



SPIELREGEL

Endlich ist es soweit – du hast die Macht über das sagenumwobene Königreich deiner Familie übernommen. Doch im Gegensatz zu deinen Eltern hast du höhere Ziele und sehr lebendige Träume! Du willst alles ein bisschen anders machen und das Land unter deiner Herrschaft endlich vereinen. Aber halt! So einfach ist das nicht. Verborgene Dinge gehen in deinem Königreich vor – denen musst du erst einmal auf den Zahn fühlen. Aber bald ist es soweit ... dein Königreich wird erblühen, gedeihen und du wirst der größte Monarch sein, den dein DOMINION® je gesehen hat. Und alles nur, weil du es ein bisschen anders gemacht hast!

Diese DOMINION®-Erweiterung ist nur mit einem vollständigen Basisspiel oder den Basiskarten zusammen spielbar. Sie beinhaltet je 7 neue Karten für das Basisspiel und die Erweiterung Die Intrige. Die Karten sind mit jeder beliebigen DOMINION®-Erweiterung spielbar.

SPIELMATERIAL

Diese **DOMINION**[®]-Erweiterung beinhaltet 156 neue Karten, die dem **Basisspiel** bzw. der Erweiterung **Die Intrige** zugeordnet werden.

Basisspiel: 7 neue **Königreichkarten** = 77 Karten (inkl. **Platzhalterkarten**)

Die Intrige: 7 neue **Königreichkarten** = 79 Karten (inkl. **Platzhalterkarten**)

Die neuen Karten sollen jeweils Karten aus dem **Basisspiel** bzw. **Die Intrige** ersetzen (siehe Kartenübersicht S. 5). Natürlich können alle Karten auch mit jeder beliebigen Kombination aus anderen Erweiterungen gespielt werden.

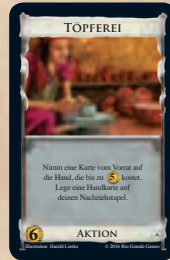
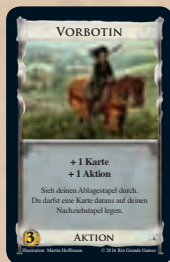
DIE KARTEN IN DER ÜBERSICHT

BASISSPIEL

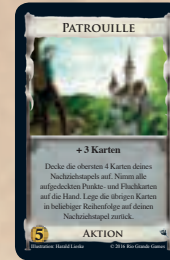
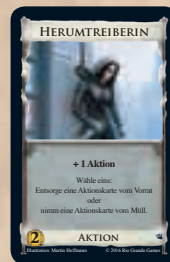
Königreichkarten

DIE INTRIGE

AKTION



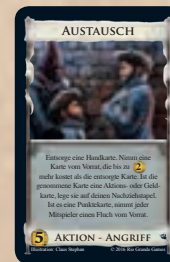
AKTION



AKTION - ANGRIFF



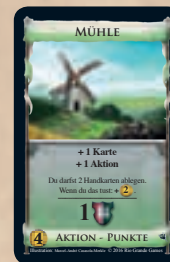
AKTION - ANGRIFF



Platzhalter (14x) und Leerkarten (5x)



AKTION - REAKTION / - PUNKTE



SPIELVORBEREITUNG

Sortiert die Karten und steckt sie entsprechend der **Sortierhilfe 1** in den Schachteinsatz. Besitzt ihr bereits das alte **Basisspiel** und/oder die Erweiterung **Die Intrige**, könnt ihr einige der Karten daraus ersetzen. Nutzt dafür die **Sortierhilfen 2 und 3** und integriert die neuen Karten dieser Erweiterung in eure Spiele. Die ausgetauschten Karten könnt ihr dann in dieser Box aufbewahren, da ihr diese bei Bedarf natürlich weiter verwenden könnt.

Zum Spielen benötigt ihr ein **DOMINION®**-Basisspiel oder das Basiskarten-Set (empfehlenswert mit mindestens einer weiteren Erweiterung). Legt alle Basiskarten (**KUPFER, SILBER, GOLD** (+ ggf. **PLATIN**), **ANWESEN, HERZOGTUM, PROVINZ** (+ ggf. **KOLONIE**) sowie die Fluchkarten und die Müllkarte) wie gewohnt in die Tischmitte.

