



SPIELREGEL

Entweder ist dein Leben ein aufregendes Abenteuer oder auch nicht! Entweder hast du das Zeug zum Champion oder eben nicht! Auch wenn du dir noch nicht ganz sicher bist, wie du es mit deinem eigenen Leben hältst oder ob du etwas daran verändern willst ... jetzt ist die richtige Zeit gekommen, endlich eine Entscheidung zu treffen. Wolltest du nicht immer schon einmal ferne Lande bereisen und verlorene Städte entdecken, auf Schatzsuche gehen, spannende Expeditionen leiten oder den Seeweg in entfernte Hafenstädte suchen? Dein Vater wäre stolz auf dich, dass du dich endlich deiner ganz persönlichen Herausforderung stellst. Habe keine Furcht vor den Wagnissen des Lebens – ob Sumpfhexe oder Brückentroll, Geisterwälder oder diebische Elstern ... dein Leben ist dazu bestimmt, ein Abenteuer zu sein. Vertraue deinem Instinkt und du wirst als Held in die Heimat zurückkehren.

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

AKTION - ANGRIFF



AKTION - DAUER - REAKTION



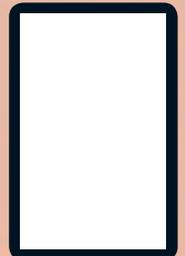
AKTION - RESERVE - PUNKTE



GELD



Platzhalter- und Leerkarten



REISENDE (Eintausch-Karten)

Reisende

Die mit einem  versehenen Karten sind **Reisende** und können in andere Karten eingetauscht werden (vgl. NEUE REGELN, S. 9).

Eintausch-Karten

Die mit einem kleinen * versehenen Karten sind nur jeweils 5x im Spiel enthalten und gehören nicht zum Vorrat. Sie werden nur im Spiel mit dem **PAGEN** und/oder dem **KLEINBAUERN** benötigt.

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |

Marker

48 runde Marker in 6 Spielerfarben



Reise-Marker Entsorgungs-Marker Anwesen-Marker

12 rechteckige Marker in 6 Spielerfarben

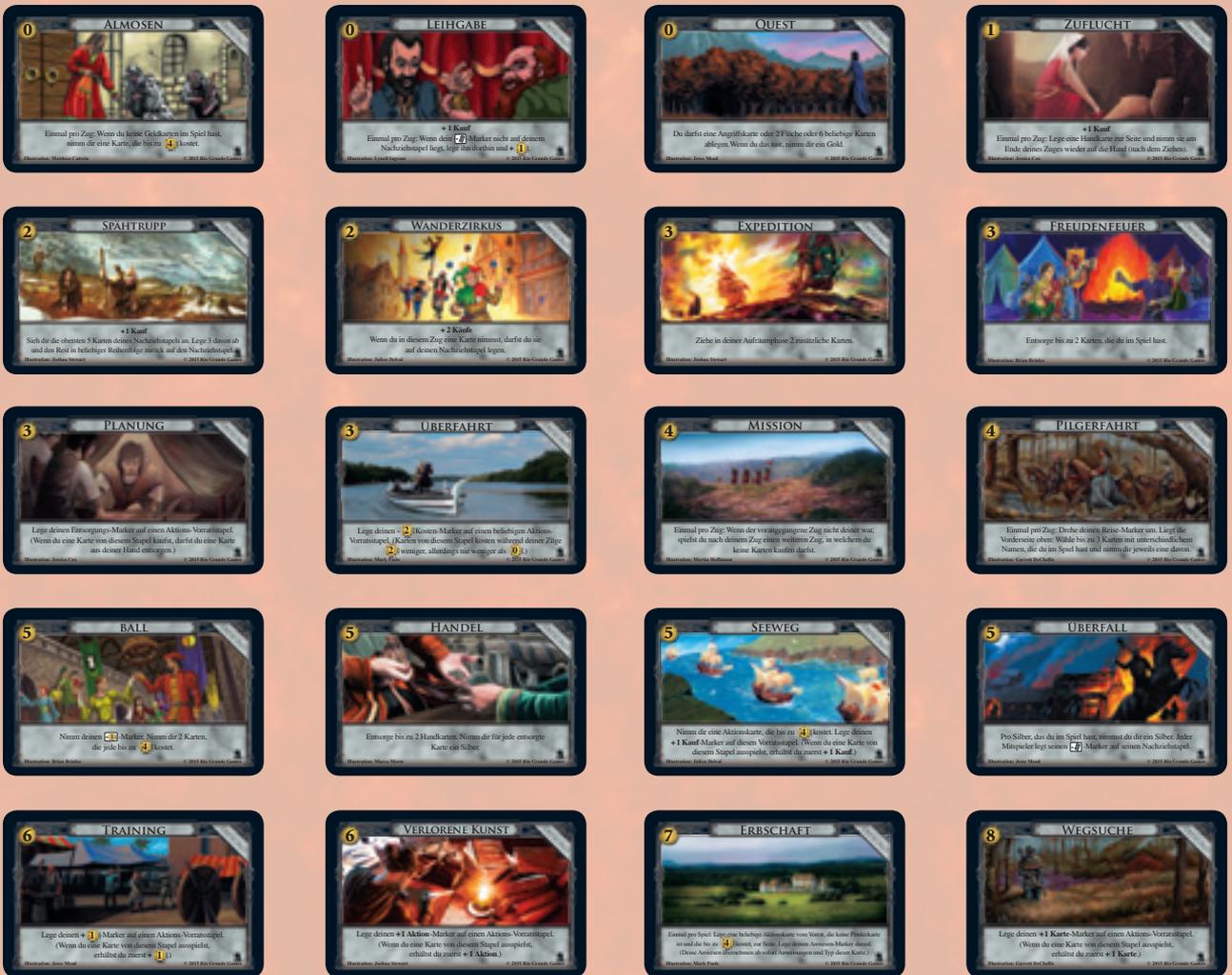


Wenn du das nächste Mal Karten nachziehst, ziehst du 1 Karte weniger. Lege den Marker zurück.

Wenn du das nächste Mal erhältst, erhältst du 1 weniger. Lege den Marker zurück.

Für jeden Spieler ist von allen Markern genau 1 Marker im Spiel vorhanden. Diese Marker sind limitiert – kein Spieler kann pro Sorte mehr als einen Marker besitzen. Die Marker haben unterschiedliche Funktionen (Bonus) und kommen zu unterschiedlichen Zeitpunkten ins Spiel (vgl. NEUE REGELN, S. 9). Die Abbildungen zeigen jeweils die Vorderseite.

Ereignisse



Ereignisse sind ein neuer Kartentyp. Jedes Ereignis ist nur 1x im Spiel enthalten. Die Anweisungen auf den Ereignissen werden sofort beim Erwerb ausgeführt (vgl. NEUE REGELN, S. 9).

Wirtshaustableaus

6 Wirtshaustableaus, 1 Tableau pro Spieler



Die Wirtshaustableaus dienen als Ablage während des Spiels. Hier werden durch Anweisungen auf Karten die neuen Reservekarten sowie andere Karten abgelegt (vgl. NEUE REGELN, S. 8).

SPIELVORBEREITUNG

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

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

Legt die Marker in ausreichender Menge (pro Spieler jeweils alle 10 Marker) neben dem Vorrat bereit. Alle **Reise**-Marker werden mit der Vorderseite nach oben bereit gelegt.



Hinweise:

1) Von den Königreichskarten **HAFENSTADT** und **FERNE LANDE** sind jeweils 12 statt 10 Karten enthalten. Nutzt ihr die **HAFENSTADT** im Spiel, legt ihr immer – egal wie viele Spieler mitspielen – alle 12 Karten in den Vorrat.

