



SPIELREGEL

Womit hast du dich nicht schon alles herumgeschlagen ... Intrigen und Machenschaften so weit das Auge reicht, Piraten und feindlich gesinnte Eingeborenendörfer, Spione, Diebe und hinterlistige Bürokraten.

Doch nun ist die Zeit gekommen, die Früchte deiner harten Arbeit zu ernten und die Beine auch einmal hochzulegen. Denn wer so fleißig gearbeitet hat wie du, kann jetzt aus dem Vollen schöpfen. Sieh dir auf dem Festplatz die Vorstellung des neuen Harlekins an und genieße die Zeit der Ernte. Vielleicht gewinnst du ja sogar einen Sack voll Gold oder ein prächtiges Streitross, das du stolz nach Hause führen kannst. Wie auch immer – nutze das reichhaltige Angebot clever und baue dir ein abwechslungsreiches Imperium auf.

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

SPIELMATERIAL

Die **DOMINION®**-Erweiterung **Reiche Ernte** beinhaltet 150 Karten:
132 neue **Königreichkarten**, 5 **Preiskarten** und 13 **Platzhalterkarten** (blaue Rückseite)

SPIELMATERIAL IN DER ÜBERSICHT

Königreichkarten

AKTION-PREIS



- Name
- Anweisungen (3 Anweisungen)
- Kartentyp (Aktionskarte, weiß)
- Kosten (5 Geld)

AKTION-ANGRIFF-PREIS



AKTION - ANGRIFF



AKTION-REAKTION



GELD-PREIS



- Name
- Wert (2 Geld)
- Anweisungen (2 Anweisungen)
- Kartentyp (Geldkarte, gelb)
- Kosten (0 Geld)

GELD



PUNKTE



Platzhalterkarten



13 x

* Die 5 blau markierten Karten haben zwar Funktionen wie klassische Aktions- und Geldkarten, sind aber jeweils nur einmal im Spiel vorhanden und kommen als Preiskarten **nur** beim Spiel mit der Königreichkarte **TURNIER** zum Einsatz. Weitere Informationen zum Spiel mit **TURNIER** und **Preiskarten** findet Ihr in der Spielvorbereitung (S.3) sowie in der Kartenbeschreibung für das **TURNIER** (S.6).

SPIELVORBEREITUNG

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

Zum Spielen benötigt Ihr ein **DOMINION®-Basisspiel** oder das **Basiskarten-Set**. Legt alle Basiskarten wie gewohnt als Vorrat in die Tischmitte. Außerdem benötigt ihr einen beliebigen Satz aus 10 Königreichskarten. Nutzt dafür die empfohlenen Kartensätze auf der nächsten Seite oder stellt euch eigene Kartensätze zusammen.

Hinweise:

1) Wird die **JUNGE HEXE** im Spiel (auch im **SCHWARZMARKT**) verwendet, benötigt ihr für euren Vorrat einen sogenannten Bannstapel. Wählt dafür aus den in diesem Spiel nicht verwendeten Königreichskarten einer beliebigen Edition oder Erweiterung eine Karte aus, die **2** oder **3** kostet. Legt den kompletten Stapel dieser Karte quer auf die Platzhalterkarte **JUNGE HEXE**. Die Karten dieses Stapels können wie gewohnt gekauft oder genommen werden und dienen gleichzeitig als Bannkarten (**JUNGE HEXE**, S. 6). Der Bannstapel ist Teil des Vorrats.

2) Wird das **TURNIER** im Spiel (auch im **SCHWARZMARKT**) verwendet, benötigt ihr zusätzlich zu eurem Vorrat einen Preisstapel. Legt die 5 Preiskarten (S. 2, blau markiert) als offenen Stapel neben dem Vorrat bereit. Der Preisstapel ist **nicht** Teil des Vorrats.

