



SPIELREGEL

Oh, Platin! Nichts ist so schön wie Platin, außer Gold oder Silber und vielleicht auch noch Kupfer, aber Hauptsache Geld. Es fühlt sich so schön in deinen Händen an und so viel besser als in den Fingern von jemand anderem. Deine Finger musst du sowieso nicht mehr krumm machen, denn du hast deine Reichtümer schon gehortet und ein Teil liegt auch auf der Bank. Vielleicht ist da auch ein bisschen

Schmuggelware mit dabei, aber das ist den Leuten in deiner Stadt egal.

Schließlich haben sie dir ja ein riesiges Denkmal aus Honigwaben auf dem Marktplatz gebaut. Nimm dich nur vor dem neidischen Gesindel in Acht, aber die wickelst du auch noch um den Finger ... und zwar mit Stil.

Blütezeit ist eine DOMINION®-Erweiterung und kann nur zusammen mit einem Basisspiel oder einem Basiskartenset gespielt werden.

SPIELMATERIAL

Die **DOMINION®**-Erweiterung **Blütezeit** beinhaltet 300 Karten:
250 **Königreichkarten**, 24 **Basiskarten**, 25 **Platzhalterkarten** (blaue Rückseite) und 1 **Leerkarte**

Außerdem enthält sie:

31 **Siegpunktmarker** aus Metall, 8 **Geldmarker** aus Metall, 1 **Handelsrouten-Tableau**, 8 **Spieler-Tableaus**.

DOMINION® Blütezeit ist mit allen bisher erschienenen Editionen und Erweiterungen kombinierbar.

SPIELMATERIAL IN DER ÜBERSICHT

Basiskarten

GELD



12 x

Name

Wert

(5 Geld bzw. 10 Punkte)

Kartentyp

(Geld- bzw. Punktekarte)

Kosten

(9 bzw. 11 Geld)

PUNKTE

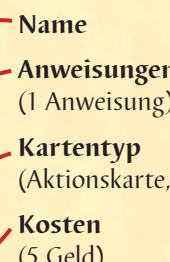
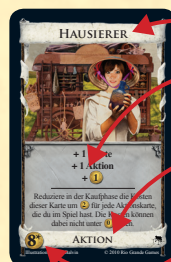


12 x

Nutzt ihr in einem Spiel ausschließlich Königreichkarten aus **Blütezeit**, werden KOLONIE und PLATIN als zusätzliche Stapel in den Vorrat gelegt. Wenn ihr in einem Spiel Königreichkarten aus **Blütezeit** und einer Edition oder anderen Erweiterung einsetzt, solltet ihr euch vor Spielbeginn einigen, ob ihr die neuen Basiskarten nutzen wollt oder dies zufällig bestimmen. Überwiegend im Spiel die Karten aus **Blütezeit**, empfehlen wir, die neuen Basiskarten zu nutzen (vgl. SPIELVORBEREITUNG, S. 4)

Königreichkarten

AKTION



Name

Anweisungen
(1 Anweisung)

Kartentyp
(Aktionskarte, weiß)

Kosten
(5 Geld)

AKTION-ANGRIFF



AKTION-REAKTION



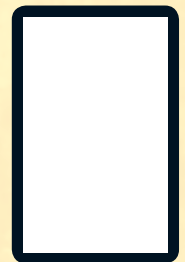
GELD



Platzhalter- und Leerkarten



25 x

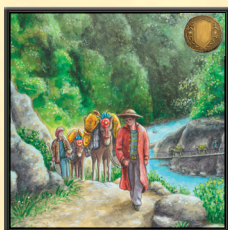


1 x



Tableaus

1) 1 Handelsrouten-Tableau



1) Das **Handelsrouten-Tableau** wird nur benötigt, wenn mit der Königreichkarte **HANDELSROUTE** gespielt wird.

(vgl. SPIELVORBEREITUNG S. 4 und KARTENÜBERSICHT S. 6)

2) 8 Spieler-Tableaus



2) Die **Spiele-Tableaus** werden nur benötigt, wenn mit den Königreichkarten **BISCHOF**, **DENKMAL** und/oder **HALSABSCHNEIDER** gespielt wird (vgl. NEUE REGELN, S. 5). Die Illustrationen dienen lediglich der Atmosphäre und haben regeltechnisch keine Relevanz.

