkundung, Schlachtfeld, Bergdorf, Bildhauerin, Experiment, Frachtschiff, Priester,

Gladiator, Patrizier, Villa, Wagenrennen, Zauberin Abwassertunnel, Ritual, Alte Hexe, Fahnenträger, Fortschritt, Schauspieltruppe, Zepter, **Durch die Kanalisation** (+ *Empires* + Projekte + *Ereignisse*):

Zum Monster werden (+ Nocturne + Projekte): Erkundung, Alte Hexe, Bergdorf, Experiment, Forscherin, Gewürze, Attentäter, Kloster,

Schäferin, Teufelswerkstatt, Tragischer Held Wahre Gläubige (+ Nocturne + Projekte):

Geheime Höhle, Getreuer Hund, Heiliger Hain, Krypta, Seliges Dorf Kathedrale, Piazza, Bildhauerin, Frachtschiff, Gelehrter, Grenzposten, Schwarzer Meister,























Name: Karten ... Name: Karten ...

Name:
Karten ...
Name:
Karten ...

Name: Karten ...

Karten ...

Name:



auf, wie möglich. Dann wählt der Spieler links von dir eine dieser offenen Karten. Die Mischen deines Ablagestapels nur weniger als 5 Karten aufdecken, deckst du nur so viele Die aufgedeckten Karten legst du zunächst offen vor dir aus. Kannst du auch nach dem gewählte Karte legst du auf deinen Ablagestapel, die restlichen Karten nimmst du auf die

Jede Karte darf nur einmal verwendet werden

Für die Zusammenstellung ist Folgendes zu beachten:

andere Zwecke, die auf den Vorrat Bezug nehmen, z.B. Aktionskarten, die erlauben eine nicht Teil des Vorrats. Er wird weder für die Spielende-Bedingung beachtet, noch für Karte zu nehmen (werkstatt). Karten gemischt und verdeckt neben dem Vorrat bereit gelegt. Der Schwarzmarkt-Stapel ist Die Spieler dürfen sich die Karten vor dem Spiel ansehen. Dann werden die verwendeten

zurücklegst. Die ausgelspielten Geldkarten lässt du bis zur Aufräumphase vor dir liegen. Du musst deinen Mitspielern nicht zeigen in welcher Reihenfolge du die Karten sondern eine der 3 aufgedeckten Karten vom Schwarzmarktstapel.) Die nicht gekauften (Der einzige Unterschied ist, dass du nicht wie üblich eine Karte aus dem Vorrat kaufst. virtuelles Geld verwenden. Der Kauf läuft also in gleicher Weise ab, wie in der Kaufphase hierbei um einen Kauf in der Aktionsphase, d. h. du darfst sowohl Geldkarten als auch Schwarzmarkt-Stapel aufdecken. Nun darfst du eine dieser Karten kaufen. Es handelt sich Spielst du den Schwarzmarkt aus, musst du zunächst die obersten 3 Karten vom Karten legst du in beliebiger Reihenfolge verdeckt unter den Schwarzmarkt-Stapel zurück

<u>iiherzählioe Miinzen ausgesnielter Geldkarten stehen dir in der Kaufnhase zur Verfügung</u>

(mindestens) eine weitere Karte kaufen. Nicht verwendetes virtuelles Geld und auch Dieser Kauf verbraucht nicht deinen freien Kauf, du darfst also in der Kaufphase

wird das Geldversteck wie üblich abgelegt. Immer wenn ein Spieler seinen Ablagestapel Das Geldversteck ist eine Geldkarte mit dem Wert 2, wie ein Silber. In der Aufräumphase

mischt, führt er folgende Schritte aus:

- Er sucht zunächst alle Geldversteck-Karten aus seinem Ablagestapel und legt sie
- 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

Dann mischt er die verbliebenen Karten des Ablagestapels.