Nutzt ihr die **FERNEN LANDE**, legt ihr die folgende Anzahl Karten in die Tischmitte:

Bei 3 oder mehr Spielern: jeweils 12 Karten
Bei 2 Spielern: jeweils 8 Karten

2) Verwendet ihr im Spiel eine der beiden Aktionskarten **PAGE** oder **KLEINBAUER**, legt ihr die entsprechenden 10 Königreichskarten wie gewohnt als Stapel in den Vorrat. Außerdem benötigt ihr die jeweils zugehörigen Eintausch-Karten (markiert mit einem kleinen Stern). Alle diese Karten sind 5x im Spiel enthalten und werden als separate Stapel neben dem Vorrat bereit gelegt. Sie gehören **nicht** zum Vorrat.



3) Zusätzlich zu den Königreichskarten gibt es **Ereignisse**, die während des Spiels erworben werden können. Wir empfehlen, maximal 2 Ereignisse pro Spiel zu nutzen. Zieht diese zufällig oder wählt gemeinsam 2 Karten aus. Die Ereignisse werden neben dem Vorrat bereit gelegt. Sie gehören nicht zum Vorrat. Ereignisse können nicht als Bannstapel für die **JUNGE HEXE** (aus **Reiche Ernte**) genutzt werden.

4) Verwendet ihr im Spiel mindestens 1 hellbraune Reserve-Karte (auch kombinierte Karten) und/oder den **GEIZHALS**, erhält jeder Spieler ein Wirtshausstableau und legt es neben sich ab.

EMPFOHLENE KARTENSÄTZE (10er SÄTZE)

Abenteurer (Die zu verwendenden Ereignisse sind in der Auflistung *kursiv* geschrieben.)

Sanfte Einführung: *Spähtrupp* / Amulett, Duplikat, Ferne Lande, Erfolgsmann, Hafenstadt, Rattenfänger, Riese, Schatz, Verlies, Wildhüter

Profii-Einführung: *Mission, Planung* / Elster, Geisterwald, Karawanenwächter, Kleinbauer (+ Eintausch-Karten), Königliche Münzen, Sumpfhexe, Transformation, Verlorene Stadt, Weinhändler, Zerstörung

Abenteuer & Basisspiel

Auf höchster Ebene: *Training / Ausrüstung, Geizhals, Kundschafter, Verlies, Verlorene Stadt / Markt, Miliz, Spion, Thronsaal, Werkstatt*

Verzerrte Größen: *Freudenfeuer, Überfall / Amulett, Duplikat, Kurier, Schatz, Riese / Bürokrat, Dieb, Gärten, Geldverleiher, Hexe*

DER KARTENVORRAT IN DER TISCHMITTE

Geldkarten



Königreichskarten: „Profi-Einführung“



Punktekarten



Fluchkarten



Marker



Ereignisse



(die hellgrün unterlegten Karten sind **nicht** Teil des Vorrats)

Müllkarte



Eintausch-Karten (jeweils 5 x)



NEUE REGELN

Es gelten die Basisspielregeln mit folgenden Änderungen:

Die Dauerkarten: Normalerweise werden alle ausgespielten Aktionskarten in der Aufräumphase aus dem Spielbereich entfernt und auf den Ablagestapel gelegt. Die orangefarbenen Dauerkarten dagegen beinhalten Anweisungen, die in dem Zug gültig sind, in dem sie ausgespielt werden **und** Anweisungen, die erst zu Beginn des nächsten Zuges ausgeführt werden.

Deshalb werden Dauerkarten erst in der Aufräumphase des nächsten Zuges abgelegt (Ausnahme: **GEFOLGSMANN** und **CHAMPION** – diese Karten bleiben, einmal ausgespielt, bis zum Spielende im Spiel). Um anzuzeigen, dass eine Dauerkarte in der aktuellen Aufräumphase noch nicht abgelegt wird, wird diese oberhalb der übrigen ausgespielten Karten in eine eigene Reihe gelegt. Zu Beginn des nächsten Zuges legt der Spieler die Dauerkarte in die Reihe zu den aktuell ausgespielten Karten.

Sollte eine Dauerkarte durch eine andere Karte verändert werden, bleibt diese Karte ebenfalls bis zur Aufräumphase des nächsten Zuges im Spiel.

Sollte ein Spieler in einem Zug mehrere Dauerkarten im Spiel haben, wählt er die Reihenfolge, in der er sie abhandelt. Betrifft eine Karte mehrere Mitspieler, wird die Karte im Uhrzeigersinn abgehandelt.



ÜBERSICHT SPIELERABLAGUNG WÄHREND DES SPIELS

1. Zug



2. Zug



Die kombinierten Königreichskarten: Die Königreichskarten **KARAWANENWÄCHTER**, **KÖNIGLICHE MÜNZEN** und **FERNE LANDE** sind kombinierte Königreichskarten. Sie haben die Funktionen beider angegebenen Kartentypen. Jede Anweisung auf anderen Aktionskarten, die sich auf einen der beiden Kartentypen bezieht, betreffen auch die entsprechenden kombinierten Königreichskarten.

Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen: Die neuen Geldkarten **KÖNIGLICHE MÜNZEN**, **RELIKT** und **SCHATZ** werden – wie alle Geldkarten – in der entsprechenden Spielphase eingesetzt. Darüber hinaus beinhalten sie zusätzliche Anweisungen, die beim Ausspielen beachtet werden müssen. Die Karten sind Königreichskarten und gehören nicht zu den Basis-Geldkarten, die in jedem Spiel benutzt werden.

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 oder ein Ereignis in der Kaufphase gekauft bzw. erworben hat.

Mehrere Dinge passieren zur gleichen Zeit: Wenn einem Spieler gleichzeitig mehrere Dinge passieren (z. B. mehrere Dauerkarten bzw. Reservekarten zu Beginn eines Zuges), entscheidet er selbst, in welcher Reihenfolge sie eintreten. Wenn unterschiedlichen Spielern mehrere Dinge gleichzeitig passieren, werden diese reihum in Spielreihenfolge abgehandelt, beginnend mit dem Spieler, der gerade an der Reihe ist.

NEUE REGELN

Die Reservekarten: Die Königreichkarten **DUPLIKAT**, **KUNDSCHAFTER**, **RATTENFÄNGER**, **KÖNIGLICHE KUTSCHE**, **KÖNIGLICHE MÜNZEN**, **FERNE LANDE**, **TRANSFORMATION** und **WEINHÄNDLER** sind ein neuer Kartentyp, der mit **DOMINION® Abenteuer** erstmals eingeführt wird. Wird mit mindestens einer dieser Karten gespielt, erhält jeder Spieler vor Spielbeginn ein Wirtshaustableau.

Spielt ein Spieler eine Reservekarte in seinem Zug aus, führt er die Anweisungen oberhalb der Trennlinie aus und muss sie auf sein Wirtshaustableau legen. Dort verbleibt sie (Ausnahme: **WEINHÄNDLER** und **FERNE LANDE**), bis sie – zu bestimmten, auf der jeweiligen Karte definierten Zeitpunkten – ins Spiel gebracht wird, d. h. sie wird **aufgerufen**. Der Spieler kann selbst entscheiden, ob er diese Option nutzt.

Wird eine Reservekarte aufgerufen, legt der Spieler sie in seinen Spielbereich, führt die Anweisung unterhalb der Trennlinie aus und legt die Karte in der Aufräumphase ab, es sei denn, die Anweisung auf der Karte sagt etwas anderes. Mit dem Aufrufen einer Reservekarte verbraucht der Spieler nicht seine freie Aktion. Kann ein Spieler mehrere Reservekarten gleichzeitig aufrufen, darf er die Reihenfolge selbst bestimmen. Karten auf den Wirtshaustableaus zählen bei Spielende zum Kartensatz eines Spielers.