Marker

Allgemein: Geld- und Siegpunktmarker dienen zum Markieren bestimmter Anweisungen auf einigen Königreichkarten. Die Geldmarker sehen zwar aus wie die Goldmünzen aus **Die Gilden** bzw. die Geldmarker aus **Seaside**, haben in diesem Spiel aber eine andere Funktion. Nähere Informationen sind bei den Kartenbeschreibungen **HANDELSROUTE**, **BISCHOF**, **DENKMAL** und **HALSABSCHNEIDER** zu finden.



8 Geldmarker

Geldmarker werden für die Königreichkarte **HANDELSROUTE** benötigt. (vgl. KARTENÜBERSICHT S. 6)



15 Siegpunktmarker im Wert 5



16 Siegpunktmarker im Wert 1



Siegpunktmarker werden auf den Spieler-Tableaus platziert, wenn ein Spieler durch Anweisungen auf den Königreichkarten **BISCHOF**, **DENKMAL** und/oder **HALSABSCHNEIDER** + 1 erhält (vgl. KARTENÜBERSICHT, S. 7 und 9). Sobald ein Spieler 5 gesammelt hat, kann er diese durch einen auf seinem Tableau ersetzen.

Alle Marker sind unbegrenzt verfügbar. Sollten die Marker zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgehen, können die Spieler für einen entsprechenden Ersatz (kleine Münzen, etc.) sorgen.

SPIELVORBEREITUNG

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

Zum Spielen mit **DOMINION®-Blütezeit** benötigt Ihr ein **DOMINION®-Basisspiel** oder das **Basiskarten-Set**. Legt alle Basiskarten (KUPFER, SILBER, GOLD und ANWESEN, HERZOGTUM, PROVINZ, sowie Fluchkarten und Müllkarte) wie gewohnt als Vorrat in die Tischmitte.

Zusätzlich werden die neuen Basiskarten **PLATIN** (12 Karten) und **KOLONIE** (bei **mind. 3 Spielern 12 Karten**, bei **2 Spielern 8 Karten**) zum Vorrat in die Tischmitte gelegt. Wir empfehlen, die neuen Basiskarten nur zu nutzen, wenn überwiegend 4 Königreichkarten aus **DOMINION®-Blütezeit** verwendet werden. Alternativ entscheidet ihr vor Spielbeginn selbst, ob ihr die Karten nutzen wollt oder nicht. (vgl. SPIELMATERIAL IN DER ÜBERSICHT S. 2)

Wenn mit den Königreichkarten **DENKMAL**, **BISCHOF** und/oder **HALSABSCHNEIDER** gespielt wird, erhält jeder Spieler ein Spieler-Tableau seiner Wahl. Neben dem Vorrat werden die Siegpunktmarker und , für alle gut erreichbar, bereit gelegt.

Wenn mit der Königreichkarte **HANDELSROUTE** gespielt wird, legen die Spieler das Handelsrouten-Tableau und die Geldmarker neben dem Vorrat bereit. Auf jeden Punktekartensapfel im Vorrat (auch ggf. Königreichkarten und kombinierte Punktekarten) wird ein Geldmarker gelegt.

EMPFOHLENE KARTENSÄTZE (10er SÄTZE)

Blütezeit

Anfänger: Abenteuer, Arbeiterdorf, Ausbau, Bank, Denkmal, Gesindel, Halsabschneider, Königliches Siegel, Leihhaus, Wachturm

Freundliche Interaktion: Arbeiterdorf, Bischof, Gewölbe, Handelsroute, Hausierer, Hort, Königliches Siegel, Kunstmiede, Schmuggelware, Stadt

Große Aktionen: Ausbau, Gesindel, Gewölbe, Großer Markt, Königshof, Lohn, Münzer, Stadt, Steinbruch, Talisman

Blütezeit & Basisspiel

Haufenweise Geld: Abenteuer, Bank, Großer Markt, Königliches Siegel, Münzer, Abenteuerer / Geldverleiher, Laboratorium, Mine, Spion

Die Armee des Königs: Ausbau, Gesindel, Gewölbe, Halsabschneider, Königshof / Bürokrat, Burggraben, Dorf, Ratsversammlung, Spion

