


DA IST ETWAS IM BUSCH. EINER DEINER VERWALTER SIEHT AUS, ALS HÄTTE ER EIN GEHEIMNIS ... ODER ALS OB ER DENKT, DU HAST EIN GEHEIMNIS. AUF JEDEN FALL GEHT ETWAS VOR SICH, DESSEN BIST DU DIR SICHER. DU SCHMIEDEST EINEN GEHEIMEN PLAN, ZUMINDEST DAS WEIßT DU GENAU. EIN DIENER MURMELT IM VORBEI GEHEN „ES IST VOLLBRACHT.“ HEKTISCH DURCHSUCHST DU DEINE AUFZEICHNUNGEN, BEVOR DU REALISIERST, WAS ER DAMIT MEINT: DAS FRÜHSTÜCK IST FERTIG. AUSGEZEICHNET! ALLES VERLÄUFT GENAU NACH PLAN.

Domínion – Die Intrige EINE WELT VOLLER PACKENDER GEHEIMNISSE. DIE INTRIGE KANN EIGENSTÄNDIG GESPIELT ODER MIT DEM BASISSPIEL KOMBINIERT WERDEN. AUF JEDEN FALL BIETET DOMINION UNZÄHLIGE VARIATIONEN UND ABWECHSLUNGSREICHES SPIELVERGNÜGEN.

SPIELZIEL

Die Karten von Dominion – Die Intrige können sowohl mit den Karten des Basisspiels kombiniert, als auch einzeln gespielt werden. In der Regel werden, falls nötig, Karten aus dem Basisspiel erwähnt, um die Interaktion mit den neuen Karten zu beschreiben. Die neu hinzugekommenen Regeln für Dominion – Die Intrige sind durch eine rote Umrandung hervorgehoben. Falls du das Basisspiel bereits kennst, genügt es, die hervorgehobenen Teile zu lesen.

SPIELZIEL

Im Spiel stellst du dir deinen eigenen Kartensatz zusammen. Dieser Kartensatz stellt dein Dominion dar. Er enthält Geld, Punkte und Aktionen. Alle Spieler beginnen mit einem kleinen Kartensatz aus Geld- und Punktekarten, der im Laufe des Spiels deutlich anwachsen und vor Gold, Provinzen, Bewohnern und Gebäuden nur so strotzen soll. Der Spieler, der bei Spielende die meisten Punkte  in seinem Kartensatz hat, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

Vor dem ersten Spiel werden die Karten sortiert und in den Schachteinsatz gesteckt.

500 Karten

130 Geldkarten



60 Kupfer



40 Silber



30 Gold

Name

Wert
(3 Geld)

Kartentyp
(Geldkarte, gelb)

Kosten
(6 Geld)

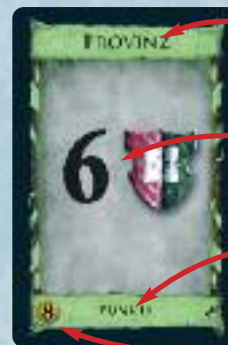
48 Punktekarten



24 Anwesen



12 Herzogtümer



12 Provinzen

Name

Wert
(6 Punkte)

Kartentyp
(Punktekarte, grün)

Kosten
(8 Geld)

30 Fluchkarten



Name

Wert
(-1 Punkt)

Kartentyp
(Fluchkarte, violett)

Kosten
(0 Geld)

1 Müllkarte



25 Platzhalterkarten



Für jede Königreichkarte gibt es eine Platzhalterkarte (blauer Rand). Zu den Geld-, Punkte- und Fluchkarten gibt es keine Platzhalterkarten

8 Leerkarten (eine davon mit anderer Rückseite)

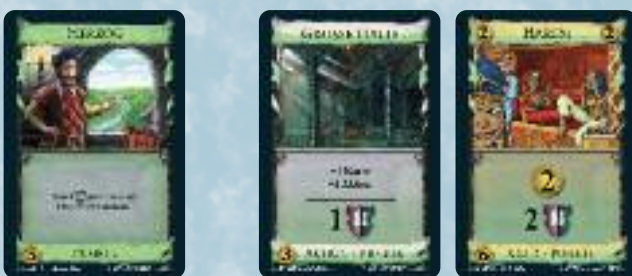
258 Königreichkarten

Die 21 Aktionskarten (jede gibt es 10 mal):



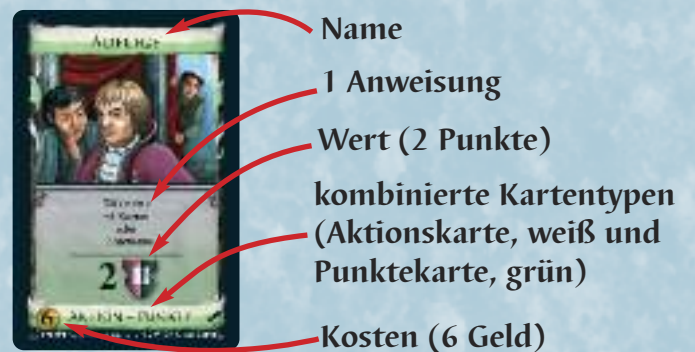
Die Punktekarte und die 3 kombinierten Karten (je 12 mal):

Die meisten Königreichkarten sind Aktionskarten. Königreichkarten können jedoch auch Punktekarten oder kombinierte Kartentypen sein. Die kombinierten Königreichkarten sind **immer gleichzeitig Punkte- und Geld- bzw. Aktionskarten**.



Punktekarte

kombinierte Karten



SPIELVORBEREITUNG

In jedem Spiel werden Geldkarten, Punktekarten, Fluchkarten und die Müllkarte verwendet.

Die Geldkarten

Zunächst werden alle Kupfer-, Silber- und Goldkarten als 3 getrennte Stapel offen ausgelegt. Vom Kupferstapel nimmt sich jeder Spieler 7 Karten (siehe Kasten unten: Der Kartensatz des Spielers bei Spielbeginn).

Spieler, die mehrere Editionen besitzen, können alle Geldkarten auslegen.

Die Punktekarten

Danach werden die Punktekarten in 3 offenen Stapeln ausgelegt: Ein Anwesen-, ein Herzogtum- und ein Provinzstapel.

Im 3er- und 4er-Spiel werden je 12 Anwesen, Herzogtümer und Provinzen ausgelegt.

Im 2er-Spiel werden nur je 8 Anwesen, Herzogtümer und Provinzen ausgelegt.

Von den nicht ausgelegten Punktekarten nimmt sich jeder Spieler 3 Anwesen (siehe Kasten unten: Der Kartensatz des Spielers bei Spielbeginn). Eventuell übriggebliebene Punktekarten werden in die Schachtel zurückgelegt.

Die Fluchkarten und die Müllkarte

Nun werden die Fluchkarten als offener Stapel bereit gelegt.

