3 ASTROLABIUM

Seaside 2. Edition

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

-

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

4 BLOCKADE

Seaside 2. Edition

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

FLUCH

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), geschieht nichts weiter. 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**.

5 KORSARENSCHIFF

Seaside 2. Edition

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

-

Das entsorgte **SILBER** oder **GOLD** gibt in seinem Zug trotzdem für den Spieler, der es entsogt. Wenn du **SILBER** und **GOLD** in einem Zug spielst und vom Angriff des **KORSARENSCHIFFS** betroffen bist, wird nur eine Karte davon (die zuerst gespielte) entsorgt.

3 AFFE

Seaside 2. Edition

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

-

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

© RioGrande Games & ASS Altenburger - www.dominion-welt.de - info@dominion-welt.de

5 Piratin

Seaside 2. Edition

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

-

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 den **PIRATEN** eine Geldkarte nimmst. Die Geldkarte, die du nimmst, kommt aus dem Vorrat und du nimmst sie direkt auf deine Hand.

4 Seefahrerin

Seaside 2. Edition

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

-

Wenn du zwei **SEEFAHRERINNEN** spielst, darfst du bis zu zwei genommene Dauerkarten spielen. Du kannst aber nicht mit zwei **SEEFAHRERINNEN** ein und dieselbe Dauerkarte zweimal nacheinander spielen. Die **SEEFAHRERIN** betrifft alle von dir genommenen Dauerkarten. Nimmst du eine Dauerkarte in deiner Kaufphase, kannst du sie durch die **SEEFAHRERIN** spielen, obwohl du in deiner Kaufphase bist. Gibt dir eine solche Karte +**Aktionen**, darfst du dadurch keine Aktionskarten in deiner Kaufphase spielen.
Die Fähigkeit Dauerkarten zu spielen, hast du nur in dem Zug, in dem du die **SEEFAHRERIN** spielst.

WEITERE REGELN: SPIELREGEL (SEASIDE 2. EDITION) S. 10.

3 Seekarte

Seaside 2. Edition

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

-

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 lässt du die aufgedeckte Karte oben auf deinem Nachziehstzapel liegen.

5 Meerhexe

Seaside 2. Edition

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

FLUCH

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

© RioGrande Games & ASS Altenburger - www.dominion-welt.de - info@dominion-welt.de

4 GEZEITENBECKEN

Seaside 2. Edition

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

-

Wenn du zu Beginn deines nächsten Zuges 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 die **WERFT**-Karten ziehen.

WEITERE REGELN: SPIELREGEL (SEASIDE 2. EDITION) S. 10.

2 LEUCHTTURM

Seaside 2. Edition (überarbeitet)

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

-

Der **LEUCHTTURM** ist eine Dauerkarte. Zwischen deinem Spielen des **LEUCHTTURMS** und dem Beginn deines nächsten Zuges bist, 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.

5 SCHATZKAMMER

Seaside 2. Edition (überarbeitet)

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

-

Wenn du eine **SCHATZKAMMER** spielst und in diesem Zug keine Punktekarte gekauft hast, darfst du die gespielte **SCHATZKAMMER** in der Aufräumphase zurück auf den Nachziehstapel legen.
Wenn du mehrere **SCHATZKAMMER** gespielt hast, darfst du auch diese **SCHATZKAMMER** auf den Nachziehstapel zurücklegen.
Wenn du eine Punktekarte auf andere Art nimmst als sie zu kaufen, darfst du **SCHATZKAMMER** zurück auf den Nachziehstapel legen.

© RioGrande Games & ASS Altenburger - www.dominion-welt.de - info@dominion-welt.de