



ANWEISUNGS-GLOSSAR

Da die Anweisungen auf den DOMINION®-Karten immer vielfältiger werden und sich entwickeln, möchten wir mit diesem Anweisungs-Glossar einen alphabetisch sortierten Überblick geben.

In diesem Glossar werden alle Begriffe erklärt, die in den Anweisungen mehrerer Karten und Ereignisse usw. verwendet werden. Allgemeine Begriffe, wie Kartentypen o. ä., werden nur erläutert, wenn sie in solchen Anweisungen vorkommen.

ABLAGESTAPEL

In deinem Ablagestapel liegen deine Karten mit der Bildseite nach oben übereinander. Am Ende eines Zuges legst du alle Karten (Handkarten und gespielte Karten) auf den Ablagestapel, d. h. du darfst keine Karten für den nächsten Zug zurückhalten.

Du darfst weder den eigenen noch die Stapel der anderen Spieler:innen durchzählen und/oder ansehen. Karten, die du ➤ *nimmst* (z. B. durch einen ➤ *Kauf* oder die Anweisung einer Aktionskarte), werden normalerweise auf den Ablagestapel gelegt, können also nicht sofort eingesetzt werden.

Wenn du aufgrund einer Anweisung etwas mit deinem Ablagestapel tun darfst, ist es nicht wichtig, dass die Reihenfolge der Karten darin bestehen bleibt. Allerdings muss die oberste Karte jedes Ablagestapels immer und für alle Spieler:innen offen einsehbar sein.

ABLAGESTAPEL MISCHEN

➤ *Mischen*

ABLEGEN

„Lege eine Karte ab“ bedeutet, dass du eine Karte von deiner Hand auf deinen Ablagestapel legst. Manche Karten fordern dich dazu auf, Karten von anderen Orten abzulegen, aber normalerweise werden Karten aus der Hand abgelegt. Abgelegte Karten kommen offen (mit der Bildseite nach oben) oben auf den eigenen Ablagestapel. Legst du mehrere Karten gleichzeitig ab, musst du diese nicht zeigen; deine Mitspieler:innen sehen nur die oberste Karte. Ggf. musst du aber die Anzahl der Karten, die du ablegst, nachweisen (z. B. bei der **WIRTIN**).

Musst du deine Handkarten „bis auf“ eine gegebene Anzahl ablegen, passiert nur etwas, wenn du mehr Handkarten hast als angegeben. Dann legst du gleichzeitig so viele Karten ab, dass genau die angegebene Anzahl auf der Hand bleibt.

Karten, die genommen (z. B. durch eine **WERKSTATT**) oder durch eine Anweisung „auf den Ablagestapel gelegt“ werden sollen (z. B. durch einen **LUMPENSAMMLER**), gelten nicht als „abgelegt“ – d. h. Effekte, die beim Ablegen einer Karte ausgelöst werden, wie der **TUNNEL** (aus **Hinterland**), wirken hier nicht. Manche Effekte verlangen, dass Karten aufgedeckt abgelegt werden. Es werden alle abgelegten Karten allen Mitspieler:innen/Mitspielern gezeigt (siehe ➤ *Aufdecken*). Diese Formulierung wird verwendet, wenn die abgelegten Karten gewisse Bedingungen erfüllen müssen, die für alle Spieler:innen überprüfbar sein sollen. Beispiele dafür sind das Projekt **SPEICHER**, bei dem man nur **KUPFER** ablegen darf, um Karten zu ziehen, oder die **HERBERGE**, bei deren ➤ *Nehmen* man Geldkarten ablegen darf, um **PFERDE** zu ➤ *nehmen*. Die aufgedeckt abgelegten Karten gelten als abgelegt (relevant für z. B. **TUNNEL**) und aufgedeckt (relevant z. B. für den **PATRON**).

AKTION (+ X AKTION)

„+ X Aktionen“ erhöht die Zahl von ➤ **Aktionskarten**, die du in diesem Zug spielen darfst. Mit „+ X Aktionen“ ist nicht gemeint, sofort X Aktionskarten zu spielen. Du führst erst alle restlichen Anweisungen der aktuellen Karte aus, bevor du tatsächlich weitere Aktionskarten spielst. Du kannst Aktionen nur in der ➤ **Aktionsphase** verwenden.

Hast du viele Aktionen zur Verfügung, solltest du die Anzahl der noch übrigen Aktionen der Übersichtlichkeit halber laut mitzählen. Manche Spieler:innen bilden gerne einen „Baum“ auf dem Tisch, indem sie z. B. zwei gespielte Aktionskarten auf ein **DORF** legen, um anzuzeigen, dass dessen Aktionen aufgebraucht wurden.

Sonderfall: Nachdem du ein **VERSCHNEITES DORF** (aus **Menagerie**) gespielt hast, kannst du für den Rest dieses Zuges auf keine Weise mehr +Aktionen erhalten (immer wenn du +Aktionen erhalten würdest, erhältst du stattdessen keine Aktionen).

AKTIONSKARTE

Karten mit dem ➤ **Kartentyp** „Aktion“ kannst du in deiner ➤ **Aktionsphase** von deiner Hand für je eine ➤ **Aktion** spielen. Als „Aktion-Vorratsstapel“ werden alle Vorratsstapel bezeichnet, die Karten mit dem Typ Aktion beinhalten (auch ggf. kombinierte Karten; bei gemischten Stapeln ist die Platzhalterkarte ausschlaggebend).

AKTIONSPHASE

Jeder Zug beginnt mit einer Aktionsphase, nachdem du eventuelle Effekte „zu Beginn eines Zuges“ abgehandelt hast. In dieser Phase darfst du ➤ **Aktionskarten** aus deiner Hand für je eine ➤ **Aktion** ➤ **spielen**. Die Aktionsphase endet, sobald du keine weitere Aktionskarte spielen kannst oder willst, danach folgt die ➤ **Kaufphase**.

Wenn dir eine Anweisung erlaubt, in die Aktionsphase zurückzukehren, kannst du – auch wenn du schon in einer späteren Phase deines Zuges warst – wieder Aktionskarten aus deiner Hand spielen, sofern du noch Aktionen dafür zur Verfügung hast.

ANSCHLUSS VERLOREN

Ein Effekt kann eine Karte nur bewegen, wenn er entweder angibt, woher die Karte kommt oder wenn der Effekt selbst die Karte dahin bewegt hat, wo sie gerade ist. Der Effekt kann die Karte nicht bewegen, wenn sie nicht da ist, wo der Effekt sie erwarten würde oder wenn sie von dort weg- und wieder zurückbewegt wurde. Gespielte Karten erwarten, im Spiel zu sein; sie können sich selbst nicht bewegen, wenn sie nicht dort sind. Genommene Karten werden an dem Ort erwartet, wohin sie genommen wurden, auch wenn das nicht der Ablagestapel war.

Karten im Ablagestapel können auch dann bewegt werden, wenn andere Karten darauf gelegt wurden (in diesem Fall darfst du deinen ganzen Ablagestapel durchsehen). Karten auf dem Nachziehstapel können nicht mehr bewegt werden, sobald andere Karten darauf gelegt wurden.