Im 4er-Spiel werden alle 30 Fluchkarten verwendet, im 3er-Spiel 20 und im 2er-Spiel 10 Karten.

Die Fluchkarten werden normalerweise durch bestimmte Aktionskarten (z.B. Kerkermeister) an Mitspieler verteilt. Sollte ein Spieler eine Fluchkarte kaufen, legt er sie wie üblich sofort auf seinen Ablagestapel.

Die Müllkarte wird ebenfalls offen ausgelegt, zählt aber nicht zum Vorrat.

Der Vorrat

Diese Karten werden in jedem Spiel verwendet.

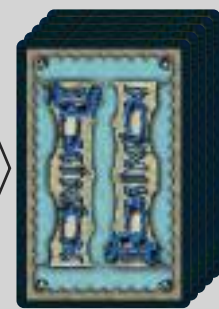


Der Kartensatz des Spielers bei Spielbeginn

Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels einen Kartensatz, der aus **7 Kupfer** und **3 Anwesen** besteht.



Jeder Spieler mischt seinen eigenen Kartensatz (lässt ihn von seinem rechten Nachbarn abheben)* und legt ihn als seinen Nachziehstapel verdeckt vor sich ab.



Dann zieht jeder Spieler 5 Karten von seinem Nachziehstapel. Diese 5 Karten bilden die Kartenhand des Spielers.

* Dies ist keine zwingende Regel, sondern nur eine Empfehlung.

Anschließend wird noch ein Startspieler zufällig bestimmt.

Werden mehrere Spiele hintereinander gespielt, wird der Spieler links vom Gewinner des letzten Spiels neuer Startspieler. Bei G

Von den insgesamt 25 Königreichskarten kommen in jedem Spiel 10 zum Einsatz.
Die Zusammenstellung der 10 Karten kann von Spiel zu Spiel variieren.

bei Spielbeginn

Diese 10 Aktionskarten empfehlen wir für das erste Spiel.



Die Königreichskarten

Jetzt werden die Königreichskarten ausgelegt. Von den 25 im Spiel vorhandenen Königreichskarten werden 10 ausgewählt, mit denen gespielt wird. Von den 10 ausgewählten Karten wird jeweils der komplette Stapel (10 Karten) ausgelegt.

Ausnahme:

Von den Punktekarten oder kombinierten Geld-/Punktekarten bzw. Aktions-/Punktekarten werden **im 3er- und 4er-Spiel je 12 Karten, im 2er-Spiel nur je 8 Karten ausgelegt.**

Als Kartensatz für das erste Spiel empfehlen wir: Handlanger, Große Halle, Maskerade, Brücke, Eisenhütte, Späher, Anbau, Herzog, Adelige und Harem. (siehe Abbildung links).

Die Spieler können jedoch auch andere von uns empfohlene Kartensätze wählen (siehe Kartenübersicht, Seite 4) oder sich eigene zusammenstellen.

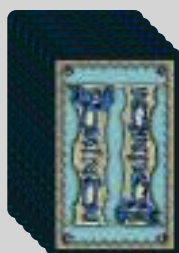
Beispielsweise können die Platzhalterkarten gemischt und die obersten 10 gezogen werden, um die in diesem Spiel verwendeten Königreichskarten zu bestimmen. Oder jeder Spieler wählt reihum eine Königreichskarte aus, bis 10 Stück gewählt sind.

Die restlichen Königreichskarten bleiben in der Schachtel und werden in diesem Spiel nicht verwendet.

Platzhalterkarten können auch verwendet werden, um geleerte Stapel zu markieren.



So sieht die Auslage eines Spielers während des Spiels aus:



Nachziehstapel:
immer verdeckt



Beispiel für ausgespielte Karten



Ablagestapel:
immer offen

Reichstand wird ein zufälliger Spieler als Startspieler bestimmt, der nicht unter den Gewinnern war.

ZUGABLAUF

Dominion wird in Zügen gespielt. Der Spieler an der Reihe hat am Beginn seines Zuges normalerweise 5 Karten auf der Hand. Er führt nun seinen Zug aus, der aus den 3 folgenden Phasen besteht, die immer in dieser Reihenfolge gespielt werden müssen.

1. Phase: Aktion - Der Spieler kann Aktionskarten ausspielen.

2. Phase: Kauf - Der Spieler kann Karten kaufen.

3. Phase: Aufräumen - Der Spieler muss alle seine gespielten **und auch alle nicht** gespielten Karten ablegen und 5 Karten für seinen nächsten Zug nachziehen.

Die 1. und die 2. Phase **darf**, die 3. Phase **muss** gespielt werden.

Erst wenn der Spieler seinen Zug beendet hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Das Spiel verläuft in dieser Weise bis Spielende.

1. Phase: Aktion

Während dieser Phase darf der Spieler Aktionskarten ausspielen. Aktionskarten sind Königreichkarten, die die Aufschrift „Aktion“ tragen. Normalerweise kann ein Spieler nur 1 Aktionskarte ausspielen (1 freie Aktion). Diese Zahl kann jedoch durch die Anweisungen auf bestimmten Aktionskarten erhöht werden (siehe unten „+X Aktionen“).

Wenn der Spieler eine Aktionskarte ausspielt, legt er sie offen vor sich hin. Dann liest er den Text der Karte laut vor und führt die angegebenen Anweisungen von oben nach unten aus. Er muss alle auf der Karte angegebenen Anweisungen ausführen, soweit dies möglich ist.

Ist auf der Karte die Wahl zwischen verschiedenen Anweisungen angegeben, so wählt der Spieler zuerst die gewünschten Anweisungen und führt dann nur diese aus.

Er kann eine Aktionskarte auch ausspielen, wenn er einige oder alle Anweisungen nicht ausführen kann. Der Spieler muss die Anweisungen auf der ausgespielten Aktionskarte – soweit möglich – vollständig ausführen, bevor er eine weitere Aktionskarte ausspielt. Alle ausgespielten Aktionskarten bleiben bis zur Aufräumphase offen vor dem Spieler liegen.

Die Spieler beginnen das Spiel ohne Aktionskarten und können daher zumindest in den ersten beiden Zügen keine Aktionskarten spielen.

Häufig verwendete Anweisungen auf den Aktionskarten:

„+X Karte(n)“ - Der Spieler muss sofort X Karten von seinem Nachziehstapel auf seine Hand nachziehen. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt er seinen Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Hat der Spieler auch dann nicht genügend Karten in seinem gesamten Kartensatz, zieht er nur so viele Karten wie möglich.

„+X Aktion(en)“ - Der Spieler darf X weitere Aktionskarten ausspielen. Kann er mehrere Karten ausspielen, ist es hilfreich, die Anzahl der verfügbaren Aktionen laut mitzuzählen. Er muss alle Anweisungen einer ausgespielten Aktionskarte – wenn möglich – ausführen, bevor er die nächste Karte ausspielt.