Hinweis:

Von der Königreichkarte **MÜHLE** sind 12 statt 10 Karten enthalten. Nutzt ihr diese im Spiel, legt ihr die folgende Anzahl Karten in die Tischmitte:

Bei 3 oder mehr Spielern: 12 Karten

Bei 2 Spielern: 8 Karten

EMPFOHLENE KARTENSÄTZE (10er SÄTZE)

Die neuen Karten sind in den Auflistungen **rot** geschrieben.

Basisspiel

Erstes Spiel: Burggraben, Dorf, **Händlerin**, Keller, Markt, Miliz, Mine, Schmiede, Umbau, Werkstatt

Verzerrte Größen: **Banditin**, Bürokrat, Gärten, Hexe, Jahrmarkt, Kapelle, Thronsaal, **Töpferei**, **Torwächterin**, Werkstatt

Schleichweg: Bürokrat, Dorf, Geldverleiher, Laboratorium, Jahrmarkt, Ratsversammlung, **Töpferei**, **Torwächterin**, **Vasall**, **Vorbotin**

Kunststück: Bibliothek, Gärten, Jahrmarkt, Keller, Miliz, Ratsversammlung, Schmiede, Thronsaal, **Vorbotin**, **Wilddiebin**

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

Silber & Gold: **Banditin**, Bürokrat, Geldverleiher, **Händlerin**, Kapelle, Laboratorium, Mine, Thronsaal, **Vasall**, **Vorbotin**

Basisspiel & Die Intrige

Untergebene: Bibliothek, Jahrmarkt, Keller, **Torwächterin**, **Vasall**, Adlige, Diplomatin, Handlanger, Höflinge, Lakai

Das große Ganze: Markt, Miliz, Ratsversammlung, **Töpferei**, Werkstatt, Armenviertel, Bergwerk, Brücke, Mühle, Patrouille

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

Die Intrige

Siegestanz: Adlige, **Austausch**, Baron, Eisenhütte, Harem, Herzog, **Höflinge**, Maskerade, **Mühle**, **Patrouille**

Verschwörung: Bergwerk, Eisenhütte, **Geheimgang**, Handelsposten, Handlanger, **Herumtreiberin**, Kerkermeister, Trickser, Verschwörer, Verwalter

Beste Wünsche: Anbau, Armenviertel, Baron, Burghof, **Diplomatin**, **Geheimgang**, Herzog, Kerkermeister, Verschwörer, Wunschbrunnen

Weitere empfohlene Kombinationen mit anderen **DOMINION®**-Erweiterungen findet Ihr im Internet auf www.dominion-welt.de.

Jetzt **DOMINION®**-Fan werden – www.facebook.com/dominionwelt

NEUE REGELN

Es gelten die Basisspielregeln mit folgenden Änderungen bzw. Ergänzungen:

Karten zählen:

Du darfst zu jedem beliebigen Zeitpunkt die Anzahl der Karten in deinem Nachziehstapel (ohne dabei die Vorderseiten anzusehen), sowie in allen Vorratsstapeln zählen. Deinen Ablagestapel darfst du (außer die Anweisung auf einer Karte erlaubt es dir) weder durchzählen noch anschauen, genau so wenig wie die Nachzieh- oder Ablagestapel deiner Mitspieler.

Müllstapel ansehen:

Die Karten auf dem Müllstapel dürfen sich alle Spieler zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen.

Karten ansehen:

Jeder Spieler darf sich alle Karten, die sich gerade im Spiel befinden, ansehen. Zur Seite gelegte Karten sind (außer sie werden durch die Anweisung auf einer Karte verdeckt zur Seite gelegt) ebenfalls für alle Spieler offen einsehbar.