*Beispiel **THRONSAAL** und **BERGWERK**:* Du spielst einen **THRONSAAL** und entscheidest dich, ein **BERGWERK** zweimal zu spielen. Beim ersten Spielen des **BERGWERKS** entscheidest du dich, es für + **2** zu entsorgen. Nun ist das **BERGWERK** nicht mehr dort, wo der **THRONSAAL** es hinbewegt hat. Daher kann der **THRONSAAL** das **BERGWERK** beim zweiten Spielen nicht mehr bewegen. Du spielst das **BERGWERK** also im Müllstapel aus, ohne es zu bewegen. Da eine Karte im Müll nicht mehr entsorgt werden kann, kannst du das **BERGWERK** nicht noch einmal für + **2** entsorgen.

*Beispiel **PROZESSION** und **PFERD**:* Du spielst eine **PROZESSION** und entscheidest dich, ein **PFERD** zweimal zu spielen. Beim Spielen des **PFERDES** musst du es zurück auf seinen Stapel legen. Nun ist das **PFERD** nicht mehr da, wo der Effekt der **PROZESSION** es erwartet. Die **PROZESSION** fordert dich auf, das **PFERD** nochmal zu spielen. Du spielst das **PFERD** also in seinem Stapel aus, ohne es zu bewegen. Dann fordert die **PROZESSION**, das gespielte **PFERD** zu entsorgen. Da es aber nicht mehr im Spiel ist, bleibt es auf seinem Stapel liegen. Dennoch nimmst du durch die **PROZESSION** eine Aktionskarte, die **1** mehr als das **PFERD** kostet, also **4**.

ANSEHEN

Sieh dir die angegebene(n) Karte(n) an, ohne sie deinen Mitspieler:innen zu zeigen. Danach legst du sie – sofern nicht anders angewiesen – dorthin zurück, wo du sie her hast.

AUFDECKEN

Decke die Karte(n) auf, zeige sie allen Mitspieler:innen und lege sie – sofern nicht anders angewiesen – dorthin zurück, wo du sie her hast (➤ *Ablegen*).

Wenn du aufdecken sollst, dass du etwas nicht kannst, gilt dies auch als Aufdecken von Karten. Du darfst dies aber nur tun, wenn du die zuvor geforderte Anweisung tatsächlich nicht ausführen kannst, um dies durch Aufdecken der geforderten Karten zu beweisen (z. B. **SCHWARZER MEISTER**, **SCHLECHTES OMEN**).

AUF DIE HAND NEHMEN

Diese Anweisung wird auf zwei unterschiedliche Weisen benutzt. In beiden Fällen fügst du deiner Hand eine Karte hinzu, ohne sie zu ziehen. Sie unterscheiden sich darin, ob die Karte a) neu in deinen ➤ *Kartensatz* kommt (vom Vorrat oder vom Müll) oder dir b) bereits gehört.

a) Neue Karte

Sollst du eine Karte auf die Hand nehmen, die noch nicht in deinem Kartensatz ist, gilt der Vorgang als ➤ *Nehmen* einer Karte. Die neue Karte gelangt dabei direkt auf deine Hand anstatt auf den Ablagestapel (Beispiel: **MINE**, **TÖPFEREI**).

b) Eigene Karte

Sollst du eine Karte aus deinem eigenen Kartensatz auf die Hand nehmen, z. B. wenn sie von deinem Nachziehstapel aufgedeckt wurde, gilt dies nicht als ➤ *Nehmen* einer Karte (Beispiel: **LEIHHAUS**, **ARCHIV**).

Beispiel: Wenn du einen **BLUTZOLL** nimmst, muss jede Mitspieler:in/jeder Mitspieler einen **FLUCH** nehmen.

a) Du nimmst mit einer **MINE** einen **BLUTZOLL** vom Vorrat auf die Hand. Dies zählt als *Nehmen*, weil der **BLUTZOLL** neu ist. Deine Mitspieler:innen müssen sich also einen **FLUCH** nehmen.

b) Du nimmst zu Beginn eines Zuges einen **BLUTZOLL** auf die Hand, den du mit dem **ARCHIV** zur Seite gelegt hast. Dieser **BLUTZOLL** gehörte bereits zu deinen Karten, d.h. die Mitspieler:innen müssen sich keinen **FLUCH** nehmen.

AUFRÄUMPHASE

Jeder Zug wird nach der Kaufphase (und evtl. Nachtphase) durch eine Aufräumphase beendet. Der Ablauf von Effekten in dieser Phase ist wie folgt:

- „Beginn der Aufräumphase“ – Führe Effekte wie z. B. den vom **FORTSCHRITT**, vom **FELDLAGER** oder vom **BEFESTIGTEN DORF** aus.
- Karten ablegen – Lege in beliebiger Reihenfolge deine Karten im Spiel und deine ggf. restlichen Handkarten ab. (Hierbei werden Effekte wie z. B. das Austauschen von **REISENDEN** ausgeführt.) Dauerkarten, deren Anweisungen noch einen zukünftigen Effekt haben (und Karten, die diese mehrfach gespielt haben, z. B. **THRONSAAL**), werden nicht abgelegt. Wenn deine Mitspieler:innen Karten im Spiel haben, die keine Dauerkarten mit zukünftigem Effekt sind, müssen sie diese nun auch ablegen (z. B. **SCHWARZE KATZE**).
- Neue Hand ziehen – Ziehe fünf Karten für deinen nächsten Zug nach (mit **AUSSENPOSTEN** evtl. nur drei). Danach ziehst du ggf. weitere Karten, wie z. B. durch **EXPEDITION**.

Nach der Aufräumphase ist das ➤ *Ende des Zuges*.

AUFRUFEN

Reservekarten, die auf deinem Wirtshaustableau liegen, können eine Anweisung haben, die verlangt, die Karte aufzurufen. Hierzu legst du die entsprechende Karte vom Tableau in deinen Spielbereich (was bedeutet, dass du sie in der Aufräumphase mit den anderen Karten ablegen musst).

AUSGESPIELT (= GESPIELT)

➤ spielen

AUSSETZEN

Einen Zug auszusetzen bedeutet, dass du beim nächsten Mal, wenn du einen Zug machen würdest, keinen machst. In dem Zug passiert dann nichts: keine „Zu Beginn deines Zuges“-Anweisungen und keine Phasen. Das Spiel wird wie üblich mit der Spielerin/dem Spieler links von dir fortgeführt. Du kannst einen zusätzlichen Zug aussetzen, wie z. B. einen von der **REISE**. Ausgesetzte Züge zählen trotzdem für die Entscheidung bei Gleichstand, als ob die Spielerin/der Spieler nicht ausgesetzt hätte.

BEGINN DEINES ZUGES

Effekte, die zu Beginn deines Zuges ausgeführt werden sollen, führst du in beliebiger Reihenfolge aus, bevor du deine erste Aktion in diesem Zug benutzt.

DIESE KARTE

Enthält eine Karte eine Anweisung, die sich auf „diese Karte“ bezieht, ist **IMMER** die Karte gemeint, auf der die Anweisung steht, niemals eine andere („jene“) Karte, auf die innerhalb der Anweisung Bezug genommen wird.

Beispiel 1: Der Kartentext der **FEE** besagt: „Lege die oberste Gabe ab. Du darfst diese Karte entsorgen, um die abgelegte Gabe zweimal zu erhalten“. Dies bedeutet, dass du die **FEE** (NICHT die Gabe) entsorgen darfst, um die abgelegte Gabe zweimal zu erhalten.