Ein gutes Leben: Denkmal, Hort, Leihhaus, Quacksalber, Schmuggelware / Bürokrat, Dorf, Gärten, Kanzler, Keller

Blütezeit & Die Intrige

Pfade zum Sieg: Bischof, Denkmal, Halsabschneider, Hausierer, Leihhaus, Anbau / Armenviertel, Baron, Handlanger, Harem

All along the watchtower: Gewölbe, Handelsroute, Hort, Talisman, Wachturm / Bergwerk, Brücke, Große Halle, Handlanger, Kerkermeister

Glücksritter: Ausbau, Bank, Gewölbe, Königshof, Kunstmiede / Brücke, Kupferschmied, Tribut, Trickser, Wunschbrunnen

DER KARTENVORRAT IN DER TISCHMITTE

Geldkarten



Königreichskarten: „Freundliche Interaktion“



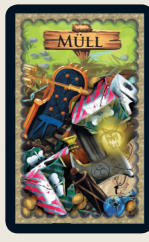
Punktekarten



Fluchkarten



Müllkarte



(nicht Teil des Vorrats)



Handelsrouten-Tableau



Marker



NEUE REGELN

Es gelten die Basisspielregeln mit folgenden Änderungen:

In der Kaufphase: Alle Geldkarten (auch kombinierte und Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen), die in einem Zug eingesetzt werden sollen, müssen **vor dem ersten Kauf** und **einzelnd** ausgelegt werden. Zusätzliche Anweisungen werden sofort beim Ausspielen ausgeführt, außer die zusätzliche Anweisung bezieht sich auf einen anderen Zeitpunkt im Spiel. Der Spieler darf keine weiteren Geldkarten ausspielen, sobald er eine Karte gekauft hat.

Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen: Die neuen Geldkarten **BANK**, **SCHMUGGELWARE**, **HORT**, **LOHN**, **STEINBRUCH**, **KÖNIGLICHES SIEGEL**, **TALISMAN** und **ABENTEUER** werden – wie alle Geldkarten – in der entsprechenden Spielphase eingesetzt. Darüber hinaus beinhalten sie zusätzliche Anweisungen, die beim Ausspielen (oder



einem auf der Karte beschriebenen anderen Zeitpunkt) beachtet und ausgeführt werden müssen. Die Karten sind Königreichkarten und gehören nicht zu den Basis-Geldkarten, die in jedem Spiel benutzt werden. Sie sind von Karteneffekten betroffen, die sich allgemein auf Geldkarten beziehen.

Karten mit variablen Kosten: Die Königreichkarte **HAUSIERER** hat einen Basis-Wert von 8. Wer diese Karte kauft, muss dafür 8 bezahlen. Durch vorher ausgespielte Aktionskarten kann dieser Wert allerdings reduziert werden, d.h. der Spieler muss weniger dafür bezahlen (vgl. KARTENÜBERSICHT, S. 9). Das Sternchen * markiert diese Karte als Karte mit variablen Kosten. Beachtet, dass es in anderen Erweiterungen (z.B. **REICHE ERNTE**) ebenfalls Karten mit * an den Kosten gibt. Diese haben allerdings eine andere Funktion.



NEUE ANWEISUNGEN / BEGRIFFE AUF DEN KARTEN

+ x : Diese Anweisung gibt es auf den Karten **BISCHOF**, **DENKMAL** und **HALSABSCHNEIDER**. Wer eine solche Karte ausspielt, nimmt sich entsprechend viele Siegpunktmarker vom Vorrat, niemals von einem anderen Spieler. Er legt die Marker auf sein Spieler-Tableau. Dort verbleiben sie bis Ende des Spiels und werden dann zu den anderen erspielten Siegpunkten addiert. Hat ein Spieler 5 einzelne Siegpunktmarker gesammelt, kann er diese durch einen 5er Siegpunktmarker auf seinem Tableau ersetzen. Nähere Informationen zu den einzelnen Karten findet ihr in der KARTENÜBERSICHT (S. 7 und 9).

Im Spiel: Geld- und Aktionskarten, die ein Spieler offen in seinem Spielbereich vor sich liegen hat (auch Dauerkarten z.B. aus **Seaside**), befinden sich im Spiel, bis sie abgelegt werden. Nicht im Spiel befinden sich beiseitegelegte und entsorgte Karten, sowie alle Handkarten, Karten im Vorrat und in den Zieh- und Ablagestapeln. Auch Reaktionskarten, die als Reaktion aufgedeckt werden, befinden sich nicht im Spiel.