Beispiel

Sandra hat zu Beginn ihres Zuges die Karten **KÖNIGLICHE MÜNZEN**, **TRANSFORMATION** und **DUPLIKAT** auf ihrem Wirtshaustableau liegen.

- 1) Zunächst ruft sie die **TRANSFORMATION** auf und entsorgt eine **HAFENSTADT** aus ihrer Hand. Dafür nimmt sie einen **SCHATZ** vom Vorrat direkt auf die Hand.
- 2) Dann spielt sie einen **GEIZHALS** aus und legt ein **KUPFER** auf ihr Wirtshaustableau. Sie ruft die **KÖNIGLICHEN MÜNZEN** auf und hat zwei weitere Aktionen zur Verfügung. Sie spielt einen weiteren **GEIZHALS** und legt ein weiteres **KUPFER** auf ihr Wirtshaustableau. Die zweite verfügbare Aktion lässt sie verfallen.
- 3) In ihrer Kaufphase spielt sie den **SCHATZ** aus ihrer Hand und nimmt sich ein **KUPFER** und ein **GOLD**. Sie ruft das **DUPLIKAT** von ihrem Tableau auf und nimmt ein weiteres **GOLD** vom Vorrat.



Die Reisenden: In **DOMINION® Abenteuer** wird eine neue Kartenart, die sogenannten **Reisenden**, eingeführt. Diese sind durch einen hellgrauen Pfeil im Hintergrund des Anweisungstextes gekennzeichnet. Die Besonderheit dieser Karten ist, dass sie in höherwertige Karten eingetauscht werden können. Die ausgetauschte Karte wird zurück auf ihren Stapel gelegt.

Die Königreichskarten **PAGE** und **KLEINBAUER** sind Reisende. Sie gehören zum Vorrat und können wie jede andere Königreichskarte gekauft und genommen werden. Wird eine dieser Karten im Spiel verwendet, werden die zum Eintauschen nötigen Karten auf separate Stapel neben dem Vorrat bereit gelegt. Diese **Eintausch-Karten** sind mit einem kleinen Sternchen gekennzeichnet, jeweils 5x im Spiel enthalten und gehören **nicht** zum Vorrat. Außerdem können sie nur durch das Eintauschen von entsprechenden Reisenden erworben, nicht aber gekauft oder anderweitig genommen werden. Wird ein Stapel Eintausch-Karten im Spielverlauf leer, gilt dieser nicht als einer der drei leeren Vorratsstapel, die das Spielende herbeiführen.

Um eine Karte einzutauschen, muss sie sich im Spiel befinden. Der Spieler darf in seiner Aufnahmephase die Karte zurück auf ihren Stapel legen, bekommt die nächst höherwertige Karte vom Stapel und legt diese ab. Ist der entsprechende Stapel leer, kann die Karte nicht eingetauscht werden. Die Karten **CHAMPION** und **LEHRER** können nicht eingetauscht werden. Eine Karte, die eingetauscht und damit auf ihren Stapel zurückgelegt wird, gilt nicht als entsorgt. Auch die durch das Eintauschen genommene Karte gilt nicht als genommen. Das ist wichtig für Anweisungen auf anderen Karten, die sich auf „Nehmen“ und „Entsorgen“ beziehen.

Die Ereignisse: Es gibt 20 Ereignisse, von denen jeweils 1 Karte im Spiel enthalten ist. In der Kaufphase hat ein Spieler die Möglichkeit, ein Ereignis zu erwerben. Dafür benötigt er den entsprechenden Geldwert. Außerdem verbraucht der Erwerb eines Ereignisses einen Kauf.

Du darfst beliebig viele Ereignisse erwerben, auch das gleiche Ereignis mehrfach (außer dies ist explizit auf einem Ereignis ausgeschlossen), solange du für jedes Ereignis noch 1 Kauf und den entsprechenden Geldwert aufbringen kannst. Der Erwerb eines Ereignisses benötigt zwar 1 Kauf, gilt aber nicht als Kauf einer Karte. So findet z. B. die **SUMPFHEXE** keine Anwendung beim Erwerb eines Ereignisses. Die Kosten eines Ereignisses werden auch nicht von Karten wie dem **BRÜCKENTROLL**, die die Kosten von Karten betreffen, beeinflusst.

Wer ein Ereignis erwirbt, führt die darauf vermerkte Anweisung sofort aus, nimmt das Ereignis aber nicht an sich.



Die Marker: Pro Spieler gibt es 10 verschiedene Marker, die zu Spielbeginn neben dem Vorrat bereit gelegt werden und zu unterschiedlichen Zeitpunkten ins Spiel kommen können. Die rechteckigen Marker sind einmalige Marker und werden nach dem Benutzen zurückgelegt. Muss ein Spieler einen solchen Marker platzieren, obwohl er bereits im Spiel ist, hat die entsprechende Anweisung keine Wirkung.

+1 Karte **+1 Aktion** **Die +1-Marker:** Diese Marker werden nur durch die Karte **LEHRER** sowie die Ereignisse **VERLORENE KUNST**, **SEEWEG**, **WEGSUCHE** und **TRAINING** ins Spiel gebracht. Je nach Anweisung legen der Spieler selbst oder die Mitspieler den entsprechenden Marker auf einen bestimmten Stapel. Spielt ein Spieler eine Karte, die von diesem Stapel stammt, erhält er zuerst **+1 Aktion** / **+1** / **+1 Karte** oder **+1 Kauf** als Bonus. Auch wenn der entsprechende Stapel leer ist, kann der Effekt/Bonus weiter genutzt werden. Es können mehrere Marker desselben Spielers und/oder verschiedener Spieler auf demselben Stapel platziert werden. Allerdings erhält ein Spieler immer nur den Bonus seiner eigenen Marker.

-2 Kosten **Der -2 Kosten-Marker:** Dieser Marker wird durch das Ereignis **ÜBERFAHRT** ins Spiel gebracht. Der Spieler, der dieses Ereignis kauft, legt seinen **-2 Kosten-Marker** auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Ab sofort kosten für diesen Spieler Karten, die von diesem Stapel stammen, für alle Belange **2** weniger.

Der Entsorgungs-Marker: Dieser Marker wird durch das Ereignis **PLANUNG** ins Spiel gebracht. Der Spieler, der dieses Ereignis kauft, legt seinen **Entsorgungs-Marker** auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Immer wenn er eine Karte von diesem Stapel kauft, darf er eine beliebige Handkarte entsorgen.

NEUE REGELN



Der Anwesen-Marker: Dieser Marker wird durch das Ereignis **ERBSCHAFT** ins Spiel gebracht. Der Spieler, der dieses Ereignis erwirbt, nimmt eine beliebige Nicht-Punktekarte vom Vorrat, die eine Aktionskarte ist und bis zu **4** kostet, legt sie zur Seite und platziert den Marker darauf. Immer wenn der Spieler ein **ANWESEN** ausspielt, kopiert dieses die Eigenschaften und Anweisungen der markierten Karte (vgl. Erklärung **ERBSCHAFT**, S. 18). Eintausch-Karten oder Preiskarten (aus **Reiche Ernte**) mit ***** gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht markiert werden.



Der Reise-Marker: Dieser Marker wird durch die Karten **WILDHÜTER** und **RIESE** sowie das Ereignis **PILGERFAHRT** ins Spiel gebracht. Spielt ein Spieler eine dieser Karten, dreht er seinen **Reise-Marker** – je nach Anweisung auf der jeweiligen Karte – um. Zu Beginn des Spiels zeigt die Vorderseite nach oben. Je nachdem, wie der Marker ausgerichtet ist (Vorder- oder Rückseite zeigt nach oben), führt der Spieler den für diesen Fall auf der Karte angegebenen Effekt aus. Spielt ein Spieler mehrere der oben genannten Karten in einem Zug aus, wird der Marker mehrfach umgedreht.