- Zuletzt legt er den Stapel als neuen Nachziehstapel bereit abzählen, aber nicht ansehen



mehr als eine weitere Aktionskarte im Spiel hast..." statt "Wenn du zu Beginn deiner Aufräumphase nur noch eine weitere Aktionskarte im Spiel hast..." heißen. Errata: Der Kartentext ist falsch, es sollte "Wenn du zu Beginn deiner Aufräumphase nicht

beide Karten Carcassonne auf deinen Nachziehstapel legen. legen oder wie üblich auf den Ablagestapel zu legen. Hast du die Karte Carcassonne genau im Spiel hast, darfst du dich entscheiden, Carcassonne oben auf deinen Nachziehstapel zu deiner Aufräumphase die Karte Carcassonne und nicht mehr als eine weitere Aktionskarte Zuerst ziehst du immer eine Karte nach und erhältst +2 Aktionen. Wenn du zu Beginn zweimal im Spiel und ansonsten keine weitere Aktionskarte im Spiel, darfst du eine oder



. Du ziehst 3 Karten und jeder andere Spieler zieht 1 Karte

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

mehr auf deiner Hand befindet. Du kannst aber einen anderen Gouverneur aus deiner Hand sofern möglich. Du kannst den ausgespielten Gouverneur nicht entsorgen, da er sich nicht Kosten im Vorrat verfügbar ist. Wenn du 1 Karte entsorgst, musst du dir 1 Karte nehmen wenn du vorher 1 Karte entsorgt hast und wenn 1 Karte mit den genauen geforderten anderen Spieler erhalten nichts. Bei der dritten Option nimmst du dir nur dann 1 Karte und es ist nur noch 1 Silber im Vorrat, bekommt es der Spieler links von dir und die können keine entsprechenden Karten genommen werden. Wählst du z.B. die zweite Option genommen und auf den Ablagestapel gelegt. Sind im Vorrat keine Karten mehr übrig Geh nach der Reihenfolge, beginnend mit dir selbst. Die Karten werden vom Vorrai



ebenfalls zur Seite Spiel. Anschließend wählst du eine Aktionskarte von deiner Hand, die zu diesem Zeitpunkt maximal 😩 kostet und legst diese 1 Wenn du dich entscheidest, einen Prinzen zu spielen, legst du ihn sofort zur Seite. Er befindet sich damit allerdings nicht im

mit Hilfe des Prinzen zur Seite gelegt werden. Karten, deren Kosten einen Trank enthalten, durfen dagegen nicht zur Seite Auch Karten mit Kosten von 🐠, wie die Preiskarten aus Reiche Ernte sowie Karten mit Kosten von 🔉 + aus Die Gilden dürfen

Spielzugs aus dem Spielbereich entfernst (z.B. sie entsorgen musst) und sie dementsprechend in der Aufräumphase nicht mehr Sobald du die Aktionskarte ablegen musst, legst du sie stattdessen wieder zur Seite. Wenn du die Aktionskarte während deines Zu Beginn eines Zuges musst du die zur Seite gelegte Aktionskarte spielen. Sie verbraucht dabei nicht deine freie Aktion im Spiel ist, darfst du die Karte nicht wieder zur Seite legen. Die Wirkung des Prinzen wird sofort aufgehoben

zum Kartensatz eines Spielers Seite zu legen, da du den Prinzen nur einmal zur Seite legen kannst. Alle zur Seite gelegten Prinzen und Aktionskarten gehören werden, damit sie einen Effekt hat. Den Prinzen zum Beispiel auf einen Thronsaal zu spielen erlaubt dir nicht, zwei Karten zu aus Seaside), darfst du selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge du sie ausspielst. Die Karte PRINZ muss zur Seite gelegt Wenn du zu Beginn deines Zuges mehrere Karten spielen musst (z.B. Aktionskarten durch mehrere Prinzen oder Dauerkarten SAUNA/EISLOCH

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.