Beispiel 2: Der Kartentext der **FORSCHERIN** besagt: „Entsorge eine deiner Handkarten. Pro , das sie kostet, lege eine Karte von deinem Nachziehstapel mit der Bildseite nach unten zur Seite (auf diese Karte).“ Dies bedeutet, dass du die Karte(n) von deinem Nachziehstapel auf die **FORSCHERIN** legen musst.

Beispiel 3: Der Kartentext des **BESCHWÖRERS** besagt: „Nimm eine Karte, die bis zu  kostet. Zu Beginn deines nächsten Zuges nimm diese Karte auf die Hand.“. Dies bedeutet, dass du zu Beginn deines nächsten Zuges den **BESCHWÖRER** wieder auf die Hand nimmst, nicht die Karte, die bis zu  kostet.

DORFBEWOHNER

Die Anweisung „+1 Dorfbewohner“ bedeutet: Lege 1 Marker auf die Dorfbewohner-Seite deines Tableaus. In deiner Aktionsphase kannst du den Marker für +1 Aktion wieder zurücklegen.

EINTAUSCHEN

Manche Karten haben die Fähigkeit, sich selbst oder eine andere Karte unter angegebenen Umständen in eine weitere Karte einzutauschen.

Lege die alte Karte auf ihren Stapel zurück und lege die neue Karte auf deinen Ablagestapel. Dieser Tausch wird nur komplett durchgeführt. Sollte ein Teil des Tausches unmöglich sein, passiert auch der andere Teil des Tausches nicht. Das kann passieren, wenn die alte Karte keinen Stapel besitzt (z. B. Unterschlüpfe oder eine Karte aus dem Schwarzmarktdeck) oder die neue Karte in ihrem Stapel nicht mehr vorhanden ist.

Beispiel: Der Kartentext des Reisenden **PAGE** sagt unter anderem: „Wenn du diese Karte aus dem Spiel ablegst, darfst du sie in einen Schatzsucher eintauschen.“ Hast du einen **PAGEN** im Spiel, darfst du in der Aufräumphase entscheiden, ob du ihn ablegst oder ihn auf seinen Stapel zurücklegst und dir einen **SCHATZSUCHER** dafür in den Ablagestapel legst. Gibt es keinen **SCHATZSUCHER** mehr im entsprechenden Stapel, darfst du den **PAGEN** nicht zurücklegen.

Dieser Vorgang zählt nicht als „eine Karte ➤ nehmen“, obwohl die einzutauschende Karte danach zu deinem Kartensatz gehört. Im Beispiel hat man den **SCHATZSUCHER** also nicht genommen. Die Möglichkeit einzutauschen ist auf den Reisenden-Karten mit einem großen Pfeil im Hintergrund kenntlich gemacht.

EMPFANGEN

Wirst du angewiesen, eine Gabe oder Plage zu empfangen, deckst du die oberste Gabe bzw. Plage von ihrem Stapel auf und befolgst die Anweisung darauf. Empfangene Gaben und Plagen werden nach Empfang direkt auf den separaten Ablagestapel gelegt, außer sie besagen etwas anderes. Manche Anweisungen (**NARR**, **SELIGES DORF**) verlangen es, eine Gabe zu ➤ *erhalten*, bevor sie (ggf. zu einem späteren Zeitpunkt) empfangen werden.

ENDE DES ZUGES

Das Ende eines Zuges ist nach dem Ziehen der neuen Kartenhand. Zu diesem Zeitpunkt führst du manche Effekte aus, wie z. B. den vom **GETREUEN HUND** oder vom **GESCHENK DES FLUSSES**. Sind diese alle ausgeführt, prüfst du, ob das Spiel zu Ende ist. Wenn nicht, beginnt der nächste Zug (ein ➤ *Extrazug* oder der reguläre Zug deiner linken Mitspielerin/deines linken Mitspielers).

Beispiel zum Spielende: Du hast ein **FELDLAGER** gespielt und musstest es zur Seite legen, weil du kein **GOLD** oder **DIEBESGUT** aufdecken konntest. In deiner Kaufphase leerst du den dritten Stapel, indem du das letzte **DIEBESGUT** kaufst. Zu Beginn der Aufräumphase legst du das **FELDLAGER** wieder zurück auf seinen Stapel (der zuvor schon leer war), sodass nach deiner Aufräumphase keine drei Stapel mehr leer sind. Das Spiel ist nach diesem Zug also nicht zu Ende.

ENTSORGEN

„Entsorge eine Karte“ bedeutet, dass du eine Karte auf den ➤ *Müllstapel* legst. Hierdurch kannst du deine Karten loswerden, eine entsorgte Karte gehört nicht mehr zu deinem ➤ *Kartensatz*. Der Müllstapel ist auf dem Mülltableau (bzw. der Müllkarte), die Karten darauf liegen mit der Bildseite nach oben.

Sonderfall: Eine Anweisung „Wenn du diese Karte entsorgst“ (z. B. **KULTIST**, **KATAKOMBEN**) wird sofort ausgeführt, wenn die Karte entsorgt wird – das kann im Zug einer anderen Mitspielerin/eines anderen Mitspielers sein oder auch zwischen den Anweisungen auf einer Aktionskarte. Entsorgst du gleichzeitig mehrere Karten, die einen Effekt beim Entsorgen haben, darfst du die Reihenfolge selbst bestimmen, in der du die entsprechenden Anweisungen ausführst. Die Anweisung „Wenn du diese Karte entsorgst...“ gibt dir nicht selbst das Recht, die Karte zu entsorgen – du musst von einer anderen Anweisung aufgefordert werden, die Karte zu entsorgen.

ERHALTEN

Erhältst du eine ➤ *Querkarte* (Artefakt, Gabe, Plage, Zustand usw.), legst du sie für eine gewisse Zeit vor dir aus. Querkarten gelten für Anweisungen nicht als „Karte“ und werden z. B. nicht berücksichtigt, wenn die **GÄRTEN** die Anzahl deiner Karten zählen. Der Effekt eines Zustands oder Artefakts tritt mit dessen Erhalt in Kraft, die Effekte von Gaben und Plagen dagegen erst mit deren Empfang.

Beispiel: Der Text von **SELIGES DORF** sagt: „Wenn du diese Karte nimmst, erhalte eine Gabe. Empfange sie jetzt oder zu Beginn deines nächsten Zuges.“ Wenn du ein **SELIGES DORF** nimmst, deckst du die oberste Karte des Gabenstapels auf und legst sie neben dich (du hast die Gabe erhalten). Du kannst jetzt entscheiden, ob du die Gabe sofort empfangen willst (dann wird ihr Effekt jetzt ausgeführt und die Gabenkarte kommt sofort auf den Ablagestapel der Gaben) oder erst in deinem nächsten Zug (dann bleibt die Gabe bis dahin neben dir liegen, und Effekt und Ablegen der Gabe passieren dann).

EXIL

Karten im Exil sind Karten auf dem eigenen Exil-Tableau (aus **Menagerie**).

EXTRAZUG

(früher: weiterer Zug)

Ein Extrazug wird zwischen den regulären Zügen ausgeführt, aber hat dieselben Phasen wie ein gewöhnlicher Zug (➤ *Aktionsphase*, ➤ *Kaufphase*, ➤ *Aufräumphase*).

Ein Extrazug beginnt nach dem ➤ *Ende des Zuges*. Extrazüge werden bei der Anzahl der Züge für eine Entscheidung bei Gleichstand nicht mitgezählt.