„Ablegen“ - Wenn nicht anders angegeben, heißt „ablegen“ immer „Handkarten ablegen“. Der Spieler legt Handkarte(n) offen auf den eigenen Ablagestapel. In bestimmten Fällen muss der Spieler angeben, wieviele Karten er ablegt, z.B. bei der Geheimkammer. Legt der Spieler mehrere Karten gleichzeitig ab, muss er diese den Mitspielern nicht zeigen. Die oberste Karte des Ablagestapels muss aber immer sichtbar sein.

„Entsorgen“ - Entsorgt ein Spieler eine Karte, legt er sie nicht auf seinen Ablagestapel, sondern auf den Müllstapel. Die Karten auf dem Müllstapel können nicht mehr gekauft oder genommen werden.

„Nehmen“ - Der Spieler nimmt eine Karte (üblicherweise vom Vorrat) und legt sie auf den eigenen Ablagestapel, d.h. er kann diese Karte nicht sofort benutzen. Achtung: Das „Nehmen“ findet in der Aktionsphase statt und ist somit **kein** Kauf.

„Aufdecken“ - Der Spieler deckt eine Karte auf, zeigt sie allen Spielern und legt sie dann verdeckt dorthin zurück, wo er sie her hat.

„Zur Seite legen“ - Der Spieler legt eine Karte offen auf dem Tisch aus, ohne die Anweisungen auf der Karte auszuführen. Die Anweisung, eine Karte zur Seite zu legen, sagt ihm auch, wie er diese Karte verwenden muss.

Jeder Spieler führt die 3 Phasen in dieser Reihenfolge aus:

1. Aktion

2. Kauf

3. Aufräumen

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Jeder Spieler hat **1 freie Aktion**

(= er darf immer 1 Aktionskarte ausspielen).

Er kann durch bestimmte Aktionskarten weitere Aktionen erhalten.

Der Spieler muss eine Aktionskarte (soweit möglich) komplett ausführen, bevor er eine weitere Aktionskarte ausspielt.

Beispiel Verwalter: Wählt der Spieler die Anweisung +2 Karten, so hat er in der Kaufphase kein +2 zur Verfügung und darf nicht 2 Karten entsorgen.

Die einzelnen Aktionskarten werden in der Kartenübersicht erklärt.

+X Karten: Der Spieler muss X Karten vom Nachziehstapel ziehen.

+X Aktionen: Der Spieler darf X weitere Aktionskarten ausspielen.

Ablegen: Der Spieler legt die Karte(n) auf den eigenen Ablagestapel.

Entsorgen: Der Spieler legt die Karte(n) auf den Müllstapel.

Nehmen: Der Spieler nimmt eine Karte vom Vorrat. Dies ist **kein** Kauf.

Aufdecken: Der Spieler deckt eine Karte auf, zeigt sie vor und legt sie zurück.

Zur Seite legen: Der Spieler legt eine Karte offen aus. Er führt die Aktionen nicht aus.

„**Wähle eins/zwei**“ – Der Spieler wählt 1 oder 2 der auf der Karte angegebenen Anweisungen und führt nur diese aus. Die nicht gewählten Anweisungen haben keine Wirkung.

„**Weiter geben**“ – Der Spieler gibt eine Karte verdeckt an einen Mitspieler weiter. Der Mitspieler nimmt diese Karte auf die Hand. Die Anweisungen auf der Karte werden dabei nicht ausgeführt.

Diese beiden Anweisungen treten erst in der Kaufphase in Kraft

„**+1 Kauf**“ – Der Spieler **darf** in der **Kaufphase** eine weitere Karte aus dem Vorrat kaufen.

„**+X**“ – Der Spieler hat zusätzlich X virtuelles Geld für die **Kaufphase** zur Verfügung. Er erhält keine Geldkarte(n) für das **+X**.

Die Aktionsphase endet, wenn ein Spieler keine Aktionskarten mehr ausspielen kann oder will. Grundsätzlich können Aktionskarten nur in der eigenen Aktionsphase ausgespielt werden. Reaktionskarten stellen eine Ausnahme dar und dürfen auch zu anderen Zeitpunkten gespielt werden.



Beispiel einer Aktionskarte (Handlanger)

- Der Spieler **muss** 2 der angegebenen Aktionen wählen.
- Der Spieler **muss** sofort 1 Karte nachziehen.
- Der Spieler **darf** 1 weitere Aktionskarte ausspielen.
- Der Spieler **darf** in der Kaufphase 1 weitere Karte kaufen.
- Der Spieler hat in der Kaufphase 1 virtuelles Geld zur Verfügung.

Ausgespielte Aktionskarten bleiben bis zur Aufräumphase offen liegen.

Beispiele:

1. Gunther spielt als seine freie Aktion die Adelligen aus. Er wählt die Anweisung +3 Karten und muss sofort 3 Karten von seinem Nachziehstapel auf die Hand nachziehen. Unabhängig davon, welche Karten er nachzieht, ist seine Aktionsphase zu Ende.

2. Gunther hat die Adelligen und den Handlanger auf der Hand. Er spielt als freie Aktion zunächst die Adelligen aus und wählt die Anweisung +2 Aktionen, d.h., er kann 2 weitere Aktionskarten ausspielen. Er spielt nun den Handlanger aus und wählt die beiden Anweisungen +1 Karte und +1 Aktion. Er muss sofort 1 Karte nachziehen, das virtuelle Geld spielt erst in der Kaufphase eine Rolle. Er zieht die Brücke nach und spielt sie ebenfalls aus. Die Anweisungen auf der Brückenkarte (+1 Karte und +1 Aktion) spielen erst in der Kaufphase eine Rolle. Gunther hat 3 Aktionen ausgeführt, 1 freie und 2 weitere durch die Adelligen. Er konnte alle 3 Aktionen nutzen (= 3 Aktionskarten spielen). Seine Aktionsphase ist beendet.

3. Gunther hat die Maskerade und die Brücke auf der Hand. Keine dieser beiden Karten erlaubt ihm weitere Aktionen (keine hat +X Aktionen). Er muss sich also entscheiden, welche von beiden er als freie Aktion ausspielt. Er entscheidet sich dafür, die Maskerade auszuspielen. (Die Wirkung der Karte wird in der Kartenübersicht erklärt.) Die Brücke bleibt auf seiner Hand, er kann sie in diesem Zug nicht nutzen. Seine Aktionsphase ist beendet.

2. Phase: Kauf

Der Spieler darf in der Kaufphase Karten aus dem Vorrat kaufen. Er darf alle Karten aus dem Vorrat kaufen (Geldkarten, Punktekarten, Königreichkarten und sogar Fluchkarten). Karten vom Müllstapel dürfen nicht gekauft werden. Normalerweise darf ein Spieler nur eine Karte pro Zug kaufen (1 freier Kauf). Diese Zahl kann sich jedoch durch Aktionskarten erhöhen (siehe oben „+1 Kauf“).

