



SPIELREGEL

Ah, Geld! Nichts ist so schön wie das Geräusch klimpernder Münzen in deiner Hand. Du findest es deutlich besser als das Geräusch klimpernder Münzen in der Hand von jemand anderem oder als Münzen, die einfach nur auf einem Haufen liegen, an den niemand rankommt ohne aufzustehen. Denn das Aufstehen hast du schon seit langem hinter dir gelassen. Das Leben war gut zu dir. Vor nur zehn Jahren hast du noch unter einem einfachen Strohhut deine eigenen Felder bebaut. Heute reicht dein DOMINION® von Küste zu Küste und dein Strohhut ist der größte, den die Welt je gesehen hat.

Außerdem hast du den kleinsten Hund der Welt und eine lebensgroße Statue von dir selbst aus Baklava. Klar, mit Geld kann man das Glück nicht kaufen, aber Neid, Wut und diese gewisse Leere immerhin schon. Du hast schon noch Probleme – zum Beispiel streitsüchtige Nachbarn, die erobert werden müssen. Aber diesmal erobert du sie mit Stil.

Blütezeit war die 4. Dominion®-Erweiterung, dies ist die 2. Auflage dieser Erweiterung. Sie hat 300 Karten und 25 neue Königreichskarten, plus zwei neue Basiskarten, die über GOLD und die PROVINZ hinausgehen. Das zentrale Thema ist Wohlstand. Es gibt Geldkarten, die mehr machen, als einfach nur Geld zu produzieren, Karten, die mit Geldkarten interagieren, und mächtige, teure Karten.

SPIELMATERIAL

Die **DOMINION®**-Erweiterung **Blütezeit** beinhaltet 300 neue Karten: 250 **Königreichkarten**, 12 **Basis-Geldkarten**, 12 **Basis-Punktekarten**, 25 **Platzhalter-Karten** und 1 **Leerkarte**.

Außerdem enthält sie: 31 **Punktemarker** aus Metall (16 **U**-Marker und 15 **V**-Marker).

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

SPIELMATERIAL IN DER ÜBERSICHT

Basiskarten je 12x

GELD / PUNKTE



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 verwendet, solltet ihr euch vor Spielbeginn einigen, ob ihr die neuen Basiskarten nutzen wollt, oder dies zufällig bestimmen. Überwiegen im Spiel die Karten aus **Blütezeit**, empfehlen wir, die neuen Basiskarten zu nutzen (siehe **SPIELVORBEREITUNG**, S. 3)

Königreichkarten

AKTION je 10x



AKTION - REAKTION / AKTION - ANGRIFF (TW. REAKTION) je 10x



Platzhalter- und Leerkarten



25 x

1 x



Diese Karten sind Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen und gehören zu den Königreichskarten. Zum Spiel mit diesen Karten siehe NEUE REGELN, S. 5.

Marker

Allgemein: In dieser Erweiterung sind Marker enthalten. Marker erhält man durch entsprechende Anweisungen von Karten. In dieser Erweiterung haben **BISCHOF**, **DENKMAL**, **GELDANLAGE** und **SAMMELSURIMUM** solche Anweisungen; nähere Informationen siehe deren Beschreibungen in **KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN** (ab Seite 7).



15 Punktemarker im Wert 5



16 Punktemarker im Wert 1

Punktemarker sammelst du in deinem Spielbereich. Sobald ein Spieler 5 **5-Marker** gesammelt hat, kann er diese durch einen **5-Marker** ersetzen. Nach Ende des Spiels werden die Werte der gesammelten Punktemarker zu den Werten der Punktekarten addiert.

Grundsätzlich sind Marker unbegrenzt verfügbar. Sollten die enthaltenen Marker im Laufe eines Spiels ausgehen, verwendet ihr einen beliebigen Ersatz (Spielsteine o. ä.).

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 aus dem **Basisspiel** (**KUPFER**, **SILBER**, **GOLD** und **ANWESEN**, **HERZOGTUM**, **PROVINZ**, sowie **FLÜCHE** und die Müllkarte bzw. das Mülltableau) wie gewohnt als Vorrat in die Tischmitte.