FLUCH, FLUCHKARTE

FLÜCHE (violette Banner) werden meist durch Angriffskarten an die Mitspieler:innen verteilt, du kannst sie aber auch für  kaufen. Sind nicht mehr genügend **FLÜCHE** für alle Mitspieler:innen da, wenn du z. B. eine **HEXE** spielst, müssen die Mitspieler:innen in Spielreihenfolge einen **FLUCH** nehmen, beginnend bei der Person links von dir. In jeder Partie liegt im Vorrat ein Fluchstapel aus (10/20/30/40/50 Flüche bei 2/3/4/5/6 Spieler:innen/Spielern). Ausnahmsweise könnt ihr euch aber auch (außerhalb von Turnieren) darauf einigen, den Stapel wegzulassen, wenn er von keiner Karte oder Querkarte (Artefakt, Ereignis, Gabe, Plage, Zustand usw.) gebraucht wird. Sie bringen am Spielende Minuspunkte, aber sind keine Punktekarten.

GEFALLEN ERHALTEN/EINLÖSEN

Hat eine Karte die Anweisung „+ 1 Gefallen“, erhältst du einen Gefallen, d. h. du legst einen Marker auf dein Gefallen-Tableau. Wenn du einen Gefallen einlöst, entferne einen Marker von deinem Tableau.

GELDKARTE

Karten mit dem ➤ *Kartentyp* „Geld“ (gelbes Banner) kannst du in deiner ➤ *Kaufphase* beliebig nacheinander von deiner Hand spielen, bevor du etwas kaufst. Die meisten Geldkarten produzieren  oder , womit du in der Kaufphase ➤ *zahlen* kannst. Manche Geldkarten haben zusätzliche Anweisungen, die du ebenfalls ausführst, wenn du sie spielst.

Neben den Basiskarten, die in jedem Spiel verwendet werden (wie z. B. **GOLD**), können im Königreich weitere Geldkarten liegen. Diese Geldkarten sind, wie jede andere Geldkarte, von Anweisungen betroffen, die sich auf Geldkarten beziehen, z. B. **MINE** oder **BANDITIN**.

GESPIELT

➤ *spielen*

GLEICHE KARTE

Nur Karten, die denselben ➤ *Namen* tragen, gelten als gleiche Karten.

GLEICHZEITIG

Manche Anweisungen werden zu einem festen Zeitpunkt ausgeführt, z. B. „zu Beginn deines Zuges“. Wenn du mehrere Effekte zum gleichen Zeitpunkt ausführen kannst oder sollst, darfst du über die Reihenfolge dieser Effekte entscheiden.

Verpflichtende Anweisungen (ohne „du darfst“) musst du dabei irgendwann ausführen.

Bei optionalen Fähigkeiten, die für alle Spieler:innen einsehbar sind (z. B. **RATTENFÄNGER**, **FRUCHTWECHSEL**) musst du dich irgendwann festlegen, ob du sie ausführst oder nicht. Wenn du dich einmal entschieden hast, so eine Fähigkeit zu einem Zeitpunkt nicht auszuführen, kannst du diese Entscheidung nach evtl. weiteren Effekten des gleichen Zeitpunktes nicht mehr zurücknehmen.

Reaktionen aus der Hand (z. B. **WACHTUM**, **HIRTENHUND**) sind geheime optionale Fähigkeiten. Solange andere Effekte ausgeführt werden, die sich auf den gleichen Zeitpunkt beziehen, hast du die Möglichkeit, die Reaktion zu benutzen.

Wenn ein neuer Effekt für denselben Zeitpunkt hinzukommt, zu dem du gerade andere Effekte ausführst, reiht er sich mit in diese Effekte ein.

Beispiel: Du spielst einen **GEFOLGSMANN** über eine „Zu Beginn deines Zuges“-Fähigkeit und führst diesen **GEFOLGSMANN** auch schon zu diesem Zeitpunkt aus. Allerdings kannst du auch weitere Effekte „zu Beginn deines Zuges“ vorher ausführen.

Manchmal passiert etwas mehreren Spieler:innen gleichzeitig. Dann wird der Effekt im Uhrzeigersinn ausgeführt; wer am Zug ist, ist zuerst betroffen. Normalerweise ist es nur ein Effekt, z. B. führt ihr die Anweisung „Jeder Mitspieler nimmt einen Fluch“ für jede:n betroffene:n Spieler:in in Zugreihenfolge aus.

Manchmal gibt es mehrere Effekte für mehrere Spieler:innen gleichzeitig. Auch in diesem Fall gilt die Zugreihenfolge, aber nach jedem ausgeführten Effekt haben wieder alle Spieler:innen, begonnen bei dem/der Spieler/in am Zug, die Möglichkeit, weitere Effekte auszuführen, falls eine neue Möglichkeit hinzugekommen ist oder man sich nun doch für eine geheime optionale Fähigkeit entscheidet. Jedes Mal, wenn mehrere Spieler:innen etwas gleichzeitig tun wollen (oder müssen), beginnt der/die erste Spieler:in in Zugreihenfolge.

Manchmal wird ein bestimmter neuer Zeitpunkt relevant, während Effekte für einen anderen Zeitpunkt ausgeführt werden. Wenn du zum Beispiel Effekte „zu Beginn deines Zuges“ ausführst und du mit einem davon eine Karte nimmst, könntest du einen **WACHTURM** aus deiner Hand benutzen. Sobald alle Effekte „wenn du eine Karte nimmst“ ausgeführt wurden, fährst du mit den Effekten „zu Beginn deines Zuges“ fort. Natürlich könnte wiederum ein weiterer Zeitpunkt relevant werden, während du Effekte „wenn du eine Karte nimmst“ ausführst und so weiter.

HANDKARTE, HAND

(früher: Karte aus deiner Hand)

Eine Handkarte ist eine Karte, die du auf deiner Hand (Kartenhand) hältst. Nur du kannst deine Handkarten ansehen, außer du sollst sie aufdecken. Deine Mitspieler:innen können aber die Rückseiten deiner Handkarten sehen und dürfen deine Handkarten zählen.

Handkarten ablegen bis auf eine Anzahl: ➤ *Ablegen*.

Ziehen der neuen Kartenhand: ➤ *Aufräumphase*.

Sonstiges Ziehen: ➤ + *Karten*.

IM SPIEL

„Im Spiel“ ist grundsätzlich der Spielbereich mit Karten, die mit der Bildseite nach oben liegen, zwischen deinem Nachzieh- und Ablagestapel. Karten kommen „ins Spiel“, wenn du sie spielst und bleiben normalerweise dort, bis sie in der Aufräumphase abgelegt werden.

Im Spiel befinden sich:

- in diesem Zug gespielte Karten,
- Dauerkarten aus vorherigen Zügen und
- vom Wirtshaustableau ➤ *aufgerufene Karten*.

Bewegst du eine Karte aus diesem Bereich weg, ist sie nicht mehr im Spiel. Zur Seite gelegte oder aufgedeckte Karten können zwar in diesem Bereich liegen, gelten aber nicht als im Spiel.

IN DIESEM ZUG

Diese Anweisung hat eine Auswirkung auf den Rest des aktuellen Zuges. Der Effekt gilt nicht rückwirkend, sondern ab dem Zeitpunkt, zu dem er in Kraft tritt.