Nicht-Punktekarten: Alle Karten (auch ggf. kombinierte Karten), die den Typ **PUNKTE** nicht beinhalten, werden als Nicht-Punktekarten bezeichnet.

ALTERNATIVES SPIELLENDE

Es gelten die Basisspielregeln für das Spielende mit folgender Ergänzung:

In Spielen mit der neuen Basis-Punktekarte **KOLONIE** endet das Spiel am Ende des Zuges eines Spielers auch, wenn der Vorratsstapel **KOLONIE** aufgebraucht ist.

KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN



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

Handelsroute: Du erhältst +1 Kauf und +1 pro Geldmarker, der sich zum Zeitpunkt des Ausspielens auf dem Handelsrouten-Tableau befindet. Du musst eine Handkarte entsorgen, wenn du mindestens 1 Karte auf der Hand hast.

In allen Spielen mit der **HANDELSROUTE** (auch als Teil des **SCHWARZMARKTES**) wird zu Beginn des Spiels das Handelsrouten-Tableau neben dem Vorrat bereit gelegt. Außerdem wird auf jeden Punkte-Vorratsstapel (**ANWESEN**, **HERZOGTUM**, **PROVINZ**, ggf. **KOLONIE** sowie alle kombinierten oder reinen Punktekarten unter den Königreichkarten (z.B. **GÄRTEN** aus Basisspiel oder **INSEL** aus **Seaside**)) ein Geldmarker gelegt. Sobald die erste Karte eines Stapels genommen wird (egal von welchem Spieler und egal auf welche Weise), legt ihr den entsprechenden Geldmarker auf das Handelsrouten-Tableau. Es wird kein neuer Marker auf den Vorratsstapel gelegt. Auch wird unter keinen Umständen ein Marker vom Handelsrouten-Tableau entfernt.



Lohn: Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 1. Decke solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du die erste Geldkarte (auch ggf. eine kombinierte) aufdeckst. Entsorge die aufgedeckte Geldkarte oder lege sie ab. Alle anderen aufgedeckten Karten legst du ab.



Wachstum: Diese Karte ist eine kombinierte Aktions- und Reaktionskarte. Sie kann in der Aktionsphase ausgespielt werden (Anweisung über der Trennlinie) oder als Reaktion auf die unter der Trennlinie angegebene Situation.



Spielst du den **WACHTUM** in deiner Aktionsphase aus, ziehst du solange Karten nach, bis du 6 Karten auf der Hand hast. Hast du bereits 6 oder mehr Handkarten, ziehst du keine Karten nach.

Wenn du den **WACHTUM** auf der Hand hast und du eine Karte nimmst (in deinem eigenen Zug oder während des Zuges eines Mitspielers), darfst du ihn als Reaktion aufdecken und die genommene Karte entweder entsorgen oder auf deinen Nachziehstapel legen. Anschließend nimmst du den **WACHTUM** wieder auf die Hand. Nimmst du anschließend eine oder mehrere weitere Karten (durch die gleiche oder eine andere Anweisung bzw. durch einen Kauf), kannst du den **WACHTUM** erneut aufdecken – solange du ihn auf der Hand hast. Hast du den **WACHTUM** in deiner nächsten Aktionsphase noch immer auf der Hand, darfst du ihn ausspielen.

Wenn ein Mitspieler gegen dich die **BESESSENHEIT** (aus **Alchemie**) gespielt hat und du den Extrazug ausführst, darfst du den **WACHTUM** nicht aufdecken, da der Mitspieler die Karten nimmt und nicht du.

Beispiel zum WACHTUM

Karsten spielt einen **QUACKSALBER** aus. Anja hat keinen **FLUCH** auf der Hand und muss deshalb einen **FLUCH** und ein **KUPFER** vom Vorrat nehmen. Sie nimmt zuerst den **FLUCH**, deckt ihren **WACHTUM** von der Hand auf und entsorgt den **FLUCH**. Dann nimmt sie ein **KUPFER** vom Vorrat, deckt den **WACHTUM** erneut auf und legt das **KUPFER** auf ihren Nachziehstapel.

ausgespielt



Karsten

Handkarten



Anja



Arbeiterdorf: Du **musst** eine Karte ziehen, **darfst** 2 weitere Aktionen ausführen und in der Kaufphase einen zusätzlichen Kauf durchführen.