Zusätzlich können 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 werden. Dabei werden **PLATIN** und **KOLONIE** entweder gemeinsam oder gar nicht verwendet. Wir empfehlen, die neuen Basiskarten nur zu nutzen, wenn mindestens 4 Königreichskarten aus **DOMINION®-Blütezeit** verwendet werden. Alternativ könnt ihr die 10 Platzhalterkarten der Königreichskarten mischen und die oberste aufdecken. Ist sie aus **DOMINION®-Blütezeit**, verwendet ihr **PLATIN** und **KOLONIE** im Vorrat, ansonsten nicht.

Neben dem Vorrat werden die Punktemarker, für alle gut erreichbar, bereitgelegt.

EMPFOHLENE KARTENSÄTZE (10er-SÄTZE)

Für alle diese Kartensätze empfehlen wir die Verwendung von **PLATIN** und **KOLONIE**.

Blütezeit (2. Edition)

Anfänger: Arbeiterdorf, Ausbau, Bank, Brautkrone, Buchhalterin, Denkmal, Gesindel, Kristallkugel, Magnatin, Wachturm

Friedliche Interaktion: Arbeiterdorf, Bischof, Brautkrone, Gewölbe, Hausiererin, Hort, Kunstschmiede, Sammelsurium, Stadt, Waffenkiste

Blütezeit (2. Edition) & **Basisspiel** (2. Edition)

Das große Geld: Bank, Brautkrone, Großer Markt, Kristallkugel, Münzer • Geldverleiher, Laboratorium, Mine, Töpferei, Vorbotin

Die Armee des Königs: Ausbau, Gesindel, Gewölbe, Königshof, Sammelsurium • Bürokrat, Burggraben, Dorf, Händlerin, Ratsversammlung

Blütezeit (2. Edition) & **Intrige** (2. Edition)

Wege zum Sieg: Bischof, Denkmal, Hausiererin, Magnatin, Sammelsurium • Anbau, Armenviertel, Baron, Handlanger, Harem

Die glücklichen Sieben: Ausbau, Bank, Brautkrone, Königshof, Kunstschmiede • Anbau, Baron, Bergwerk, Patrouille, Wunschbrunnen

Blütezeit (2. Edition) & **Seaside** (2. Edition)

Explodierendes Königreich: Bischof, Großer Markt, Königshof, Stadt, Steinbruch • Ausguck, Außenposten, Fischerdorf, Taktiker, Werft

Piratenbucht: Geldanlage, Hort, Magnatin, Münzer, Wunderheilerin • Affe, Astrolabium, Eingeborenendorf, Korsarenschiff, Schatzkammer

Blütezeit (2. Edition) & **Die Alchemisten**

Berufsausbildung: Amboss, Arbeiterdorf, Bischof, Hausiererin, Münzer, Wunderheilerin • Lehrling, Universität, Vertrauter, Weinberg

Blütezeit (2. Edition) & **Reiche Ernte/Die Gilden**

Umleitungen: Buchhalterin, Hort, Kristallkugel, Kunstschmiede, Magnatin • Bauerndorf, Füllhorn, Harlekin, Nachbau, Turnier

Steinhauer: Ausbau, Großer Markt, Stadt, Steinbruch, Wunderheilerin • Bäcker, Helseherin, Kaufmannsgilde, Leuchtenmacher, Metzger

Blütezeit (2. Edition) & **Dark Ages** (mit Unterschlüpfen)

Müllabfuhr: Amboss, Kristallkugel, Magnatin, Stadt, Waffenkiste • Falschgeld, Knappe, Marktplatz, Mundraub, Raubzug

Ganovenehre: Hort, Kunstschmiede, Sammelsurium, Steinbruch, Wachturm • Banditenlager, Knappe, Marodeur, Prozession, Schurke

Blütezeit (2. Edition) & **Abenteuer**

Der Letzte Wille: Erbschaft • Bischof, Denkmal, Gewölbe, Magnatin, Sammelsurium • Hafenstadt, Königliche Münzen, Kurier, Relikt, Verlies