IN SPIELEN MIT DIESER KARTE

(früher: In Spielen, in denen diese Karte verwendet wird)

Diese Anweisung gilt während des ganzen Spiels, in dem die entsprechende Karte verwendet wird, also wenn sie zu Beginn des Spiels im Vorrat liegt oder Teil des Schwarzmarktdecks ist (Karten aus dem Schwarzmarktdecks können aber nicht durch so eine Anweisung genommen werden, sondern nur über den Schwarzmarkt).

JENE KARTE(N)

Enthält eine Karte eine Anweisung, die sich auf „jene Karte(n)“ bezieht, sind immer die Karte(n) gemeint, die vorher im Text schon erwähnt wurde(n) – es ist niemals die gerade genutzte Karte gemeint.

*Beispiel: Der Kartentext des **WEISEN** besagt: „Decke Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du eine aufgedeckt hast, die  oder mehr kostet. Nimm jene Karte auf deine Hand und lege den Rest ab.“ Dies bedeutet, dass du die aufgedeckte Karte auf die Hand nimmst und nicht den **WEISEN**.*

+ X KARTEN (ZIEHEN)

Die Anweisung „+ X Karten“ oder „ziehe X Karten“ bedeutet: Du musst sofort X Karten vom Nachziehstapel auf deine Hand ziehen. Wenn du mehr Karten ziehen musst, als in deinem Nachziehstapel liegen, ➤ *mischst* du deinen Ablagestapel, legst ihn unter deinen Nachziehstapel und ziehst dann die Karten. Sollten auch dann nicht genügend Karten zum Ziehen zur Verfügung stehen, ziehst du nur so viele Karten nach wie möglich.

*Sonderfall: In **Abenteuer** gibt es den Marker „- 1 Karte“ (z. B. vom **RELIKT**). Wenn du Karten ziehen sollst, während dieser Marker auf deinem Nachziehstapel liegt, ziehst du eine Karte weniger nach und legst den Marker weg.*

*Mit der Anweisung „ziehe Karten, bis du X Karten auf deiner Hand hast“ (z. B. **BIBLIOTHEK**) legst du den Marker weg und ziehst trotzdem solange nach, bis du X Karten auf der Hand hast – außer du hast schon X oder mehr Karten auf deiner Hand.*

KARTENSATZ

(früher: Karten, die du besitzt)

Mit dem Begriff „dein Kartensatz“ sind alle deine Karten gemeint:

- Karten in deinem ➤ *Nachziehstapel*,
- Karten in deinem ➤ *Ablagestapel*,
- deine ➤ *Handkarten*,
- Karten, die du ➤ *im Spiel* hast,
- von dir ➤ *zur Seite* gelegte Karten,
- Karten auf deinen Tableaus (z. B. Wirtshaustableau, Exitableau).

➤ *Querkarten* (Artefakt, Ereignis, Gabe, Plage, Zustand usw.) sind spieltechnisch keine Karten, daher sind sie auch nicht Teil deines Kartensatzes.

KARTENTYP

Karten haben unten eine Zeile mit ihren Kartentypen, meistens einen oder zwei, manchmal mehr. Karten mit mehreren Typen haben immer alle angegeben Typen gleichzeitig.

Die Typen geben an, welchen Nutzen die Karte hat: Karten mit Typ „**Aktion**“ (auch **Aktionskarten** genannt) kann man in der Aktionsphase spielen, **Geldkarten** dagegen in der Kaufphase. **Punktekarten** bringen am Spielende Punkte. Ob eine Karte den Typ „**Angriff**“ hat oder nicht, entscheidet, ob ein **BURGGRABEN** (eine **Reaktionskarte**) dagegen einsetzbar ist. Die Kartenfarben werden durch diese Typen bestimmt.

Die genannten Kartentypen gibt es in vielen Erweiterungen, viele Typen sind aber auch auf eine Erweiterung beschränkt. Manche kündigen dort gewisse Änderungen bei der Spielvorbereitung an. Zum Beispiel wird bei Karten mit Typ „**Plündern**“ (in **Dark Ages**) noch zusätzlich der Ruinen-Stapel vorbereitet und dem Vorrat hinzugefügt. Oftmals werden Effekte auch auf bestimmte Typen beschränkt, so kannst du mit dem **HELDEN** (aus **Abenteuer**) eine beliebige Geldkarte nehmen.

KAUFEN (+1 KAUF)

Die Anweisung „+ 1 Kauf“ erlaubt es dir nicht, sofort eine Karte zu kaufen. Du erhöhst die Anzahl der Käufe, die du in der ➤ *Kaufphase* dieses Zuges nutzen darfst (in jedem Zug hast du einen Kauf zur Verfügung, aber du kannst dies durch „+ 1 Kauf“ erhöhen).

Kaufen findet in der Kaufphase statt. Du musst nicht alle deine Käufe verwenden. Du kannst Karten vom ➤ *Vorrat*, Ereignisse oder Projekte kaufen. Dazu benötigst du jeweils einen Kauf, außerdem musst du die Kosten in  und/oder  ➤ *zahlen*. Kaufst du eine Karte oder ein Ereignis mit  in den Kosten, musst du entsprechend viele  nehmen. Manche Karten haben besondere Kosten, die mit einem * markiert sind (z. B. **GROSSER MARKT**, **VIEHMARKT**). Hier musst du beim Kaufen die Anweisungen der Karte beachten.

Im Anschluss an den Kauf passiert folgendes:

- Wenn du eine Karte gekauft hast, ➤ *nimmst* du sie anschließend.
- Wenn du ein Ereignis gekauft hast, führst du dessen Anweisungen aus.
- Wenn du ein Projekt gekauft hast, legst du einen deiner Holzwürfel darauf; ab jetzt ist dessen Anweisung für dich gültig.

Sonderfall: Mit der Promokarte **SCHWARZMARKT** kannst du auch in der Aktionsphase eine Karte kaufen. Außerdem erlaubt dir der **SCHWARZMARKT**, eine Karte zu kaufen, die nicht zum Vorrat gehört.

KAUFPHASE

Die Kaufphase läuft folgendermaßen ab:

- Beginn der Kaufphase (z. B. **SCHATZKISTE**, **MARKTSTÄDTE**).
- Geldkarten spielen – Spiele Geldkarten aus deiner Hand einzeln in beliebiger Reihenfolge. Legst du eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen aus, führst du diese Anweisungen nach Möglichkeit aus, bevor du eine weitere Geldkarte auslegst. Außerdem kannst du in diesem Schritt beliebig viele Taler für je +  ausgeben.
- Kaufen und Zahlen – Du darfst eine Karte oder einen Effekt (z. B. Ereignis) ➤ *kaufen*, indem du dafür ➤ *zahlst*. Dieses Limit erhöht sich durch „+ Käufe“, die du in diesem Zug erhalten hast. Außerdem kannst du in diesem Schritt beliebig viele Schulden für  pro  tilgen.
- Ende der Kaufphase (z. B. **FESTZUG**, **BASILIKA**).

Du darfst in einer Kaufphase keine Geldkarten mehr spielen, nachdem du eine Karte gekauft hast.

KÖNIGREICHKARTEN

Die Karten, aus denen die Spieler:innen vor Spielbeginn das Königreich, also die 10 verwendeten Karten auswählen, sind die Königreichkarten. Die meisten Königreichkarten sind Aktionskarten, aber einige Königreichkarten haben auch andere Kartentypen. Keine Königreichkarten sind die Basiskarten (z. B. **KUPFER**, **RUINEN**) sowie alle Karten, die nie im Vorrat liegen (➤ *Nicht-Vorratskarten*). Zu jeder Königreichkarte gehört eine Platzhalterkarte mit blauer Rückseite.