DER KARTENVORRAT IN DER TISCHMITTE

Geldkarten



Königreichskarten: „Würze des Lebens“



Punktekarten



Fluchkarten



(nicht Teil des Vorrats)

Preiskarten



Müllkarte



Bannkarten



EMPFOHLENE KARTENSÄTZE (10er SÄTZE)

Reiche Ernte & Basisspiel

Kopfgeld: Ernte, Füllhorn, Menagerie, Treibjagd, Turnier (+ Preiskarten) / Geldverleiher, Jahrmarkt, Keller, Miliz, Schmiede

Böses Omen: Füllhorn, Harlekin, Nachbau, Wahrsagerin, Weiler / Abenteurer, Bürokrat, Laboratorium, Spion, Thronsaal

Wanderzirkus: Bauerndorf, Festplatz, Harlekin, Junge Hexe (+ Kanzler als Bannstapel), Pferdehändler / Festmahl, Laboratorium, Markt, Umbau, Werkstatt

Reiche Ernte & Die Intrige

Wer zuletzt lacht: Bauerndorf, Ernte, Harlekin, Pferdehändler, Treibjagd / Adlige, Handlanger, Lakai, Trickser, Verwalter

Würze des Lebens: Festplatz, Füllhorn, Junge Hexe (+ Wunschbrunnen als Bannstapel), Nachbau, Turnier (+ Preiskarten) / Bergwerk, Burghof, Große Halle, Kupferschmied, Tribut

Kleine Siege: Nachbau, Treibjagd, Turnier (+ Preiskarten), Wahrsagerin, Weiler / Große Halle, Handlanger, Harem, Herzog, Verschwörer

NEUE REGELN

Preiskarten: Die Karten **DIADEM**, **EIN SACK VOLL GOLD**, **GEFOLGE**, **PRINZESSIN** und **STREITROSS** haben zwar Funktionen wie klassische Aktions- oder Geldkarten, kommen aber jeweils nur 1 x im Spiel vor und werden als **Preiskarten** nur beim Spiel mit der Königreichskarte **TURNIER** eingesetzt (vgl. Spielvorbereitung). Sie gehören **nicht** zum Vorrat.



1 x



1 x



1 x



1 x



1 x

Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen: Die Geldkarten **FÜLLHORN** und **DIADEM** werden – wie alle Geldkarten – in der entsprechenden Spielphase eingesetzt. Darüber hinaus beinhalten **FÜLLHORN** und **DIADEM** zusätzliche Anweisungen, die beim Ausspielen beachtet werden müssen (siehe hierzu die entsprechenden Kartenbeschreibungen ab S. 5).

Das **FÜLLHORN** ist eine Königreichskarte und gehört nicht zu den Basis-Geldkarten, die in jedem Spiel benutzt werden. Das **DIADEM** ist eine Preiskarte und nur einmal im Spiel enthalten. Sie wird nur im Spiel mit der Königreichskarte **TURNIER** als Bestandteil des Preisstapels verwendet (Spielvorbereitung, S. 3).

Karten mit unterschiedlichen Namen: Ist die Rede von Karten mit unterschiedlichen Namen (nicht Kartentyp), ist von jeder Karte, die mindestens einmal vorkommt, 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**.

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

KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN

Hinweis: Die Karten sind in der Übersicht nach ihren Kosten sortiert.

Die Karten auf dieser Seite sind Preiskarten und können nicht gekauft, sondern nur durch das Ausspielen eines **TURNIERS** erworben werden. Jede Preiskarte ist nur einmal im Spiel enthalten.

Diadem: Das **DIADEM** ist eine Geldkarte. Für jede in deinem Zug nicht verbrauchte Aktion erhältst du + **1** für die Kaufphase. Hast du zum Beispiel in der Aktionsphase gar keine Aktionskarte ausgespielt, erhältst du + **1** für deine freie Aktion. Hast du zum Beispiel nur das **BAUERNDORF** ausgespielt, erhältst du + **2** für die beiden Aktionen des **BAUERNDORFS**, da du deine freie Aktion verbraucht hast.