Bischof: Du erhältst +1 und legst einen Siegpunktmarker mit Wert 1 (♠) auf dein Spieler-Tableau. Dann musst du eine Handkarte entsorgen, wenn du mindestens 1 Karte auf der Hand hast. Lege halb so viele Siegpunktmarker auf dein Spieler-Tableau, wie die entsorgte Karte gekostet hat. Ungerade Kosten werden abgerundet. Die **♠**-Kosten (z.B. aus **Alchemie**) spielen keine Rolle. So erhältst du je 2 Siegpunktmarker für ein entsorgtes **ARBEITERDORF** (Kosten: 4), ebenso wie für ein **GESINDEL** (Kosten: 5) oder einen **GOLEM** (Kosten: 4 und ♠).



KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN



Jeder Mitspieler darf eine Handkarte entsorgen, erhält dafür aber keine Siegpunktmarker.

Denkmal: Du erhältst + 2 und legst einen Siegpunktmarker mit Wert 1 () aus dem Vorrat auf dein Spieler-Tableau.

Steinbruch: Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 1.

Solange diese Karte im Spiel ist, kosten alle Aktionskarten (auch ggf. kombinierte) 2 weniger. Dies betrifft alle Aktionskarten, d.h. auch Handkarten, Karten in den Ablage- und Nachziehstapeln etc. Der Effekt ist kumulativ, d.h. mit einem zweiten **STEINBRUCH** oder anderen Aktionskarten, die die Kosten von Karten reduzieren, können die Kosten weiter gesenkt werden. Niemals kostet eine Karte allerdings weniger als 0.

Talisman: Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 1.

Solange diese Karte im Spiel ist und du eine Nicht-Punktekarte kaufst (nicht wenn du sie auf andere Weise nimmst), die zu diesem Zeitpunkt maximal 4 kostet, nimmst du dir eine weitere gleiche Karte vom Vorrat. Ist keine gleiche Karte im Vorrat, nimmst du dir keine weitere Karte. Kaufst du in einem Zug mehrere Karten, die maximal 4 kosten, wendest du den Effekt des **TALISMANS** auf alle diese Karten an.

Beispiel zum STEINBRUCH und TALISMAN

Karsten spielt einen **QUACKSALBER** aus. Anja hat keinen **FLUCH** auf der Hand und muss deshalb einen **FLUCH** und ein **KUPFER** vom Vorrat nehmen. Sie nimmt zuerst den **FLUCH**, deckt ihren **WACHTURM** von der Hand auf und entsorgt den **FLUCH**. Dann nimmt sie ein **KUPFER** vom Vorrat, deckt den **WACHTURM** erneut auf und legt das **KUPFER** auf ihren Nachziehstapel.



Abenteuer: Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 1.

Sobald du diese Karte ausspielst (normalerweise in der Kaufphase), deckst du solange Karten vom Nachziehstapel auf, bis du die erste Geldkarte (auch ggf. kombinierte) aufdeckst. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, ohne eine Geldkarte zu finden, mischst du deinen Ablagestapel. Findest du auch dort keine Geldkarte, legst du alle aufgedeckten Karten ab. Spiele die erste aufgedeckte Geldkarte sofort aus und führe ggf. zusätzliche Anweisungen auf dieser Karte aus. Lege alle anderen aufgedeckten Karten ab.

Gesindel: Ziehe drei Karten nach. Anschließend muss jeder Mitspieler (beginnend bei deinem linken Nachbarn) die obersten drei Karten seines Nachziehstapels aufdecken und alle aufgedeckten Geldkarten sowie Aktionskarten (auch ggf. kombinierte), ablegen. Alle anderen aufgedeckten Karten legt er in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Nachziehstapel.

Gewölbe: Ziehe 2 Karten nach. Lege anschließend beliebig viele Handkarten (auch 0) ab. Du darfst auch Karten ablegen, die du gerade erst nachgezogen hast. Für jede abgelegte Karte erhältst du + **1**.

Jeder Mitspieler darf 2 Handkarten ablegen und eine Karte nachziehen. Hat ein Mitspieler nur 1 Handkarte, darf er diese ablegen, aber keine Karte nachziehen.

Hort: Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert **2**.

Solange diese Karte im Spiel ist und du eine Punktekarte (auch ggf. kombinierte) kaufst, nimmst du ein **GOLD** vom Vorrat. Wenn kein **GOLD** mehr im Vorrat ist, erhältst du nichts. Nimmst du eine Punktekarte auf andere Weise (d.h. nicht durch einen Kauf), nimmst du dir kein **GOLD**. 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.

Königliches Siegel: Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert **2**.

Solange diese Karte im Spiel ist, entscheidest du für jede Karte, die du kaufst oder auf andere Weise nimmst, ob du sie ablegen oder oben auf deinen Nachziehstapel legen möchtest.

Leihhaus: Sieh dir deinen kompletten Ablagestapel an und nimm beliebig viele **KUPFER** auf die Hand. Zeige diese vorher deinen Mitspielern. Die restlichen Karten legst du in beliebiger Reihenfolge wieder auf den Ablagestapel.

Münzer: 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** kaufst, musst du alle Geldkarten, die du im Spiel hast, sofort entsorgen. Sofern du nach dem Kauf des **MÜNZERS** noch **1** und einen weiteren Kauf übrig hast, darfst du die Geldwerte der entsorgten Karten in diesem Zug noch verwenden. Wenn du den **MÜNZER** kaufst und eine Geldkarte im Spiel ist, deren zusätzliche Anweisung in Kraft tritt, sobald du eine Karte kaufst (z.B. **KÖNIGLICHES SIEGEL**), wird diese Karte entsorgt, bevor deren Effekt eintreten kann.

Beachte, dass du alle Geldkarten, die du in deiner Kaufphase verwenden möchtest, vor deinem ersten Kauf ausspielen musst. Du kannst nicht 1 **GOLD** und 1 **SILBER** ausspielen, den **MÜNZER** kaufen, diese Geldkarten entsorgen und dann weiteres Geld auslegen ohne dieses zu entsorgen.

Quacksalber: Du erhältst + **2**.

Jeder Mitspieler (beginnend bei deinem linken Nachbarn) legt entweder einen **FLUCH** aus seiner Hand ab oder er nimmt einen **FLUCH** und ein **KUPFER** vom Vorrat und legt diese ab. Dies dürfen die Spieler auch wählen, wenn der **KUPFER**- und/oder **FLUCH**-Stapel leer sind. Nimmt ein Spieler den **FLUCH** und das **KUPFER** und hat einen **WACHTURM** auf der Hand, darf er diesen nach jeder genommenen Karte aufdecken (oder wahlweise nur nach einer) und z.B. den **FLUCH** entsorgen und das **KUPFER** auf den Nachziehstapel legen (oder ebenfalls entsorgen).

Schmuggelware: Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert **3**. Du erhältst einen zusätzlichen Kauf.

Dein linker Mitspieler nennt den Namen einer beliebigen Karte (z.B. „Provinz“). Diese muss nicht Teil des Vorrats sein. Du darfst diese Karte in diesem Zug nicht kaufen. Wenn du die Karte auf andere Weise nehmen kannst, darfst du das tun. Spielst du mehrere **SCHMUGGELWAREN** aus, nennt dein linker Mitspieler entsprechend viele Karten.



Beispiel zu SCHMUGGELWARE

Matthias spielt in seiner Kaufphase eine SCHMUGGELWARE aus. Sein linker Mitspieler nennt die PROVINZ. Matthias spielt eine zweite SCHMUGGELWARE aus. Sein linker Mitspieler nennt GOLD. Matthias spielt noch einen HORT aus und hat für nun 3 Käufe **8** zur Verfügung. Er darf weder eine PROVINZ noch ein GOLD kaufen. Matthias entscheidet sich, ein HERZOGTUM zu kaufen. Durch den HORT nimmt er sich ein GOLD. Dies darf er tun, da er dieses nicht kauft. Anschließend kauft er noch ein SILBER.



Stadt: Du erhältst + 1 Karte sowie + 2 Aktionen. Wenn noch kein Vorratsstapel leer ist, passiert nichts weiter. Wenn genau 1 Vorratsstapel leer ist, erhältst du nochmal + 1 Karte. Wenn 2 oder mehr Vorratsstapel leer sind, erhältst du + 1 Karte, + 1 und + 1 Kauf.