KOSTEN

Jede Karte hat bestimmte Kosten, die in der linken unteren Ecke stehen. Um eine Karte zu kaufen, musst du ihre Kosten zahlen. Die Kosten setzen sich zusammen aus ,  und . Ist eine Art dieser Kosten nicht angegeben, beträgt sie 0. Eine Karte ist nur dann billiger als eine andere, wenn sie in allen Kostenarten gleich viel oder weniger (dabei in mindestens einer weniger) kostet wie die andere. Manche Effekte senken die Kosten von Karten, aber eine Karte kann nie weniger als  0, 0  oder  kosten.

MISCHEN

Sollst du mit deinem Nachziehstapel etwas tun (z. B. Karten nachziehen, aufdecken, zur Seite legen, ablegen), aber es sind dafür zu wenig Karten in deinem Nachziehstapel, mischst du deinen Ablagestapel und legst ihn unter den restlichen Nachziehstapel. Manchmal darfst du vor dem Mischen bestimmte Karten aus den zu mischenden Karten herausnehmen und danach an beliebige Stellen stecken (z. B. bei der Promokarte **GELDVERSTECK**, dem Projekt Sternenkarte (aus **Renaissance**) und dem Verbündeten Sternendeuterorden (aus **Verbündete**) oder auf die gemischten Karten legen (z. B. wegen dem **FREIMAURER** aus **Verbündete**).

MÜLLSTAPEL

Wenn du eine Karte ➤ *entsorgst*, legst du sie auf den Müllstapel. Der Müllstapel ist auf dem Mülltableau (bzw. der Müllkarte). Er darf jederzeit durchgesehen und durchgezählt werden. Die Reihenfolge des Müllstapels ist unwichtig, er kann von Spielerinnen/Spielern umsortiert werden. Der Müllstapel gehört nicht zum ➤ *Vorrat*, also kannst du diese Karten nicht kaufen oder nehmen (außer eine Anweisung bezieht sich ausdrücklich auf den Müll, z. B. **HERUMTREIBERIN**, **GRABRÄUBER**).

NACHZIEHSTAPEL

Der Stapel mit verdeckten Karten, der vor jeder Spielerin/jedem Spieler liegt, ist der Nachziehstapel. Der eigene Nachziehstapel darf durchgezählt, aber nicht angesehen werden, die Stapel der anderen Spieler:innen sind tabu.

Zum Nachziehen: ➤ *+X Karten*.

Zum Bilden eines neuen Nachziehstapels: ➤ *Mischen*.

NAME

Jede Karte lässt sich durch ihren Namen benennen, der oben auf der Karte steht. Nur Karten mit gleichem Namen sind gleiche Karten, Karten mit unterschiedlichen Namen sind unterschiedlich. Eine Ausnahme sind Karten, deren Name in späteren Auflagen von Erweiterungen in weiblicher Form ist, deren Name aber vorher in männlicher Form war, wie z. B. **PAGE/PAGIN** (aus **Abenteuer**). Diese Karten gelten auch als gleiche Karten. Dies gilt auch, wenn die Karten vom selben Stapel stammen (z. B. **RITTER** oder **SCHLÖSSER**). Von jeder Karte, die mindestens einmal vorkommt, ist bei Anweisungen mit dem Namen der Karten genau eine gemeint, z. B. hast du 5 Karten auf der Hand: einmal **KUPFER**, zweimal **SILBER** und zweimal **GOLD**. Somit hast du 3 Karten mit unterschiedlichen Namen auf der Hand: **KUPFER**, **SILBER** und **GOLD**.

NEHMEN

„Nimm eine Karte“ bedeutet, dass du eine Karte vom Vorrat physisch an dich nimmst und auf deinen Ablagestapel legst.

Manche Anweisungen lassen dich eine Karte von einem anderen Ort als dem Vorrat nehmen (z. B. nimmt die **HERUMTREIBERIN** eine Karte vom Müll oder der **MARODEUR** eine **BEUTE**, die nicht im Vorrat liegt), aber normalerweise kommen genommene Karten aus dem Vorrat.

Manche Anweisungen lassen dich eine Karte an einen anderen Ort als deinen Ablagestapel nehmen (z. B. nimmt die **TÖPFEREI** eine Karte auf die Hand oder der **BÜROKRAT** auf deinen Nachziehstapel), aber normalerweise kommen genommene Karten auf deinen Ablagestapel (siehe auch ➤ *Auf die Hand nehmen*). Wenn du eine Karte nimmst, spielst du sie nicht, sondern sie kommt nur auf deinen Ablagestapel. Manche Effekte verlangen eine genommene Karte zu bewegen (z. B. **EINLADUNG**, **FAHRENDER HÄNDLER**, **INNOVATION**, **SCHLITTEN**, **STADTSTAAT**). Dies ist nicht möglich, wenn die Karte nach dem Nehmen ihren Ort gewechselt hat (➤ *Anschluss verloren*). Manche Effekte verändern allerdings den Zielort des Nehmens (z. B. **TÖPFEREI**, **NOMADENCAMP**). In diesem Fall kann die Karte durch andere Effekte bewegt werden.

*Beispiel 1: Du spielst eine **TÖPFEREI** und nimmst eine **MILIZ** auf die Hand. Mit dem **STADTSTAAT** kannst du die **MILIZ** für 2 Gefallen spielen, ohne eine Aktion zu verbrauchen. Dies ist möglich, weil der **STADTSTAAT** die **MILIZ** auf deiner Hand erwartet.*

*Beispiel 2: Du spielst eine **WERKSTATT** und nimmst eine **MILIZ**. Darauf reagierst du mit einem **SCHLITTEN**, um die **MILIZ** vom Ablagestapel auf deine Hand zu nehmen. Der **STADTSTAAT** kann die **MILIZ** jetzt nicht mehr spielen, weil sie nicht mehr da ist, wohin sie genommen wurde.*

Manche Anweisungen, durch die du eine Karte nimmst, haben anschließend einen Effekt, der von der genommenen Karte abhängt (z. B. **EISENHÜTTE**, **AUSTAUSCH**). Wenn ein Effekt das ursprüngliche Nehmen verhindert (z. B. **BESESSENHEIT** oder die Erstaufgabe des **FAHRENDEN HÄNDLERS**), kann ein solcher abhängiger Effekt nicht ausgelöst werden.

Manche Effekte werden ausgeführt, „wenn du eine Karte nimmst“ (z. B. **WACHTURM**, **HIRTENHUND**, **AUFWIEGLER**). Diese Effekte führst du in einer Reihenfolge deiner Wahl aus.

Wenn deine Mitspieler:innen ➤ *gleichzeitig* „wenn ein Mitspieler eine Karte nimmt“-Effekte (z. B. **STRASSENNETZ**, **FALKNERIN**, **SCHWARZE KATZE**) ausführen wollen, tun sie dies in Spielreihenfolge.

NENNEN EINER KARTE

➤ *Name*

NICHT-PUNKTEKARTE

Alle Karten (auch ggf. kombinierte Karten), die den Typ Punkte nicht beinhalten, werden als Nicht-Punktekarten bezeichnet. Dies gilt analog auch für alle anderen ➤ *Kartentypen*.

