



SPIELREGEL

Ist diese Welt nicht schön? Auf jeden Fall ist sie ziemlich groß und dein Königreich absolut gigantisch. Eigentlich ist es schon gar kein Königreich mehr, sondern ein Imperium. Was dich ja dann zum Imperator macht. Und was wäre dieser Titel ohne ein gewaltiges Vermögen, prunkvolle Wagenrennen zu deinen Ehren oder ein echtes Königsschloss, in das du bald einziehen kannst? Immerhin ist die Villa, in der du jetzt noch wohnst, schon in die Jahre gekommen und eine neue Gärtnerin wäre mittlerweile auch nicht schlecht. Endlich kannst du den Lohn deiner harten Arbeit und den Opfern, die du auf den Schlachtfeldern dieser Welt bringen musstest, einsacken und dich von deinen Legionären und Siedlern so richtig feiern lassen. Ja, diese Welt ist schön, erst recht, wenn du sie dir unterworfen hast.

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

SPIELMATERIAL

Die **DOMINION®-Erweiterung Empires** beinhaltet 300 Karten: 242 **Königreichkarten**, 21 **Landmarken**, 13 **Ereignisse** und 24 **Platzhalterkarten** (blaue Rückseite).

Außerdem enthält sie: 56 **Siegpunktmarker** in 3 Wertigkeiten sowie 40 **Schuldenmarker**.

DOMINION® Empires ist mit allen bisher erschienenen Editionen und Erweiterungen kombinierbar.

SPIELMATERIAL IN DER ÜBERSICHT

Königreichkarten (Die Zahl in Klammern zeigt die Anzahl der im Spiel enthaltenen Karten)

AKTION



AKTION-BEFEHL*



Die Kosten der hier gezeigten Aktionskarten müssen nicht in dem Zug, in dem sie gekauft werden, bezahlt werden, d.h. der Spieler nimmt Schulden auf, angezeigt durch -Marker und kann diese später bezahlen. Ansonsten sind diese Karten klassische Aktionskarten (vgl. NEUE REGELN, S. 10).

*Der Kartentyp **BEFEHL** wurde im Vergleich zur 1. Edition neu eingeführt. Es gibt andere Karten in anderen Erweiterungen (oder auch die Promokarte **KAPITÄN TOBIAS**), die auf Karten dieses Typs Bezug nehmen. Ansonsten hat er für diese Karte keine weitere Bedeutung.

AKTION-ANGRIFF



AKTION-DAUER



AKTION-ANGRIFF-DAUER



Die orangefarbenen Dauerkarten sind ein neuer Kartentyp (wie auch bei **Seaside** und **Abenteuer**). Sie enthalten Anweisungen für den aktuellen wie auch den oder die folgenden Züge. (vgl. NEUE REGELN S. 7)

AKTION-SAMMLUNG



Karten mit dem neuen Typ Sammlung bewirken, dass Siegpunktmarker auf den zugehörigen Vorratsstapel gelegt werden und diese durch Anweisungen auf den Karten genommen oder versetzt werden dürfen (vgl. NEUE REGELN, S. 7). Außerdem sind sie noch Aktionskarten.

GELD



Die -Kosten der Karte REICHTUM müssen sofort beim Kauf bezahlt, die -Schulden dürfen später zurückgezahlt werden (vgl. NEUE REGELN, S. 7).

AKTION-GELD



Alle Schlosskarten gehören zu einem einzigen Königreichkarten-Stapel – dem Schloss-Stapel. Jedes Schloss ist nur einmal oder zweimal im Spiel enthalten und kann erst genommen werden, wenn es die oberste Karte des Stapels ist (vgl. NEUE REGELN, S. 9).

Alle Schloss-Karten sind Punktekarten. Manche sind darüber hinaus auch Aktions- bzw. Geldkarten und werden für alle Belange als solche behandelt.

PLATZHALTER



Einige Königreichkarten sind weniger als 10x im Spiel enthalten (1x, 2x oder 5x). Sollte eine dieser Karten mitspielen, werden gemischte Stapel gebildet. Dazu zählen die Schlosskarten (s. oben) sowie die Stapel, die aus folgenden 2er Kombinationen (jeweils 5 Karten) gebildet werden. Katapult/Felsen, Feldlager/Diebesgut, Gladiator/Reichtum, Patrizier/Handelsplatz sowie Siedler/Emsiges Dorf (vgl. NEUE REGELN, S. 7). Für jeden dieser gemischten Stapel gibt es eine entsprechende Platzhalterkarte. Die Verwendung der Platzhalterkarten ist stets freiwillig.

Marker

Allgemein: In **Empires** gibt es zwei verschiedene Arten von Markern – die Siegpunktmarker , die zusätzlich zu den Punktekarten zu Spielende Siegpunkte einbringen, sowie die Schuldenmarker , die zurückgezahlt werden müssen, bevor eine Karte oder ein Ereignis gekauft werden darf.

24 Siegpunktmarker mit Wert 1

6 Siegpunktmarker mit Wert 25

12 Siegpunktmarker mit Wert 2

34 Schuldenmarker mit Wert 1

14 Siegpunktmarker mit Wert 5

6 Siegpunktmarker mit Wert 5

Alle Spieler dürfen jederzeit Siegpunktmarker wechseln (z. B. 2 -Marker gegen 1 -Marker).

Die Menge an Siegpunktmarkern, die jeder Spieler hat, darf jederzeit von den anderen Spielern eingesehen werden.

Spieler können in **Empires** Schulden machen, indem sie entweder eine Karte mit in den Kosten kaufen oder durch Anweisungen auf Karten, Ereignissen oder Landmarken dazu aufgefordert werden.

Sowohl Siegpunkt- als auch Schuldenmarker sind von der Anzahl nicht begrenzt. Sollte die Menge einmal nicht ausreichen, könnt ihr für einen geeigneten Ersatz (z. B. kleine Münzen) sorgen.

Ereignisse (je 1x)



Ereignisse sind ein neuer Kartentyp (wie auch in **Abenteuer**). Jedes Ereignis ist nur einmal im Spiel enthalten. Die Anweisungen auf den Ereignissen werden sofort beim Erwerb ausgeführt (vgl. NEUE REGELN, S. 9).

Landmarken (je 1x)



Landmarken sind ein neuer Kartentyp, der - wie die Ereignisse - nicht zu den Königreichkarten gehört. Landmarken können nicht gekauft oder anderweitig genommen werden. Einmal im Spiel, behalten sie für das gesamte Spiel und für jeden Spieler ihre Gültigkeit. Sie bieten während des Spiels oder für das Spielende zusätzliche Möglichkeiten, Siegpunkte zu erhalten (vgl. NEUE REGELN; S. 9).

SPIELVORBEREITUNG

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

Zum Spielen mit **DOMINION® Empires** benötigt ihr ein **DOMINION® Basisspiel** oder das **Basiskarten-Set**. Legt alle Basiskarten sowie die Fluchkarten wie gewohnt als Vorrat in die Tischmitte, legt die Müllkarte (oder das Mülltableau) bereit.

Um die 10 Königreichkarten zu bestimmen, mit denen gespielt wird, entscheidet ihr euch, wie ihr vorgehen wollt. Nutzt entweder einen der empfohlenen Kartensätze (s. unten), wählt mit Hilfe der Platzhalterkarten zufällig 10 aus oder lasst jeden Spieler nacheinander eine Karte auswählen, bis ihr 10 Königreichkarten zusammen habt.

Zusätzlich zu den Königreichkarten gibt es in **Empires** Ereignisse (wie schon in **Abenteuer**), die während des Spiels erworben werden können, sowie Landmarken, die für das ganze Spiel und für jeden Spieler gleichermaßen gültig sind. Wir empfehlen maximal zwei Ereignisse oder Landmarken pro Spiel zu nutzen. Die Ereignisse und Landmarken werden neben dem Vorrat bereit gelegt. Sie gehören nicht zum Vorrat. Ereignisse und Landmarken können nicht als Bannstapel für die **JUNGE HEXE** (aus **Reiche Ernte**) genutzt werden.

Legt nun entsprechend der ausgewählten Karten die Siegpunktmarker direkt auf die Karten (z. B. bei einigen Landmarken) bzw. neben dem Vorrat bereit. Außerdem legt ihr alle Schuldenmarker  bereit.

