



SPIELREGEL

Die Welt ist groß und dein DOMINION® klein. Zumindest, wenn man es mit der Welt vergleicht. Es ist mittelgroß, wenn man es mit anderen DOMINION® vergleicht. Aber in einer großen Welt wie unserer ... jedenfalls groß, wenn man sie mit anderen, kleineren Welten vergleicht, falls es so etwas gibt. Sie ist mittelgroß, wenn man sie mit anderen Welten vergleicht, die ungefähr genauso groß sind, und klein, wenn man sie mit etwas größeren Welten vergleicht – naja, um es kurz zu machen – also jedenfalls kurz, wenn man es mit längeren Texten vergleicht – es wird Zeit, deine Grenzen ein wenig auszudehnen. Du hast von weit entfernten Orten gehört – exotischen Ländern, wo es Pfannkuchen statt Waffeln gibt, wo Menschen Hemden in falschen Größen tragen und wo es nicht einmal ein Wort dafür gibt, wenn zwei Menschen sich so anschauen, als ob beide hoffen, dass der andere etwas tut, das beide wollen, aber beide es nicht tun wollen. Genau auf diese Länder richtest du jetzt deinen Blick.

Hinterland war die 6. DOMINION®-Erweiterung, dies ist die 2. Auflage dieser Erweiterung. Sie hat 300 Karten und 26 neue Königreichskarten, einschließlich 6 Reaktionskarten. Es geht hauptsächlich um Karten, die sofort etwas auslösen, wenn du sie nimmst. Hinterland ist eine DOMINION®-Erweiterung und kann nur zusammen mit einem Basisspiel oder dem Basiskarten-Set gespielt werden.

SPIELMATERIAL

Die DOMINION®-Erweiterung **Hinterland** beinhaltet 300 Karten: 264 **Königreichkarten**, 26 **Platzhalterkarten**, 10 **Leerkarten** und 22 **Trennerkarten** (9 Trennerkarten für die neuen Königreichkarten, und 11 leere Trennerkarten zur freien Verfügung).

SPIELMATERIAL IN DER ÜBERSICHT

Königreichkarten

ACTION je 10x



ACTION - ANGRIFF je 10x



ACTION - REAKTION je 10x



GELD / PUNKTE / ANGRIFF - REAKTION

PUNKTE

Platzhalter- und Leerkarten



10x

12 x

10 x

12 x

26 x

10 x

SPIELVORBEREITUNG

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

Zum Spielen benötigt ihr ein **DOMINION®**-Basisspiel oder das Basiskarten-Set. Legt alle Basiskarten wie gewohnt als Vorrat in die Tischmitte. Nutzt ihr die Punktekarten **FRUCHTBARES LAND** oder den **TUNNEL**, beachtet bitte die – von der Spieleranzahl abhängige – Kartenanzahl.

Bei 3 oder mehr Spielern: jeweils 12 Karten

Bei 2 Spielern: jeweils 8 Karten

EMPFOHLENE KARTENSÄTZE (10er SÄTZE)

Hinterland (2. Edition)

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

Gelegenheiten: Fahrende Händlerin, Feilscher, Fernstraße, Grenzdorf, Hexenkessel, Katzengold, Komplott, Pfad, Radmacherin, Souk

Hinterland (2. Edition) & Basisspiel (2. Edition)

Glückliche Pfade: Berserker, Fernstraße, Nomaden, Oase, Pfad • Bibliothek, Geldverleiher, Keller, Thronsaal, Werkstatt

Abenteuerfahrt: Hexenhütte, Katzengold, Souk, Wachhund, Wegkreuzung • Jahrmarkt, Laboratorium, Torwächterin, Umbau, Vasall

Hinterland (2. Edition) & Intrige (2. Edition)

Geld für nichts: Kartograph, Lebenskünstler, Radmacherin, Tunnel, Weberin • Armenviertel, Austausch, Handlanger, Kerkemeister, Patrouille

Der Ball des Herzogs: Gasthaus, Komplott, Pfad, Radmacherin, Wachhund • Anbau, Harem, Herzog, Maskerade, Verschwörer

Hinterland (2. Edition) & Seaside (2. Edition)