NICHT-VORRATSKARTEN

Manche Karten haben zwar eigene Stapel, sie gehören aber nicht zum ➤ *Vorrat*. Du kannst solche Karten nur nehmen, wenn eine Anweisung dich dazu auffordert, ausdrücklich eine Karte mit diesem ➤ *Namen* (z. B. **BEUTE**, **CHAMPION**, **FLEDERMAUS**, **PFERD**) oder diesem ➤ *Kartentyp* (z. B. Preis, Erscheinung) zu nehmen. Karten, die nicht zum Vorrat gehören, kannst du nicht kaufen, daher sind ihre Kosten mit einem * markiert.

PUNKTEKARTE

Karten mit dem ➤ *Kartentyp* „Punkte“  können dir bei der Wertung am Spielende Siegpunkte bringen. Wenn ihr zu zweit spielt, legt ihr in der Vorbereitung nur 8 statt 12 Punktekarten je Vorratsstapel aus.

QUERKARTE

Dies ist ein regeltechnischer Oberbegriff für alle Karten, die im Querformat bedruckt sind (Artefakt, Ereignis, Gabe, Landmarke, Plage, Verbündeter, Weg, Zustand usw.). Regeltechnisch gelten sie nicht als Karten, sie können auf keine Weise in deinen ➤ *Kartensatz* gelangen.

REAKTIONSKARTE

Karten mit dem ➤ *Kartentyp* „Reaktion“  kannst du zu einem besonderen Zeitpunkt nutzen, der auf der Karte angegeben ist. Wenn du eine Reaktionskarte „aus der Hand aufdecken“ darfst, kannst du dies mit derselben Karte beliebig oft tun, solange sie auf deiner Hand ist. Wenn du durch den Effekt einer Reaktion eine weitere Reaktionskarte ziehst, darfst du diese auch noch nutzen (z. B. **HIRTENHUND**, **SCHWARZE KATZE**).

Nicht jede Reaktionskarte wehrt einen Angriff komplett ab (das tut der **BURGGRABEN**).

SCHULDEN ()

Manche Karten und Ereignisse haben zusätzlich oder statt der normalen -Kosten, die sofort beim ➤ *Kauf* der Karte gezahlt werden müssen, -Kosten, die du als Schulden zu einem späteren Zeitpunkt zurückzahlen kannst (➤ *tilgen*). Du kannst – musst aber nicht – die Schulden sofort zahlen, spätestens jedoch, wenn du deinen nächsten Kauf tätigen willst.

SPIELEN

(früher: ausspielen)

Wenn du eine Karte spielst, bringst du sie ins Spiel, d.h. du legst sie vor dir aus (➤ *im Spiel*). Dann führst du ihre Anweisungen von oben nach unten aus, ggf. bis zur ➤ *Trennlinie*. Du verbrauchst keine Aktion, wenn du von einer Anweisung aufgefordert wirst, eine Aktionskarte zu spielen.

Grundsätzlich kannst du in der Aktionsphase Aktionskarten, in der Kaufphase Geldkarten und in der Nachtphase Nachtkarten aus deiner Hand spielen.

Das Spielen einer Karte läuft folgendermaßen ab:

- Lege die Karte ins Spiel (außer, du sollst die Karte an ihrem Ort lassen, z. B. beim **LEHNSHERRN**).
- Effekte durch die Marker aus **Abenteuer** (z. B. + 1 Karte-Marker), Reaktionskarten wie **BURGGRABEN** bei einer Angriffskarte, **CHAMPION**, **BRENNOFEN**.
- Manche Effekte (z. B. **ZAUBERIN** als gegnerischer Angriff, oder Wege aus **Menagerie**) verändern, welche Instruktionen letztendlich beim Spielen der Karte ausgeführt werden (Alternativen). Manche Alternativen sind optional (Wege), andere erzwungen (gegnerische Angriffe). Wenn die Wahl zwischen mehreren Möglichkeiten besteht, wähle jetzt, ob die ursprünglichen Instruktionen oder eine Alternative ausgeführt werden soll. Gibt es erzwungene Alternativen, muss es eine Alternative sein, es kann dann aber auch eine optionale gewählt werden, wenn vorhanden.

- Führe die im vorigen Schritt festgelegten Instruktionen aus. Im Normalfall sind das die auf der Karte aufgedruckten Anweisungen, die von oben nach unten bis zu einer eventuellen Trennlinie ausgeführt werden.

Manche Karten haben Effekte „nachdem du [eine Karte] gespielt hast“ oder „Wenn du [eine Karte] spielst“ (z. B. **KÖNIGLICHE KUTSCHE**, **HÄNDLERIN**). Führe diese jetzt in beliebiger Reihenfolge aus.

Wenn gespielte Karten bewegt (z. B. entsorgt) werden, sind sie zwar nicht mehr im Spiel, gelten aber weiterhin als gespielt (z. B. für **VERSCHWÖRER**).

Manche Anweisungen bereiten einen Effekt zu einem späteren Zeitpunkt vor (z. B. Dauerkarten, aber auch Karten wie **KOMPLOTT** oder **HÄNDLERIN**). Solche Effekte sind, wie andere Spiel-Effekte auch, abhängig vom Spielen der Karte und werden bei mehrmaligem Spielen einer Karte (z. B. durch den **THRONSAAL**) auch zu dem späteren Zeitpunkt mehrmals ausgeführt.

Ein Effekt kann eine Karte nicht spielen, wenn er sie nicht physisch bewegen kann (➤ *Anschluss verloren*), außer wenn derselbe Effekt dieselbe Karte soeben schon gespielt hat und nochmals spielen soll (dann kann sie an einem anderen Ort gespielt werden, siehe Beispiele unter ➤ *Anschluss verloren*).

Beispiel: Mit der Verbündeten-Karte **STADTSTAAT** kannst du eine in deinem Zug genommene Aktionskarte für 2 Gefallen direkt spielen. Dies ist nicht mehr möglich, wenn du die genommene Aktionskarte von ihrem Zielort wegbewegt hast (z. B. mit einem **WACHTURM** auf den Nachziehstapel gelegt, mit einem **SCHLITTEN** auf die Hand genommen oder mit der **INNOVATION** gespielt).

SPIELLENDE

Zum Auslösen des Spielendes: ➤ *Ende des Zuges*.

EINEN STAPEL ROTIEREN

Einen Stapel zu rotieren bedeutet, dass du die oberste Karte und alle gleichen Karten direkt darunter vom Stapel nimmst und sie unter den Stapel legst.

TALER

Die Anweisung „+ 1 Taler“ bedeutet: Lege 1 Marker auf die Taler-Seite deines Tableaus (ohne **Renaissance** legst du den Taler direkt vor dir aus). Jederzeit in deinem Zug kannst du einen Taler für +  wieder zurücklegen.

TILGEN

Schuldenmarker müssen nicht in dem Zug, in dem die Schulden gemacht werden, zurückgezahlt werden. Man darf allerdings erst wieder etwas (z. B. eine Karte oder ein Ereignis) kaufen, wenn man seine aktuellen Schulden getilgt hat, d. h. alle Schuldenmarker durch Einsatz des entsprechenden Wertes an Geld zurückgegeben hat. Spieler:innen mit Schuldenmarkern dürfen allerdings Karten auf andere Weise nehmen.

