5 Wunderheilerin

Blütezeit 2. Edition

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

FLUCH

Diese Karte macht aus **FLÜCHEN** während des gesamten Spiels und in allen Situationen Geldkarten, als ob im unteren Bereich der Karte „**FLUCH - GELD**“ stünde. Sie können in der Kaufphase für + 1 gespielt werden. Sie werden entsorgt, wenn du einen **MÜNZER** nimmst und sie werden in deinen Handkarten bei einer **MAGNATIN** mitgezählt.
Mit den **HÖFLINGEN** (aus **Intrige 2. Edition**) erhältst du zwei Wahlmöglichkeiten, wenn du einen **FLUCH** aufdeckst, usw. **FLÜCHE** sind aber auch weiterhin **FLÜCHE** und zählen -1 bei Spielende.

4 Buchhalterin

Blütezeit 2. Edition

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

-

Für Spieler mit einem leeren Nachziehstapel wird die gewählte Karte zur einzigen Karte ihres Nachziehstapels.
Zu Beginn deines Zuges darfst du beliebig viele **BUCHHALTERINNEN** aus deiner Hand einzeln nacheinander spielen, ohne dafür Aktionen zu verwenden.

5 Magnatin

Blütezeit 2. Edition

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

-

Wenn du z. B. zwei **KUPFER** und ein **SILBER** auf der Hand hast, ziehst du 3 Karten.

3 Amboss

Blütezeit 2. Edition

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

-

Eine Geldkarte abzulegen ist optional. Wenn du eine ablegst, nimmst du eine Karte aus dem Vorrat, die bis zu 4 kostet, auf deinen Ablagestapel.

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

5 SAMMELSURIUM

Blütezeit 2. Edition

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

-

Du erhältst + 1 für jede Aktionskarte, die du nimmst, z. B. durch einen Kauf oder durch andere Effekte. Mehrere **SAMMELSURIEN** wirken kumulativ. Wenn du z. B. 2 **SAMMELSURIEN** im Spiel hast und ein **DORF** kaufst, erhältst du + 2 .

5 KRISTALLKUGEL

Blütezeit 2. Edition

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

-

Wenn du dich gegen alle diese Alternativen entscheidest, musst du die Karte auf deinen Nachziehstapel zurücklegen.
Wenn du durch die **KRISTALLKUGEL** eine Aktionskarte während deiner Kaufphase spielst, durch die du + Aktionen erhältst, darfst du trotzdem keine weiteren Aktionskarten in deiner Kaufphase spielen; wenn du durch die Aktionskarte Geldkarten ziehst, darfst du diese noch spielen.

4 GELDANLAGE

Blütezeit 2. Edition

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

-

Du musst eine Karte entsorgen. Nur falls die **GELDANLAGE** deine letzte Handkarte war, entsorgst du keine Karte. Dann entscheidest du dich entweder für + 1 oder dafür, die **GELDANLAGE** zu entsorgen. Wenn du sie entsorgst, deckst du deine Handkarten auf und erhältst + 1 pro Geldkarte mit unterschiedlichem Namen auf deiner Hand.
Wenn du z. B. 2 **KUPFER** und ein **SILBER** aufdeckst, erhältst du + 2 . Du darfst die aufgedeckten Geldkarten weiterhin spielen, nachdem du die **GELDANLAGE** ausgeführt hast.

4 BRAUTKRONE

Blütezeit 2. Edition

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

-

Wenn du später im Zug mehrere Karten nimmst, nachdem du die Brautkrone gespielt hast, darfst du eine beliebige Anzahl davon auf deinen Nachziehstapel legen. Dies betrifft Karten, die du durch einen Kauf nimmst oder auf eine andere Art und Weise, wie z. B. durch die **WAFFENKISTE**.
Wenn du eine **BRAUTKRONE** mit einer **BRAUTKRONE** spielst, darfst du 2 Geldkarten aus deiner Hand je zweimal spielen, nicht etwa eine Geldkarte viermal.