Preiskarten



Beispiele

1) Kati hat keine Aktionskarte auf der Hand und kann deshalb ihre freie Aktion nicht nutzen. In der Kaufphase spielt sie das **DIADEM** und erhält zusätzlich zu den **2**, die das **DIADEM** in jedem Fall wert ist, + **1** für die nicht genutzte freie Aktion.

Das **DIADEM** ist in diesem Zug **3** wert.



2) Bernd hat in seiner Aktionsphase 2 **BAUERNDÖRFER** ausgespielt. In der Kaufphase spielt er das **DIADEM** und erhält **2** + **3** für drei nicht verbrauchte Aktionen.

Das **DIADEM** ist in diesem Zug **5** wert.



Ein Sack voll Gold: Ist der Nachziehstapel leer, wenn du dir ein **GOLD** nimmst, legst du das **GOLD** auf die leere Stelle. Es ist dann die einzige Karte in deinem Nachziehstapel.

Gefolge: Ist kein **ANWESEN** mehr im Vorrat, erhältst du keins. Beginnend mit deinem linken Nachbarn nimmt sich jeder Mitspieler einen **FLUCH**. Mitspieler, die mehr als 3 Karten auf der Hand haben, legen außerdem Karten ab, bis sie nur noch 3 Karten auf der Hand haben. Ist für einen Spieler kein **FLUCH** mehr im Vorrat, erhält der Spieler keinen. Handkarten muss er dennoch ablegen, wenn er mehr als 3 Karten hat.

Prinzessin: Die Anweisung, dass jede Karte **2** weniger kostet, wenn die **PRINZESSIN** im Spiel ist, betrifft die Karten auf der Hand und in den Ablage- und Nachziehstapeln aller Spieler sowie alle Karten im Vorrat. Wird die **PRINZESSIN** auf einen **THRONSAAL** folgend ausgespielt, kosten alle Karten trotzdem nur **2** weniger, da die **PRINZESSIN** nur einmal im Spiel ist.

Streitross: Diese Karte beinhaltet 4 Anweisungen, von denen du 2 unterschiedliche wählst. Dann führst du die Anweisungen der Reihenfolge auf der Karte nach aus. Du darfst auch einen Anweisung wählen, die du nicht (oder nur teilweise) erfüllen kannst, z. B. wenn nur noch 3 **SILBER** im Vorrat sind. Du darfst deinen Nachziehstapel nicht durchsehen, bevor du ihn ablegst.



KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN



Weiler: Du darfst 1 oder 2 Karten ablegen. Wenn du 1 Karte ablegst, erhältst du +1 Aktion. Wenn du 2 Karten ablegst, erhältst du +1 Aktion und +1 Kauf. Wenn du keine Karte ablegst, erhältst du nichts.

Menagerie: Zeige deine Handkarten vor. Hast du nur Karten mit unterschiedlichen Namen (z. B. eine **MENAGERIE**, ein **SILBER** und ein **KUPFER**), ziehst du 3 Karten. Hast du mindestens eine Karte doppelt auf der Hand (z. B. 2 **KUPFER**), ziehst du eine Karte.

Beispiel

Susanne hat 2 **MENAGERIEN**, 1 **SILBER** und 1 **KUPFER** auf der Hand. Spielt sie 1 **MENAGERIE** aus, hat sie nur noch Karten mit unterschiedlichen Namen auf der Hand. Sie zieht drei Karten nach. Sie zieht 1 **SILBER**, 1 **PROVINZ** und 1 **FESTPLATZ**. Sie spielt die zweite **MENAGERIE** aus. Da sie jetzt aber zweimal **SILBER** auf der Hand hat, zieht sie nur eine weitere Karte nach.



Wahrsagerin: Jeder Mitspieler, beginnend bei deinem linken Nachbarn, deckt solange Karten von seinem Nachziehstapel auf, bis er entweder eine Punkte- oder eine Fluchkarte aufgedeckt hat. Diese Karte muss er oben auf seinen Nachziehstapel legen. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, ohne dass eine entsprechende Karte aufgedeckt wurde, muss der Ablagestapel gemischt und weitere Karten aufgedeckt werden. Wird trotzdem keine Punkte- oder Fluchkarte aufgedeckt, legt der Spieler keine Karte auf den Nachziehstapel. Alle anderen aufgedeckten Karten werden abgelegt.

Bauerndorf: Decke solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du entweder eine Geldkarte oder eine Aktionskarte aufgedeckt hast. Nimm diese Karte auf die Hand und lege die anderen aufgedeckten Karten ab. Hast du in deinem Nachziehstapel (auch nach dem Mischen des Ablagestapels) keine Geld- oder Aktionskarte (oder entsprechende kombinierte Karte), nimmst du keine Karte auf die Hand.



Junge Hexe: Wenn die **JUNGE HEXE** als Königreichkarte für das Spiel ausgewählt wurde, benötigt ihr als 11. Stapel im Vorrat einen Bannstapel (Spielvorbereitung, S. 3)

Wenn du die **JUNGE HEXE** ausspielst, ziehst du zuerst 2 Karten und legst dann 2 Handkarten ab. Jeder Mitspieler, der keine Bannkarte von seiner Hand aufdeckt, muss sich, beginnend bei deinem linken Nachbarn, einen **FLUCH** vom Vorrat nehmen. Wird der Vorrat an **FLÜCHEN** dabei aufgebraucht, müssen die Spieler, für die kein **FLUCH** mehr vorhanden ist, keinen **FLUCH** nehmen.

Die Spieler dürfen auch Reaktionskarten ausspielen, bevor sie eine Bannkarte ausspielen. Sind die Bannkarten gleichzeitig Reaktionskarten, dürfen sie zuerst als Reaktionskarten und dann als Bannkarten aufgedeckt werden.

Nachbau: Entsorge eine Handkarte. Nimm dafür eine Karte vom Vorrat, die genau 1 mehr kostet als die entsorgte Karte. Lege die neue Karte ab. Entsorge dann eine weitere Handkarte und nimm eine Karte, die genau 1 mehr kostet. Lege auch diese Karte ab. Ist im Vorrat keine Karte, die genau 1 mehr kostet, musst du die Handkarte trotzdem entsorgen, erhältst dafür aber nichts. Du kannst keine Karte vom Vorrat nehmen und diese gleich wieder entsorgen, da du sie ablegen musst.

Pferdehändler: Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du +1 Kauf und +3. Dann legst du 2 Handkarten ab. Wenn du weniger als 2 Handkarten hast, legst du so viele Karten ab wie möglich.

Wenn ein Mitspieler eine Angriffskarte ausspielt, darfst du diese Karte aus deiner Hand aufdecken. Dann legst du den **PFERDEHÄNDLER** zur Seite und der Angriff wird ausgeführt. Zu Beginn deines nächsten Zuges ziehst du eine Karte nach und nimmst den (oder die) zur Seite gelegten **PFERDEHÄNDLER** wieder auf die Hand.

Turnier: Wenn du eine **PROVINZ** aus deiner Hand ablegst, nimmst du dir entweder ein **HERZOGTUM** vom Vorrat oder eine beliebige Karte vom Preisstapel. Ist der Stapel, für den du dich entscheidest, leer, nimmst du keine Karte. Lege die Karte, die du nimmst, oben auf deinen Nachziehstapel.

Dann dürfen alle Mitspieler eine **PROVINZ** aus ihrer Hand aufdecken. Wenn keiner eine **PROVINZ** aufdeckt, erhältst du +1 Karte und +1.

Ernte: Decke die obersten 4 Karten von deinem Nachziehstapel auf. Für jede aufgedeckte Karte mit unterschiedlichem Namen, erhältst du +1. Kannst du (auch nach dem Mischen des Ablagestapels) weniger als 4 Karten aufdecken, deckst du nur so viele Karten auf, wie möglich.

Füllhorn: Diese Karte ist eine Geldkarte mit dem Basiswert 0. Wenn du das **FÜLLHORN** ausspielst, zählst du zunächst, wie viele Karten mit unterschiedlichen Namen im Spiel sind. Im Spiel sind: Geld- und Aktionskarten, die du in diesem Zug ausgespielt hast sowie evtl. bei dir ausliegende Dauerkarten (aus **Seaside**). Nicht im Spiel dagegen sind Karten, die du in diesem Zug entsorgt hast. Nimm dir eine Karte aus dem Vorrat, die maximal soviel kostet, wie du Karten mit unterschiedlichen Namen im Spiel hast.

Nimmst du eine Punktekarte, entsorgst du das **FÜLLHORN**. Nimmst oder erhältst du eine Punktekarte auf andere Weise, entsorgst du das **FÜLLHORN** nicht.

Harlekin: Jeder Mitspieler, beginnend mit deinem linken Nachbarn, deckt die oberste Karte seines Nachziehstapels auf und legt sie ab.

Ist es eine Punktekarte (auch eine kombinierte), muss sich der Spieler einen **FLUCH** nehmen. Wird der Vorrat an **FLÜCHEN** dabei aufgebraucht, erhalten die Spieler, für die kein **FLUCH** mehr vorhanden ist, keinen **FLUCH**.

Ist es keine Punktekarte, darfst du wählen: Entweder muss sich der Spieler eine Karte mit gleichem Namen (sofern vorhanden) aus dem Vorrat nehmen und ablegen oder du nimmst eine Karte mit gleichem Namen (sofern vorhanden) aus dem Vorrat und legst sie ab.

Treibjagd: Decke alle deine Handkarten auf. Decke dann so lange Karten vom Nachziehstapel auf, bis du die erste Karte aufdeckst, die einen Namen hat, der nicht bei deinen Handkarten dabei ist. Nimm diese Karte und die aufgedeckten Handkarten auf die Hand und lege die anderen aufgedeckten Karten ab. Kannst du (auch nach dem Mischen des Ablagestapels) eine solche Karte nicht aufdecken, nimmst du nur deine aufgedeckten Handkarten wieder auf die Hand.

Festplatz: Diese Karte ist eine Punktekarte und hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung des Spiels erhältst du pro 5 Karten mit unterschiedlichen Namen in deinem Kartensatz (Handkarten, Nachzieh- und Ablagestapel) 2 Siegpunkte. Ein Kartensatz mit bis zu 4 unterschiedlichen Kartennamen bringt dir zum Beispiel keine Punkte, Kartensätze mit 10 bis 14 unterschiedlichen Namen dagegen 4.



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

Hier findet ihr aktuelle News aus der DOMINION®-Welt:
Gewinnspiele & Informationen zu Events, Turnieren und Aktionen.

Auf www.dominionblog.de findet ihr Anregungen für besonders spannende Karten-Kombinationen
mit dieser und anderen Erweiterungen.

Auf www.poeppekiste.de könnt ihr euch darüber hinaus eigene Kartensätze zusammenstellen lassen.

NOCH MEHR DOMINION®-SPIELSPASS

DONALD X. VACCARINO

DOMINION®

JETZT SPIELEN!

BASISSPIEL

DIE GILDEN

DIE INTRIGE

SEASIDE

BASISKARTEN

FAN-EDITION 1

MIXBOX

ABENTEUER

„Herbst-Neuheit 2015“

Spiel des Jahres 2009 KRIKITERPREIS

Alle DOMINION®-Produkte online kaufen:
www.spielkarten.com/shop

JETZT DOMINION®-FAN WERDEN!
www.facebook.com/dominionwelt

RIO
GRANDE
GAMES