Spielt ihr mit den Schlosskarten, legt ihr folgende Anzahl Karten bereit (vgl. NEUE REGELN, S. 9):

Bei 2 Spielern: pro Schlosskarte jeweils 1 Exemplar nach Kosten sortiert (die günstigste liegt oben)
Bei mehr Spielern: alle 12 Karten nach Kosten sortiert

EMPFOHLENE KARTENSÄTZE

Empires (Die zu verwendenden Ereignisse und Landmarken sind in der Auflistung *kursiv* geschrieben.)

Basis Einführung: *Turm, Hochzeit, Schlösser* (alle 8 bzw. 12 Schlosskarten), Wagenrennen, Stadtviertel, Ingenieurin, Bauernmarkt, Forum, Legionär, Patrizier/Handelsplatz, Opfer, Villa

Fortgeschrittene Einführung: *Arena, Triumphbogen, Hochzeit, Spende, Archiv, Vermögen, Katapult/Felsen, Krone, Zauberin, Gladiator/Reichtum, Gärtnerin, Königlicher Schmied, Siedler/Emsiges Dorf, Tempel*

Empires & Basisspiel

Alles in Maßen: *Obstgarten, Glücksfall, Zauberin, Forum, Legionär, Lehnsherr, Tempel* • Keller, Bibliothek, Umbau, Dorf, Werkstatt

Silberne Kugeln: *Aquädukt, Eroberung, Katapult/Felsen, Zauber, Bauernmarkt, Gärtnerin, Patrizier/Handelsplatz* • Bürokrat, Gärtner, Laboratorium, Markt, Geldverleiher

Empires & Intrige

Köstliche Folter: *Arena, Bankett, Schlösser* (alle 8 bzw. 12 Schlosskarten), Krone, Gärtnerin, Opfer, Siedler/Emsiges Dorf • Baron, Brücke, Harem, Eisenhütte, Kerkermeister

Buddy-Prinzip: *Aussaät, Wolfsbau, Archiv, Vermögen, Katapult/Felsen, Ingenieurin, Forum* • Maskerade, Bergwerk, Adlige, Handlanger, Handelposten

Empires & Abenteuer

Kontrollbereich: *Bankett, Bollwerk, Vermögen, Katapult/Felsen, Zauber, Krone, Bauernmarkt* • Königliche Münzen, Page, Relikt, Schatz, Weinhändler

Kein Geld, keine Probleme: *Räuberfestung, Archiv, Feldlager/Diebesgut, Königlicher Schmied, Tempel, Villa* • Mission, Verlies, Duplikat, Gefolgsman, Kleinbauer, Transformation

DER KARTENVORRAT IN DER TISCHMITTE

Geldkarten



Königreichkarten: „Fortgeschrittene Einführung“



Punktekarten



Siegpunktmarker



Schuldenmarker



Fluchkarten



(die hellgrün unterlegten Karten sind **nicht** Teil des Vorrats)

Mülltableau / Müllkarte



Landmarken



Beispiel für 3 Spieler
(Marker im Wert von 18)



Ereignisse



Es gelten die Basisspielregeln mit folgenden Änderungen:

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

Deshalb werden Dauerkarten erst in der Aufräumphase des Zuges abgelegt, in dem die entsprechende Anweisung vollständig ausgeführt wurde. Um anzuzeigen, dass eine Dauerkarte in der aktuellen Aufräumphase noch nicht abgelegt wird, wird diese oberhalb der übrigen ausgespielten Karten in eine eigene Reihe gelegt.

Die kombinierten Königreichskarten: Die Königreichskarten **KRONE**, **BESCHIEDENES SCHLOSS**, **KLEINES SCHLOSS** und **REICHES SCHLOSS** sind kombinierte Königreichskarten. Sie haben die Funktionen beider angegebener Kartentypen. Jede Anweisung auf anderen Aktionskarten, die sich auf einen der beiden Kartentypen bezieht, betreffen auch die entsprechenden kombinierten Königreichskarten.

Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen: Die Geldkarten **FELSEN**, **DIEBESGUT**, **REICHTUM**, **VERMÖGEN**, **KRONE** (als Geldkarte) und **ZAUBER** werden – wie alle Geldkarten – in der entsprechenden Spielphase eingesetzt. Darüber hinaus beinhalten sie zusätzliche Anweisungen, die beim Ausspielen beachtet werden müssen. Die Karten sind Königreichskarten und gehören nicht zu den Basis-Geldkarten, die in jedem Spiel benutzt werden.

Karten mit -Symbol: Die Karten **REICHTUM**, **STADTVIERTEL**, **INGENIEURIN**, **KÖNIGLICHER SCHMIED** und **LEHNSHERR** haben zusätzlich oder statt der normalen -Kosten, die sofort beim Kauf der Karte bezahlt werden müssen, -Kosten, die als Schulden zu einem späteren Zeitpunkt zurückgezahlt werden dürfen. Der Spieler kann – muss aber nicht – die Schulden sofort bezahlen, spätestens jedoch, bis er die nächste Karte kaufen oder das nächste Ereignis erwerben möchte (vgl. NEUE REGELN – Die **Schuldenmarker**, S. 10).

Karten mit dem Typ SAMMLUNG: Die Karten **WILDE JAGD**, **TEMPEL** und **BAUERNMARKT** beinhalten den neuen Typ Sammlung. Er hat keine spezielle neue Funktionalität, fasst aber diejenigen Karten zusammen, durch deren Anweisungen Siegpunktmarker auf den jeweiligen Vorratsstapel gelegt werden. Die dort befindlichen -Marker verbleiben solange auf dem Stapel, bis sie durch eine Anweisung entfernt werden. Nimmt ein Spieler in der Zwischenzeit eine Karte vom Stapel, werden die Marker auf die nächste Karte (oder den leeren Platz, nachdem die letzte Karte genommen wurde) gelegt.

Gemischte Vorratsstapel: Die 10 Königreichskarten **KATAPULT/FELSEN**, **FELDLAGER/DIEBESGUT**, **GLADIATOR/REICHTUM**, **PATRIZIER/HANDELSPLATZ** und **SIEDLER/EMSIGES DORF** sind jeweils nur 5x im Spiel enthalten. Die beiden zusammen genannten Königreichskarten bilden mit ihren jeweils 5 Karten einen gemischten Stapel. Welche beiden Karten zu einem Stapel gehören, definiert die entsprechende Platzhalterkarte. Außerdem steht dort die Reihenfolge beschrieben, in der die Karten gestapelt werden. In der Spielvorbereitung werden zunächst die teureren Karten quer auf die Platzhalterkarte gelegt und darauf die günstigeren Karten. Dadurch sehen die Spieler zu jedem Zeitpunkt, welche Karte noch im Stapel ist. Auch dürfen die Spieler jederzeit die Anweisungen auf den Karten im Stapel ansehen. Spieler, die von einem gemischten Stapel eine Karte nehmen wollen, dürfen immer nur die oberste Karte des Stapels nehmen, d. h. zunächst müssen die 5 günstigeren Karten genommen werden, bevor eine teurere Karte genommen werden darf. Wenn Karten (z. B. durch Anweisungen auf anderen Karten) auf ihren Stapel zurückgelegt werden, wird dies immer direkt auf die oberste Karte getan. Dies kann dazu führen, dass die Karten in den Stapeln während des Spiels anders angeordnet sind als zu Beginn des Spiels.



Bei Anweisungen, die sich auf den Kartentyp oder die Kosten eines Kartenstapels beziehen, sind bei gemischten Stapeln die Angaben auf der entsprechenden Platzhalterkarte relevant. Bei Anweisungen, die sich auf den Kartentyp oder die Kosten einer Karte beziehen, ist die Angabe auf der jeweiligen Karte relevant (z. B. Karten, die die Kosten von Karten reduzieren). Anweisungen, die sich auf Karten eines bestimmten Vorratsstapels beziehen, funktionieren für jeweils beide Karten des gemischten Stapels: z. B. **TRAINING** (aus **Abenteuer**) bewirkt, dass ein Spieler einen Geldmarker auf einen Vorratsstapel legen darf und für jede ausgespielte Karte dieses Stapels + 1 erhält.