Think Big: Ball, Überfahrt • Ausbau, Hausiererin, Hort, Königshof, Waffenkiste • Ferne Lande, Gefolgsmann, Geizhals, Geschichtenerzähler, Riese

Blütezeit (2. Edition) & **Empires**

Big Time: Beherrschen, Obelisk • Bank, Brautkrone, Geldanlage, Großer Markt, Kunstschmiede • Gladiator/Reichtum, Königlicher Schmied, Patrizier/Handelsplatz, Vermögen, Villa

Geschmiedete Tore: Basilika, Palast • Amboss, Hausiererin, Münzer, Sammelsurium, Waffenkiste • Feldlager/Diebesgut, Gärtnerin, Stadtviertel, Wagenrennen, Wilde Jagd

Blütezeit (2. Edition) & Nocturne

Schätze der Nacht: Brautkrone, Geldanlage, Kristallkugel, Waffenkiste, Wunderheilerin • Krypta, Nachtwache, Plünderer, Vampirin, Wächterin

Ein Tag beim Pferderennen: Amboss, Bischof, Buchhalterin, Hausiererin, Wachturm • Druidin (Geschenk des Sumpfes, Geschenk des Flusses, Geschenk des Waldes), Folterknecht, Friedhof, Seliges Dorf, Tragischer Held

Blütezeit (2. Edition) & Renaissance

Traum-Träumer: Akademie • Arbeiterdorf, Denkmal, Gewölbe, Wachturm, Wunderheilerin • Alte Hexe, Frachtschiff, Gelehrte, Priester, Zepter

Geld regiert die Welt: Kapitalismus, Zitadelle • Bank, Geldanlage, Gesindel, Großer Markt, Stadt • Forscherin, Patron, Schatzmeisterin, Schwarzer Meister, Versteck

Blütezeit (2. Edition) & Menagerie

Zeitlich limiertes Angebot: Verzweiflung, Weg des Frosches • Amboss, Arbeiterdorf, Großer Markt, Hausiererin, Münzer • Fischer, Nachschub, Schlachtross, Vertreibung, Wanderin

Otter-Chaos: Reiche Ernte, Weg des Otters • Buchhalterin, Denkmal, Stadt, Steinbruch, Waffenkiste • Drahtzieher, Jagdhütte, Kamelzug, Koppel, Viehmarkt

Blütezeit (2. Edition) & Verbündete

Erfinderboom: Erfinderfamilie • Amboss, Ausbau, Gesindel, Königshof, Steinbruch • Augurinnen, Hauptstadt, Importeurin, Schreinerin, Tand

Schmeicheln macht reich: Bankiersverbund • Bank, Buchhalterin, Geldanlage, Gewölbe, Stadt • Irrfahrten, Marquis, Mittelsmann, Ortschaft, Schmeichler

Weitere empfohlene Kartensätze findet ihr auf: www.dominion-welt.de

NEUE REGELN

Es gelten die Basisspielregeln mit folgenden Erweiterungen:

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 **einzel**n gespielt werden. Der Spieler darf keine weiteren Geldkarten spielen, sobald er einen Kauf getätigt hat.

Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen: Die neuen Geldkarten **AMBOSS**, **BANK**, **BRAUTKRONE**, **GELDLANLAGE**, **HORT**, **KRISTALLKUGEL**, **SAMMELSURIMUM**, **STEINBRUCH**, und **WAFFENKISTE** beinhalten zusätzliche Anweisungen, die beim Spielen (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. Trotzdem sind sie von Karteneffekten betroffen, die sich allgemein auf Geldkarten beziehen.

Besonderheiten beim Kauf: Die aufgedruckten Kosten enthalten bei manchen Karten nicht alle Informationen, die zum Kauf der Karte notwendig sind. Diese Karten haben einen * rechts oben an den Kosten, um dies anzuzeigen. Wer z. B. die **HAUSIERERIN** kauft, muss dafür **8** bezahlen. Durch vorher gespielte Aktionskarten kannst du diesen Wert allerdings reduzieren, d. h. du musst weniger dafür bezahlen (siehe **KARTENÜBERSICHT S. 10**). Das Sternchen * markiert diese Karte als Karte mit variablen Kosten.