Die Kosten einer Karte stehen in der linken unteren Ecke. Um eine Karte zu kaufen, legt der Spieler eine oder mehrere Geldkarten aus seiner Hand offen auf dem Tisch aus. Zu diesen Geldkarten kann er das virtuelle Geld (siehe oben „+X“) auf seinen zuvor ausgelegten Aktionskarten hinzu zählen. Dann wählt der Spieler eine Karte, deren Kosten gleich oder niedriger der ausliegenden Summe sind, aus dem Vorrat und legt sie offen auf seinen Ablagestapel, d.h., die gerade gekauften Karten kann der Spieler in diesem Zug noch nicht nutzen.

Kann oder will ein Spieler mehrere Käufe durchführen, kann er die ausliegende Summe von Geldkarten und virtuellem Geld beliebig auf seine Käufe aufteilen. Ausgespielte Geldkarten bleiben bis zur Aufräumphase offen liegen.

Wähle eins/zwei: der Spieler wählt 1 oder 2 Anweisungen auf der Karte.

Weiter geben: Der Spieler gibt verdeckt eine Karte weiter.

(Diese Anweisung befindet sich in der Intrigue nur auf der Karte Maskerade.)

+1 Kauf: Der Spieler darf eine weitere Karte kaufen.

+X: Der Spieler hat X zusätzliches Geld für den Kauf zur Verfügung.

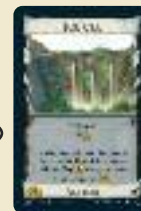
Taktischer Hinweis: Hat ein Spieler mehrere Aktionskarten auf der Hand, so sollte er in den meisten Fällen die Karten mit „+X Aktionen“ zuerst ausspielen.

Von der gesamten Kartenhand des Spielers werden in den folgenden Beispielen nur die Karten gezeigt, die für die Aktionsphase eine Rolle spielen.



Gunther wählt hier die Anweisung +3 Karten.

Die Anweisung +2 Aktionen hat also keine Wirkung.



Jeder Spieler hat **1 freien Kauf** (= er darf immer 1 Karte kaufen).

Zuvor gespielte Aktionskarten können ihm mehrere Käufe erlauben.

Kosten dieser Karte



Der Spieler legt gekaufte Karten sofort offen auf den eigenen Ablagestapel.

Beispiele:

1. Gunther hat 3 Geld auf der Hand (3 Kupfer). Als seinen freien Kauf legt er die 3 Kupfer vor sich aus und kauft dafür 1 Silber vom Vorrat (Kosten: 3 Geld).

Das Silber legt er offen auf seinen Ablagestapel. Seine Kaufphase ist beendet.

2. Gunther hat 3 Geld auf der Hand (3 Kupfer). In seiner vorangegangenen Aktionsphase hat er den Handlinger ausgelegt, der ihm jetzt 1 virtuelles Geld bringt (+1). Er legt seine 3 Kupfer offen vor sich aus und hat zusammen mit dem virtuellen Geld 4 Geld zur Verfügung. Er kauft die Aktionskarte Brücke (Kosten: 4 Geld) vom Vorrat und legt sie offen auf seinen Ablagestapel. Seine Kaufphase ist zu Ende.

3. Gunther hat 4 Geld auf der Hand (2 Kupfer, 1 Silber). In seiner vorangegangenen Aktionsphase hat er die Brücke ausgelegt, der ihm jetzt 1 virtuelles Geld (+1) und einen zusätzlichen Kauf (+1 Kauf) bringt und zusätzlich alle Karten um 1 billiger macht. Er legt seine 4 Geld offen vor sich aus und hat zusammen mit dem virtuellen Geld 5 Geld für bis zu 2 Käufe zur Verfügung. Er kauft die Punktekarte Herzog (sie kostet durch die Anweisung der Brücke nur 4 Geld) und 1 Kupfer (Kosten: 0 Geld) vom Vorrat und legt beide Karten offen auf seinen Ablagestapel. Das 5. Geld lässt er verfallen. Seine Kaufphase ist zu Ende.

3. Phase: Aufräumen

Karten, die der Spieler im Laufe des Zuges abgelegt oder gekauft hat, liegen bereits auf seinem Ablagestapel. Nun legt er alle ausgespielten Aktions- und Geldkarten **und** seine verbliebenen Handkarten dazu. Obwohl der Spieler seine Handkarten den Mitspielern nicht vorzeigen muss, legt er seine Karten immer offen auf seinen Ablagestapel, so dass die Mitspieler die oberste Karte sehen können.

Danach zieht der Spieler 5 Karten vom Nachziehstapel und nimmt diese auf seine Hand. Sollten in seinem Nachziehstapel weniger als 5 Karten sein, so nimmt er zunächst die restlichen Karten, mischt dann seinen Ablagestapel und zieht vom neuen Nachziehstapel, bis er 5 Karten auf der Hand hält.

Hat der Spieler seine neuen 5 Karten auf der Hand, ist der nächste Spieler am Zug. Erfahrene Spieler können ihren Zug bereits während der Aufräumphase des vorherigen Spielers beginnen. Wird jedoch eine Aktionskarte Angriff ausgespielt, müssen alle Spieler ihre Aufräumphase abgeschlossen haben, damit der Angriff korrekt ausgeführt werden kann.

Hinweis zu Geld-, Aktions- und Punktekarten:

Die Geldkarten und die Aktionskarten kann der Spieler im Laufe des Spiels öfter nutzen. Er legt die Karten zwar in der Aufräumphase auf seinen Ablagestapel. Sobald dieser jedoch zum neuen Nachziehstapel wird, stehen ihm die Karten wieder zur Verfügung. Aus diesem Grund stellen die Geldkarten eine immer wiederkehrende Einkommensquelle dar und keine Ressource, die nach der Benutzung aufgebraucht ist. Ähnliches gilt für die Aktionskarten: Sie können immer wieder von Neuem gespielt werden, sobald sie der Spieler wieder auf der Hand hat.


Reine Punktekarten behindern den Spieler. Er bekommt sie immer wieder auf die Hand, kann sie aber während des Spiels nicht nutzen. Dennoch muss er rechtzeitig beginnen, sie zu sammeln, denn nur die Punktekarten zählen am Ende des Spiels.

SPIELEND

Das Spiel endet nach dem Zug eines Spielers, in dem eine der beiden folgenden Bedingungen eintritt:

Der Provinzstapel ist leer oder

3 beliebige Stapel aus dem Vorrat sind leer.