Beispiel KATAPULT/FELSEN

Das Beispiel dient zur Veranschaulichung der beiden neuen Karten **KATAPULT** und **FELSEN**.

Lydias 5 Handkarten zu Beginn ihres Zuges



Aktionsphase 1. Aktion

DORF (+1 Karte +2 Aktionen)

2. Aktion

KATAPULT (+1)

entsorgt von der Hand

FELSEN (4)

nimmt auf die Hand

für jeden Mitspieler: sowie Handkarten auf 3 reduzieren

Müll

FLUCH (-1)

3. Aktion

KATAPULT (+1)

entsorgt von der Hand

SILBER (3)

für jeden Mitspieler: (Handkarten sind schon auf 3 reduziert!)

Müll

FLUCH (-1)

Kaufphase

SILBER (2)

+ 2 (durch 2x Katapult)

kauft

FELSEN (1)

nimmt

SILBER (2)

Lydia spielt ein **DORF** (aus dem **Basisspiel**) aus und erhält +2 Aktionen und zieht eine Karte nach. Anschließend spielt sie ein **KATAPULT** aus. Lydia erhält +1, dann entsorgt sie einen **FELSEN**. Da dieser 4 kostet, müssen sich ihre Mitspieler je einen **FLUCH** nehmen. Da der **FELSEN** außerdem eine Geldkarte ist, müssen die Mitspieler zusätzlich ihre Handkarten auf 3 reduzieren, indem sie Karten ablegen. Für das Entsorgen des **FELSENS** in ihrer Aktionsphase erhält Lydia ein **SILBER**. Anschließend spielt Lydia ein weiteres **KATAPULT** aus. Lydia erhält +1, dann entsorgt sie das **SILBER**. Da dieses 3 kostet, müssen sich die Mitspieler einen weiteren **FLUCH** nehmen. Es liegt nur noch ein **FLUCH** im Vorrat, und weil Marco links neben Lydia sitzt, muss er nun den **FLUCH** nehmen. Lydia geht in ihre Kaufphase über und spielt ein **SILBER** aus. Sie hat jetzt 4 und kauft einen **FELSEN**. Sie nimmt sich ein **SILBER** und legt es auf ihren **NACHZIEHSTAPEL**, dann nimmt sie den gekauften **FELSEN** und legt ihn auf ihren **Ablagestapel**. In ihrer **Aufräumphase** legt Lydia alle ausgespielten Karten sowie ihre restlichen Handkarten ab und zieht 5 Karten nach.

Die Schloss-Karten:

Die Königreichskarten **BESCHIEDENES SCHLOSS**, **KLEINES SCHLOSS**, **REICHES SCHLOSS**, **VERFALLENDEN SCHLOSS**, **SPUKSCHLOSS**, **AUSGEDEHNTE SCHLOSS**, **PRUNKSCHLOSS** und **KÖNIGSSCHLOSS** sind jeweils nur 1x oder 2x im Spiel enthalten und gehören zu einem einzigen Vorratsstapel – dem Schloss-Stapel. In Spielen mit 2 Spielern wird von jedem SCHLOSS genau 1 Karte verwendet, ansonsten werden alle SCHLOSS-Karten verwendet. Der Schloss-Stapel ist ein gemischter Vorratsstapel (S. 7). Alle 8 Karten werden nach Kosten sortiert (die teuerste nach unten) und als Vorratsstapel bereit gelegt. Es kann immer nur die oberste Karte genommen werden.



1x vorhanden

1x vorhanden bei 2 Spielern,
sonst 2x im Vorratsstapel

In der Kaufphase: Alle Geldkarten, die in einem Zug eingesetzt werden sollen, müssen vor dem ersten Kauf bzw. Erwerb ausgelegt werden. Der Spieler darf keine weiteren Geldkarten auslegen nachdem er eine Karte oder ein Ereignis in der Kaufphase gekauft bzw. erworben hat.

Mehrere Dinge passieren zur gleichen Zeit: Wenn einem Spieler gleichzeitig mehrere Dinge passieren (z. B. mehrere Dauerkarten zu Beginn eines Zuges), entscheidet er selbst, in welcher Reihenfolge sie eintreten. Wenn unterschiedlichen Spielern mehrere Dinge gleichzeitig passieren, werden diese reihum in Spielreihenfolge abgehandelt, beginnend mit dem Spieler, der gerade an der Reihe ist.

- **Die Ereignisse:** Es gibt 13 Ereignisse, von denen jeweils 1 Karte im Spiel enthalten ist. In der Kaufphase hat der Spieler die Möglichkeit, ein Ereignis zu erwerben. Dafür benötigt er den entsprechenden Geldwert. Außerdem verbraucht der Erwerb eines Ereignisses einen Kauf.

Pro Zug dürfen beliebig viele Ereignisse erworben werden, auch das gleiche Ereignis mehrfach (außer dies ist explizit auf dem Ereignis ausgeschlossen), solange der Spieler für jedes Ereignis 1 Kauf und den entsprechenden Geldwert aufbringen kann. Ereignisse mit -Kosten können in einem Zug erworben, die -Kosten aber zu einem späteren Zeitpunkt zurückgezahlt werden (vgl. NEUE REGELN, S. 10).

Der Erwerb eines Ereignisses benötigt zwar 1 Kauf, gilt aber nicht als Kauf einer Karte. So findet z. B. die **SUMPFHEXE** (aus **Abenteuer**) keine Anwendung beim Erwerb eines Ereignisses. Die Kosten von Ereignissen werden auch nicht von Karten wie dem **BRÜCKENTROLL** (aus **Abenteuer**), die die Kosten von Karten betreffen, beeinflusst.

Wer ein Ereignis erwirbt, führt die darauf vermerkte Anweisung sofort aus, nimmt das Ereignis aber nicht an sich.

- **Die Landmarken:** Es gibt 21 Landmarken, von denen jeweils 1 Karte im Spiel enthalten ist. Wie die Ereignisse gehören diese nicht zu den Königreichskarten. Sie können weder gekauft noch genommen werden, bieten den Spielern aber eine zusätzliche Möglichkeit, durch das Eintreten bestimmter Situationen während des Spiels oder bei Spielende zusätzliche Siegpunkte zu erhalten.

Zu Spielbeginn wird von den Spielern entschieden, mit welchen Ereignissen und Landmarken gespielt wird. Wir empfehlen maximal 2 Ereignisse und 2 Landmarken zu verwenden. In den empfohlenen Kartensätzen sind bereits schöne Kombinationen enthalten. Die Landmarken werden neben dem Vorrat bereit gelegt, gehören aber nicht zum Vorrat.

Außerdem werden auf einigen Landmarken je nach Spieleranzahl Siegpunktmarker vor Spielbeginn bereitgelegt. Wie diese erlangt werden können, steht in der jeweiligen Anweisung der Landmarken. Gibt es keine Siegpunktmarker auf einer Landmarke mehr, können die Spieler von dieser Karte keine Siegpunkte mehr bekommen, auch wenn sie die Bedingung der Landmarken erfüllen. Bei Landmarken, deren Anweisungen erst bei Spielende Siegpunkte einbringen, werden die entsprechenden Siegpunkte bei der Endwertung direkt zum Ergebnis eines Spielers hinzugezählt.

- **Die Marker:** In **Empires** gibt es zwei verschiedene Arten von Markern: Die Siegpunktmarker, die zusätzlich zu den Punktekarten bei Spielende Siegpunkte einbringen, sowie die Schuldenmarker, die zurückgezahlt werden müssen, bevor eine Karte gekauft oder ein Ereignis erworben werden darf.



Die Siegpunktmarker: Erhält ein Spieler durch Anweisungen auf einer Karte, einem Ereignis oder einer Landmarke Siegpunkte , nimmt er sich den entsprechenden Wert an Markern und legt diesen vor sich ab.

Die Schuldenmarker: Einige Karten und Ereignisse in **Empires** zeigen Kosten , die nicht sofort bezahlt werden müssen. Spieler, die eine solche Karte kaufen oder ein Ereignis erwerben, nehmen die entsprechende Menge Schuldenmarker  vom Vorrat und legen diese bei sich ab. Solange ein Spieler Schuldenmarker vor sich liegen hat, darf er keine Karten kaufen oder Ereignisse erwerben.

Karten/Ereignisse mit Schulden in den Kosten: Um Karten mit  in den Kosten zu kaufen/erwerben, musst du in deinem Zug zwar 1 Kauf, nicht aber die geforderten  in Form von  zur Verfügung haben. Du nimmst dir die entsprechende Anzahl -Marker vom Vorrat und kannst – sofern du das Geld hast – diese (oder einen Teil davon) sofort mit  tilgen.

In der Kaufphase darf ein Spieler nach dem Ausspielen der Geldkarten für diesen Zug beliebig viele Schulden zurückzahlen (auch direkt im Anschluss an den Erhalt). Pro Schuldenmarker muss er  bezahlen. Der Schuldenmarker wird in den Vorrat zurückgelegt. Schulden zu tilgen, verbraucht keinen Kauf. Bei Spielende haben die Schuldenmarker keine Auswirkung auf das Endergebnis. Spieler dürfen sich nicht einfach so einen Schuldenmarker nehmen und dürfen Karten aus **Die Gilden** nicht mit  überzahlen.

Schuldenmarker, die ein Spieler während eines **BESESSENHEITS**-Zuges (aus **Alchemisten**) erhalten würde, erhält stattdessen der Spieler, der die **BESESSENHEIT** ausgespielt hat.

Wichtig: Schulden  sind nicht gleichzusetzen mit -Kosten. Anweisungen, die sich auf -Kosten beziehen, beeinflussen nicht die Schulden  und umgekehrt.

Beispiele:

-  ist nicht „... bis zu “.  ist nicht mehr als  und  ist nicht mehr als .
- Die Karte **BRÜCKE** (aus **Intrige**) verringert die -Kosten von Karten um . **REICHTUM** kostet  und  und damit nach dem Ausspielen einer **BRÜCKE**  und . Die Kosten einer **INGENIEURIN** (Kosten: ) werden nicht beeinflusst.
- „... mehr als “. Die  und  von **REICHTUM** sind mehr als , für den **LEHNSHERR** müssen dagegen genau  Schulden gemacht werden. Dies ist nicht „mehr als .“
- „Karten mit Kosten von  bis “ – schließt Karten mit -Symbol in jedem Fall aus.

NEUE ANWEISUNGEN / BEGRIFFE AUF DEN KARTEN

„Tilgen“:  müssen nicht in dem Zug, in dem sie gemacht werden, zurückgezahlt werden. Man darf allerdings erst eine Karte oder ein Ereignis erwerben, wenn man seine aktuellen Schulden getilgt hat, d.h. alle Schuldenmarker durch Einsatz des entsprechenden Wertes an Geld  zurückgegeben hat. Spieler, die  haben, dürfen allerdings Karten auf andere Weise nehmen.

„Aktions-Vorratsstapel“: Alle Vorratsstapel, die Karten mit dem Typ AKTION beinhalten (bei gemischten Stapeln ist die Platzhalterkarte ausschlaggebend), werden als Aktions-Vorratsstapel bezeichnet.

„Nicht-Punktekarten“: Alle Karten (auch ggf. kombinierte Karten), die den Typ PUNKTE nicht beinhalten, werden als Nicht-Punktekarten bezeichnet.

„Ansehen“: Der Spieler nimmt die angegebene Karte, sieht sie sich an und legt sie dorthin zurück, wo er sie her hat.

„Zur Seite legen“: Karten, die durch Anweisungen zur Seite gelegt werden, befinden sich solange sie zur Seite gelegt sind, nicht im Spiel. Je nach Anweisung verbleiben sie dort bis Spielende bzw. werden abgelegt, entsorgt oder zu einem bestimmten Zeitpunkt wieder ins Spiel gebracht. Zur Seite gelegte Karten zählen bei Spielende zum Kartensatz eines Spielers.

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

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

KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN

Hinweis: Die Karten sind in der Übersicht nach ihren Kosten sortiert. Karten mit  in den Kosten sowie alle **Schloss-Karten** finden sich am Ende der Übersicht (ab S. 14).

Feldlager: Du darfst ein **GOLD** oder ein **DIEBESGUT** aus der Hand aufdecken. Wenn du das nicht kannst oder möchtest, legst du diese Karte zur Seite und legst sie zu Beginn deiner 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.

Patrizier: Du musst die oberste Karte deines Nachziehstapels aufdecken. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, mischst du deinen Ablagestapel und legst ihn als Nachziehstapel bereit. Wenn auch dort keine Karten liegen, erhältst du nichts.

Nur eine Karte, die mehr als  kostet, darfst du auf die Hand nehmen. Ob die Karte außerdem noch Kosten in Form von Schulden  aufweist, ist dabei unerheblich (z. B. **REICHTUM** darf auf die Hand genommen werden, **STADTVIERTEL** nicht).

Siedler: 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.

Bauernmarkt: Diese Karte beinhaltet den neuen Typ **SAMMLUNG**, d. h. hier kommen die Siegpunktmarker zum Einsatz.

Wenn diese Karte das erste Mal ausgespielt wird, legt der Spieler einen -Marker auf den **BAUERNMARKT**-Vorratsstapel und erhält dann +  für den gerade gelegten Marker. Wird die Karte zum zweiten, dritten und vierten Mal ausgespielt, legt der Spieler jeweils einen weißen Marker auf den Stapel und erhält + , +  bzw. + , egal welcher Spieler die vorherigen Marker auf den Stapel gelegt hat. Wird die Karte danach erneut ausgespielt, nimmt der Spieler die 4 -Marker (dafür aber kein ) und muss den ausgespielten **BAUERNMARKT** entsorgen.

Danach beginnt der Vorgang wieder von vorn und wird fortgesetzt, falls der Vorratsstapel leer ist.

Gladiator: Wenn du mindestens 1 Handkarte hast, musst du diese aufdecken. Wenn dein linker Mitspieler keine Karte mit gleichem Namen aufdecken kann oder will (z. B. auch, wenn du keine Handkarte aufdecken konntest, weil du keine hast), erhältst du zusätzlich + . Sind noch Karten auf dem **GLADIATOR**-Vorratsstapel vorhanden, musst du eine entsorgen. Deckt der Mitspieler eine Karte mit gleichem Namen auf, erhältst du nur +  und darfst keinen **GLADIATOR** entsorgen.

Katapult: Wenn du mindestens 1 Handkarte hast, musst du auch eine entsorgen. Kostet die entsorgte Karte  oder mehr, nimmt sich jeder Mitspieler (beginnend bei deinem linken Nachbarn) einen **FLUCH**. Karten mit Schulden kosten nur dann  oder mehr, wenn sie zusätzlich zu etwaigen Schulden-Kosten mindestens  kosten. Ist die entsorgte Karte eine Geldkarte muss jeder Mitspieler - unabhängig von den Kosten der Karte - seine Handkarten auf 3 reduzieren.





Wagenrennen: Nimm deine aufgedeckte Karte nach dem Vergleich der Kosten mit der aufgedeckten Karte deines linken Mitspielers auf die Hand. Der Mitspieler legt seine aufgedeckte Karte zurück auf den Nachziehstapel.

Kosten beide Karten gleich viel oder kostet die Karte des Mitspielers mehr, erhältst du nichts. Kostet deine Karte mehr, erhältst du + 1 und +1 -Marker. Hast entweder du oder dein linker Mitspieler (auch nach dem eventuellen Mischen des Ablagestapels) keine Karte zum Aufdecken, erhältst du nichts.

Beispiel WAGENRENNEN

Das Beispiel dient zur Veranschaulichung der neuen Karte WAGENRENNEN.

Timo

Sina



Beide Karten haben die gleichen Kosten, Timo erhält nichts



Timos Karte kostet mehr, er erhält + 1 sowie 1 -Marker



4 ist nicht mehr als 4 und umgekehrt, Timo erhält nichts



Zauberin: Spieler, die mit einer Reaktionskarte wie dem **BURGGRABEN** (aus dem Basisspiel) reagieren möchten, müssen dies tun, sobald die **ZAUBERIN** ausgespielt wurde, auch wenn der Angriff sie erst in ihrem nächsten Zug betrifft.