Der **GROSSE MARKT** hat eine extra Bedingung, die erfüllt sein muss, um ihn kaufen zu können: Der Spieler darf kein **KUPFER** im Spiel haben.

Beachtet, dass es in anderen Erweiterungen (z. B. **Reiche Ernte**) ebenfalls Karten mit * an den Kosten gibt. Diese haben allerdings eine andere Funktion.



ANWEISUNGEN / BEGRIFFE AUF DEN KARTEN

- **+1 U**: Diese Anweisung gibt es auf den Karten **BISCHOF, DENKMAL, GELDANLANGE und SAMMELSURIUM**. Spielst du eine solche Karte aus, nimmst du dir entsprechend viele Punktemarker vom Vorrat. Du legst die Marker in deinen Spielbereich. Dort verbleiben sie bis zum Ende des Spiels und werden dann zu den anderen erspielten Siegpunkten addiert.
- **Im Spiel**: Geld- und Aktionskarten, die du offen in deinem Spielbereich vor dir liegen hast (auch Dauerkarten z. B. aus **Seaside**), befinden sich im Spiel, bis sie abgelegt werden. Nicht im Spiel befinden sich zur Seite gelegte und entsorgte Karten sowie alle Handkarten, Karten im Vorrat und in den Nachzieh- und Ablagestapeln. Auch Reaktionskarten, die als Reaktion aufgedeckt werden, befinden sich nicht im Spiel.
- **Ablegen**: Karten werden immer von der Hand abgelegt, sofern nicht anders auf der Karte angegeben. Abgelegte Karten kommen offen auf den eigenen Ablagestapel. Legst du mehrere Karten gleichzeitig ab, musst du diese den Mitspielern nicht zeigen. Ggf. musst du aber die Anzahl der abgelegten Karten „nachweisen“, z. B. beim **KELLER** (aus dem **Basisspiel**). Lediglich die oberste Karte des Ablagestapels muss immer sichtbar sein.
- **Aufdecken**: Du deckst die Karte(n) auf, zeigst sie allen Mitspielern, führst eventuelle Anweisungen aus und legst sie dort hin zurück, von wo du sie hast. Eine aufgedeckte Handkarte wird wieder zurück auf die Hand genommen.
- **Diese Karte**: Enthält eine Karte eine Anweisung, die sich auf „diese Karte“ bezieht, ist normalerweise die Karte gemeint, auf der die Anweisung steht, keine andere Karte, auf die innerhalb der Anweisung Bezug genommen wird. Eine **Ausnahme** sind die **Wege** (aus **Menagerie**), bei denen mit „diese Karte“ die Aktionskarte gemeint ist, anstelle derer die Anweisung der **Wege**-Karte ausgeführt wird.
Beispiel: Der Kartentext des **WACHTURMS** besagt: „Wenn du eine Karte nimmst, darfst du diese Karte aus deiner Hand aufdecken, um entweder jene Karte zu entsorgen oder sie auf deinen Nachziehstapel zu legen.“ Dies bedeutet, dass du die **WACHTURM**-Karte aus deiner Hand aufdecken darfst, wenn du eine andere Karte nimmst.
- **Jene Karten**: Enthält eine Karte eine Anweisung, die sich auf „jene Karten“ bezieht, sind immer die Karten gemeint, auf die auf einer Karte („dieser Karte“) Bezug genommen wird – es ist niemals die gerade genutzte Karte gemeint.
- **Eine gleiche Karte**: Nur Karten, die exakt denselben Namen tragen, gelten als gleiche Karten.
- **Entsorgen**: Entsorgst du Karten, legst du sie offen auf den Müllstapel bzw. auf die Müllkarte, falls noch keine Karte entsorgt wurde. Entsorgte Karten können nicht wieder gekauft oder genommen werden, es sei denn, eine Karte erlaubt dies.
- **Nehmen**: Karten, die du durch Kauf oder eine Anweisung auf einer anderen Karte nimmst, nimmst du physisch an dich und fügst sie dadurch deinem Kartensatz hinzu. Genommene Karten legst du (soweit nicht anders auf der Karte angegeben) auf den Ablagestapel.