TRENNLINIE

Manche Karten haben eine Trennlinie, die ihre Anweisungen in mehrere Teile trennt. Hierdurch werden Fähigkeiten voneinander getrennt, die zu verschiedenen Zeitpunkten passieren. Beim ➤ *Spielen* einer Karte befolgst du nur die Anweisungen oberhalb der Trennlinie. Der Text unter der Linie gibt selbst an, wann er anzuwenden ist.

UMDREHEN

Ist bei einer Karte die Bildseite aufgedeckt, wird sie umgedreht, indem sie mit der Bildseite verdeckt positioniert wird. Liegt eine Karte mit der Bildseite verdeckt, wird sie umgedreht, indem sie mit der Bildseite aufgedeckt positioniert wird.

VERBANNEN

In **Menagerie** gibt es Exil-Tableaus, auf die du Karten verbannen und von denen du sie wieder zurückholen kannst. Es gibt Anweisungen auf Aktionskarten, Ereignissen und Wegen, mit denen du (oder die Mitspieler:innen, wie beim **HEXENZIRKEL**) Karten verbannst. Das heißt, du legst sie auf dein eigenes Exil-Tableau (bzw. beim **HEXENZIRKEL**: die Mitspieler:innen, auf ihr eigenes Exil-Tableau).

Eine Karte aus dem Vorrat zu verbannen bedeutet nicht, dass du sie nimmst, und löst keine „wenn du ... nimmst“-Effekte aus.

VORRAT

Hiermit werden die Stapel bezeichnet, die für alle Spieler:innen in der Mitte ausliegen. Der Vorrat besteht aus mindestens 7 Basis- und 10 Königreichkarten. Wenn du eine Karte kaufst oder nimmst, hast du normalerweise die Auswahl aus diesen Karten. Siehe auch ➤ *Nicht-Vorratskarten*.

WÄHLE EINS / WÄHLE X

Du musst genau die entsprechende Anzahl unterschiedlicher Anweisungen auf der Karte auswählen und sie, soweit möglich, ausführen. Dabei darfst du auch eine Anweisung wählen, die du nicht oder nur teilweise ausführen kannst. Sollst du mehrere Anweisungen auswählen, musst du zuerst die gewählten Anweisungen verkünden und sie dann in der Reihenfolge ausführen, in der sie auf der Karte gelistet sind. Die nicht gewählten Anweisungen haben für diesen Spielzug keine Wirkung, außer es ist in einer Anweisung bestimmt. Wenn du die Karte später im Spiel erneut spielst, kannst du eine andere Wahl treffen. Durch die **ÄLTESTE** (aus **Verbündete**) kannst du eine Anweisung mehr wählen, als dir die Karte erlauben würde (z. B. wird so „wähle eins“ zu „wähle eins oder zwei“).

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

WEITERGEBEN

Du gibst eine Karte verdeckt an eine:n Mitspieler:in weiter. Diese:r muss die Karte auf die Hand nehmen. Die weitergegebene Karte wird nicht als „abgelegt“, „entsorgt“ oder „genommen“ betrachtet.

ZAHLEN

Wenn du eine Karte (oder z. B. ein Ereignis) kaufst, musst du die ➤ *Kosten* dafür zahlen. Aber auch andere Anweisungen können verlangen, etwas zu zahlen (z. B. **FESTZUG**, **HAUPTSTADT**). Zahlen bedeutet, dass du  oder , die du in diesem Zug zur Verfügung hast, aus gibst; dabei kannst du sie frei aufteilen (z. B. auf mehrere Käufe). Wenn die Kosten mit einem * markiert sind, solltest du beim Zahlen auf Besonderheiten im Kartentext achten. Das Nehmen von -Markern gilt nicht als Zahlen. Erst wenn du Schulden tilgst, musst du  pro -Marker zahlen. In **Die Gilden** wurden Karten eingeführt, für die man beim Kaufen (nicht beim Nehmen) mehr  zahlen kann. Du kannst nicht  „mehr zahlen“.

ZÄHLEN

Du darfst zu jedem beliebigen Zeitpunkt die Anzahl der Karten in deinem Nachziehstapel (ohne dabei die Vorderseiten anzusehen) und 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:innen.

ZIEHEN

➤ +X Karten

ZUR SEITE LEGEN

(früher: beiseite legen)

Du legst die betreffende Karte offen vor dir aus. Zur Seite gelegte Karten sind nicht ➤ *im Spiel*. Die ursprüngliche Anweisung („lege eine Karte zur Seite“), gibt Auskunft darüber, wann du die Karte an einen

anderen Ort bewegst. Bei Spielende gehören Karten, die du zur Seite gelegt hast, mit zu deinem ➤ **Kartensatz**. Zur Seite gelegte Karten sind für alle Spieler:innen offen einsehbar, außer sie wurden verdeckt zur Seite gelegt. Hast du Karten verdeckt zur Seite gelegt, darfst du sie dir jederzeit ansehen, aber nicht deine Mitspieler:innen.

Beispiel: Der Kartentext der **FORSCHERIN** besagt: „Entsorge eine deiner Handkarten. Pro , das sie kostet, lege eine Karte von deinem Nachziehstapel mit der Bildseite nach unten zur Seite (auf diese Karte)...“. Wenn du die Karten zur Seite gelegt hast, darfst du sie dir ansehen, die anderen Spieler:innen aber nicht.

ZURÜCKLEGEN

Eine Karte in den Vorrat zurückzulegen bedeutet, dass du sie sofort in den Vorrat auf den entsprechenden Stapel zurücklegst. Handelt es sich um eine ➤ **Nicht-Vorratskarte**, kannst du diese Anweisung nicht ausführen. Eine Karte auf ihren Stapel zurückzulegen bedeutet, dass du sie sofort auf den Stapel zurücklegst, auf dem sie zu Spielbeginn lag (oder bei Anwesen und Kupfer auf die Basisstapel ihres Names). Dies geht sowohl bei Vorratskarten als auch bei den meisten ➤ **Nicht-Vorratskarten**. Hat die Karte keinen Stapel (z. B. weil es die **TOTENSTADT** oder ein **ZOMBIE** ist oder sie aus dem Schwarzmarktdack stammt), kannst du diese Anweisung nicht ausführen.

+ 

Du hast in diesem Zug zusätzlich einen Geldwert X zur Verfügung, mit dem du in deiner ➤ **Kaufphase** ➤ **zahlen** kannst. (Du erhältst allerdings keine Geldkarte(n) für das + ).

Sonderfall: In **Abenteuer** gibt es den Marker „-  “ (z. B. vom **BRÜCKENTROLL**). Wenn du diesen Marker vor dir liegen hast, bekommst du  weniger, wenn du das nächste Mal mindestens  bekommst. Dann legst du den Marker weg. Erhältst du z. B. das nächste  von einem gespielten **GOLD**, bekommst du dafür  statt .

+ PUNKTMARKER AUS BLÜTEZEIT

(früher: +X -Marker)

Spielst du eine solche Karte, nimmst du dir entsprechend viele Punktmarker vom Vorrat. Du legst die Marker ggf. auf dein Spieler:innen-Tableau. Dort verbleiben sie bis Ende des Spiels und werden dann zu den anderen erspielten Siegpunkten addiert.

Wir danken besonders Jonas Todler für seine Mitarbeit beim Zusammenstellen dieses Glossars.
Mit tatkräftiger Unterstützung von: Marcus Koppenburg, Jürgen A. Theiner und Ingo Warnke.

Version Mai 2022