1 Siehe auch die Hinweise zur Karte Eisloch!

Aktionskarte ausgespielt hast, selbst wenn du eine Sauna im Spiel hast. 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 Wenn du die Sauna ausspielst, ziehst du zuerst eine Karte und bekommst +1 Aktion. Du kannst dann sofort ein Eisloch aus

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

dazu entschließen, keine Karte zu entsorgen kannst du für jede Sauna, die du im Spiel hast, eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Du kannst dich jedes Mal immer noch Entscheidung nicht einmal für den gesamten Zug treffen. Wenn du mehrere Saunen im Spiel hast und ein Silber ausspielst, Wenn du ein Silber ausspielst, kannst du dir jedes Mal überlegen, ob du eine Karte entsorgen möchtest, du musst diese

Effekt nicht mehr genutzt werden Wenn die Sauna das Spiel verlässt, weil sie zum Beispiel mit der Prozession (Dominion - Dark Ages) entsorgt wurde, kann ihr



trotzdem die +1 Aktion der Sauna, wenn du sie auf diese Weise spielst Sauna aus deiner Hand ausspielen. Das verbraucht keine deiner Aktionen, und du erhältst Wenn du das Eisloch ausspielst, ziehst du zuerst 3 Karten. Du kannst dann sofort eine

Folgendes gilt sowohl für das Eisloch als auch für die Sauna:

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

ein Eisloch im Spiel hast

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

EISLOCH

andere Karte nicht mehr auf der Hand hast

ausspielen, ohne eine Aktion zu verbrauchen. Das gleiche gilt für das Ausspielen eines Eislochs nach einem anderen Eisloch Wenn du eine Sauna ausspielst, kannst du nicht sofort eine weitere Sauna aus deiner Hand



ausspielst, kannst du sie seitwärts oder diagonal drehen, und sie dann richtig herum drehen, sobald du sie ausspielst zur Seite. Wenn du sie beiseite gelegt hast, dann spielst du die Aktionskarte zu Beginn des nächsten Zuges aus. Das Ausspielen 1 Einladung: Wenn du das Ereignis kaufst, nimmst du dir vom Vorrat eine Aktionskarte, die bis zu 😩 kostet und legst sie offen verbraucht nicht deine Standardaktion für den Zug. Um dich daran zu erinnern, dass du die Karte in deinem nächsten Zug

"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 dem Wachturm (Dominion - Blütezeit) auf den Nachziehstapel legst), dann wird die Einladung zu der Aktionskarte den Wenn du die Aktionskarte bewegst, nachdem du sie genommen, aber bevor du sie zur Seite gelegt hast (z.B. indem du sie mit

einen anderen Effekt an eine andere Stelle verschoben hast) Nomadencamp auf deinem Nachziehstapel zu finden ist, so dass du es in diesem Fall zur Seite legst (sofern du es nicht über Wenn du die Einladung nutzt, um ein Nomadencamp (Dominion – Hinterland) zu nehmen, wird die Einladung wissen, dass das

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

Optionen doppelt auswählen entscheidest du dich für eine der vier angegebenen Optionen. Dabei darfst du keine der also Aktion, Geld, Reaktion, Angriff, Punkte, Fluch etc. Pro Typ, dem die Karte angehört. Decke eine Karte aus deiner Hand auf. Zähle dann die Typen, denen diese Karte angehört -

wählen. Entscheidest du dich für das Gold, legst du dieses auf den Ablagestapel. Kannst du aus **Abenteuer** (Aktion – Dauer – Reaktion) auf, darfst du 3 unterschiedliche Optionen aufdeckst, darfst du eine Option auswählen, deckst du einen KARAWANENWÄCHTER Wenn du zum Beispiel eine PATROUILLE aus Ergänzung - Die Intrige (Aktion) keine Handkarte aufdecken, erhältst du nichts



Entsorgst du eine Karte, die 山 oder mehr kostet, nimmst du dir zuerst eine billigere Karte, entsorgen konntest, passiert sonst nichts

Entsorgst du eine Karte, die (w) kostet, oder hast du keine Karte mehr auf der Hand, die du

dir dennoch die billigere Karte nehmen. dennoch ein GOLD nehmen. Sollte kein GOLD mehr im Vorrat vorhanden sein, darfst du **GOLD** zuletzt. Zwar wird fast immer eine billigere Karte im Vorrat vorhanden sein, da anschließend ein GOLD. Die Karten müssen aus dem Vorrat genommen und in der KUPFER und FLUCH (a) kosten, sollte dies aber einmal nicht der Fall sein, darfst du dir Reihenfolge, in der sie genommen wurden, auf den Ablagestapel gelegt werden, d.h. das

aufweisen (wie die INGENIEURIN aus Empires), kosten nicht 🕕 oder mehr.