Eine Übersicht aller Anweisungen und ihrer Bedeutungen findet ihr im downloadbaren Glossar unter:
www.dominion-welt.de/anleitungsglossar

ALTERNATIVES SPIELENDE

Es gelten die Basisspielregeln für das Spielende mit folgender Ergänzung:

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



DOMINION
DONALD X. VACCARINO

Du willst immer up to date sein und keine News aus der DOMINION®-Welt verpassen? Nimm an regelmäßigen Gewinnspielen und Umfragen teil – werde Teil der DOMINION®-Welt.

www.dominion-welt.de | www.facebook.com/dominionwelt

RIO GRANDE GAMES

Im Vertrieb durch **ASS** ALTENBURGER

KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN

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

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

Spielst du den **WACHTUM** in deiner Aktionsphase, 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 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 spielen.



Beispiel WUNDERHEILERIN und WACHTUM

Paul spielt eine **WUNDERHEILERIN**. Henry muss einen **FLUCH** vom Vorrat nehmen. Er nimmt den **FLUCH** und legt ihn auf seinen Ablagestapel, deckt seinen **WACHTUM** von der Hand auf und entsorgt den **FLUCH**.



Paul



Handkarten Henry



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

Arbeiterdorf: Du **musst** eine Karte ziehen, bekommst +2 Aktionen und einen zusätzlichen Kauf für die Kaufphase.

Bischof: Du erhältst +1 und einen **U-Marker**. Dann musst du eine Handkarte entsorgen, wenn du mindestens 1 Karte auf der Hand hast. Lege halb so viele **U-Marker** vor dir ab, wie die entsorgte Karte kostet. Ungerade Kosten werden abgerundet. Andere Kosten wie **W** (aus **Alchemisten**) oder **R** (aus **Empires**) spielen keine Rolle. So erhältst du je 2 **U-Marker** für ein entsorgtes **ARBEITERDORF** (Kosten: 4), ebenso wie für ein **GESINDEL** (Kosten: 5) oder einen **GOLEM** (aus **Die Alchemisten**, Kosten: 4 und **W**).

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



KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN



Brautkrone: 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 kaufst oder auf eine andere Art und Weise nimmst, wie z. B. durch die **WAFFENKISTE**.

Wenn du eine **BRAUTKRONE** mit einer **BRAUTKRONE** spielst, darfst du 2 weitere Geldkarten aus deiner Hand je zweimal spielen, nicht etwa eine Geldkarte viermal.

Buchhalterin: Für Spieler mit einem leeren Nachziehstapel wird die abgelegte 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.



Denkmal: Du erhältst +2 und legst einen **U**-Marker in deinen Spielbereich.

Geldanlage: 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 **U** pro Geldkarte mit unterschiedlichem Namen auf deiner Hand. Wenn du z. B. 2 **KUPFER** und ein **SILBER** aufdeckst, erhältst du +2 **U**. Du darfst die aufgedeckten Geldkarten weiterhin spielen, nachdem du die **GELDANLAGE** ausgeführt hast.



Steinbruch: 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 Aktionskarten, die die Kosten von Karten reduzieren, können die Kosten weiter gesenkt werden, jedoch nie auf weniger als 0.

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 kombinierte), ablegen. Alle anderen aufgedeckten Karten legt er in einer Reihenfolge seiner Wahl 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. Falls ein Mitspieler nur 1 Handkarte hat, darf er diese zwar ablegen, jedoch keine Karte nachziehen.



Hort: Du nimmst nur dann ein **GOLD**, wenn du die Punktkarte (auch kombinierte) kaufst, aber nicht, wenn du sie eine andere Art 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 Punktkarte zwei **GOLD** usw. Kaufst du in einem Spielzug zwei oder mehr Punktkarten, nimmst du dir für jede Punktkarte entsprechend viele **GOLD** vom Vorrat. Du erhältst auch **GOLD**, wenn du die gekaufte Punktkarte im gleichen Spielzug wieder entsorgst.