Der -1-Marker: Dieser Marker wird durch die Karte **BRÜCKENTROLL** und das Ereignis **BALL** ins Spiel gebracht. Je nach Anweisung legen der Spieler selbst oder die Mitspieler ihren Marker vor sich ab. Solange der Marker vor einem Spieler liegt, ist er nicht davon betroffen, wenn er diesen Marker vor sich ablegen soll. Sobald der entsprechende Spieler das nächste Mal mindestens **1** erhält, erhält er stattdessen **1** weniger. Danach wird der Marker wieder neben den Vorrat gelegt und erst wieder durch das erneute Spielen von **BRÜCKENTROLL** oder **BALL** ins Spiel gebracht.



Der -1-Marker: Dieser Marker wird durch die Karte **RELIKT** sowie die Ereignisse **LEIHGABE** oder **ÜBERFALL** ins Spiel gebracht. Je nach Anweisung legen der Spieler selbst oder die Mitspieler den Marker auf ihren Nachziehstapel. Sobald der entsprechende Spieler das nächste Mal Karten nachzieht, legt der Spieler zunächst den Marker wieder neben den Vorrat und „verbraucht“ damit 1 Karte, die er hätte ziehen dürfen. Dann zieht er die restlichen Karten. Bei Anweisungen, durch die man seine Kartenhand auf X Karten auffüllen darf, wird zunächst der Marker zurückgelegt und dann die Kartenhand auf X Karten aufgefüllt.

NEUE ANWEISUNGEN / BEGRIFFE AUF DEN KARTEN

„Eintauschen“: Karten, die den Typ **REISENDER** enthalten, können in andere höherwertige Karten eingetauscht werden. Wer eine solche Karte im Spiel hat, darf in der Aufräumphase entscheiden, ob er die Karte ablegt oder sie auf den entsprechenden Stapel zurücklegt. Wer das macht, nimmt sich die entsprechende Eintausch-Karte mit dem um genau **1** höheren Wert. Karten, die auf diese Weise genommen werden, gelten nicht als „genommen“.

„Aufrufen“: Reservekarten, die auf den Wirtshaustableaus liegen, können je nach Anweisung auf den Karten zu verschiedenen Zeitpunkten aufgerufen werden. Der Spieler legt die entsprechende Karte vom Tableau in seinen Spielbereich und führt die Anweisung unterhalb der Trennlinie aus. In der Aufräumphase legt der Spieler die Karte ab, es sei denn, die Karte gibt eine andere Anweisung.

„Aktions-Vorratsstapel“: Alle Vorratsstapel, die Karten mit dem Typ **AKTION** beinhalten (auch ggf. kombinierte Karten), werden als Aktions-Vorratsstapel bezeichnet.

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

„Wähle eins“: Der Spieler muss genau eine der Anweisungen auf der Karte auswählen und sie, soweit möglich, ausführen. Die restlichen Anweisungen haben für diesen Spielzug keine Wirkung. Wenn die Karte später im Spiel noch mal ausgespielt wird, darf der Spieler natürlich eine andere Wahl treffen. Es ist erlaubt, eine Anweisung zu wählen, die man nicht ausführen kann.

„Ansehen“: Der Spieler nimmt die angegebene Karte, sieht sie sich an und legt sie dorthin zurück, wo er sie her hat.

„Zur Seite legen“: Karten, die durch eine Anweisung zur Seite gelegt werden, befinden sich solange, sie zur Seite gelegt sind, nicht im Spiel. Je nach Anweisung verbleiben sie dort bis Spielende bzw. werden abgelegt, entsorgt oder zu einem bestimmten Zeitpunkt wieder ins Spiel gebracht. Zur Seite gelegte Karten zählen bei Spielende zum Kartensatz eines Spielers.

„Im Spiel“: Geld- und Aktionskarten, die ein Spieler offen in seinem Spielbereich vor sich liegen hat, befinden sich im Spiel, bis sie in der Aufräumphase 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 auf einen Angriffskarte aufgedeckt werden, befinden sich nicht im Spiel.

KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN

Kleinbauer: Der **KLEINBAUER** ist eine Königreichkarte und kann wie jede andere Königreichkarte gekauft oder genommen werden. Der **KLEINBAUER** ist außerdem ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen **SOLDATEN** eingetauscht werden kann.

Wenn du den **KLEINBAUERN** ausspielst, erhältst du +1 Kauf sowie +1.

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den **KLEINBAUERN** ablegst oder zurück auf den Vorratsstapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen **SOLDATEN** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

1) Soldat: Einen **SOLDATEN** erhältst du nur, wenn du einen **KLEINBAUERN** eintauschst. Der **SOLDAT** ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen **FLÜCHTLING** eingetauscht werden kann.

Wenn du den **SOLDATEN** ausspielst, erhältst du +2 sowie für jede andere Angriffskarte (außer diesem **SOLDATEN**), die du zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast, +1. Außerdem muss jeder Mitspieler, der 4 oder mehr Karten auf der Hand hat, 1 Karte ablegen.

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den **SOLDATEN** ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen **FLÜCHTLING** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

2) Flüchtling: Einen **FLÜCHTLING** erhältst du nur, wenn du einen **SOLDATEN** eintauschst. Der **FLÜCHTLING** ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen **SCHÜLER** eingetauscht werden kann.

Wenn du den **FLÜCHTLING** ausspielst, erhältst du +2 Karten sowie +1 Aktion und du musst eine Handkarte ablegen.

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den **SOLDATEN** ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen **SCHÜLER** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

3) Schüler: Einen **SCHÜLER** erhältst du nur, wenn du einen **FLÜCHTLING** eintauschst. Der **SCHÜLER** ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen **LEHRER** eingetauscht werden kann.

Wenn du den **SCHÜLER** ausspielst, darfst du eine beliebige Aktionskarte aus deiner Hand zweimal direkt hintereinander ausspielen. Ist die ausgespielte Aktionskarte eine Karte vom Vorrat, nimm dir eine Karte mit gleichem Namen vom Vorrat und lege sie ab. Gehört der Stapel der ausgespielten Karte **nicht** zum Vorrat (z. B. Eintausch-Karten oder Preiskarten aus **Reiche Ernte**), darfst du dir keine weitere Karte nehmen.

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den **SCHÜLER** ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen **LEHRER** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

4) Lehrer: Einen **LEHRER** erhältst du nur, wenn du einen **SCHÜLER** eintauschst. Er kann in keine andere Karte eingetauscht werden.

Wenn du den **LEHRER** ausspielst, lege ihn auf dein Wirtshaustableau.

Zu Beginn deines Zuges darfst du den **LEHRER** von deinem Tableau aufrufen und in den Spielbereich legen. Wenn du das tust, legst du entweder den +1 Karte-, +1 Aktion-, +1 Kauf- oder +1-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel, auf dem du zu diesem Zeitpunkt keine weiteren eigenen Marker liegen hast. Immer wenn du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, spielst, erhältst du zuerst (bevor die Anweisungen der Karte ausgeführt werden) den entsprechenden Bonus des Markers. Lege den **LEHRER** in der Aufräumphase ab.





Page: Der **PAGE** ist eine Königreichkarte und kann wie jede andere Königreichkarte gekauft oder genommen werden. Der **PAGE** ist außerdem ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen **SCHATZSUCHER** eingetauscht werden kann.

Wenn du den **PAGEN** ausspielst, erhältst du + 1 Karte sowie + 1 Aktion.

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den **PAGEN** ablegst oder zurück auf den Vorratsstapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen **SCHATZSUCHER** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

1) Schatzsucher: Einen **SCHATZSUCHER** erhältst du nur, wenn du einen **PAGEN** eintauschst. Der **SCHATZSUCHER** ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen **KRIEGER** eingetauscht werden kann.