Karten, die nur Kosten in Form von • (wie die VERWANDLUNG aus Die Alchemisten)



ABBRUCH

dartst sie aber ansenen. Du kannst keine, eine, zwei oder drei Karten aus deiner Hand verdeckt zur Seite legen,

nächsten Zuges eine Karte entsorgen Unabhängig davon, wie viele Karten du zur Seite gelegt hast, kannst du zu Beginn deines

einzelnen Sätze auf die Hand nimmst, ist frei wählbar Schritte, bis du alle Sätze auf die Hand genommen hast. Die Reihenfolge, in der du die nächsten Zuges verfährst du folgendermaßen: Nimm dir einen Satz der zur Seite gelegten viele Sätze von jeweils bis zu drei Karten verdeckt zur Seite legen. Zu Beginn deines mehrfach, wie z.B. mittels THRONSAAL aus dem Basisspiel), darfst du entsprechend Spielst du mehrere Male den SCHWERINER DOM (oder einen SCHWERINER DOM du bereits auf der Hand hattest Karten auf die Hand, anschließend darfst du eine Karte entsorgen, dann wiederhole diese Die Karte, die du entsorgst, kann eine Karte sein, die du zur Seite gelegt hast, oder eine, die

SOLDNER aus Dark Ages) Wenn KAPITÂN TOBIAS eine Karte spielt, die eine Dauerkarte spielt, beeinflusst das Zuges eine solche Karte zu spielen. KAPITAN TOBIAS trotzdem im Spiel und du versuchst, zu Beginn deines nächsten gibt, die keine Dauerkarte und keine Befehlskarte ist und bis zu 倒 kostet, bleibt Wenn es in dem Zug, in dem du KAPITÄN TOBIAS spielst, im Vorrat keine Aktionskarte vergriffen ist, und auch keine Karte, die nicht zum Vorrat gehört (wie bspw. der

Staper negt, weder kann eine kante von einem keiten Staper gespielt weiten, noch eine

Karte von einem gemischten Vorratsstapel, die noch nicht aufgedeckt wurde, oder bereits

bewegen (bspw. die INSEL aus Seaside, die beim Spielen auf dein Insel-Tableau gelegt KAPITAN TOBIAS kann eine Karte spielen, die sich selbst entsorgt, wenn sie gespielt wird), wird das Bewegen nicht ausgeführt. Die gespielte Aktionskarte bleibt im Vorrat; versucht irgendein Effekt, diese Karte zu nicht, in welcher Runde KAPITAN TOBIAS aus dem Spiel genommen wird

Da die gespielte Karte nicht im Spiel ist, haben Fähigkeiten, die an die Bedingung Ergänzung - Die Intrige kann sich selbst entsorgen WERKSTATT aus dem Basisspiel sich selbst nehmen und die Herumtreiberin aus bewegen, wenn sie mittels KAPITÄN TOBIAS gespielt werden; bspw. kann die Karten, die normalerweise andere Karten aus dem Vorrat bewegen, können sich selbst

iona Vanta im Caial iati aaliailaft aiad fusia baan, baim HATCA BECHNIFIDED

(wie die SCHAUSPIELTRUPPE aus Renaissance), funktioniert sie wie gewohnt **Die Intrige**), so gilt sie als nicht entsorgt; wenn sie nicht überprüft, ob sie entsorgt wurde wird; immer wenn diese Karte überprüft, ob sie entsorgt wurde (wie das BERGWERK aus

















TEMPLATE



TEMPLATE



Name: Karten ...

Name: Karten ... Name: Karten ...

Name: Karten ...

Name: Karten ...

Name:

Karten ...