Jeder Mitspieler erhält in seinem nächsten Zug für die erste gespielte Aktionskarte + 1 Karte sowie + 1 Aktion, darf aber den eigentlichen Effekt der Karte beim Ausspielen nicht durchführen. Anweisungen, die sich auf einen anderen Zeitpunkt im Spiel beziehen (z. B. die beim Kauf der Karte zum Tragen kommen), werden nicht beeinflusst.

Um anzuzeigen, dass die erste ausgespielte Aktionskarte von der **ZAUBERIN** beeinflusst wird, empfehlen wir, diese beim Ausspielen quer auszulegen. Karten, die bereits ausgespielt wurden (z. B. Dauerkarten wie das **ARCHIV**), werden zu Beginn des Zuges normal abgehandelt und nicht von der **ZAUBERIN** beeinflusst. Spielt ein Spieler in seiner Aktionsphase keine Aktionskarte aus, dafür aber in seiner Kaufphase eine **KRONE** (kombinierte Aktions- und Geldkarte), kommt der Effekt der **ZAUBERIN** zum Tragen, da es sich um eine Aktionskarte handelt, auch wenn diese in der Kaufphase ausgespielt wurde. Normalerweise kann der Spieler die + 1 Aktion zu diesem Zeitpunkt nicht nutzen, es sei denn, er kauft zum Beispiel eine **VILLA**.



Felsen: Wenn du diese Karte in deiner Kaufphase nimmst oder entsorgst, nimm ein **SILBER** und lege es auf deinen Nachziehstapel. Wenn du diese Karte zu einem anderen Zeitpunkt (auch während des Zuges eines anderen Spielers) nimmst oder entsorgst, nimm ein **SILBER** auf die Hand.

Opfer: Wenn die entsorgte Karte eine kombinierte Karte ist, erhältst du die Boni aller entsprechenden Typen dieser Karte. Entsorgst du eine Karte, die keinem der angegebenen Typen entspricht (z. B. einen **FLUCH**), erhältst du nichts.

Tempel: Es dürfen nur Karten mit unterschiedlichem Namen entsorgt werden, z. B. ein **KUPFER** und ein **ANWESEN**.

Auch wenn der **TEMPEL**-Vorratsstapel leer ist, legst du einen -Marker auf den leeren Platz. Das kann relevant werden, wenn durch Anweisungen auf anderen Karten ein **TEMPEL** in den Vorrat zurückgelegt wird (z. B. durch den **BOTSCHAFTER** aus *Seaside*) nehmen darf.

Wenn du einen **TEMPEL** nimmst, nimmst du auch alle -Marker, die zu diesem Zeitpunkt auf dem Vorratsstapel liegen.

Villa: Wenn du diese Karte in deiner Aktionsphase nimmst (z. B. durch die **INGENIEURIN**), nimm sie sofort auf die Hand und erhalte + 1 Aktion. Dadurch kannst du z. B. die gerade genommene **VILLA** sofort ausspielen. Wenn du diese Karte in deiner Kaufphase nimmst (z. B. indem du sie kaufst), nimm sie auf die Hand und kehre sofort in die Aktionsphase zurück, wo du + 1 Aktion hast. Hast du die Aktionsphase erneut komplett abgeschlossen, kehrst du wieder zur Kaufphase zurück. Hier kannst du weitere Geldkarten ausspielen (und z. B. die **ARENA** kommt wieder zum Tragen). Wenn du diese Karte während des Zuges eines Mitspielers nimmst, nimmst du die Karte auf die Hand und erhältst zwar + 1 Aktion, kannst diese aber nicht nutzen, da es nicht dein Zug ist. Es ist möglich, mehrmals pro Zug (z. B. durch das Nehmen mehrerer **VILLEN**) in die Aktionsphase zurückzukehren. Dies bedeutet aber nicht, dass du an den „Beginn deines Zuges“ zurückkehrst. Anweisungen, die sich darauf beziehen, haben keine Auswirkung.

Archiv: Lege die obersten drei Karten deines Nachziehstapels zur Seite und schau sie dir an. Nimm eine der Karten sofort auf die Hand und lege die anderen Karten unter dieses **ARCHIV**. Spielst du zwei **ARCHIV**, lege die Karten für die nächsten Züge unter das jeweils ausgespielte **ARCHIV**. Hast du nicht genügend Karten, um drei Karten zur Seite zu legen, legst du nur so viele wie möglich zur Seite. Das **ARCHIV** wird in dem Spielzug abgelegt, in dem die letzte zur Seite gelegte Karte des jeweiligen **ARCHIVS** auf die Hand genommen wurde.

Diebesgut: Nimm dir jedes Mal, wenn du diese Karte spielst, einen -Marker und lege ihn bei dir ab.

Emsiges Dorf: Du darfst deinen Ablagestapel auch dann durchsehen, wenn du weißt, dass du keine **SIEDLER** darin hast. Du darfst die Reihenfolge der Karten in deinem Ablagestapel nicht verändern.

Forum: Wenn du diese Karte kaufst, erhältst du + 1 Kauf. Du kannst beispielsweise mit  und nur einem freien Kauf, zuerst diese Karte kaufen und dann mit dem zusätzlichen Kauf noch eine **PROVINZ**.

Gärtnerin: Ist diese Karte im Spiel und du nimmst eine Punktekarte – egal in welcher Spielphase – nimmst du dir einen -Marker und legst ihn bei dir ab. Wenn du mehrere Karten nimmst, nimmst du dir für jede genommene Karte einen -Marker. Hast du mehrere **GÄRTNERINNEN** im Spiel, nimmst du dir für jede **GÄRTNERIN** pro genommener Karte einen -Marker.

Wenn du z. B. eine **GÄRTNERIN** auf eine **KRONE** spielst, befindet sich die **GÄRTNERIN** trotzdem nur einmal im Spiel und du darfst dir pro genommener Karte nur einen -Marker nehmen.

Handelsplatz: Zu den Aktionskarten, die du zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast zählen alle Aktionskarten, die du ausgespielt hast, Dauerkarten, die sich aus vergangenen Zügen im Spiel befinden und Reservekarten (aus **Abenteuer**), die du in diesem Zug bereits aufgerufen hast. Wenn du diese Karte außerhalb deines Zuges nimmst, hast du keine Aktionskarten im Spiel und du darfst dir keine -Marker nehmen.





Krone: Diese Karte ist eine kombinierte Aktions- und Geldkarte. Wenn du sie in deiner Aktionsphase ausspielst, darfst du eine Aktionskarte von deiner Hand wählen und ausspielen. Du nimmst die gewählte Karte nicht wieder auf die Hand, sondern führst die Aktion ein zweites Mal aus. Dafür benötigst du keine weiteren Aktionen. Wählst du eine **KRONE**, musst du diese auch als Aktionskarte ausspielen (und dann darfst du bis zu zwei weitere Aktionskarten jeweils zweimal spielen).

Spielst du diese Karte in deiner Aktionsphase als Geldkarte aus (z.B. durch den **GESCHICHTENERZÄHLER** aus **Abenteurer**), darfst du trotzdem eine Aktionskarte zweimal ausspielen.

Spielst du diese Karte in deiner Kaufphase, darfst du eine beliebige Geldkarte von deiner Hand wählen, sie ausspielen und zweimal ausführen. Wählst du eine **KRONE**, spielst du diese aus und dann eine weitere Geldkarte von der Hand zweimal und dann noch eine Geldkarte zweimal.

Legionär: Mitspieler, die auf das Ausspielen dieser Karte mit einer Reaktionskarte reagieren möchten, müssen dies tun, bevor du dich entscheidest, ob du ein **GOLD** aufdeckst oder nicht.

Mitspieler, die bereits zwei oder weniger Karten auf der Hand haben, müssen keine Karte ablegen, müssen gleichwohl aber eine Karte ziehen.

Vermögen: Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert **6**. Außerdem erhältst du +1 Kauf.

Wenn du diese Karte ablegst (in der Regel in deiner Aufräumphase), nimm 6 **TP**-Marker vom Vorrat. Dann kannst du sofort beliebig viele **TP** (auch mehr als die **6**, die du durch das Ablegen dieser Karte erhalten hast) zurückzahlen.