Wenn du den **SCHATZSUCHER** ausspielst, erhältst du + 1 Aktion sowie + **1**. Für jede Karte, die dein rechter Mitspieler in seinem letzten Zug gekauft oder genommen hat, nimmst du ein **SILBER** vom Vorrat und legst es ab.

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den **SCHATZSUCHER** ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen **KRIEGER** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

2) Krieger: Einen **KRIEGER** erhältst du nur, wenn du einen **SCHATZSUCHER** eintauschst. Der **KRIEGER** ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen **HELDEN** eingetauscht werden kann.

Wenn du den **KRIEGER** ausspielst, erhältst du + 2 Karten. Für jeden **Reisenden**, den du (inkl. dieses **KRIEGERs**) zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast, müssen alle Mitspieler – beginnend bei deinem linken Nachbarn – die oberste Karte ihres Nachziehstapels aufdecken und ablegen. Abgelegte Karten, die genau **3** oder **4** kosten, müssen entsorgt werden. Karten mit **1**-Kosten müssen nicht entsorgt werden. Karten mit ***** oder **+** müssen entsorgt werden, wenn sie **3** oder **4** kosten. Alle aufgedeckten Karten, die nicht genau **3** oder **4** kosten, müssen abgelegt werden.

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den **KRIEGER** ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen **HELDEN** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

3) Held: Einen **HELDEN** erhältst du nur, wenn du einen **KRIEGER** eintauschst. Der **HELD** ist ein **Reisender**, der im Spielverlauf in einen **CHAMPION** eingetauscht werden kann.

Wenn du den **HELDEN** ausspielst, erhältst du + **2** und darfst dir eine beliebige Geldkarte nehmen, die in diesem Spiel verwendet wird. Dazu gehören auch Geldkarten, die zu den Königreichkarten gehören. Lege die Geldkarte ab.

In der Aufräumphase darfst du entscheiden, ob du den **HELDEN** ablegst oder zurück auf den entsprechenden Stapel legst. Wenn du das tust, erhältst du einen **CHAMPION** und legst ihn ab. Die angegebenen Kosten werden **nicht** bezahlt.

4) Champion: Einen **CHAMPION** erhältst du nur, wenn du einen **HELDEN** eintauschst. Er kann in keine andere Karte eingetauscht werden.

Wenn du den **CHAMPION** ausspielst, erhältst du + 1 Aktion. Der **CHAMPION** ist eine Dauerkarte. Er bleibt bis zum Spielende im Spiel.

Immer wenn ein Mitspieler ab jetzt eine Angriffskarte ausspielst, bist du davon nicht betroffen (auch wenn du das möchtest). Für den Rest des Spiels erhältst du jedes Mal, wenn du eine Aktionskarte ausspielst, + 1 Aktion. Die Anweisung über der Trennlinie wird nur beim Ausspielen des **CHAMPION** ausgeführt.

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

Königliche Münzen: Diese Karte ist eine kombinierte Geld- und Reservekarte. Sie hat den Wert **1**. Spiele sie in der Kaufphase aus und lege sie anschließend auf das Wirtshaustableau.

Sobald du eine Aktionskarte ausspielst und die Anweisungen darauf ausgeführt hast, darfst du die **KÖNIGLICHEN MÜNZEN** von deinem Wirtshaustableau aufrufen. Lege die Karte in deinen Spielbereich und du erhältst +2 Aktionen, nicht aber +**1**, da diese Anweisung nur beim Ausspielen der Karte ausgeführt wird. Bis zum Ende der Aufräumphase befinden sich die **KÖNIGLICHEN MÜNZEN** im Spiel und werden dann abgelegt.

Rattenfänger: Du erhältst + 1 Karte und + 1 Aktion. Lege diese Karte auf dein Wirtshaustableau.

Du darfst diese Karte zu Beginn deines Zuges vom Tableau aufrufen. Wenn du das tust, lege die Karte in deinen Spielbereich. Dann musst du eine beliebige Karte aus deiner Hand entsorgen. Lege den **RATTENFÄNGER** in der Aufräumphase ab.

Zerstörung: Du erhältst + 1 Aktion. Dann musst du entweder diese **ZERSTÖRUNG** oder eine Handkarte entsorgen. Je nach Höhe der Kosten der entsorgten Karte siehst du dir die entsprechende Anzahl Karten oben von deinem Nachziehstapel an. Nimm eine davon auf die Hand und lege den Rest ab. Liegt der -Marker auf dem Nachziehstapel, wird dieser kurz zur Seite gelegt und nach dem Ziehen der Karten wieder oben auf den Stapel zurückgelegt.

Amulett: Diese Karte ist eine Dauerkarte. Wähle sowohl in diesem als auch zu Beginn deines nächsten Zuges jeweils eine der folgenden Optionen: +**1** oder entsorge eine Handkarte oder nimm ein **SILBER** vom Vorrat. Du darfst beim 2. Mal etwas anderes wählen. Lege die Karte in der Aufräumphase des nächsten Zuges ab.

Ausrüstung: Diese Karte ist eine Dauerkarte. Du erhältst + 2 Karten und legst dann bis zu 2 Karten (inkl. eventuell gerade gezogener Karten) verdeckt zur Seite. Entscheidest du dich dafür, keine Karten zur Seite zu legen, legst du die **AUSRÜSTUNG** am Ende des Zuges ab.

Legst du 1 oder 2 Karten zur Seite, nimmst du zu Beginn deines nächsten Zuges die zur Seite gelegten Karten auf die Hand. Lege die **AUSRÜSTUNG** am Ende dieses Zuges ab.

Karawanenwächter: Diese Karte ist eine kombinierte Dauer- und Aktionskarte. Wenn du sie ausspielst, erhältst du + 1 Karte und + 1 Aktion.

Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du +**1**. Lege die Karte am Ende dieses Zuges ab.

Wenn ein Mitspieler eine Angriffskarte ausspielt, darfst du diese Karte aus deiner Hand ausspielen. Du erhältst + 1 Karte und + 1 Aktion. Die Anweisung + 1 Aktion kann in diesem Fall – da gerade ein anderer Spieler am Zug ist – nicht ausgeführt werden. Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du +**1**. Die Karte wird erst in der Aufräumphase deines nächsten Zuges abgelegt.

Kundschafter: Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspielst erhältst du + 1 Karte und + 1 Aktion. Dann legst du die Karte auf dein Wirtshaustableau.

Zu Beginn deines Zuges darfst du diese Karte aufrufen. Wenn du das tust, legst du alle Karten, die du auf der Hand hast, ab und ziehst 5 Karten nach. Lege die Karte am Ende der Aufräumphase ab.

Verlies: Diese Karte ist eine Dauerkarte. Du erhältst + 2 Karten, + 1 Aktion und legst 2 Karten ab.

Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du + 2 Karten und legst 2 Karten ab. Lege das **VERLIES** am Ende dieses Zuges ab.



KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN



Duplikat: Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspielst, legst du sie auf dein Wirtshaustableau.

Sobald du (auch außerhalb deines eigenen Zuges) eine Karte nimmst, die bis zu 6 kostet, darfst du diese Karte aufrufen. Wenn du das tust, nimmst du dir eine Karte mit gleichem Namen vom Vorrat. Lege diese Karte ab. Wenn keine solche Karte mehr im Vorrat ist, erhältst du nichts. Wenn du eine Karte von einem Stapel nimmst, der nicht zum Vorrat gehört, darfst du dir keine weitere Karte mit gleichem Namen nehmen. Das **DUPLIKAT** wird in der Aufräumphase des Zuges, in dem es aufgerufen wird (auch außerhalb deines Zuges) abgelegt.