Kartenreihenfolge in Ablagestapeln & Müllstapel:

Wenn Spieler aufgrund einer Anweisung auf einer Karte etwas mit ihrem Ablagestapel und/oder dem Müllstapel tun dürfen, ist es nicht wichtig, dass die Reihenfolge der Karten darin bestehen bleibt. Allerdings muss die oberste Karte eines jeden Ablagestapels immer offen einsehbar für alle Spieler sein.

Die kombinierten Königreichskarten:

Karten, die mehreren Typen (erkennlich durch zwei oder mehrere Begriffe unten (AKTION – PUNKTE – GELD etc.)) angehören, werden als kombinierte Königreichskarten bezeichnet. Diese haben für alle Belange die Funktion aller angegebenen Kartentypen. So betrifft eine Anweisung, die alle Aktionskarten einschließt, auch die **MÜHLE**, die eine kombinierte Aktions- und Punktekarte ist. Als Aktionskarte wird sie in der entsprechenden Spielphase eingesetzt und bringt außerdem beim Zählen der Punkte Siegpunkte. Wird die **MÜHLE** zum Beispiel durch die **PATROUILLE** aufgedeckt, wird sie als kombinierte Geld- und Punktekarte auf die Hand genommen.

Karten ablegen vs. Karten auf den Ablagestapel legen:


Karten, die in einem Spielzug genommen und direkt auf den Ablagestapel gelegt werden, gelten nicht als „abgelegt“ – d. h. Karten wie der **TUNNEL** (aus Hinterland), die mit dem „Ablegen“ einer Karte aktiviert werden, kommen hier nicht zum Zug.

Karten mischen:

Musst du mehr Karten nachziehen, als du zu diesem Zeitpunkt in deinem Nachziehstapel hast, ziehst du zunächst alle Karten und legst diese verdeckt auf den Tisch (ohne sie vorher anzuschauen). Dann mischst du deinen Ablagestapel und ziehst die restlichen Karten. Das ist zum Beispiel dann wichtig, wenn die Promokarte **GELDVERSTECK** im Spiel ist.

NEUE ANWEISUNGEN AUF DEN AKTIONSKARTEN

Wähle eins: Der Spieler muss genau eine der aufgelisteten Anweisungen auswählen und sie – soweit möglich – ausführen. Dabei darf er auch eine Anweisung wählen, die er nicht oder nur teilweise ausführen kann. Die nicht gewählten Anweisungen haben für diesen Zug keine Wirkung. Wird die Karte später im Spiel wieder ausgespielt, darf der Spieler natürlich eine andere Wahl treffen.

Wenn man durch die Wahl einer Option +  erhält (z. B. bei **HÖFLINGE**), wird empfohlen, die entsprechende/n Karte/n leicht über den Spielbereich zu schieben, um besser den Überblick zu behalten.

Jetzt DOMINION®-Fan werden! www.facebook.com/dominionwelt

DOMINION®-Meisterschaft

Alle Infos & Anmeldung: www.dominion-welt.de/turnier

KARTENÜBERSICHT

Diese Erweiterung enthält jeweils 7 neue Königreichkarten für das **DOMINION®-Basisspiel** und die Erweiterung **Die Intrige**. Diese ersetzen einige Karten der ersten Editionen und bieten damit neue spannende Spielrunden und Kombinationen.

Die ersetzten Karten der 1. Editionen bleiben natürlich weiterhin spielbar.

BASISSPIEL



Diese Karten ersetzen folgende Karten der 1. Edition des **Basisspiels**:



DIE INTRIGE



Diese Karten ersetzen folgende Karten der 1. Edition der Erweiterung **Die Intrige**:



KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN



Hinweis: Die Karten sind in der Übersicht nach ihren Kosten sortiert. Zuerst sind die Karten des Basisspiels aufgelistet, dann die der Intrige.

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

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

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

Wilddiebin: Du ziehst 1 Karte, erhältst +1 Aktion und +1. Dann schaust du, wie viele Vorratsstapel (Fluch-, Geld-, Punkte- und Aktionskarten, ggf. Ruinenkarten etc.) bereits leer sind. Ist kein Stapel leer, musst du keine Handkarten ablegen. Ist ein Stapel leer, legst du 1 Handkarte ab usw. Wenn du nicht so viele Karten auf der Hand hast, wie Vorratsstapel leer sind, legst du so viele Karten ab, wie du kannst.