Wenn du diese Karte nicht ablegst (z.B. wenn du sie stattdessen entsorgst), erhältst du keine **TP**. Wenn du diese Karte zweimal ausgespielt hast (z.B. durch eine **KRONE**), erhältst du trotzdem nur 6 **TP**-Marker, da du nur eine Karte ablegst.

Wilde Jagd: Wählst du die erste Option, lege einen **TP**-Marker vom Vorrat auf den **WILDE JAGD**-Vorratsstapel.

Wählst du die zweite Option und der **ANWESEN**-Vorratsstapel ist leer (d.h. du kannst dir kein **ANWESEN** nehmen), darfst du dir die **TP**-Marker vom **WILDE JAGD**-Vorratsstapel nicht nehmen. Du darfst aber diese Option trotzdem wählen.

Ist der **WILDE JAGD**-Vorratsstapel leer, funktioniert das Ausspielen dieser Karte trotzdem in der beschriebenen Weise weiter. Nutzt die Platzhalterkarte, um den Vorratsstapel zu markieren.

Zauber: Wenn du diese Karte ausspielst und dich für die zweite Option entscheidest, darfst du (musst aber nicht) sofort, wenn du die **nächste** Karte in deinem Zug kaufst, eine Karte mit anderem Namen nehmen, die **exakt so viel** kostet, wie die gekaufte Karte. Dann erst nimmst du die gekaufte Karte. Das kann wichtig bei Karten sein, die Anweisungen beim Nehmen einer Karte beinhalten.

Spielst du mehrere **ZAUBER** in einem Zug, darfst du dir für die nächste gekaufte Karte mehrere Karten mit anderem Namen als die gekaufte aber gleichen Kosten nehmen. Die Karten, die du nimmst müssen zwar einen anderen Namen als die Gekaufte haben, dürfen aber untereinander alle den gleichen Namen haben.

Ingenieurin: Du darfst dir keine Karte nehmen, die mehr als **4** kostet oder **TP** in den Kosten hat. Nimm die gewählte Karte.

Dann darfst du diese **INGENIEURIN** entsorgen. Wenn du das tust, nimm eine weitere Karte, die bis zu **4** kostet. Dies kann die gleiche Karte wie die erste sein oder eine andere.

Königlicher Schmied: Du musst, nachdem du 5 Karten nachgezogen hast, alle deine Handkarten vorzeigen und jedes **KUPFER**, das du zu diesem Zeitpunkt auf der Hand hast, ablegen.

Lehns herr: Wähle eine Karte vom Vorrat, die zu diesem Zeitpunkt bis zu **5** kostet, d. h. du darfst keine Karte eines leeren Stapels, eine nicht sichtbare Karte eines gemischten Stapels oder eine Karte eines Nicht-Vorratsstapels wählen.

Behandle nun den ausgespielten **LEHNSHERR**, wie die gewählte Karte (und nicht mehr als **LEHNSHERR**) – bis sie nicht mehr im Spiel ist. Das heißt du befolgst alle Anweisungen der anderen Karte. Auch nimmt der **LEHNSHERR** den Namen, die Kosten und den Typ der gewählten Karte an, bis er nicht mehr im Spiel ist. Als Dauerkarte bleibt dieser **LEHNSHERR** ebenso im Spiel, wie er als Reservekarte (aus **Abenteuer**) zur Seite gelegt wird. Spielst du diesen **LEHNSHERR** auf einen **THRONSAAL** (aus dem **Basisspiel**), wählst du beim ersten Ausspielen die Karte, die dieser **LEHNSHERR** ab sofort ist – beim zweiten Ausspielen ist er damit wieder genau diese Karte – du darfst keine andere Karte wählen. Erst mit dem Ausspielen des **LEHNSHERRN** nimmt er Typ und Namen der gewählten Karte an – d. h. du darfst ihn nicht als **KRONE** in deiner Kaufphase spielen, da er selbst keine Geldkarte ist und nicht in der Kaufphase ausgespielt werden darf.

Der **LEHNSHERR** ist vom Kartentyp eine Aktionskarte und auch eine Befehlskarte. **BEFEHL** ist ein neuer Kartentyp, der mit der Veröffentlichung der Promokarte **KAPITÄN TOBIAS** eingeführt wurde. Er hat keine regeltechnische Bewandnis, außer dass andere Karten (anderer Erweiterungen und **KAPITÄN TOBIAS**) darauf Bezug nehmen und die Anweisungen entsprechend beachtet werden müssen.

Reichtum: Es werden nur alle **Gold** verdoppelt, die du vor dem Ausspielen dieser Karte ausgespielt hast und nur, wenn du in diesem Zug noch keinen **REICHTUM** ausgespielt hast. Für jedes weitere Ausspielen eines **REICHTUMS** erhältst du nur +1 Kauf.

Schloss-Karten: Der Schloss-Stapel ist ein gemischter Vorratsstapel. Alle Schlösser werden nach Kosten sortiert auf dem Vorratsstapel bereit gelegt (die teuerste zuunterst).

Bescheidenes Schloss: Spielst du sie in deiner Kaufphase aus, ist sie **1** wert. Pro Karte, die den Typ **SCHLOSS** beinhaltet (inklusive dieser) erhältst du einen Siegpunkt.

Verfallendes Schloss: Diese Karte ist **1** wert – wie ein **ANWESEN**. Wenn du diese Karte während des Spiels nimmst oder entsorgst, nimm dir einen **SILBER**-Marker sowie ein **SILBER** vom Vorrat.

Kleines Schloss: Spielst du sie in deiner Aktionsphase aus, entsorge dieses **KLEINE SCHLOSS** oder eine andere **SCHLOSS**-Karte aus deiner Hand. Wenn du das tust, nimm dir die **SCHLOSS**-Karte vom Vorratsstapel, die zu diesem Zeitpunkt oben liegt. Dies kann eine teurere sein, als die, die du entsorgst. Diese Karte ist **2** wert.

Spukschloss: Diese Karte ist **2** wert. Wenn du diese Karte während deines Zuges nimmst (kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst), nimm dir ein **GOLD** vom Vorrat. Ist kein **GOLD** mehr im Vorrat, erhältst du nichts. Außerdem (egal ob du ein **GOLD** nehmen kannst oder nicht) müssen alle Mitspieler mit 5 oder mehr Handkarten 2 Handkarten auf ihren Nachziehstapel zurücklegen. Da diese Karte keine Angriffskarte ist, dürfen die Mitspieler nicht mit einer Reaktionskarte reagieren.

Reiches Schloss: Spielst du sie in deiner Aktionsphase aus, lege beliebig viele Punktekarten (auch ggf. kombinierte) aus deiner Hand ab. Diese Karte ist **3** wert.

Ausgedehntes Schloss: Wenn du diese Karte kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst, nimm ein **HERZOGTUM** oder drei **ANWESEN**. Diese Karte ist **4** wert.

Prunkschloss: Wenn du diese Karte kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst, zeige deine Handkarten vor. Nimm einen **SILBER**-Marker vom Vorrat für jede Punktekarte (auch ggf. kombinierte), die du zu diesem Zeitpunkt auf der Hand oder im Spiel hast.

Königsschloss: Pro Karte, die den Typ **SCHLOSS** beinhaltet (inklusive dieser) erhältst du **2**.



EREIGNISÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN

Ereignisse können nur in der Kaufphase erworben werden. Dies benötigt 1 Kauf sowie genügend (vorher ausgespielte) Geldwerte. Erwirbst du ein Ereignis mit Schulden (♠), nimmst du die entsprechende Anzahl (♠)-Marker an dich. Die Kosten (♠) sind auf jedem Ereignis oben links zu finden. Sobald du ein Ereignis erwirbst, führst du die darauf beschriebene Anweisung aus. Du nimmst das Ereignis aber **nicht** an dich.



Aufstieg: Wenn du keine Aktionskarte entsorgst passiert nichts weiter.

Erforschen: Jeder Erwerb eines **ERFORSCHEN** gibt dir den Kauf zurück, den du für den Erwerb benötigst. Mit (7) und 1 Kauf kannst du zum Beispiel 2 **ERFORSCHEN** erwerben und dann eine Karte kaufen oder ein Ereignis für (3) erwerben.

Steuer: Auf jeden Vorratsstapel (d.h. alle Königreichskarten, Fluchkarten und Basiskarten, nicht Ereignisse und Landmarken) wird in der Spielvorbereitung 1 (♠)-Marker gelegt. Spieler, die eine Karte von einem Stapel kaufen, auf dem (♠)-Marker liegen, müssen alle Marker des Stapels nehmen. Nimmt ein Spieler eine Karte auf andere Art und Weise (d.h. er kauft sie nicht), werden eventuelle (♠)-Marker auf die nächste Karte des Vorratsstapels gelegt. Wenn du dieses Ereignis erwirbst, legst du 2 (♠)-Marker auf einen beliebigen Vorratsstapel – egal ob dort zu diesem Zeitpunkt bereits (♠)-Marker liegen oder nicht.

Bankett: Du kannst dieses Ereignis erwerben, wenn der **KUPFER**-Vorratsstapel aufgebraucht ist.

Versalztes Land: Wenn die entsorgte Karte eine Anweisung beinhaltet, die eintritt wenn diese Karte entsorgt wird, musst du diese Anweisung ausführen.

Ritual: Wenn du keinen **FLUCH** nehmen kannst (z.B. weil der Vorratsstapel leer ist), passiert nichts. Es werden nur die (♠)-Kosten gezahlt – für (♠)-Kosten oder (♠)-Kosten (aus **Alchemisten**) erhältst du nichts.

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** durch diese Karte), nimm dir einen (♠)-Marker vom Vorrat. Dies ist kumulativ. Erwirbst du z.B. eine **ERBERUNG** und erhältst dafür 2 (♠)-Marker (für die beiden **SILBER** durch diese Karte) und dann noch eine **ERBERUNG**, für die du 2 **SILBER** nehmen kannst, erhältst du für die zweite **ERBERUNG** schon 4 (♠)-Marker. Sind nicht genügend **SILBER** im Vorrat, nimmst du dir so viele wie möglich. Dann erhältst du aber auch entsprechend weniger (♠)-Marker.

Beherrschen: Ist der **PROVINZ**-Vorratsstapel leer oder du kannst aus einem anderen Grund keine **PROVINZ** nehmen, hat dieses Ereignis keine Auswirkung.

Hochzeit: Den -Marker nimmst du in jedem Fall – auch wenn der **GOLD**-Vorratsstapel leer ist.

Siegeszug: Wenn du ein **ANWESEN** nimmst, nimmst du für jede Karte, die du in diesem Zug bereits genommen hast (inklusive dem **ANWESEN** jedoch nicht für Ereignisse), einen -Marker. Wenn du kein **ANWESEN** nehmen kannst (z. B. weil der Vorratsstapel leer ist), passiert nichts.

Schlacht: Du kannst dieses Ereignis auch erwerben wenn der **HERZOGTUM**-Vorratsstapel leer ist. Die bis zu ausgewählten 5 Karten verbleiben in deinem Ablagestapel. Die restlichen Karten mischst du in deinen Nachziehstapel.

Spende: Befinden sich unter den entsorgten Karten welche, die Anweisungen beinhalten, die beim Entsorgen ausgeführt werden, musst du diese ausführen, bevor du die restlichen Karten mischst. Die **SPENDE** wird erst nach dem Zug, in dem sie erworben wird, ausgeführt (d. h. zwischen zwei Zügen). Damit hat zum Beispiel die **BESESSENHEIT** (aus **Alchemisten**) auf diese Anweisung keine Auswirkung.



LANDMARKEN – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN

Die Landmarken sind in der Übersicht alphabetisch sortiert. Einmal im Spiel, haben sie für alle Spieler gleichermaßen Gültigkeit. Sie können nicht gekauft werden (vgl. NEUE REGELN, S. 9).

Einige Landmarken enthalten Anweisungen für die Spielvorbereitung (unterhalb der Trennlinie). Spielt ihr mit einer dieser Karten, beachtet dies in der Spielvorbereitung.

Darfst du dir auf Grund einer Anweisung -Marker von einer Landmarke oder einem Vorratsstapel nehmen und dort sind zu diesem Zeitpunkt keine -Marker vorhanden, erhältst du nichts. Sind die zu Spielbeginn platzierten -Marker aufgebraucht, werden keine neuen -Marker platziert.

Aquädukt: Wenn du eine Geldkarte von einem Vorratsstapel nimmst, auf dem ein oder mehrere -Marker liegen (auch ggf. kombinierte Karten oder **KUPFER**, wenn dort durch Anweisungen auf Karten oder Ereignissen -Marker platziert wurden), nimm einen -Marker und lege ihn hierher auf das **AQUÄDUKT**.

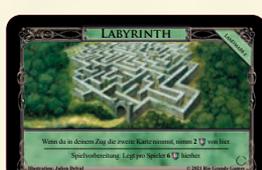
Wenn du eine Punktekarte (auch ggf. kombinierte) nimmst, nimm dir alle Siegpunktmarker, die zu diesem Zeitpunkt hier auf dem **AQUÄDUKT** liegen.

Wenn du eine kombinierte Geld- und Punktekarte nimmst, kannst du dich entscheiden, in welcher Reihenfolge du die Anweisungen ausführst.

Arena: Beginnst du (z. B. durch die **VILLA**) in deinem Zug mehrfach mit deiner Kaufphase, kannst du die **ARENA** mehrfach nutzen.

Badehaus: Egal ob du eine Karte kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst (bzw. nehmen musst) – erhältst du in diesem Fall keine -Marker vom **BADEHAUS**. Wer ein Ereignis erwirbt, nimmt damit keine Karte und kann – insofern keine andere Karte genommen wurde – 2 -Marker von hier nehmen.





Basilika: Für jede Karte die du kaufst, nimmst du 2 -Marker von der **BASILIKA**, falls du zu diesem Zeitpunkt mindestens 2 ausgespielt aber noch nicht verbraucht hast. Hast du beispielsweise 4 und 3 Käufe, kannst du ein **KUPFER** kaufen (4 übrig), dir 2 -Marker nehmen, ein **ANWESEN** kaufen (2 übrig), dir 2 -Marker nehmen und ein weiteres **ANWESEN** kaufen (0 übrig) – für den letzten Kauf erhältst du keine -Marker.

Bollwerk: Hier werden alle Geldkarten (auch ggf. kombinierte) ausgewertet, die im Spiel benutzt wurden (auch ggf. Geldkarten, die im **SCHWARZMARKT** (aus Basisspiel **Special Edition** bzw. **Promokarte**) enthalten waren). Haben zwei oder mehrere Spieler die gleiche höchste Anzahl einer Geldkarte, erhalten alle diese Spieler 5 -Marker.

Brunnen: Du erhältst entweder 15 oder 0 . Es gibt keinen Extra-Bonus, wenn du mehr als 10 **KUPFER** besitzt.

Entweihter Schrein: Immer wenn du eine beliebige Aktionskarte nimmst und auf dem entsprechenden Vorratsstapel ein oder mehrere -Marker liegen (egal ob sie dort auf Grund der Anweisung auf dieser Landmarken-Karte oder einer anderen Karte, Ereignis oder Landmarken-Karte liegen), nimm einen -Marker von dort und lege ihn hierher auf den **ENTWEIHTEN SCHREIN**.

Nur wenn du einen **FLUCH** kaufst (nicht, wenn du ihn auf andere Art und Weise nimmst), nimmst du alle -Marker, die zu diesem Zeitpunkt hier liegen.

In der Spielvorbereitung legt ihr auf jeden Vorratsstapel, der den Typ **AKTION**, nicht aber den Typ **SAMMLUNG** (also nicht auf die Karten **BAUERNMARKT**, **TEMPEL** und **WILDE JAGD**) beinhaltet, 2 -Marker.

Gebirgspass: Diese Landmarke wird genau einmal pro Spiel ausgeführt – nämlich nach Beendigung des Zuges, in dem ein Spieler die erste **PROVINZ** aus dem Vorrat nimmt. Entspricht vorher ein Spieler bereits eine **PROVINZ** (z. B. durch das Ereignis **VERSALZTES LAND**), hat jener Spieler diese **PROVINZ** aber nicht vorher genommen und erfüllt deshalb diese Bedingung auch noch nicht. In einem Spiel, in dem keine **PROVINZ** genommen wird, findet diese Landmarke keine Anwendung.

Der **GEBIRGSPASS** wird zwischen zwei Zügen ausgeführt und kann damit z. B. von der **BESESSENHEIT** (aus **Alchemisten**) nicht beeinflusst werden. Der Mitspieler links von dem Spieler, der die erste **PROVINZ** genommen hat, beginnt mit einem Gebot oder passt. Ein Gebot besteht aus einer Anzahl zwischen 1 und 40 . Der nächste Spieler muss mindestens 1 mehr bieten als der vorherige oder passen. Ein Gebot von 40 kann nicht überboten werden. Haben alle Spieler ein Gebot abgegeben oder gepasst, bzw. wurde bereits das Höchstgebot von 40 erreicht, erhält der Spieler mit dem höchsten Gebot die entsprechende Anzahl -Marker sowie 8 -Marker. Passen alle Spieler, erhält keiner etwas.

Grabmal: Dies funktioniert auch außerhalb deines Zuges (z. B. mit dem **TRICKSER** aus **Intrige**) oder wenn du eine Karte entsorgst, die nicht deine eigene ist (z. B. durch das Ereignis **VERSALZTES LAND**).

Kolonnaden: Wenn du eine Aktionskarte kaufst (nicht, wenn du sie auf andere Art und Weise nimmst), musst du eine Karte mit dem gleichen Namen bereits im Spiel haben, um 2 -Marker von hier zu erhalten. Karten eines Stapels haben nicht unbedingt alle den gleichen Namen (z. B. bei gemischten Stapeln).

Labyrinth: Dies kann nur einmal pro Zug eines Spielers eintreten, nämlich genau in dem Moment, in dem er die zweite Karte in seinem Zug nimmt. Nimmt er außerhalb seines Zuges zwei Karten, erhält er nichts.

Mauer: Hast du mehr als 15 Karten in deinem Kartensatz, bekommst du für jede Karte darüber hinaus 1 . Spieler, die zum Beispiel 27 Karten im Kartensatz haben, erhalten -12 , Spieler mit 14 Karten im Kartensatz erhalten keinen Abzug. Die Gesamtpunktzahl kann damit auch negativ sein.

Museum: Auch Karten, die vom gleichen Stapel stammen, aber unterschiedliche Namen haben (z. B. gemischte Stapel), werden mit jeweils 2  abgerechnet.

Obelisk: Es zählen alle Karten des gewählten Stapels, auch wenn sie unterschiedliche Namen haben (z. B. bei gemischten Stapeln).

Zu Spielbeginn ermittelt ihr einen zufälligen Stapel, der den Typ AKTION beinhaltet (auch ggf. kombinierte Karten) und zum Vorrat gehört. **RUINEN** (aus **Dark Ages**) können bestimmt werden, ebenfalls der Stapel, der auch als Bannstapel für die **JUNGE HEXE** (aus **Reiche Ernte**) genutzt wird. Dazu zählen jedoch nicht die Eintausch- und Preiskarten (aus **Reiche Ernte**), da diese nicht zum Vorrat gehören.

Obstgarten: Du erhältst keinen zusätzlichen Bonus, wenn du zum Beispiel von einer Aktionskarte 6 Exemplare besitzt, d.h. du erhältst für eine Aktionskarte, von der du 3 Exemplare besitzt genauso 4  wie für eine, von der du 7 Exemplare besitzt.

Palast: Wenn du bei Spielende beispielsweise 7 **KUPFER**, 5 **SILBER** und 2 **GOLD** in deinem Kartensatz hast, erhältst du 6 , da du zwei komplette Sätze aus je 1 **KUPFER**, **SILBER** und **GOLD** besitzt. Hättest du noch ein drittes **GOLD**, würdest du 9  erhalten.

Räuberfestung: Hast du bei Spielende zum Beispiel 3 **SILBER** und 1 **GOLD** in deinem Kartensatz, werden dir 8  abgezogen. Die Gesamtpunktzahl kann damit auch negativ sein.

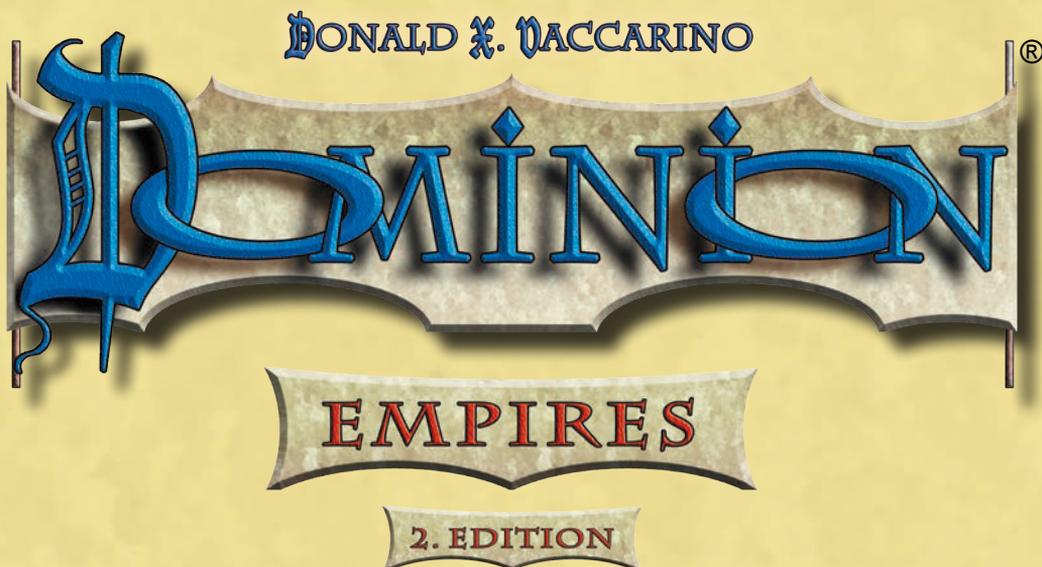
Schlachtfeld: Du erhältst 2 -Marker von hier, egal ob du die Punktekarte (auch ggf. kombinierte) kaufst oder auf andere Art und Weise nimmst. Dies funktioniert auch außerhalb deines Zuges. Falls mehrere Spieler eine Punktekarte nehmen, wird dies in Spielerreihenfolge (beginnend bei dem Spieler links des aktuellen Spielers) getan.

Triumphbogen: Wenn du bei Spielende beispielsweise 7 **VILLEN** und 4 **WILDE JAGDEN** (und keine andere (auch ggf. kombinierte) Aktionskarte häufiger) in deinem Kartensatz hast, erhältst du 12  (d.h. 3  für jede der 4 **WILDE JAGDEN**). Hast du neben 7 **VILLEN** auch 7 **WILDE JAGDEN**, erhältst du für beide zusammen 21 .

Turn: Der Vorratsstapel muss leer sein. Ein gemischter Stapel, bei dem nur eine Sorte Karten fehlt, zählt nicht. Die Vorratsstapel mit Punktekarten zählen ebenfalls nicht, ein leerer **FLUCH**-Stapel aber schon.

Wolfsbau: Du bekommst keine Minuspunkte durch den **WOLFSBAU**, wenn du von einer Karte gar keine bzw. zwei oder mehr Stück in deinem kompletten Kartensatz besitzt. Hast du zum Beispiel einen **FLUCH** in deinem Nachziehstapel und einen in deinem Ablagestapel, hast du insgesamt zwei **FLÜCHE** und erhältst keine Minuspunkte durch den **WOLFSBAU**. Die Gesamtpunktzahl kann negativ sein.





Jetzt an der DOMINION®-Liga teilnehmen:

liga.dominion-welt.de

Registrieren, Punktspiele austragen, an Turnieren teilnehmen und Teil werden der großen DOMINION®-Community.

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

Kundenservice & Ersatzteile: kontakt@dominion-welt.de

Nutzt auch gern unseren neuen Discord-Server für Fragen und Anregungen rund um DOMINION® und unsere DOMINION®-Liga:
<https://discord.com/invite/7vTURUh>