Elster: Du erhältst +1 Karte und +1 Aktion. Decke die oberste Karte deines Nachziehstapels auf. Ist dies ein Geldkarte (auch eine kombinierte oder Königreichkarte), nimm sie auf die Hand. Ist es eine Aktions- oder Punktekarte, nimmst du eine **ELSTER** vom Vorrat. Wenn keine **ELSTER** mehr im Vorrat ist, erhältst du nichts. Lege die aufgedeckte Karte zurück auf den Nachziehstapel. Ist es eine kombinierte Punkte- und Geldkarte, nimmst du die Karte auf die Hand und nimmst eine **ELSTER** vom Vorrat.

Geizhals: Du darfst entweder ein **KUPFER** aus deiner Hand auf dein Wirtshaustableau legen oder du erhältst pro **KUPFER** auf deinem Tableau +1 **KUPFER** auf deinem Wirtshaustableau befinden sich nicht im Spiel, zählen aber bei Spielende zu deinen Karten.

Hafenstadt: Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du +1 Karte und +2 Aktionen.

Wenn du diese Karte kaufst (nicht wenn du sie auf andere Art und Weise erhältst), nimm dir eine **HAFENSTADT** vom Vorrat.

Kurier: Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du +1 Kauf sowie +2. Außerdem darfst du deinen Nachziehstapel sofort komplett auf deinen Ablagestapel legen. Karten, die auf diese Weise abgelegt werden, gelten nicht als „abgelegt“.

Wenn du diese Karte kaufst und dies der erste Kauf (inklusive eventuell erworbener Ereignisse) in deinem Zug ist, nimmst du eine Karte vom Vorrat, die bis zu 4 kostet. Jeder Mitspieler nimmt sich – beginnend bei deinem linken Mitspieler – eine Karte mit gleichem Namen vom Vorrat. Karten, die nicht zum Vorrat gehören, dürfen nicht genommen werden.

Transformation: Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspielst, erhältst du +1 Aktion. Lege sie dann auf dein Wirtshaustableau.

Zu Beginn deines Zuges darfst du diese Karte aufrufen. Wenn du das tust, entsorge eine Handkarte und nimmst eine Karte vom Vorrat, die bis zu 1 mehr kostet als die entsorgte Karte. Nimm die Karte auf die Hand. Du darfst nur Karten aus dem Vorrat nehmen. Lege die **TRANSFORMATION** in der Aufräumphase ab.

Wildhüter: Du erhältst +1 Kauf. Drehe deinen **Reise**-Marker um (zu Beginn des Spiels liegt der Marker mit der Vorderseite nach oben). Liegt jetzt die Vorderseite oben, ziehst du 5 Karten nach. Liegt die Rückseite oben, passiert nichts. Du darfst in einem Zug mehrere **WILDHÜTER** ausspielen und drehst bei jedem **WILDHÜTER** den Marker um.

Brückentroll: Diese Karte ist eine Dauerkarte. Alle Mitspieler müssen ihren -1-Marker vor sich ablegen. Sie erhalten beim nächsten Mal, wenn sie in irgendeiner Art und Weise mindestens 1 erhalten würden, 1 weniger. Danach wird der Marker wieder neben den Vorrat gelegt. Du erhältst jetzt und zu Beginn deines nächsten Zuges +1 Kauf.

Solange diese Karte im Spiel ist, kosten alle Karten in deinem Zug 1 weniger, allerdings nie weniger als 0. Dies betrifft nicht nur den Kauf, sondern alle Aktionen, bei denen die Kosten einer Karte eine Rolle spielen. Der **BRÜCKENTROLL** beeinflusst nicht die Kosten von Ereignissen. Die Wirkung des **BRÜCKENTROLLS** ist kumulativ, d.h. wenn du zwei oder mehr **BRÜCKENTROLLS** gleichzeitig im Spiel hast, kannst du die Kosten um 2 oder mehr verringern.

Ferne Lande: Diese Karte ist eine kombinierte Aktions-, Reserve- und Punktekarte. Wenn du sie ausspielst, lege sie auf dein Wirtshaustableau. Dort bleibt sie bis zum Spielende.

Pro **FERNE LANDE**, die du bei Spielende auf deinem Tableau liegen hast, erhältst du 4 . Alle anderen **FERNE LANDE** zählen 0 .

Geisterwald: Diese Karte ist eine Dauerkarte. Bis zu Beginn deines nächsten Zuges muss jeder Mitspieler, der eine Karte kauft, sofort alle restlichen Handkarten in beliebiger Reihenfolge auf den Nachziehstapel legen. Das Erwerben eines Ereignisses ist nicht mit dem Kauf einer Karte gleichzusetzen. Spieler, die mit einer Reaktionskarte reagieren wollen, müssen dies sofort beim Ausspielen des **GEISTERWALDS** tun.

Ziehe zu Beginn deines nächsten Zuges 3 Karten nach. Lege die Karte in der Aufräumphase des nächsten Zuges ab.

Geschichtenerzähler: Du erhältst +1 Aktion sowie +1 . Spiele bis zu 3 Geldkarten aus deiner Hand aus und zahle alle , die du bisher in diesem Zug ausgespielt hast. Das beinhaltet alle Geldwerte von ausgespielten Geldkarten sowie alle, z. B. durch ausgespielte Aktionskarten, erhaltene zusätzliche Geldwerte (+1) inkl. dem +1 dieses **GESCHICHTENERZÄHLERS**. Du hast danach 0 . Für jedes gezahlte erhältst du +1 Karte. -Kosten aus **Die Alchemisten** sind davon nicht betroffen.

Kunsthändler: Du erhältst +1 Karte, +1 Aktion und +1 . Lege beliebige viele Handkarten ab. Du darfst eine Karte vom Vorrat nehmen, die genau so viel kostet, wie du Karten abgelegt hast. Du kannst dich auch entscheiden, keine Karte abzulegen. Dann darfst du eine Karte nehmen, die genau 0 kostet. Lege die genommene Karte verdeckt auf deinen Nachziehstapel.

Königliche Kutsche: Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspielst, erhältst du +1 Aktion und legst sie dann auf dein Wirtshaustableau.

Sobald du eine Aktionskarte ausspielst und die Anweisungen darauf ausgeführt hast, darfst du die **KÖNIGLICHE KUTSCHE** sofort danach aufrufen, falls die Aktionskarte noch im Spiel ist. Wenn du das tust, führst du die Aktion sofort noch einmal aus. Du kannst die **KÖNIGLICHE KUTSCHE** nicht aufrufen, wenn die Aktion bereits entsorgt wurde oder auf Reservekarten, die bereits auf das Tableau gelegt wurden. Lege die **KÖNIGLICHE KUTSCHE** in der Aufräumphase ab. Wird die **KÖNIGLICHE KUTSCHE** auf eine Dauerkarte gespielt, bleibt sie solange im Spiel, bis die Dauerkarte abgelegt wird.

Relikt: Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert 2 . Jeder Mitspieler muss seinen -Marker auf seinen Nachziehstapel legen. Sobald ein Mitspieler Karten nachziehen muss, zieht er 1 Karte weniger. Dann legt er den Marker neben den Vorrat zurück. Bei Anweisungen, durch die man seine Kartenhand auf X Karten auffüllen darf, wird zunächst der Marker zurückgelegt und dann die Kartenhand auf X Karten aufgefüllt.

Das **RELIKT** ist eine Angriffskarte. Entsprechend kann darauf mit Reaktionskarten reagiert werden. Reagiert ein Spieler mit dem **KARAWANENWÄCHTER**, führt er zunächst die Anweisungen aus (inkl. +1 Karte) und legt dann den Marker auf seinen Nachziehstapel.

Riese: Drehe deinen **Reise**-Marker um (zu Beginn des Spiels liegt der Marker mit der Vorderseite nach oben). Liegt jetzt die Rückseite oben, erhältst du +1 . Liegt die Vorderseite oben, erhältst du +5 und alle Mitspieler – beginnend bei deinem linken Mitspieler – müssen die oberste Karte ihres Nachziehstapels aufdecken. Aufgedeckte Karten, die 3 bis 6 kosten, müssen entsorgt werden. Karten mit -Kosten müssen nicht entsorgt werden, Karten mit + (z. B. aus **Die Gilden**) oder * müssen entsorgt werden.

Ansonsten legt der Spieler die aufgedeckte Karte ab und nimmt sich einen **FLUCH** vom Vorrat. Die Mitspieler können auf das Ausspielen eines **RIESEN** mit einer Reaktionskarte reagieren, auch wenn die Rückseite des **Reise**-Markers oben liegt und der Angriff gar nicht ausgeführt wird.



KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN



Schatz: Diese Karte ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie hat den Wert **2**. Nimm ein **GOLD** und ein **KUPFER** (in beliebiger Reihenfolge) vom Vorrat und lege sie ab. Ist ein Stapel leer, erhältst du nur die andere Karte.

Sumpfhexe: Diese Karte ist eine Dauerkarte. Bis zu Beginn deines nächsten Zuges muss jeder Mitspieler für jede Karte, die er kauft, jeweils einen **FLUCH** vom Vorrat nehmen. Das Erwerben eines Ereignisses ist nicht mit dem Kauf einer Karte gleichzusetzen. Spieler, die mit einer Reaktionskarte reagieren wollen, müssen dies sofort beim Ausspielen der **SUMPFHEXE** tun.

Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du + **3**. Lege die Karte in der Aufräumphase des nächsten Zuges ab.

Verlorene Stadt: Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du + 2 Karten und + 2 Aktionen. Wenn du diese Karte nimmst, zieht jeder Mitspieler 1 Karte.

Weinhändler: Diese Karte ist eine Reservekarte. Wenn du sie ausspielst, erhältst du + 1 Kauf sowie + **4** und legst die Karte dann auf dein Wirtshaustableau.

Wenn du am Ende deiner Kaufphase mindestens **2** nicht ausgegeben hast, darfst du diese Karte von deinem Wirtshaustableau ablegen. Hast du mehrere **WEINHÄNDLER** auf deinem Tableau liegen, kannst du alle ablegen. Du brauchst nicht für jeden **WEINHÄNDLER** **2** übrig zu haben.

Gefolgsmann: Diese Karte ist eine Dauerkarte. Wenn du sie ausspielst, lege sie neben deinen Spielbereich. Sie bleibt bis zum Spielende im Spiel und wird nicht abgelegt.

Für den Rest des Spiels erhältst du zu Beginn deines Zuges + 1 Karte. Wenn du einen **GEFOLGSMANN** zweimal ausspielen darfst (z. B. durch den **THRONSAAAL** aus der **Basis**), lege beide Karten zur Seite und du erhältst bis zum Spielende zu Beginn jedes Zuges + 2 Karten.

EREIGNISÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN



Ereignisse können nur in der Kaufphase erworben werden. Dies benötigt 1 Kauf sowie genügend (vorher ausgespielte) Geldwerte. Der benötigte Geldwert ist auf jedem Ereignis oben links zu finden. Sobald du ein Ereignis erwirbst, führst du die darauf beschriebene Anweisung aus. Du nimmst das Ereignis aber nicht an dich.

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

Almosen: Dieses Ereignis darf nur 1 x pro Zug erworben werden. Falls du keine Geldkarten zu diesem Zeitpunkt im Spiel hast, nimm dir eine Karte vom Vorrat, die bis zu **4** kostet. Eintausch-Karten oder Preiskarten (aus **Reiche Ernte**) mit ***** gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht genommen werden.

Leihgabe: Dieses Ereignis darf nur 1 x pro Zug erworben werden. Du erhältst + 1 Kauf. Wenn dein **-**-Marker nicht auf deinem Nachziehstapel liegt, lege ihn dorthin und erhalte + **1**. Das nächste Mal, wenn du Karten nachziehen musst, ziehst du 1 Karte weniger.

Quest: Wähle **eine** der Optionen, um ein **GOLD** zu nehmen und abzulegen: Entweder legst du 1 Angriffskarte aus deiner Hand **oder** 2 **FLÜCHE** **oder** 6 beliebige Karten ab. Du kannst dich entscheiden, nur 1 **FLUCH** oder weniger als 6 Karten abzulegen, wenn du nicht genügend entsprechende Karten auf der Hand hast – dann erhältst du kein **GOLD**.

Zuflucht: Dieses Ereignis darf nur 1 x pro Zug erworben werden. Du erhältst + 1 Kauf und legst eine beliebige Handkarte verdeckt zur Seite. Nachdem du in der Aufräumphase Karten nachgezogen hast, nimmst du die zur Seite gelegte Karte wieder auf die Hand.

SPÄHTRUPP: Du erhältst +1 Kauf. Schau dir die obersten 5 Karten deines Nachziehstapels an. Lege 3 davon ab und den Rest in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Nachziehstapel. Hast du nach dem Mischen des Ablagestapels weniger als 5 Karten zur Verfügung, legst du zuerst – wenn möglich – 3 Karten ab. Nur den Rest (0, 1 oder 2 Karten) legst du zurück auf den Nachziehstapel.

Der **SPÄHTRUPP** ist nicht betroffen vom -Marker, der eventuell auf deinem Nachziehstapel liegt, da du die Karten nicht nimmst sondern nur ansiehst. In diesem Fall legst du den Marker nach dem Ausführen des **SPÄHTRUPPS** auf den Nachziehstapel zurück.

Wanderzirkus: Du erhältst +2 Käufe. Wenn du in dem Zug, in dem du den **WANDERZIRKUS** erwirbst, eine Karte nimmst, darfst du diese oben auf deinen Nachziehstapel legen. Wenn du dies nicht möchtest, lege die genommene Karte ab. Der **WANDERZIRKUS** funktioniert nicht bei den Eintausch-Karten mit einem , da diese nicht genommen sondern eingetauscht werden.

Expedition: In der Aufräumphase des Zuges, in dem du diese Karte erwirbst, ziehst du 2 Karten zusätzlich. Normalerweise ziehst du 5 Karten nach, mit einer **EXPEDITION** 7 Karten, mit zwei **EXPEDITIONEN** 9 Karten usw.

Freudenfeuer: Entsorge bis zu 2 Karten, die du gerade im Spiel hast. Du darfst keine Handkarten entsorgen. Entsorgst du eine oder zwei Geldkarten, kannst du trotzdem den durch diese Karten produzierten Geldwert nutzen.

Planung: Lege deinen **Entsorgungs**-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, darfst du, immer wenn du eine Karte von diesem Stapel kaufst, eine beliebige Handkarte entsorgen.

Wenn du eine weitere **PLANUNG** erwirbst, legst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel.

Überfahrt: Lege deinen  **Kosten**-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, kosten Karten, die von diesem Stapel stammen, für dich für alle Belange  weniger, niemals aber weniger als .

Wenn du eine weitere **ÜBERFAHRT** erwirbst, legst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel.

Mission: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Du spielst nach diesem Zug einen weiteren Zug, falls der vorangegangene Zug von einem Mitspieler gespielt wurde und nicht von dir (z.B. durch den **AUSSENPOSTEN** aus **Seaside**). In diesem Zug darfst du keine Karten kaufen. Du darfst allerdings Ereignisse erwerben, Karten auf andere Weise nehmen oder **Reisende** eintauschen. Erwirbst du in deinem Extrazug eine weitere **MISSION**, darfst du keinen weiteren Zug ausführen, da der vorherige Zug dein eigener war.

Pilgerfahrt: Dieses Ereignis darf nur 1x pro Zug erworben werden. Drehe deinen **Reise**-Marker um (zu Spielbeginn liegt dieser mit der Vorderseite nach oben). Liegt dann die Rückseite oben, passiert nichts. Liegt die Vorderseite oben, wählst du bis zu 3 Karten mit unterschiedlichem Namen, die du gerade im Spiel hast, nimmst von jeder dieser Karten eine weitere Karte vom Vorrat und legst sie ab. Eintausch-Karten oder Preiskarten (aus **Reiche Ernte**) mit  gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht genommen werden.

Ball: Nimm deinen -Marker und lege ihn vor dir ab. Das nächste Mal, wenn du mindestens  erhältst, erhältst du stattdessen  weniger. Danach legst du den Marker wieder neben den Vorrat.

Nimm 2 Karten vom Vorrat, die jede bis zu  kosten. Das können gleiche oder verschiedene Karten sein. Lege beide Karten ab. Eintausch-Karten oder Preiskarten (aus **Reiche Ernte**) gehören nicht zum Vorrat und dürfen nicht genommen werden.





Handel: Entsorge bis zu 2 Handkarten. Du darfst auch 1 oder gar keine Karte entsorgen. Für jede so entsorgte Karte nimmst du ein **SILBER** vom Vorrat und legst es ab.



Seeweg: Nimm eine Aktionskarte vom Vorrat, die bis zu **4** kostet, und lege diese ab. Lege deinen **+1 Kauf**-Marker auf den Vorratsstapel, von dem du die Aktionskarte genommen hast (dieser kann dann auch leer sein). Du musst eine Karte vom Vorrat nehmen, um den Marker auf den entsprechenden Stapel legen zu dürfen. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du **+1 Kauf**, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielst. Kostet die Aktionskarte, die du durch den **SEEWEG** nimmst, nur in diesem Zug bis zu **4**, z. B. wenn du vorher einen **BRÜCKENTROLL** gespielt hast und dadurch alle Karte in diesem Zug **1** weniger kosten, bleibt der Marker später liegen, auch wenn die entsprechende Karte nach deinem Zug wieder **5** kostet. Auf Stapel, die nicht zum Vorrat gehören, darf der Marker nicht gelegt werden.

Durch den Erwerb eines weiteren **SEEWEGES** oder das Aufrufen eines **LEHRERS** darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen.



Überfall: Für jedes **SILBER**, das du gerade im Spiel hast, wenn du diese Karte erwirbst, nimm ein weiteres **SILBER** vom Vorrat und lege es ab. Außerdem legen alle Mitspieler ihren **-1**-Marker auf ihren Nachziehstapel. Das nächste Mal, wenn sie Karten nachziehen müssen, ziehen sie stattdessen 1 Karte weniger. Auch wenn diese Anweisung wie eine Angriff fungiert, ist der **ÜBERFALL** keine Angriffskarte. Entsprechend können die Mitspieler nicht mit einer Reaktionskarte darauf reagieren.



Training: Lege deinen **+1**-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du **+1**, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielst.

Durch den Erwerb eines weiteren **TRAININGS** oder das Aufrufen eines **LEHRERS** darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen.



Verlorene Kunst: Lege deinen **+1 Aktion**-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du **+1 Aktion**, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielst.

Durch den Erwerb einer weiteren **VERLORENEN KUNST** oder das Aufrufen eines **LEHRERS** darfst du den Marker auf einen anderen Aktions-Vorratsstapel legen.



Erbschaft: Dieses Ereignis darf nur 1 x pro Spiel und Spieler erworben werden. Lege eine beliebige Nicht-Punktekarte vom Vorrat, die eine Aktionskarte ist und bis zu **4** kostet, zur Seite. Lege deinen **Anwesen**-Marker darauf. Ab jetzt fungieren alle deine Anwesen wie die markierte Karte. Du kannst Dauer- oder Reservekarten, Geldkarten, Angriffskarten usw. markieren. Wenn du ein Anwesen auf der Hand hast, darfst du es in der Phase, in der die markierte Karte ausgespielt werden würde, auch ausspielen. Führe alle Anweisungen der markierten Karte aus.

Eigenschaften, Anweisungen und Typ (z. B. **AKTION**, **ANGRIFF** etc.) der markierten Karte werden durch die **ERBSCHAFT** kopiert, nicht aber Name oder Wert bzw. von welchem Stapel die markierte Karte stammt. So kann ein Spieler, der mit Hilfe der **ERBSCHAFT** einen **WILDHÜTER** markiert und gleichzeitig auf diesem Stapel seinen **+1 Aktion**-Marker liegen hat, durch das Ausspielen eines **ANWESENS** zwar die Anweisungen des **WILDHÜTERS** nutzen, er erhält aber nicht zusätzlich **+1 Aktion** (siehe Beispiele auf S. 19 und 20).

Bei Spielende zählen deine Anwesen weiterhin jeweils **1**.



Wegsuche: Lege deinen **+1 Karte**-Marker auf einen beliebigen Aktions-Vorratsstapel. Solange dieser Marker auf dem Stapel liegt, erhältst du **+1 Karte**, sobald du eine Karte, die von diesem Stapel stammt, ausspielst.

1) Beispiel zur ERBSCHAFT

Carolin erwirbt das Ereignis **ERBSCHAFT** und legt ihren **Anwesen**-Marker auf ein **DUPLIKAT**. Alle ihre **ANWESEN** fungieren ab sofort als **DUPLIKAT**.

- 1) Sie spielt eine **VERLORENE STADT** aus, zieht 2 Karten nach und erhält + 2 Aktionen.
- 2) Dann spielt sie ein **ANWESEN** aus ihrer Hand – das jetzt als **DUPLIKAT** fungiert – und legt dieses auf ihr Wirtshaustableau. Dann spielt sie ein weiteres **ANWESEN** und legt auch dieses auf ihr Tableau.
- 3) Sie geht zur Kaufphase über. Sie kauft ein **GOLD**.
- 4) Dann ruft sie ein **ANWESEN (DUPLIKAT)** auf und nimmt sich ein weiteres **GOLD**.
- 5) Sie ruft das 2. **ANWESEN (DUPLIKAT)** auf und nimmt sich noch ein **GOLD** vom Vorrat.



Auf www.dominionblog.de findet ihr Anregungen für besonders spannende Kombinationen mit dieser und anderen Erweiterungen. Viele weitere empfohlene Kartensätze mit **DOMINION®-Abenteuer** und anderen **DOMINION®-Erweiterungen** findet Ihr im Internet auf www.dominion-welt.de.

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

2) Beispiel zur ERBSCHAFT

Stefan erwirbt das Ereignis **ERBSCHAFT** und legt seinen **Anwesen**-Marker auf einen **KARAWANENWÄCHTER**.

- 1) a) Er spielt ein **ANWESEN (KARAWANENWÄCHTER)** aus seiner Hand, zieht 1 Karte und erhält + 1 Aktion.
 - b) Er legt das **ANWESEN** in der Aufräumphase oberhalb seines Spielbereichs ab und erhält zu Beginn seines nächsten Zuges + 1.
- 2) Mitspieler Christian spielt einen **RIESEN**, dreht seinen **Reise**-Marker um, der jetzt mit der Vorderseite nach oben liegt. Stefan deckt ein **ANWESEN** als Reaktionskarte (Wirkung des **KARAWANENWÄCHTERS**) aus seiner Hand auf. Er zieht 1 Karte und legt die Karte oberhalb seines Spielbereichs ab. Zu Beginn seines nächsten Zuges erhält er + 1.
- 3) Dann deckt er ein **ANWESEN** auf, das er nicht entsorgen muss, da der Wert des **ANWESENS** weiterhin 2 ist und nicht 3 wie des **KARAWANENWÄCHTERS**. Stefan nimmt einen **FLUCH**.



2) Christian



3) Stefan