Reisende: Fruchtbare Land, Kartograph, Souk, Stallungen, Wegkreuzung • Ausguck, Beutelschneider, Handelsschiff, Insel, Lagerhaus

Läufer: Berserker, Hexenkessel, Nomaden, Radmacherin, Wachhund • Bazar, Blockade, Karawane, Schmuggler, Seefahrerin

Hinterland (2. Edition) & Abenteuer

Händler und Diebe: Überfall • Berserker, Fahrende Händlerin, Feilscher, Gewürzhändler, Wachhund • Geisterwald, Hafenstadt, Pagin, Verlorene Stadt, Weinhänder

Reisen: Erbschaft, Expedition • Fernstraße, Gasthaus, Kartograph, Pfad, Wegkreuzung • Brückentroll, Ferne Lande, Kundschafterin, Riese, Wildhüterin

Hinterland (2. Edition) & Nocturne

Auf zur Party: Gasthaus, Kartograph, Komplott, Oase, Souk • Druidin (Geschenk des Berges, Geschenk des Himmels, Geschenk der Sonne), Getreuer Hund, Konklave, Schuster, Werwolf

Schafe zählen: Fruchtbare Land, Oase, Tunnel, Weberin, Wegkreuzung • Geheime Höhle, Kobold, Krypta, Puka, Schäferin

Hinterland (2. Edition) & Empires

Einfache Pläne: Spende, Labyrinth • Feilscher, Grenzdorf, Hexenkessel, Radmacherin, Stallungen • Forum, Katapult/Felsen, Patrizier/Handelsplatz, Villa, Zauberin

Expansion: Brunnen, Schlachtfeld • Fruchtbare Land, Gewürzhändler, Oase, Stallungen, Tunnel • Feldlager/Diebesgut, Ingenieurin, Legionär, Schlösser, Zauber

Hinterland (2. Edition) & Renaissance

Versüßte Deals: Speicher • Aufbau, Feilscher, Gewürzhändler, Hexenhütte, Wachhund • Bergdorf, Diener, Fahnenträger, Gewürze, Seidenhändlerin

Ein gesparter Penny: Gildenhaus, Kaserne • Berserker, Fahrende Händlerin, Grenzdorf, Oase, Souk • Freibeuterin, Goldmünze, Patron, Seher, Zepter

Hinterland (2. Edition) & Menagerie

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

Kreuzung: Weg der Maus (mit Wegkreuzung), Wagnis • Aufbau, Fruchtbare Land, Nomaden, Radmacherin, Stallungen • Drahtzieher, Herberge, Kardinal, Nachschub, Pferdestall

Hinterland (2. Edition) & Verbündete

Längster Tunnel: Gefolgschaft der Schreiber • Feilscher, Lebenskünstler, Markgraf, Pfad, Tunnel • Hauptstadt, Schreinerin, Tand, Vertrag, Wirtin

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

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

NEUE REGELN

Es gelten die Basisspielregeln mit folgenden Ergänzungen:

→ **Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen:** Die Geldkarten **HEXENKESSEL** und **KATZENGOLD** werden, wie alle Geldkarten, in der entsprechenden Spielphase eingesetzt. Darüber hinaus haben diese Karten zusätzliche Anweisungen, die beim Spielen beachtet werden müssen (siehe hierzu die entsprechenden Kartenbeschreibung ab S. 5).

→ **Kombinierte Königreichkarten:** Die Karten **FAHRENDE HÄNDLERIN**, **KATZENGOLD**, **PFAD**, **TUNNEL**, **WACHHUND** und **WEBERIN** sind kombinierte Karten und haben die Funktion beider angegebenen Kartentypen, d.h. sie sind jeweils sowohl eine Reaktionskarte, die während des Spiels als Reaktion genutzt werden kann, als auch eine klassische Punkte-, Geld- bzw. Aktionskarte. Wird die Karte als Reaktionskarte eingesetzt, gilt die Anweisung unterhalb der Trennlinie. Anweisungen auf anderen Aktionskarten, die sich auf Reaktions-, Geld- oder Punktekarten beziehen, betreffen auch die jeweiligen kombinierten Karten.