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

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

Töpferin: Nimm eine Karte vom Vorrat, die zu diesem Zeitpunkt maximal 5 kostet. Du darfst kein zusätzliches einsetzen, um dir eine teurere Karte zu nehmen. Außer darf die Karte keine zusätzlichen Kosten enthalten. Du darfst dir zum Beispiel keine Karte mit (aus Alchemie) oder (aus Empires) in den Kosten nehmen. Die genommene Karte nimmst du direkt auf die Hand. Anschließend legst du eine beliebige Handkarte (das kann die gerade genommene oder eine andere sein) oben auf deinen Nachziehstapel.

Herumtreiberin: Die Karte, die du entsorgst oder vom Müllstapel nimmst, muss den Typ **AKTION** beinhalten, d. h. sie kann auch eine kombinierte Aktionskarte (z. B. **MÜHLE**) sein. Genommene Karten werden auf den Ablagestapel gelegt – es sei denn, auf der Karte steht etwas anderes. Wird eine Karte entsorgt, die einen speziellen Effekt beim Entsorgen hat, tritt dieser ein.

Diplomatin: Diese Karte ist eine Aktions- und Reaktionskarte. Wird sie als Aktion in der Aktionsphase ausgespielt, nimmst du 2 Karten. Hast du dann 5 oder weniger Karten auf der Hand, erhältst du außerdem +2 Aktionen.

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

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

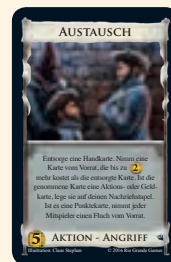
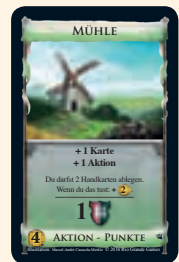
Mühle: Diese Karte ist eine kombinierte Aktions- und Punktekarte. Als Punktekarte bringt sie beim Zählen der Punkte 1 . Spielst du die **MÜHLE** als Aktionskarte aus, ziehst du 1 Karte und erhältst +1 Aktion. Du darfst 2 Karten aus deiner Hand ablegen. Wenn du das tust, erhältst du +2 . Tust du das nicht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

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

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

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

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



Beispiel

- 1) Oskar spielt **HÖFLINGE** aus und deckt die **MÜHLE** aus der Hand auf. Diese Karte hat zwei Typen (AKTION-PUNKTE). Er darf sich also zwei der Optionen auswählen und entscheidet sich für +1 Aktion und ein Gold, welches er auf den Ablagestapel legt.
- 2) Dann spielt Oskar die **MÜHLE** aus, zieht eine Karte und bekommt +1 Aktion. Er legt keine Karten ab, bekommt also auch keine +2.
- 3) Dann spielt Oskar den Austausch. Natalie deckt eine **DIPLOMATIN** aus der Hand (6 Handkarten) auf. Sie nimmt die **DIPLOMATIN** wieder auf die Hand, zieht 2 Karten und legt dann 3 Karten aus ihrer Hand ab. Danach hat Natalie immer noch 5 Handkarten. Sie entscheidet sich, die **DIPLOMATIN** noch einmal aufzudecken. Sie nimmt diese wieder auf die Hand, zieht 2 Karten und legt 3 Karten ab. Dann hat sie nur noch 4 Karten auf der Hand und darf die **DIPLOMATIN** nicht noch einmal aufdecken.
- 4) Dann entsorgt Oskar ein Anwesen aus der Hand und nimmt sich eine **MÜHLE**. Da das eine Aktionskarte ist, legt er diese oben auf seinen Nachziehstapel. Da die **MÜHLE** auch eine Punktekarte ist, nimmt sich jeder Mitspieler einen **FLUCH** und legt diesen auf seinen Ablagestapel.