Nun zählen die Spieler alle Punkte  in ihrem gesamten Kartensatz (Handkarten, Ablage- und Nachziehstapel) zusammen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand unter den Spielern mit den meisten Punkten gewinnt derjenige, der weniger Züge benötigt hat. Besteht immer noch Gleichstand, teilen sie sich den Sieg.



Der Spieler legt alle ausgespielten Karten und alle Karten, die er noch auf der Hand hat, auf den eigenen Ablagestapel. **Der Spieler kann keine Karten für den nächsten Zug aufheben.**

Der Spieler zieht 5 Karten von seinem Nachziehstapel.

Geld- und Aktionskarten können immer wieder genutzt werden. Das gilt auch für kombinierte Aktions-/Punktekarten bzw. Geld-/Punktekarten.

Reine Punktekarten behindern während des Spiels. Am Ende aber bestimmen die Punktekarten den Sieger, unabhängig davon, ob es sich um reine oder kombinierte Punktekarten handelt.

Das Spiel endet, wenn entweder:

- Der Provinzstapel leer ist oder
- 3 beliebige Stapel leer sind.

Alle Spieler zählen die Punkte in ihrem gesamten Kartensatz.


Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

SO STARTEST DU DAS SPIEL

Wir sehen dir jetzt bei deinen ersten Zügen über die Schulter. Spiel das Beispiel ruhig einmal nach:

Vor dem Spiel

Du mischt deine 10 Karten (Der Kartensatz des Spielers bei Spielbeginn, Regel S. 4). Dann ziehst du die obersten 5 Karten auf die Hand. Du hast in unserem Beispiel 1 Anwesen und 4 Kupfer gezogen. Die restlichen 5 Karten bilden deinen **Nachziehstapel**.



Nachziehstapel Handkarten Platz für ausgespielte Karten Ablagestapel

1. Zug

Kaufphase

Da du zu Spielbeginn keine Aktionskarte auf der Hand haben kannst, entfällt die **Aktionsphase** und du gehst direkt in die **Kaufphase** über (in dieser Phase erhalten die Spieler die meisten ihrer neuen Karten). Du spielst die 4 Kupfer, die du auf der Hand hast, offen vor dir aus (damit dies deine Mitspieler auch sehen können). Dafür kaufst du aus dem Vorrat die Aktionskarte **Brücke**, die 4 Geld kostet. Du legst sie sofort offen ab und hast damit deinen **Ablagestapel** eingerichtet.



Nachziehstapel Handkarten ausgespielte Karten aus dem Vorrat Ablagestapel

Aufräumphase

Da du jetzt nichts mehr kaufen kannst, gehst du in die **Aufräumphase** über. In der Aufräumphase legst du die 4 ausgespielten Kupfer und dein Anwesen, das du noch auf der Hand hast, auf deinen Ablagestapel.



Nachziehstapel Handkarte ausgespielte Karten Ablagestapel

Zuletzt ziehst du die restlichen 5 Karten von deinem Nachziehstapel auf die Hand. Damit ist dein 1. Zug beendet.



Nachziehstapel Handkarten Platz für ausgespielte Karten Ablagestapel

Für deinen 2. Zug hast du nun 2 Anwesen und 3 Kupfer auf der Hand.

2. Zug

Nachdem deine Mitspieler an der Reihe waren, spielst du deinen 2. Zug. Mangels Aktionskarte auf deiner Hand musst du erneut die **Aktionsphase** überspringen und direkt in die **Kaufphase** übergehen. Du spielst deine 3 Kupfer aus. Dafür kaufst du aus dem Vorrat die Geldkarte Silber, die 3 Geld kostet. Du legst sie sofort ab.

Kaufphase



leer

Nachziehstapel

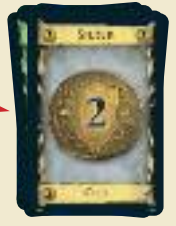


Handkarten



ausgespielte Karten

aus dem Vorrat



Ablagestapel

In der **Aufräumphase** legst du deine beiden Anwesen von der Hand und die 3 ausgespielten Kupfer auf deinen Ablagestapel.

Aufräumphase



leer

Nachziehstapel



Handkarten



ausgespielte Karten



Ablagestapel

Zuletzt ziehst du wieder 5 Karten nach. Da dein Nachziehstapel aber leer ist, mischt du deinen Ablagestapel und legst ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Dann ziehst du die obersten 5 Karten auf die Hand.



Nachziehstapel



Handkarten



leer

Platz für ausgespielte Karten



Ablagestapel

Für deinen 3. Zug hast du 1 Anwesen, 2 Kupfer, 1 Silber und 1 Aktionskarte auf die Hand gezogen.

3. Zug

Du beginnst mit der **Aktionsphase** und spielst die Brücke aus. Alle Karten kosten in diesem Zug 1 Geld weniger als auf der jeweiligen Karte angegeben. (siehe Text auf der Karte Brücke).

Aktionsphase



Nachziehstapel



Handkarten



ausgespielte Karte



leer

Ablagestapel

Dann gehst du in die **Kaufphase** über. Du hast für deinen Kauf 2 Kupfer, 1 Silber und 1 virtuelles Geld von der Brücke zur Verfügung, zusammen also 5 Geld. Davon kaufst du die Aktions-/Punktekarte Adelige, die durch die Anweisung auf der Brücke nur noch 5 Geld kostet. Den zusätzlichen Kauf lässt du verfallen.

Kaufphase



Nachziehstapel



Handkarten



ausgespielte Karten

aus dem Vorrat



Ablagestapel

Am Ende der folgenden **Aufräumphase** ziehst du wieder 5 Karten nach. Was sollst du nun damit machen? Neue Aktionskarten kaufen? Oder lieber dein Geld aufstocken? Deine Entscheidungen sind gefragt. Das Spiel beginnt zu laufen ...

GENERELLE SPIELREGELN

Die folgenden generellen Regeln sollten die Spieler im Hinterkopf behalten.

- Jeder Spieler spielt mit einem eigenen Kartensatz. Er hat einen eigenen Nachziehstapel und einen eigenen Ablagestapel. Er zieht Karten nur von seinem Nachziehstapel nach und legt Karten nur auf seinen eigenen Ablagestapel ab.
- Der Spieler mischt seinen Ablagestapel nicht automatisch, sobald sein Nachziehstapel aufgebraucht ist, sondern erst, wenn er Karten nachziehen muss.
- Muss ein Spieler Karten von seinem Nachziehstapel nachziehen oder aufdecken und sein Nachziehstapel enthält nicht mehr genügend Karten, dann zieht er zunächst die verbliebenen Karten. Dann mischt er seinen Ablagestapel, lässt seinen linken Nachbarn abheben und legt die Karten verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit. Nun zieht er die restlichen Karten nach.
- Karten, die ein Spieler kauft oder auf andere Art erhält, legt er auf den eigenen Ablagestapel. Diese Karten hat der Spieler erst wieder zur Verfügung, wenn aus dem Ablagestapel ein neuer Nachziehstapel wird.
- Am Ende seines Zuges legt der Spieler alle ausgespielten und auch alle nicht ausgespielten Karten auf seinen Ablagestapel. Er darf keine Handkarten für seinen nächsten Zug zurückbehalten.
- Jeder Spieler hat in seinem Zug immer 1 freie Aktion und 1 freien Kauf, d.h., er kann immer zumindest 1 Aktionskarte ausspielen und 1 Karte kaufen.

Wichtige **Unterscheidung** von „nehmen“ und „kaufen“:

- „Nehmen“ findet in der Aktionsphase statt. Du kannst keine Geldkarten oder virtuelles Geld einsetzen, um eine teurere Karte als in der Anweisung angegeben zu „nehmen“. „Nehmen“ verbraucht nicht den freien Kauf des Spielers.
 - „Kaufen“ findet in der Kaufphase statt. Du musst die Kosten der Karte durch Geldkarten und/oder virtuelles Geld bezahlen, um eine Karte zu „kaufen“.
- Einige Karten erlauben dem Spieler, zwischen mehreren Anweisungen auf einer Karte zu wählen (Adelige, Handlanger, Kerkermeister, Lakai, Verwalter). Der Spieler kann auch Anweisungen wählen, die er nicht oder nur teilweise ausführen kann.
 - Einige Karten sind gleichzeitig Punktekarten und ein weiterer Kartentyp (Adelige, Große Halle, Harem). Große Halle und Adelige können während des Spiels als Aktionskarten gespielt werden, der Harem als Geldkarte. Diese Karten sind für alle Belange **immer beide** Kartentypen. Wenn eine andere Karte auf einen bestimmten Kartentyp Bezug nimmt, gelten diese als beide Typen. Bei Spielende geben alle 3 Karten Punkte.
 - Ein Spieler darf auf einen einzelnen Angriff auch mit mehreren Reaktionskarten reagieren. Die einzelnen Reaktionskarten darf der Spieler in beliebiger Reihenfolge aus seiner Hand aufdecken.

Und die wichtigste Regel zum Schluss:

- **Praktisch alle Regeln können durch Anweisungen auf Aktionskarten ganz oder teilweise aufgehoben bzw. verändert werden.**
Anweisungen auf Aktionskarten haben immer Vorrang. Dazu 2 Beispiele:



Beispiel Handelsposten:

Spielregel: „Nehmen“ – Der Spieler nimmt eine Karte (üblicherweise vom Vorrat) und legt sie auf den eigenen Ablagestapel, d.h. er kann diese Karte nicht sofort benutzen.

Kartenanweisung: „Nimm dir ein Silber auf die Hand.“



Beispiel Tribut:

Spielregel: „Aufdecken“ – Der Spieler deckt eine Karte auf, zeigt sie allen Spielern und legt sie dann verdeckt dorthin zurück, wo er sie her hat.

Kartenanweisung: „...Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken und diese ablegen.“


REGELN FÜR MEHR ALS 4 SPIELER


Dominion – Das Basisspiel und Die Intrige können für ein Spiel mit mehr als 4 Personen kombiniert werden.

Für 5 und 6 Spieler werden alle Geldkarten verwendet. Bei 5 Spielern werden 15 Provinzen und 40 Flüche verwendet, bei 6 Spielern 18 Provinzen und 50 Flüche. Alle übrigen Punktekarten (Anwesen, Herzogtümer und Königreichkarten) werden je 12 mal verwendet, wie sonst auch. Das Spiel mit 5 oder 6 Spielern endet, wenn entweder der Provinzenstapel oder 4 beliebige Stapel aus dem Vorrat leer sind.

Da sich die Spieldauer bei 7 oder mehr Spielern erheblich erhöhen würde, empfehlen wir für diese Spielerzahlen getrennte Partien. Wir können daher keine Startaufstellungen angeben.


DIE KÖNIGREICHKARTEN







Adelige – Diese Karte ist **zugleich** eine Aktions- und eine Punktekarte. Wenn du sie ausspielst, kannst du wählen, 3 Karten nachzuziehen **oder** 2 zusätzliche Aktionen zu erhalten. Die beiden Anweisungen können jedoch nicht geteilt und gemischt werden. Bei Spielende sind die Adelligen 2  wert. Im Spiel zu 3. und zu 4. werden 12 Karten verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten verwendet.

Anbau – Du ziehst zuerst eine Karte. Danach **musst** du eine Karte aus deiner Hand entsorgen und dann eine Karte nehmen, die genau  mehr kostet als die entsorgte Karte. Ist keine solche Karte im Vorrat, erhältst du keine Karte, musst jedoch trotzdem eine entsorgen. Wenn du keine Karte zum Entsorgen hast, entsorgst du keine und nimmst dir keine Karte.

Armenviertel – Du erhältst 2 zusätzliche Aktionen. Dann **musst** du deine Kartenhand vorzeigen. Wenn du keine Aktionskarten auf der Hand hast (auch kombinierte Aktions-/Punktekarten sind Aktionskarten), musst du 2 Karten nachziehen. Sollte die erste der gezogenen Karten eine Aktionskarte sein, ziehst du trotzdem eine zweite Karte.


Baron – Du musst kein Anwesen ablegen, auch wenn du eines auf der Hand hast. Wenn du jedoch keines ablegst, musst du dir ein Anwesen nehmen, so lange noch welche im Vorrat sind. Du kannst nicht nur den +1 Kauf nutzen und die übrigen Anweisungen ignorieren.

Bergwerk – Du ziehst immer eine Karte nach und erhältst 2 zusätzliche Aktionen. Dann musst du entscheiden, ob du das Bergwerk entsorgst, bevor du weitere Aktionen ausspielst oder in die andere Phasen übergehst. Wenn du das Bergwerk auf einen Thronsaal spielst, kannst du die Karte nur einmal entsorgen (d.h., du erhältst insgesamt +2 Karten, +4 Aktionen aber nur + ).

Brücke – Die Kosten sind für alle Belange um  reduziert. Wenn du z.B. ein Bergwerk ausspielst, danach eine Brücke, dann eine Eisenhütte, könntest du dir für die Eisenhütte ein Herzogtum nehmen (kostet durch die Brücke nur noch ). Die Karten der Spieler (Handkarten, Nachziehstapel und Ablagestapel) sind auch betroffen. Der Effekt ist kumulativ. Wenn du die Brücke auf einen Thronsaal spielst, sind die Kosten der Karten für diesen Zug um  reduziert. Die Kosten sinken niemals unter . Wenn du eine Brücke und dann einen Anbau ausspielst, kannst du ein Kupfer entsorgen (das immer noch  kostet) und dir einen Handlanger dafür nehmen (kostet durch die Brücke nur noch .

Burghof – Du ziehst 3 Karten und nimmst diese auf die Hand bevor du eine Karte auf den Nachziehstapel legst. Die Karte, die du auf den Nachziehstapel legst, muss keine der 3 gerade gezogenen Karten sein.

Eisenhütte – Du nimmst dir eine Karte vom Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Je nach Kartentyp der genommenen Karte erhältst du einen Bonus. Nimmst du eine Karte mit kombiniertem Kartentyp, z.B. Große Halle erhältst du +1 Aktion (weil die Große Halle eine Aktionskarte ist) und +1 Karte (weil die Große Halle auch eine Punktekarte ist).

Geheimkammer – Wenn du die Geheimkammer in deinem Zug ausspielst, legst du zuerst eine beliebige Anzahl Handkarten ab. Du erhältst dann +  virtuelles Geld für jede abgelegte Karte. Du darfst auch 0 Karten ablegen. Die andere Anweisung auf der Karte tritt nur in Kraft, wenn du sie als Reaktion auf einen Angriff aus deiner Hand aufdeckst. Wenn du das machst, ziehst du zuerst 2 Karten nach und legst dann 2 Karten aus deiner Hand auf den Nachziehstapel. Du kannst 2 beliebige deiner Handkarten auf den Nachziehstapel legen, nicht notwendigerweise die gerade gezogenen. Du kannst auch die Geheimkammer selbst auf den Nachziehstapel legen. Du kannst die Geheimkammer immer aufdecken, wenn ein anderer Spieler einen Angriff ausspielt, auch wenn dich der Angriff nicht betrifft. Du kannst auch mehrere Reaktionskarten bei einem Angriff aufdecken. Du kannst z.B. zuerst die Geheimkammer aufdecken und abwickeln und danach den Angriff mit dem Burggraben abwehren. Die Geheimkammer selbst wehrt einen Angriff nicht ab.

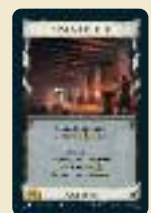


„Wahrer Adel liegt im Gemüte und nicht im Geblüte!“ – Deutschland


„Die Genialität einer Konstruktion liegt in ihrer Einfachheit.“ – Sergej P. Koroljow



„Es ist besser Brücken zu bauen, statt Mauern“ – Afrika





„Ich kenne das Geheimnis des Erfolges nicht. Aber ich kenne das Geheimnis des Misserfolges.“

Große Halle – Diese Karte ist **zugleich** eine Aktions- und eine Punktekarte. Wenn du sie ausspielst, ziehst du sofort eine Karte nach und darfst dann eine weitere Aktionskarte ausspielen. Bei Spielende ist die Karte 1  wert, wie ein Anwesen. Im Spiel zu 3. und zu 4. werden 12 Karten verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten verwendet.



Handelsposten – Wenn du 2 oder mehr Karten auf der Hand hast, **musst** du 2 Karten entsorgen und dir dafür ein Silber nehmen. Du nimmst das Silber direkt auf die Hand und kannst es auch in der Kaufphase verwenden. Wenn kein Silber mehr im Vorrat ist, erhältst du kein Silber, musst jedoch trotzdem 2 Karten entsorgen. Wenn du nur 1 Karte auf der Hand hast, musst du diese entsorgen, erhältst jedoch kein Silber. Wenn du keine Karte mehr auf der Hand hast, kannst du nichts entsorgen und erhältst auch kein Silber.


Handlanger – Wähle 2 **verschiedene** Anweisungen. Du darfst nicht eine Anweisung zweimal wählen. Du musst zuerst beide Anweisungen auswählen und sie dann erst (in jeder möglichen Reihenfolge) ausführen. Du kannst nicht eine Karte nachziehen und dann erst die zweite Anweisung wählen.

Harem – Diese Karte ist **zugleich** eine Geld- und eine Punktekarte. Du kannst sie in der Kaufphase spielen, genau wie ein Silber. Bei Spielende ist der Harem 2  wert. Im Spiel zu 3. und zu 4. werden 12 Karten verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten verwendet.





Herzog – Diese Karte hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei Spielende ist der Herzog 1  pro Herzogtum in Handkarten, Nachziehstapel und Ablagestapel wert. Im Spiel zu 3. und zu 4. werden 12 Karten verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten verwendet.

Kerkermeister – Jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler links vom Angreifer, muss sich eine der beiden Anweisungen wählen und diese dann ausführen. Ein Spieler kann wählen, 2 Karten abzulegen, auch wenn er weniger als 2 Karten auf der Hand hat. Hat er nur eine Karte auf der Hand legt er diese ab. Hat er keine Karte mehr auf der Hand, muss er auch keine ablegen. Ein Spieler kann wählen einen Fluch zu nehmen, auch wenn keine Fluchkarten mehr im Vorrat sind. In diesem Fall nimmt er keinen Fluch. Fluchkarten nehmen die Spieler direkt auf die Hand.

Kupferschmied – Diese Karte verändert, wieviel  ein Kupfer einbringt. Der Effekt ins kumulativ, wenn du den Kupferschmied auf einen Thronsaal spielst, bringt jedes Kupfer .

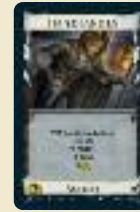
Lakai – Zunächst entscheidest du dich für eine der beiden Anweisungen. Entweder erhältst du +  virtuelles Geld **oder** du wählst die zweite Anweisung für den Angriff. In diesem Fall sind nur Spieler mit 5 oder mehr Karten auf der Hand betroffen. Wehrt ein Spieler den Angriff mit einem Burggraben ab, darf er weder Karten nachziehen, noch muss er Karten ablegen. Ein Spieler kann den Angriff mit der Geheimkammer abwehren, auch wenn er weniger als 5 Karten auf der Hand hat. Anschließend hast du +1 Aktion, unabhängig davon, welche der beiden Anweisungen du gewählt hast.

Maskerade – Du ziehst zuerst 2 Karten. Dann wählen alle Spieler gleichzeitig eine Karte aus ihrer Hand und legen diese verdeckt zwischen sich und den Spieler zu ihrer Linken. Erst dann nehmen alle Spieler die Karten, die sie vom Spieler rechts bekommen haben auf. Die Spieler wählen also zuerst, welche Karte sie weiter geben, bevor sie sehen, welche Karte sie bekommen. Am Ende darfst nur du eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Die Maskerade ist kein Angriff. Die übrigen Spieler dürfen also keine Reaktionskarten aus ihrer Hand vorzeigen um sich zu schützen.

Saboteur – Jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler links vom Angreifer, muss solange Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken, bis er eine Karte aufdeckt, die  oder mehr kostet. Wenn der Nachziehstapel leer ist, mischt er die bereits aufgedeckten Karten nicht mit ein. Wenn er eine Karte aufdeckt, die  oder mehr kostet, muss er diese entsorgen und darf sich dann eine Karte aus dem Vorrat nehmen, die  weniger kostet oder billiger ist. Die übrigen aufgedeckten Karten legt er ab. Findet er keine Karte, die  oder mehr kostet, legt er seine aufgedeckten Karten ab und nichts weiter passiert.



„Handelt einer mit Honig, leckt er zuweilen die Finger.“ – Goethe



„Geh hin und werd' ein Krämer, sagt der Henker zu seinem Knecht.“



„Ein Amt ohne guten Sold macht Diebe.“ – Christoph Lehmann



„Eine Maske verrät uns mehr als ein Gesicht.“ – Oscar Wilde

„Um die bürgerliche Gesellschaft zu zerstören, muss man ihr Geldwesen verwüsten.“ – Lenin



Späher – Wenn der Nachziehstapel leer ist und du deinen Nachziehstapel mischt, werden die bereits aufgedeckten Karten nicht mit eingemischt. Du musst alle Punktekarten auf die Hand nehmen. Kombinierte Aktions-/Punktekarten sind auch Punktekarten. Fluchkarten sind keine Punktekarten. Du musst die Reihenfolge, in der du die Karten auf den Nachziehstapel legst nicht zeigen.

Tribut – Wenn sein Nachziehstapel leer ist, mischt der Spieler links von dir die bereits aufgedeckte Karte nicht mit ein. Dann legt er die Karten ab. Hat er weniger als 2 Karten in Nachzieh- und Ablagestapel, deckt er nur so viele auf, wie er hat. Du erhältst Boni für die Kartentypen und nur für unterschiedliche Karten. Wenn der Spieler z.B. ein Kupfer und einen Harem aufdeckt, bekommst du + 4 und +2 Karten. Wenn er 2 Silber aufdeckt bekommst du + 2.

Trickser – Jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler links vom Angreifer, muss die oberste Karte von seinem Nachziehstapel aufdecken. Er muss diese Karte entsorgen und du wählst eine Karte aus dem Vorrat, die das gleiche kostet. Diese Karte nimmt sich der Spieler und legt sie bei sich ab. Ist im Vorrat keine Karte, mit den gleichen Kosten, erhält der Spieler nichts, muss jedoch die Karte trotzdem entsorgen. Entspricht er z.B. ein Kupfer, kannst du einen Fluch auswählen, den er nehmen muss. Du kannst auch die selbe Karte wählen, die er entsorgt hat. Die gewählte Karte muss im Vorrat zur Verfügung stehen. Du kannst also keine Karte aus einem leeren Stapel oder vom Müll wählen. Sind keine Karten mehr im Vorrat, die genau so viel kosten, wie die entsorgte Karte, erhält der Spieler nichts. Deckt ein Spieler den Burggraben aus seiner Hand auf, muss er keine Karte vom Nachziehstapel aufdecken und entsorgen und erhält auch keine Karte.

Verschwörer – Du überprüfst die Bedingung ob du +1 Karte und +1 Aktion erhältst wenn du den Verschwörer ausgespielt hast. Wenn die Bedingung später im Zug erfüllt wird, überprüfst du die Bedingung nicht rückwirkend. Wird eine Karte auf den Thronsaal gespielt, zählt der Thronsaal selbst als gespielte Aktionskarte und die darauf gespielte Aktionskarte zusätzlich zweimal als gespielte Aktionskarte. Wenn du z.B. den Verschwörer auf den Thronsaal spielst, ist der Thronsaal die erste Aktionskarte, der zuerst ausgespielte Verschwörer ist die zweite Aktionskarte (du erhältst also keine +1 Karte und keine +1 Aktion). Wenn du den Verschwörer zum zweiten mal ausspielst, hast du 3 Aktionskarten ausgespielt und erhältst +1 Karte und +1 Aktion.

Verwalter – Wenn du dich entscheidest, 2 Karten zu entsorgen und 2 oder mehr Karten auf der Hand hast, musst du genau 2 Karten entsorgen. Wenn du dich entscheidest, 2 Karten zu entsorgen, aber aber nur 1 Karte auf der Hand hast musst du diese Karte entsorgen. Du kannst die verschiedenen Anweisungen nicht mischen, du musst wählen: **entweder** +2 Karten **oder** + 2 **oder** 2 Karten entsorgen.

Wunschbrunnen – Du ziehst zuerst eine Karte nach. Dann benennst du eine Karte (z.B. „Kupfer“, nicht „Geld“) und deckst die oberste Karte von deinem Nachziehstapel auf. Wenn es sich um die benannte Karte handelt, nimmst du sie auf die Hand. Wenn nicht, legst du sie zurück auf den Nachziehstapel.

EMPFOHLENE 10ER-SÄTZE

Die Intrige

Siegestanz: Adelige, Anbau, Brücke, Eisenhütte, Große Halle, Handlinger, Harem, Herzog, Maskerade, Späher.

Geheime Pläne: Armenviertel, Eisenhütte, Handelsposten, Handlinger, Harem, Saboteur, Tribut, Trickser, Verschwörer, Verwalter.

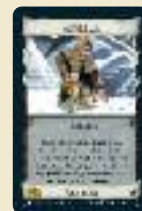
Beste Wünsche: Anbau, Armenviertel, Burghof, Handelsposten, Kerkermeister, Kupferschmied, Maskerade, Späher, Verwalter, Wunschbrunnen.

Die Intrige kombiniert mit dem Basisspiel

Demontage: Bergwerk, Brücke, Dieb, Geheimkammer, Kerkermeister, Saboteur, Spion, Thronsaal, Trickser, Umbau.

Eine Hand voll: Adelige, Burghof, Bürokrat, Kanzler, Kerkermeister, Lakai, Miliz, Mine, Ratsversammlung, Verwalter.

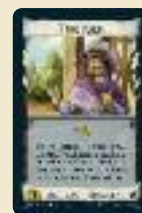
Untergebene: Adelige, Baron, Bibliothek, Handlinger, Hexe, Jahrmarkt, Keller, Lakai, Maskerade, Verwalter.



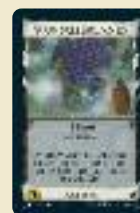
„Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft“



„Betrogene Betrüger schimpfen am lautesten.“ – Serbien



„Auch ein ehrlicher Beamter kann es kaum vermeiden, von falschen Dienern umgeben zu sein.“ – China



Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Ted Alspach, Kelly Bailey, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Michael M. Landers, W. Eric Martin, Destry Miller, Miikka Notkola, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, P. Colin Street, John Vogel, Chris West, den 6am Gamers, den Cincygamers und der Columbus Area Boardgaming Society.
Entwicklung: Valerie Putman & Dale Yu

© 2009 Hans im Glück
Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen,
Fragen oder Kritik?
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