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

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

NEUE ANWEISUNGEN AUF DEN AKTIONSKARTEN

Im Spiel: Geld- und Aktionskarten, die du offen in deinem Spielbereich vor dir liegen hast, sind „im Spiel“, bis sie woanders hingelegt (i. d. R. in der Aufräumphase abgelegt) werden. Nicht „im Spiel“ sind zur Seite gelegte und entsorgte Karten, sowie alle Handkarten, Karten im Vorrat und in den Nachzieh- und Ablagestapeln. Auch als Reaktion aufgedeckte Reaktionskarten sind nicht „im Spiel“.

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

Beispiele:

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

Wenn du ... ablegst: In **Hinterland** gibt es drei Karten, die eine Fähigkeit haben, wenn du sie ablegst: **PFAD**, **TUNNEL** und **WEBERIN**.

Du darfst dich nicht einfach nur entscheiden, diese Karten abzulegen. Du musst von etwas veranlasst oder gezwungen worden sein, sie abzulegen, um die Fähigkeiten auszuführen. Das Schlüsselwort, auf das du bei Anweisungen anderer Karten hierfür achten solltest, ist tatsächlich „ablegen“.

Diese Fähigkeiten können in deinem eigenen Zug ausgeführt werden (wie z. B. durch die **OASE**) oder im Zug eines Mitspielers/ einer Mitspielerin (wie z. B. durch den **MARKGRAFEN**). Sie werden nicht in der Aufräumphase ausgeführt, in der du normalerweise alle gespielten und nicht gespielten Karten ablegst.

Diese Fähigkeiten werden unabhängig davon ausgeführt, von wo die Karte abgelegt wird, z. B. aus deiner Hand (wie durch die **OASE**) oder von deinem Nachziehstapel (wie durch den **KARTOGRAPHEN**) oder aus dem Exil (einem Tableau aus **DOMINION® Menagerie**).

Wenn die Karte nicht unbedingt aufgedeckt werden würde (z. B. wenn du mit dem **KARTOGRAPHEN** mehrere Karten ablegst), musst du sie trotzdem aufdecken, um die Fähigkeit auszuführen.

Diese Fähigkeiten sind optional, auch wenn die Karte schon aus einem anderen Grund aufgedeckt wurde.

Diese Fähigkeiten werden nicht ausgeführt, wenn Karten auf deinen Ablagestapel gelegt werden, ohne abgelegt zu werden, wie z. B. wenn du eine Karte nimmst oder wenn dein Nachziehstapel auf deinen Ablagestapel gelegt wird (wie z. B. mit dem **KURIER** aus **DOMINION® Abenteuer**).

Diese Fähigkeiten werden nur einmal pro Ablegen der Karte ausgeführt. Du kannst nicht einen **TUNNEL** ablegen und ihn zweimal aufdecken, um zwei **GOLD** zu erhalten.

Wenn du mehrere Karten auf einmal ablegst, (wie z. B. beim **MARKGRAFEN**), werden sie alle gleichzeitig abgelegt, und dann werden ihre Fähigkeiten einzeln nacheinander ausgeführt. Das heißt z. B., wenn du durch einen **MARKGRAFEN** zwei **PFADE** ablegst und dich der erste **PFAD** mischen lässt, wirst du den zweiten **PFAD** nicht mehr spielen können (da er dann irgendwo in deinem Nachziehstapel verloren ist).

Eine Übersicht aller Anweisungen und ihrer Bedeutungen findet ihr im downloadbaren Glossar unter:
www.dominion-welt.de/anleitungsglossar

KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN

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

Katzengold: Diese Karte ist sowohl eine Geldkarte als auch eine Reaktionskarte. Wenn du sie spielst, ist **KATZENGOLD** beim ersten Mal in einem Zug **1** wert, bei jedem weiteren Mal in diesem Zug **4**. Spielst du zum Beispiel mit einem **FALSCHGELD** ein **KATZENGOLD** zweimal, bekommst du **1** und **4**, also insgesamt **5**, obwohl es beide Male das erste ausgespielte Katzengold ist.