Kristallkugel: 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 erhältst, darfst du diese noch spielen.



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

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** nimmst, musst du alle Geldkarten, die du im Spiel hast, sofort 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. Wenn du einen **MÜNZER** nimmst, während eine **BRAUTKRONE** im Spiel ist, darfst du den **MÜNZER** auf deinen Nachziehstapel legen, und zwar unabhängig davon, ob du die **BRAUTKRONE** vorher oder hinterher entsorgst.

Beachte, dass du alle Geldkarten, die du in deiner Kaufphase verwenden möchtest, vor deinem ersten Kauf spielen musst. Du kannst nicht 5 **KUPFER** spielen, den **MÜNZER** kaufen, diese Geldkarten entsorgen und dann weiteres Geld auslegen. Sobald eine Karte gekauft wurde, dürfen keine weiteren Geldkarten mehr gespielt werden.

Sammelsurium: Du erhältst +1  für jede Aktionskarte, die du kaufst oder auf eine andere Art und Weise nimmst. Mehrere **SAMMELSURIEN** wirken kumulativ. Wenn du z. B. 2 **SAMMELSURIEN** im Spiel hast und ein **DORF** kaufst, erhältst du +2 .

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 stattdessen +1 Karte, +1  und +1 Kauf.

Waffenkiste: Mit der ersten **WAFFENKISTE**, die du in einem Zug spielst, kannst du nicht die vom Mitspieler genannte Karte nehmen. Mit der zweiten **WAFFENKISTE** darfst du die dann genannte Karte nicht nehmen und die Karte, die der Mitspieler bei der ersten **WAFFENKISTE** genannt hat, usw. Die Karte nimmst du aus dem Vorrat, und legst sie auf deinen Ablagestapel. Du darfst die genannten Karten trotzdem auf andere Arten und Weisen 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.

Wunderheilerin: 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.

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  mehr 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 gespielten **AUSBAU** selbst darfst du nicht entsorgen, da er sich nicht mehr auf deiner Hand befindet.



KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN



Bank: Diese Karte ist eine Geldkarte mit einem variablen Wert: Pro Geldkarte (inklusive dieser / auch kombinierte Geldkarten), die du im Spiel hast, ist sie **1** wert. Spielst du die **BANK** als erste Geldkarte in deinem Zug, ist sie genau **1** wert. Spielst du dagegen z. B. zuerst ein **GOLD**, ein **SILBER** und zwei **KUPFER** und dann die **BANK**, ist die **BANK** **5** wert. Spielst du im Anschluss noch eine **BANK**, bleibt die erste **BANK** **5** wert, die zweite ist **6** wert.

Königshof: Diese Karte ist ähnlich dem **THRONSAAL** (aus dem **Basisspiel**) – mit dem Unterschied, dass du die Aktionskarte, die du aus deiner Hand wählst, dreimal (statt zweimal) spielst. Lege die Aktionskarte ins Spiel, führe die Anweisungen darauf komplett aus, dann noch einmal und schließlich ein drittes Mal. Du kannst den Königshof auch spielen, ohne eine Aktionskarte dreimal zu spielen. Die Anweisungen werden auch dann dreimal ausgeführt (soweit möglich), wenn die Karte in der ersten oder zweiten Ausführung aus dem Spiel entfernt wird (z. B. weil sie sich selbst entsorgt). Für das dreimalige Spielen der Aktionskarte benötigst du keine Aktionen. Du darfst zwischen dem dreimaligen Spielen der Aktionskarte keine andere Aktion spielen, außer die Aktionskarte selbst gibt dazu die Anweisung. Wenn du mit einem **KÖNIGSHOF** einen **KÖNIGSHOF** spielst, wird der zweite **KÖNIGSHOF** dreimal ausgeführt. Du darfst also erst eine Handkarte dreimal ausführen, danach eine weitere Handkarte (auch eine, die du mit der ersten gezogen hast) dreimal ausführen und anschließend eine dritte Handkarte dreimal ausführen. Du kannst aber nicht eine einzige Handkarte neunmal ausführen.