Großer Markt: Du erhältst + 1 Karte, + 1 Aktion, + 1 Kauf sowie + 2.

Wenn du diese Karte kaufen möchtest, darfst du zu diesem Zeitpunkt kein **KUPFER** im Spiel haben. Wenn du zu einem früheren Zeitpunkt in deinem Zug **KUPFER** im Spiel hattest, dieses aber entsorgt hast, darfst du den **GROSSEN MARKT** kaufen. Kannst du den **GROSSEN MARKT** auf andere Art nehmen, darfst du das jederzeit tun, auch wenn du **KUPFER** im Spiel hast.

Ausbau: Entsorge eine beliebige Handkarte und nimm eine Karte vom Vorrat, die bis zu 3 mehr (auch gleich oder weniger) kostet als die entsorgte Karte. Du darfst den Betrag nicht mit zusätzlichem  erhöhen. Hast du keine Karte auf der Hand, die du entsorgen kannst, darfst du dir keine Karte vom Vorrat nehmen. Den ausgespielten **AUSBAU** selbst darfst du nicht entsorgen, da er sich nicht mehr auf deiner Hand befindet.

Halsabschneider: Du erhältst + 1 Kauf sowie +  2. Alle Mitspieler müssen Handkarten ablegen, bis sie nur noch 3 Karten auf der Hand haben. Hat ein Mitspieler bereits 3 oder weniger Karten auf der Hand, muss er keine Karten ablegen.

Solange diese Karte im Spiel ist, legst du immer, wenn du eine Karte kaufst (nicht wenn du sie auf andere Weise nimmst), einen Siegpunktmarker  auf dein Spieler-Tableau. Hast du zwei **HALSABSCHNEIDER** im Spiel, legst du zwei Siegpunktmarker  pro gekaufter Karte auf dein Tableau usw.

BANK: Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat einen variablen Wert – pro Geldkarte (inklusive dieser / auch ggf. kombinierte Geldkarten), die du im Spiel hast, ist sie **1** wert. Spielst du diese **BANK** als erste Geldkarte in deinem Zug aus, ist sie genau **1** wert. Spielst du dagegen zuerst ein **GOLD**, ein **SILBER** und zwei **KUPFER** und dann die **BANK**, ist die **BANK** **5** wert. Spielst du im Anschluss noch eine **BANK** aus, bleibt die erste **BANK** **5** wert, die zweite **6**.

Königshof: Diese Karte ist ähnlich dem **THRONSAAL** aus dem Basisspiel – mit dem Unterschied, dass du die Aktionskarte, die du von der Hand auswählst, dreimal (statt zweimal) ausspielst. Lege die gewählte Aktionskarte aus, führe die Anweisungen darauf komplett aus, nimm sie zurück auf die Hand, spiele sie erneut aus, führe die Anweisungen darauf komplett aus, nimm sie zurück auf die Hand und spiele sie ein drittes Mal auf und führe die Anweisungen darauf komplett aus. Für das dreimalige Ausspielen der Aktionskarte benötigst du keine zusätzlichen Aktionen (+1 Aktion). Du darfst zwischen dem dreimaligen Ausspielen der Aktionskarte keine andere Aktion ausspielen, außer die Aktionskarte selbst gibt dazu die Anweisung.

Kunstschmiede: Egal ob du keine Karte entsorgst (0 insgesamt) oder drei Karten, die jeweils 2 kosten (6 insgesamt) – du **musst** eine Karte vom Vorrat nehmen, die genau so viel kostet wie die entsorgten Karten zusammen gekostet haben, außer es ist keine entsprechende Karte im Vorrat vorhanden. Entsorgst du keine Karten und ist beispielsweise der **KUPFER**-Stapel leer, musst du dir u.U. (wenn keine anderen Karten mit 0-Kosten vorhanden sind) einen **FLUCH** vom Vorrat nehmen, der ebenfalls 2 kostet. 1-Kosten für Karten aus Alchemie haben für die **KUNSTSCHMIEDE** keine Auswirkung. Es darf auch keine Karte mit 1-Kosten genommen werden.

Hausierer: Diese Karte ist eine Karte mit variablen Kosten (vgl. NEUE REGELN; S. 6). Du erhältst + 1 Karte, + 1 Aktion sowie + 1.

Wenn du diese Karte in deiner Kaufphase kaufst, kostet sie für jede Aktionskarte, die du im Spiel hast, 2 weniger, niemals allerdings weniger als 0. Kaufst du eine Karte außerhalb der Kaufphase (z.B. durch den **SCHWARZMARKT**), kostet der **HAUSIERER** 8, egal ob du weitere Aktionskarten im Spiel hast oder nicht. Aktionskarten, die durch den **THRONSAAL** (aus Basisspiel) oder den **KÖNIGSHOF** mehrfach ausgespielt wurden, sind trotzdem jeweils nur einmal im Spiel und reduzieren die Kosten eines **HAUSIERERS** um 2.

Platin: Diese Karte ist eine Basiskarte und keine Königreichkarte. Spielt ihr ausschließlich mit Königreichkarten aus Blütezeit, wird diese Karte zusätzlich zu den Basis-Geldkarten **KUPFER**, **SILBER** und **GOLD** in der Spielvorbereitung in den Vorrat gelegt. Bei Spielen mit Königreichkarten aus verschiedenen Editionen und/oder Erweiterungen entscheidet vor Spielbeginn, ob ihr **PLATIN** in den Vorrat legen wollt oder nicht (vgl. SPIELVORBEREITUNG, S. 4).

Kolonie: Diese Karte ist eine Basiskarte und keine Königreichkarte. Spielt ihr ausschließlich mit Königreichkarten aus Blütezeit, wird diese Karte zusätzlich zu den Basis-Punktekarten **ANWESEN**, **HERZOGTUM** und **PROVINZ** in der Spielvorbereitung in den Vorrat gelegt. Bei Spielen mit Königreichkarten aus verschiedenen Editionen und/oder Erweiterungen entscheidet vor Spielbeginn, ob ihr die **KOLONIE** in den Vorrat legen wollt oder nicht. Achtet darauf, dass in diesem Fall das Spiel auch endet, wenn der Vorratsstapel **KOLONIE** leer ist (vgl. ALTERNATIVES SPIELENDEN, S. 6).



DONALD X. VACCARINO

DOMINION

Neu!

BLÜTEZEIT

Online kaufen: www.spielkarten.com/shop

RIO GRANDE GAMES

BASISSPIEL

FAN-EDITION 1

BASISKARTEN

MIXBOX

DIE INTRIGE

EMPIRES

SEASIDE

ABENTEUER

DIE GILDEN

Ab Herbst 2016

f JETZT DOMINION®-FAN WERDEN!

www.facebook.com/dominionwelt

www.dominion-welt.de

ASS

ALTENBURGER

KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN

Beispiel KÖNIGSHOF & HALSABSCHNEIDER & HAUSIERER

Aktionsphase: Sandra spielt in ihrer Aktionsphase einen **KÖNIGSHOF** aus und wählt einen weiteren **KÖNIGSHOF** aus ihrer Hand aus. Diesen spielt sie nun dreimal hintereinander aus und darf entsprechend drei weitere Karten aus ihrer Hand auswählen, die sie jeweils dreimal spielt.

Zuerst spielt sie den **HALSABSCHNEIDER**. Dadurch hat sie nun 3 Käufe und **6** zur Verfügung. Sie legt einen Siegpunktmarker  auf ihr Spieler-Tableau, da der **HALSABSCHNEIDER** zwar dreimal ausgespielt wurde, aber nur einmal im Spiel ist.

Dann spielt sie einen **HAUSIERER**. Dadurch zieht sie 3 Karten nach, erhält +3 Aktionen und **3**.

Dann hat sie keine weitere Aktionskarte auf der Hand. Sie geht zur Kaufphase über.

Kaufphase: Sie spielt ein **SILBER** aus und hat durch den dreimal ausgespielten **HALSABSCHNEIDER** + **6** und durch den dreimal ausgespielten **HAUSIERER** + **3** zur Verfügung. Insgesamt hat sie für 4 Käufe **11** zur Verfügung.

Da Sandra vier Aktionskarten ausgespielt (und damit im Spiel hat), kostet der **HAUSIERER** zu diesem Zeitpunkt **0**. Sie kauft drei **HAUSIERER** sowie eine **KOLONIE**.