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

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

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

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



KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN



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

Tunnel: Diese Karte ist sowohl eine Punktekarte als auch eine Reaktionskarte. Wenn du durch eine Anweisung auf einer Karte (egal ob in deinem Zug oder dem Zug eines Mitspielers/einer Mitspielerin) gezwungen wirst, eine Karte außerhalb der normalen Aufräumphase abzulegen und du dich für einen **TUNNEL** entscheidest, darfst du diesen aufdecken, bevor du ihn ablegst. Wenn du das tust, nimm ein **GOLD** vom Vorrat und lege dieses auf deinen Ablagestapel. Siehe den Abschnitt: **Wenn du ... ablegst** auf Seite 5.

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

Fahrende Händlerin: Wenn du diese Karte spielst, musst du eine deiner Handkarten entsorgen. Pro **1**, das die entsorgte Karte kostet, nimmst du ein **SILBER** vom Vorrat. So nimmst du für eine Karte, die (in diesem Moment) **3** kostet, drei **SILBER** vom Vorrat. Kannst du keine Karte entsorgen, erhältst du auch kein **SILBER**. Kostet eine Karte z. B. **2** und **1** (aus **Alchemisten**), nimmst du 2 **SILBER**. **1** oder **1** (aus anderen **DOMINION®**-Erweiterungen) haben keinen Einfluss.

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

Beispiele:

- 1.) Susanne kauft in ihrem Zug ein **KUPFER**. Sie deckt die **FAHRENDE HÄNDLERIN** auf, legt das **KUPFER** zurück in den Vorrat, und erhält dann ein **SILBER** auf den Ablagestapel.
- 2.) Bernd spielt in seinem Zug nur einen **FEILSCHER** und kauft sich für **2** eine **WEGKREUZUNG**. Er muss nun auch eine billigere Karte nehmen, die keine Punktekarte ist: er nimmt ein **KUPFER**. Dann deckt er eine **FAHRENDE HÄNDLERIN** auf, legt das **KUPFER** zurück in den Vorrat und erhält ein **SILBER** auf den Ablagestapel.
- 3.) Marie spielt in ihrem Zug 3 **HEXENKESSEL** und kauft sich 3 **WEGKREUZUNGEN**. Mit dem 3. Kauf nimmt sie die dritte Aktionskarte in diesem Zug, also erhält Susanne von jedem **HEXENKESSEL** einen **FLUCH**, insgesamt also drei. Jedes mal deckt sie aber ihre **FAHRENDE HÄNDLERIN** als Reaktion auf, legt den Fluch zurück und erhält ein **SILBER** auf ihren Ablagestapel (insgesamt also 3 **SILBER** statt 3 **FLÜCHE**).

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

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

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

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

Pfad: Wenn du diese Karte spielst, erhältst du einfach nur + 1 Karte und + 1 Aktion. Wenn du diese Karte außerhalb der Aufräumphase nimmst, entsorgst oder ablegst (vgl. den Abschnitt: **Wenn du ... ablegst** auf Seite 5), darfst du sie spielen. Die Karte zu spielen bedeutet sie ins Spiel zu bringen und ihre Anweisungen auszuführen. Wenn du den **PFAD** im Zug eines Mitspielers / einer Mitspielerin spielst, kannst du die + 1 Aktion nicht nutzen und legst den **PFAD** in jener Aufräumphase ab. Wenn du einen **PFAD** entsorgst, kommt er wieder ins Spiel und wird in dieser Aufräumphase abgelegt. Dies zählt trotzdem als „entsorgen“, aber nicht als „nehmen“. Wenn du einen **PFAD** mithilfe des **UMBAUS** (aus dem **Basisspiel**) aus der Hand entsorgst und dir dafür ein **GOLD** nimmst, darfst du den entsorgten **PFAD** trotzdem spielen und so weiter.

Weberin: Entweder nimmst du 2 **SILBER** oder eine Karte, die bis zu 4 kostet (das kann auch ein **SILBER** sein). Wenn du diese Karte außerhalb der Aufräumphase ablegst (vgl. den Abschnitt: **Wenn du ... ablegst** auf Seite 5), darfst du sie spielen. Die Karte zu spielen bedeutet sie ins Spiel zu bringen und ihre Anweisungen zu befolgen. Wenn du die **WEBERIN** im Zug eines Mitspielers/einer Mitspielerin spielst, legst du sie in jener Aufräumphase ab.

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

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

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



KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN

