



SPIELREGEL

Du brauchst nichts als ein stolzes Schiff und einen Stern, der dir den Weg weist. Und am besten jemanden, der Schiffe nach Sternen navigieren kann. Endlich besitzt du ein paar von diesen schönen Flüssen, und sie führten dich zum Meer. Das allerdings ist gefährlich und piratenverseucht – und du schickst rattenverseuchte Schiffe übers Meer, um lukrative Beziehungen zu weit entfernten, händlerverseuchten Häfen zu knüpfen. Erst wirst du ein paar Inseln erobern, um schon mal einen Fuß in der Tür zu haben. Die Eingeborenen wirken wohlgesonnen, sie rufen ihre Friedensschreie und schenken dir schon von Weitem Speere und Giftpfeile, bevor du sie anständig annehmen kannst. Dann wirst du diese Häfen erobern und von da aus weitere Flüsse suchen. Denn das ist dein Weg.

Seaside war die 2. DOMINION®-Erweiterung, dies ist die 2. Auflage dieser Erweiterung. Sie hat 300 Karten und 27 neue Königreichskarten. Das zentrale Thema ist dein nächster Zug. Es gibt Karten, die etwas in diesem Zug und dem nächsten tun. Andere Karten bereiten deinen nächsten Zug vor und wieder andere sprengen auf verschiedene Weise die Grenzen eines normalen Zuges. Seaside ist eine DOMINION®-Erweiterung und kann nur zusammen mit einem Basisspiel oder dem Basiskarten-Set gespielt werden.

SPIELMATERIAL

Die DOMINION®-Erweiterung **Seaside** beinhaltet 300 neue Karten:
272 Königreichkarten, 27 Platzhalter-Karten und 1 Leerkarte

Außerdem enthält sie: 6 Insel-Tableaus und 6 Eingeborenendorf-Tableaus sowie 22 Trennerkarten: 9 Trennerkarten für die neuen Königreichkarten, 2 Trennerkarten (**LEUCHTTURM** und **SCHATZKAMMER**) als Ersatz für die entsprechenden Trennerkarten der 1. Auflage und 11 leere Trennerkarten zur freien Verfügung.

SPIELMATERIAL IN DER ÜBERSICHT

* Neu im Vergleich zu DOMINION® Seaside 1. Edition.

Königreichkarten je 10x

AKTION (teilweise mit ANGRIFF)



AKTION - DAUER (teilweise mit ANGRIFF)



Die orangefarbenen Dauerkarten sind ein neuer Kartentyp. Sie enthalten Anweisungen für den aktuellen und den folgenden Zug.

AKTION - PUNKTE 12x



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

GELD - DAUER



AKTION - DAUER - REAKTION



Platzhalter- und Leerkarten



27 x

1 x

Südseetableaus



6 Insel-Tableaus



6 Eingeborenendorf-Tableaus

Auf den Südsee-Tableaus werden im Spielverlauf Karten gesammelt, wenn die entsprechenden Königreichskarten im Spiel sind (**INSEL** bzw. **EINGEBORENENDORF**, siehe Kartenübersicht S. 8-9).

Für jeden Spieler ist ein Satz dieser zwei verschiedenen Tableaus vorhanden.

Trennerkarten (je 1x)



* geänderte Anweisung im Vergleich zu **DOMINION® Seaside 1. Edition**

SPIELVORBEREITUNG

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

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

Beim Spiel mit der **INSEL** benötigt ihr die folgende Kartenanzahl: **Bei 3 oder mehr Spielern:** 12 Karten

Bei 2 Spielern: 8 Karten

Die Südseetableaus verwendet ihr nur, wenn die **INSEL** und/oder das **EINGEBORENENDORF** im Spiel sind.

DER KARTENVORRAT IN DER TISCHMITTE

Geldkarten



Königreichkarten: „Auf hoher See“



Punktekarten



Fluchkarten



Müllkarte



Südseetableaus



Neu im Spiel:

- 9 neue Königreichkarten: Affe, Astrolabium, Blockade, Gezeitenbecken, Korsarenschiff, Meerhexe, Piratin, Seefahrerin, Seekarte
- 11 Trennerkarten für die **DOMINION® Sammler-Box**

Nicht mehr im Spiel:

- 8 Königreichkarten: Botschafter, Embargo, Entdecker, Geisterschiff, Navigator, Perlentaucher, Piratenschiff, Seehexe
- Geld- und Embargomarker
- Piratenschiff-Tableau

EMPFOHLENE KARTENSÄTZE (10er-SÄTZE)

Seaside (2. Edition)

Auf hoher See: Ausguck, Bazar, Blockade, Hafen, Insel, Karawane, Korsarenschiff, Lagerhaus, Piratin, Werft

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

Seaside (2. Edition) & **Basispiel** (2. Edition)

Griff nach den Sternen: Affe, Ausguck, Beutelschneider, Meerhexe, Schatzkarte • Dorf, Keller, Ratsversammlung, Töpferei, Vasall

Wiederholungen: Außenposten, Karawane, Piratin, Schatzkammer, Seekarte • Jahrmarkt, Miliz, Umbau, Vorbotin, Werkstatt

Seaside (2. Edition) & **Intrige** (2. Edition)

Leitstern: Affe, Ausguck, Bazar, Gezeitenbecken, Schatzkarte • Diplomatin, Geheimgang, Höflinge, Trickser, Wunschbrunnen

Küstenwache: Beutelschneider, Insel, Leuchtturm, Seekarte, Werft • Armenviertel, Austausch, Handelsposten, Handlanger, Patrouille

Seaside (2. Edition) & **Alchemisten/Reiche Ernte**

Vollgestopft: Hafen, Lagerhaus, Meerhexe, Seefahrerin, Seekarte • Kräuterkundiger, Lehrling, Stein der Weisen, Vertrauter, Weinberg

Sammler: Blockade, Fischerdorf, Gezeitenbecken, Handelsschiff, Schmuggler • Bauerndorf, Ernte, Festplatz, Treibjagd, Wahrsagerin

Seaside (2. Edition) & **Blütezeit** (mit Platin und Kolonie)

Explodierendes Königreich: Ausguck, Außenposten, Fischerdorf, Taktiker, Werft • Bischof, Großer Markt, Königshof, Stadt, Steinbruch

Seaside (2. Edition) & **Dark Ages** (mit Unterschlüpfen)

Nasses Grab: Eingeborenendorf, Korsarenschiff, Müllverwerter, Schatzkammer, Schatzkarte • Eremit, Grabräuber, Graf, Lumpensammler, Ratten

Bauern: Fischerdorf, Hafen, Insel, Lagerhaus, Leuchtturm • Armenhaus, Landstreicher, Mundraub, Vogelfreie, Waffenkammer

Seaside (2. Edition) & **Die Gilden**

Insel-Baumeister: Eingeborenendorf, Insel, Müllverwerter, Schatzkammer, Seekarte • Bäckerin, Berater, Kaufmannsgilde, Platz, Steinmetz

Seaside (2. Edition) & **Abenteuer**

Fürst Orange: Mission • Astrolabium, Fischerdorf, Handelsschiff, Karawane, Seefahrerin • Amulett, Geisterwald, Page, Sumpfhexe, Verlies

Geschenke und Mathoms: Expedition, Quest • Blockade, Hafen, Müllverwerter, Schmuggler, Seefahrerin • Brückentroll, Gefolgsmann, Karawanenwächter, Kurier, Verlorene Stadt

Seaside (2. Edition) & **Empires**

In die Enge getrieben: Mauer, Steuer • Lagerhaus, Müllverwerter, Schmuggler, Taktiker, Werft • Feldlager/Diebesgut, Gladiator/Reichtum, Schlösser, Wagenrennen, Zauberin

König der Meere: Brunnen, Erforschen • Eingeborenendorf, Hafen, Korsarenschiff, Meerhexe, Piratin • Archiv, Bauernmarkt, Lehnsherr, Tempel, Wilde Jagd

Seaside (2. Edition) & **Nocturne**

Das neue Schwarz: Handelsschiff, Karawane, Korsarenschiff, Seefahrerin, Taktiker • Geheime Höhle, Geisterstadt, Plünderer, Schuster, Sündenpfuhl

Verbotene Insel: Affe, Bazar, Gezeitenbecken, Müllverwerter, Piratin • Fährtensucher, Friedhof, Götze, Seliges Dorf, Tragischer Held

Seaside (2. Edition) & Renaissance

Freihandel: Innovation • Außenposten, Blockade, Insel, Schmuggler, Werft • Diener, Forscherin, Frachtschiff, Gewürze, Schauspieltruppe

Goldrausch: Fruchtwechsel, Speicher • Astrolabium, Eingeborenendorf, Karawane, Müllverwerter, Schatzkarte • Bildhauerin, Erfinder, Fahenträger, Freibeuterin, Grenzposten

Seaside (2. Edition) & Menagerie

Innsmouth: Investition, Weg der Ziege • Fischerdorf, Gezeitenbecken, Karawane, Leuchtturm, Piratin • Hexenzirkel, Hirtenhund, Lastkahn, Stallbursche, Viehmarkt

Ruritanien: Bündnis, Weg des Affen • Astrolabium, Außenposten, Gezeitenbecken, Lagerhaus, Taktiker • Dorfanger, Falknerin, Kavallerie, Kopfgeldjägerin, Schlitten

Seaside (2. Edition) & Verbündete

Vorausschauendes Denken: Höhlenbewohner • Beutelschneider, Eingeborenendorf, Lagerhaus, Meerhexe, Taktiker • Gildemeisterin, Irrfahrten, Königliche Galeere, Wächter, Wegelagerer

Schatzsuche: Marktstädte • Ausguck, Außenposten, Hafen, Schatzkammer, Schatzkarte • Bastionen, Marquis, Ortschaft, Tausch, Unterhändlerin

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

NEUE REGELN

Es gelten die Basisspielregeln mit folgenden Änderungen:

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

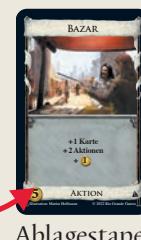
Um die Übersicht zu behalten, welche Karte im aktuellen Zug gespielt wurde oder in einem früheren, empfehlen wir folgendes Vorgehen: nach dem Spielen einer Dauerkarte prüfst du, ob ihre Anweisungen für einen zukünftigen Zug wirksam sind. Wenn ja, drehe sie um 90 Grad auf die Seite (quer liegend). Daran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

Bei mehreren im Spiel befindlichen Dauerkarten darfst du die Reihenfolge selbst bestimmen, in der du sie abhandelst.



ÜBERSICHT SPIELBEREICH WÄHREND DES SPIELS

1. Zug



2. Zug





Die kombinierten Königreichkarten:

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

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

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

ANWEISUNGEN AUF DEN AKTIONSKARTEN

- **Wähle eins:** Du musst genau eine der Anweisungen auf der Karte auswählen und sie, soweit möglich, ausführen. Es ist erlaubt, eine Anweisung zu wählen, die du nicht ausführen kannst. Die restlichen Anweisungen haben für diesen Spielzug keine Wirkung. Wenn die Karte später im Spiel erneut gespielt wird, darfst du eine andere Wahl treffen.
- **Ansehen:** Du nimmst die angegebene Karte, siehst sie dir an und legst sie – falls nicht anders auf der Karte angewiesen – dorthin zurück, von wo du sie hast. Du darfst die Karte keinem Mitspieler zeigen.
- **Im Spiel:** Geld- und Aktionskarten, die du offen in deinem Spielbereich vor dir liegen hast, befinden sich im Spiel, bis sie in der Aufräumphase abgelegt werden. Nicht im Spiel befinden sich zur Seite gelegte und entsorgte Karten, sowie alle Handkarten, Karten im Vorrat und in den Zieh- und Ablagestapeln. Auch Reaktionskarten, die als Reaktion auf eine Angriffskarte aufgedeckt werden, befinden sich nicht im Spiel.
- **Ablegen:** Karten werden immer von der Hand abgelegt, sofern nicht anders auf der Karte angegeben. Abgelegte Karten kommen offen auf den eigenen Ablagestapel. Legst du mehrere Karten gleichzeitig ab, musst du diese den Mitspielern nicht zeigen. Ggf. musst du aber die Anzahl der abgelegten Karten „nachweisen“, z.B. beim **KELLER** (aus dem **Basisspiel**). Lediglich die oberste Karte des Ablagestapels muss immer sichtbar sein.
- **Aufdecken:** Du deckst die Karte(n) auf, zeigst sie allen Mitspielern und legst sie dorthin zurück, von wo du sie hast. Eine aufgedeckte Handkarte wird wieder zurück auf die Hand genommen.
- **Diese Karte:** Enthält eine Karte eine Anweisung, die sich auf „diese Karte“ bezieht, ist normalerweise die Karte gemeint, auf der die Anweisung steht, keine andere Karte, auf die innerhalb der Anweisung Bezug genommen wird. Eine **Ausnahme** sind die **Wege** (aus **Menagerie**), bei denen mit „diese Karte“ die Aktionskarte gemeint ist, anstelle derer die Anweisung der **Wege**-Karte ausgeführt wird.
- Beispiel: Der Kartentext der **PIRATIN** besagt: „Nimmt ein Spieler eine Geldkarte, darfst du diese Karte aus deiner Hand spielen.“ Dies bedeutet, dass du, wenn jemand eine Geldkarte nimmt, die **PIRATIN** aus deiner Hand spielen darfst – nicht etwa die Geldkarte.
- **Jene Karten:** Enthält eine Karte eine Anweisung, die sich auf „jene Karten“ bezieht, sind immer die Karten gemeint, auf die auf einer Karte („dieser Karte“) Bezug genommen wird – es ist niemals die gerade genutzte Karte gemeint.
- **Eine gleiche Karte:** Nur Karten, die exakt denselben Namen tragen, gelten als gleiche Karten.
- **Entsorgen:** Entsorgst du Karten, legst du sie offen auf den Müllstapel bzw. auf die Müllkarte, falls noch keine Karte entsorgt wurde. Entsorgte Karten können nicht wieder gekauft oder genommen werden, es sei denn, eine Karte erlaubt dies.
- **Nehmen:** Karten, die durch Kauf oder eine Anweisung auf einer anderen Karte genommen werden, werden von dir physisch an dich genommen und werden dadurch deinem Kartensatz hinzugefügt. Genommene Karten werden (soweit nicht anders auf der Karte angegeben) auf den Ablagestapel gelegt.
- **Zur Seite legen:** Karten, die durch eine Anweisung zur Seite gelegt werden, befinden sich nicht im Spiel.

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.

Eingeborenendorf: Wenn du dein erstes EINGEBORENENDORF nimmst, erhältst du ein Eingeborenendorf-Tableau und legst es vor dir ab.

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

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

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

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

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

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

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

Fischerdorf: Die Zahl deiner Aktionen erhöht sich um 2 und du erhältst + 1.

In deinem nächsten Zug erhältst du eine zusätzliche Aktion und + 1.

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

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

Karten aus anderen Erweiterungen, die Kostenbestandteile außer ⚡ haben, kosten niemals weniger als 6.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN



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

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

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

Korsarenschiff: Das entsorgte **SILBER** oder **GOLD** gibt in seinem Zug trotzdem 1 für den Spieler, der es entsorgt.

Wenn du **SILBER** und **GOLD** in einem Zug spielst und vom Angriff des **KORSAREN** betroffen bist, wird nur eine Karte davon (die zuerst gespielte) entsorgt.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Beispiel SCHATZKARTE und INSEL sowie Dauerkarte BLOCKADE

Aktionsphase Zug 1:

Sophia spielt einen **BAZAR** und erhält dadurch 2 Aktionen. Außerdem zieht sie 1 Karte von ihrem Nachziehstapel und erhält +1 für ihre Kaufphase.