Kunstschmiede: Egal ob du keine Karte entsorgst (**0** insgesamt) oder z. B. 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 z. B. der **KUPFER**-Stapel leer und es sind keine anderen Karten mit **0**-Kosten im Vorrat, musst du dir einen **FLUCH** vom Vorrat nehmen, der ebenfalls **0** kostet. Andere Kosten (wie **♣** aus **Alchemisten** oder **♠** aus **Empires**) haben für die **KUNSTSCHMIEDE** keine Auswirkung. Du darfst auch keine Karte nehmen, die andere Kosten enthält.

HausiererIn: Diese Karte ist eine Karte mit variablen Kosten (siehe **NEUE REGELN S. 5**). 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 die **HAUSIERERIN** **8**, egal ob du weitere Aktionskarten im Spiel hast oder nicht. Aktionskarten, die durch den **THRONSAAL** (aus dem **Basisspiel**) oder den **KÖNIGSHOF** mehrfach gespielt wurden, sind trotzdem jeweils nur einmal im Spiel und reduzieren die Kosten einer **HAUSIERERIN** 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 oder Erweiterungen entscheidet vor Spielbeginn, ob ihr **PLATIN** (und damit auch die **KOLONIE**) in den Vorrat legen wollt oder nicht (siehe **SPIELVORBEREITUNG S. 3**).

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 oder Erweiterungen entscheidet vor Spielbeginn, ob ihr die **KOLONIE** (und damit auch das **PLATIN**) in den Vorrat legen wollt oder nicht. Achtet darauf, dass in diesem Fall das Spiel auch endet, wenn der Vorratsstapel **KOLONIE** leer ist (siehe **SPIELVORBEREITUNG S. 3** und **ALTERNATIVES SPIELENDEN S. 6**).

Beispiel KÖNIGSHOF, GROSSER MARKT und HAUSIERERIN

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

Zuerst spielt sie die **HAUSIERERIN**. Dadurch zieht sie 3 Karten nach und erhält +3 Aktionen sowie +3 (die Ausführung dieser 3 Karten und der +3 Aktionen bleiben in diesem Beispiel unberücksichtigt). Dann spielt sie einen **GROSSEN MARKT**. Dadurch hat sie nun +3 Käufe und zusätzlich 6 zur Verfügung (+3 Karten und +3 Aktionen bleiben unberücksichtigt). Sie geht zur Kaufphase über.

Kaufphase: Sie spielt ein **SILBER** und hat durch den dreimal gespielten **GROSSEN MARKT** +6 und durch die dreimal gespielte **HAUSIERERIN** +3 zur Verfügung. Insgesamt hat sie für 4 Käufe 11 zur Verfügung. Da Sandra vier Aktionskarten im Spiel hat, kostet die **HAUSIERERIN** zu diesem Zeitpunkt 0. Sie kauft drei **HAUSIERERINNEN** und eine **KOLONIE**.

Handkarten



Aktionsphase



Sie bekommt insgesamt:

+3 Karten
+3 Aktionen
+3

+3 Käufe
+6
+3 Karten
+3 Aktionen

Kaufphase



Sie bekommt:
+2

Sie hat nun insgesamt zur Verfügung: +4 Käufe + 11

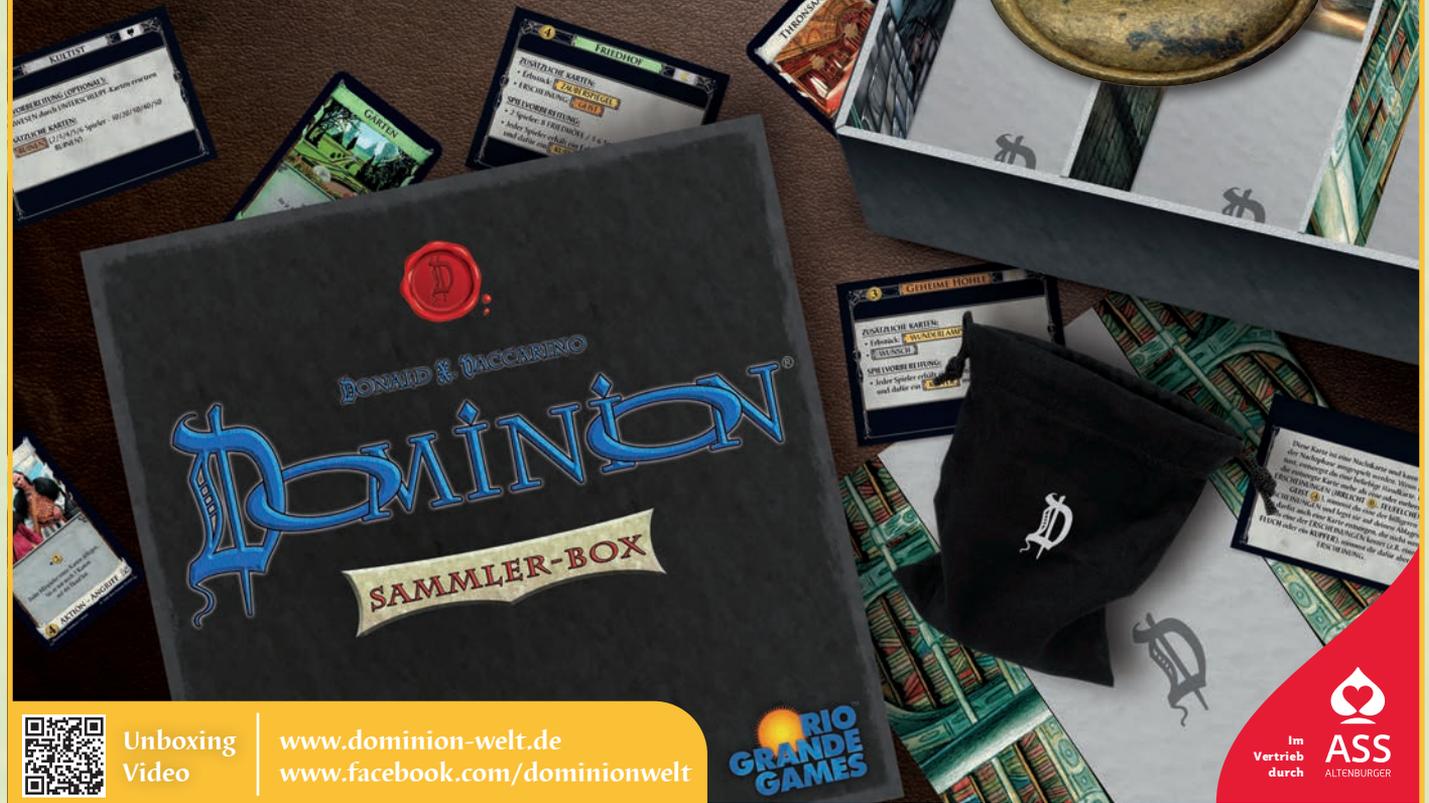
Sie kauft:



Kosten: 0 0 0 11

Die DOMINION® Sammler-Box

360 Trennerkarten • Komplettes Basiskartenset
11 Promokarten • Stoffbeutel • 2 Sortiereinsätze



Unboxing
Video

www.dominion-welt.de
www.facebook.com/dominionwelt



EAN: 4042677014214 / UVP: 65 €

Werde Teil der DOMINION®-Welt, diskutiere & spiele mit:

forum.dominion-welt.de
dominion-welt.de
facebook.com/dominionwelt

Nutze auch gern unseren Discord-Server für Fragen und Anregungen:

<https://discord.com/invite/7vTURUh>



Regelmäßige Online-Turniere & Events im Rahmen der DOMINION®-Liga
- hier kannst du dich mit den besten DOMINION®-Spielern messen.

liga.dominion-welt.de

© 2022 Rio Grande Games

Redaktionelle Bearbeitung der deutschen Version: Jürgen Valentiner-Branth & Katrin Schlegel
Mit tatkräftiger Unterstützung von: Lukas Kautzsch, Marcus Koppenburg, Jonas Milke,
Jürgen A. Theiner, Jonas Todler, Corvin Atreju Uxa und Ingo Warnke

D-330012108