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

5 WAFFENKISTE

Blütezeit 2. Edition

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

-

Mit der ersten **WAFFENKISTE**, die du in einem Zug spielst, kannst du nicht die genannte Karte nehmen. Mit der zweiten **WAFFENKISTE** darfst du die dann genannte Karte nicht nehmen und die Karte, die bei der ersten **WAFFENKISTE** genannt wurde, usw. Die Karte nimmst du aus dem Vorrat, und legst sie auf deinen Ablagestapel. Du darfst die genannten Karten trotzdem auf andere Arten nehmen, aber nicht mit einer **WAFFENKISTE**. Dein Mitspieler muss keine Karte aus dem Vorrat nennen; aber mit der **WAFFENKISTE** nimmst du eine Karte vom Vorrat auf deinen Ablagestapel.

5 MÜNZER

Blütezeit 2. Edition (überarbeitet)

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

-

Du darfst eine Geldkarte aus deiner Hand aufdecken. Wenn du das tust, nimm dir eine Karte mit gleichem Namen vom Vorrat. Ist keine entsprechende Karte im Vorrat vorhanden, erhältst du nichts. Nimm die aufgedeckte Geldkarte zurück auf die Hand. Wenn du den **MÜNZER** nimmst, musst du alle Geldkarten, die du im Spiel hast, entsorgen (Ausnahme: Dauerkarten). Die , die die Geldkarten beim Spielen eingebracht haben, gehen durch das Entsorgen nicht verloren, du darfst sie also für weitere Käufe in diesem Zug noch verwenden.

WEITERE REGELN: SPIELREGEL (BLÜTEZEIT 2. EDITION), S. 9

4 STEINBRUCH

Blütezeit 2. Edition (überarbeitet)

ZUSÄTZLICHE KARTEN:

-

Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Geldwert 1. Alle Aktionskarten (auch kombinierte) kosten in diesem Zug 2 weniger. Dies betrifft alle Aktionskarten, d. h. auch Handkarten, Karten in den Ablage- und Nachziehstapeln usw. Der Effekt ist kumulativ, d. h. mit einem zweiten **STEINBRUCH** oder anderen Effekten, die die Kosten von Karten reduzieren, können die Kosten weiter gesenkt werden, jedoch nie auf weniger als 0.

6 HORT

Blütezeit 2. Edition (überarbeitet)

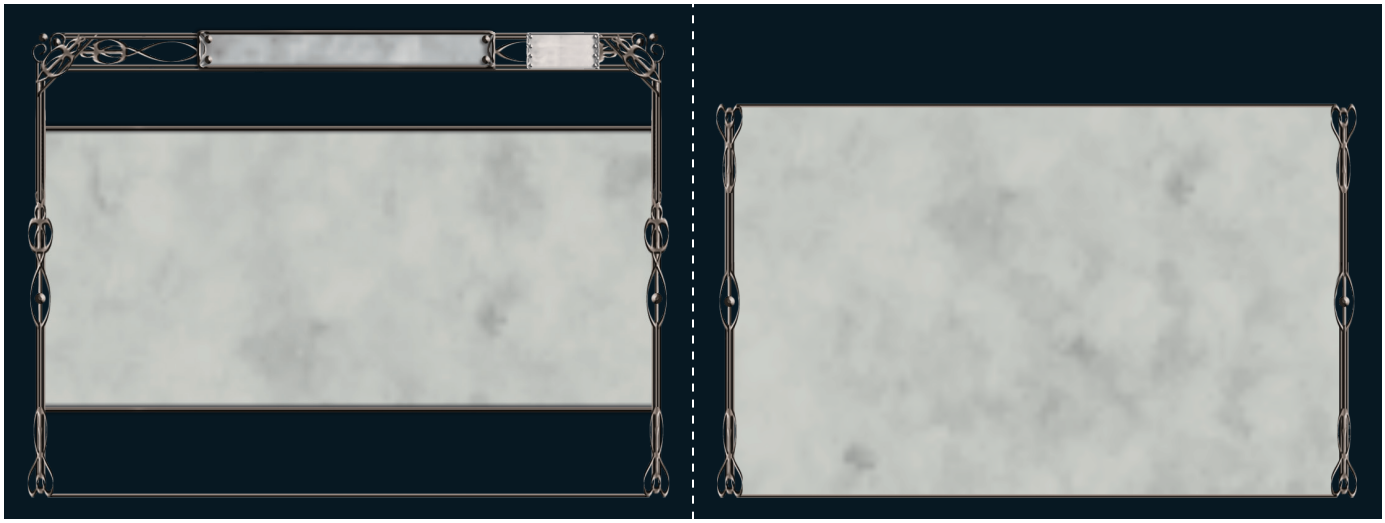
ZUSÄTZLICHE KARTEN:

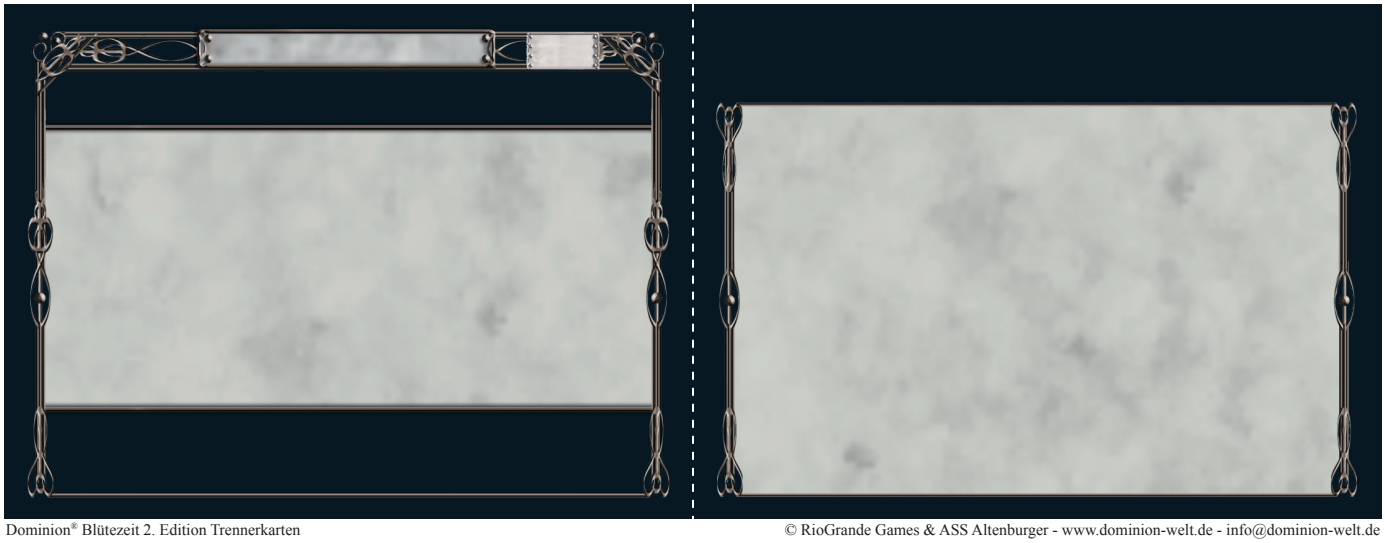
-

Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Geldwert 2. Du nimmst nur dann ein **GOLD**, wenn du die Punktekarte (auch kombinierte) nimmst, weil du sie gerade gekauft hast, aber nicht, wenn du sie auf eine andere Arte und Weise nimmst, wie z. B. mit der **WAFFENKISTE**. Das **GOLD** kommt aus dem Vorrat, wenn dort kein **GOLD** mehr ist, erhältst du keins. Hast du zwei **HORTE** im Spiel, nimmst du dir pro gekaufter Punktekarte zwei **GOLD** usw. Kaufst du in einem Spielzug zwei oder mehr Punktekarten, nimmst du dir für jede Punktekarte entsprechend viele **GOLD** vom Vorrat. Du erhältst auch **GOLD**, wenn du die gekaufte Punktekarte im gleichen Spielzug wieder entsorgst.

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

Vorderseite | Hier falzen und zusammenkleben | Rückseite





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