Mit den beiden zusätzlichen Aktionen spielt sie zunächst eine **BLOCKADE** und nimmt sich damit eine **SCHATZKARTE** vom Vorrat. Die **BLOCKADE** dreht sie um 90 Grad, weil sie eine Dauerkarte ist, die im nächsten Zug noch etwas macht. Die **SCHATZKARTE** legt Sophia auf die **BLOCKADE**, um sich zu merken, dass die **BLOCKADE** für diese Karte gilt. Solange die **SCHATZKARTE** zur Seite gelegt ist, nehmen alle Mitspieler, die sich eine **SCHATZKARTE** nehmen, zusätzlich einen **FLUCH**.



Spielbereich nach der Aufräumphase:



Dann spielt Sophia mit der zweiten zusätzlichen Aktion eine **INSEL**. Da es ihre erste **INSEL** ist, erhält sie ein Insel-Tableau, auf das sie die **INSEL** legt. Sophia hat nur noch eine weitere Handkarte, ein **SILBER**. Sie muss dieses **SILBER** ebenfalls auf das Insel-Tableau legen, denn das Ablegen einer zusätzlichen Handkarte mit der **INSEL** ist nicht freiwillig, wenn man eine Handkarte hat. In der Aufräumphase legt Sophia den **BAZAR** normal ab. Die **BLOCKADE** (mit der **SCHATZKARTE** darauf) verschiebt sie nach oben.



Aktionsphase Zug 2:

Zu Beginn des Zuges nimmt Sophia die **SCHATZKARTE** auf die Hand und richtet die **BLOCKADE** wieder auf, denn diese macht nun nichts mehr und kann in der Aufräumphase abgelegt werden. Sophia hat keine weitere **SCHATZKARTE** auf der Hand, aber ein **GEZEITENBECKEN** und einen **THRONSAAL** (aus dem Basisspiel). Sie hat nun mehrere Möglichkeiten, fortzufahren:

1) Sophia spielt die **SCHATZKARTE** und muss sie entsorgen. Da sie keine weitere **SCHATZKARTE** auf der Hand hat, nimmt sie kein **GOLD** auf ihren Nachziehstapel. Sie muss die **SCHATZKARTE** aber nicht spielen.



2) Sophia spielt zunächst das **GEZEITENBECKEN** und zieht 3 Karten von ihrem Nachziehstapel. Eine der 3 Karten ist eine **SCHATZKARTE**. Da sie durch das **GEZEITENBECKEN** eine weitere Aktion hat, spielt sie die **SCHATZKARTE**, kann nun zwei **SCHATZKARTEN** entsorgen und nimmt 4 **GOLD** auf ihren Nachziehstapel.



aus dem Vortar

Entsorgen



Nachziehstapel

3) Sophia spielt den **THRONSAAL** und damit die **SCHATZKARTE** doppelt. Sie erhält kein Gold, weil sie die **SCHATZKARTE** nur einmal entsorgen kann. Dass sie die **SCHATZKARTE** mit dem **THRONSAAL** doppelt spielt, hilft ihr nicht.



Die DOMINION® Sammler-Box

360 Trennerkarten • Komplettes Basiskartenset
11 Promokarten • Stoffbeutel • 2 Sortiereinsätze

JETZT
ERHÄLTLICH!



EAN: 4042677014214 / UVP: 65 €

Werde Teil der DOMINION®-Welt, diskutiere & spiele mit:

forum.dominion-welt.de
dominion-welt.de
facebook.com/dominionwelt

Nutze auch gern unseren Discord-Server für Fragen und Anregungen:

<https://discord.com/invite/7vTURUH>



Regelmäßige Online-Turniere & Events im Rahmen der DOMINION®-Liga
- hier kannst du dich mit den besten DOMINION®-Spielern messen.

liga.dominion-welt.de

© 2022 Rio Grande Games

Redaktionelle Bearbeitung der deutschen Version: Jürgen Valentiner-Branth & Katrin Schlegel
Mit tatkräftiger Unterstützung von: Lukas Kautzsch, Marcus Koppenburg, Jonas Milke,
Jürgen A. Theiner, Jonas Todler, Corvin Atreju Uxa und Ingo Warnke

D-330006083