

Donald X. Vaccarino

DOMINION

Reiche Ernte

4. Erweiterung



DER HERBST! ES SAH AUS, ALS WOLLTE DER SOMMER NIEMALS ENDEN. DOCH DIE WAHRSAGERIN HATTE RECHT BEHALTEN, DER SOMMER IST WIRKLICH VORBEI.

HERBST, DIE ZEIT DER ERNTE: DIE LANDWIRTSCHAFT HAT BEDEUTENDE FORTSCHRITTE GEMACHT, SEIT MAN ENTDECKT HAT, DASS DIE KNOLLE VIEL VERTRÄGLICHER IST, ALS DAS GRÜN DER KARTOFFELN.

HERBST, DIE ZEIT DER FESTE: DIE BAUERN HATTEN VIEL ZU TUN, DAS HEU EINZUHOLEN. ABER HEUTE WIRD GEFEIERT; MIT GEBRATENEM HEU IN WOHLSCMECKENDEN VARIATIONEN UND DEM ALLJÄHRLICHEN WETTBEWERB IM LUFT-LEIER-SPIELEN. DANN SIND DA NOCH DIE BEIDEN NARREN, VON DENEN EINER IMMER DIE WAHRHEIT SAGT UND EINER IMMER LÜGT.

... SEHR UNTERHALTSAM

HIER IST WIRKLICH FÜR JEDEN ETWAS DABEI!

SPIELMATERIAL

150 Karten

132 Königreichskarten

11 Aktionskarten und 1 Geldkarte (je 10 mal):



1 Punktekarte
(12 mal):

5 Preiskarten (je 1 mal):



Name

Wert

Anweisung

Kartentyp
Kosten

13 Platzhalterkarten
mit blauem Rand:



SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden zuerst die Platzhalterkarten herausgesucht und getrennt von den übrigen Karten in den Schachteleinsatz einsortiert.

Dominion – Reiche Ernte ist eine Erweiterung und kann beliebig mit allen bisherigen Editionen und Erweiterungen kombiniert werden. Es wird jedoch auf jeden Fall zusätzlich das Basisspiel oder eine andere Edition (z.B. Die Intrige) benötigt.

Der Spielaufbau wird zunächst genau so durchgeführt, wie bei den bisherigen Dominion Spielen. Es werden alle Basiskarten aus dem Basisspiel oder einer anderen Edition (Kupfer, Silber, Gold, Anwesen, Herzogtum, Provinz und Fluch) als Vorrat ausgelegt. Dann werden 10 unterschiedliche Königreichskarten aus allen vorhandenen ausgesucht und ebenfalls zum Vorrat gelegt.

Wird die **Junge Hexe** im Spiel verwendet, so wird zusätzlich ein Bannstapel benötigt. (Dies gilt auch, wenn sich die Junge Hexe im Schwarzmarktstapel befindet – Promokarte: Schwarzmarkt) Für den **Bannstapel** wählen die Spieler eine nicht verwendete Königreichskarte, die **2** oder **3** kostet, aus einer beliebigen Edition oder Erweiterung aus. Der komplette Stapel dieser Karte wird als zusätzlicher Stapel in den Vorrat gelegt. Die Platzhalterkarte **Junge Hexe** wird quer unter den Stapel geschoben, um diesen Stapel als Bannstapel zu kennzeichnen. Der Bannstapel ist Teil des Vorrats. In diesem Spiel werden also 11 unterschiedliche Königreichskarten verwendet. Zusätzlich zur üblichen (aufgedruckten) Funktion sind alle diese Karten **Bannkarten**.

Wird das **Turnier** für das Spiel verwendet, so wird zusätzlich der Preisstapel benötigt. (Dies gilt auch, wenn sich das Turnier im Schwarzmarktstapel befindet – Promokarte: Schwarzmarkt) Für den **Preisstapel** werden die 5 einmaligen Preiskarten benötigt. Alle Preiskarten werden als ein Stapel offen bereit gelegt. Der Preisstapel besteht nur aus diesen 5 Karten und ist nicht Teil des Vorrats.

Beispiel für den Spielaufbau:



NEUE REGELN

„Im Spiel“ („ausgespielt“) – Aktions- und Geldkarten, die ein Spieler offen vor sich ausgelegt hat, sind „im Spiel“, bis sie aufgeräumt werden (üblicherweise in der Aufräumphase). Beiseite gelegte und entsorgte Karten, sowie Karten, welche die Spieler auf der Hand haben, sind nicht „im Spiel“. Karten im Vorrat und in den Nachzieh- und Ablagestapeln der Spieler sind ebenfalls nicht „im Spiel“. Das Aufdecken einer Reaktionskarte bringt diese nicht „ins Spiel“. Grundsätzlich werden Anweisungen oder Eigenschaften von Karten erst dann gültig, wenn die Karte „im Spiel“ ist, außer der Kartentext sagt etwas anderes, wie z.B. bei Reaktionskarten.

Einige Kartenanweisungen in Dominion – Reiche Ernte beziehen sich auf **Karten mit unterschiedlichem Namen**. Ist im Spiel die Rede von Karten mit unterschiedlichem Namen, ist von jeder Karte, die mindestens einmal vorkommt, genau eine gemeint. Diese Unterscheidung bezieht sich nur auf den Namen, nicht auf den Kartentyp. Kupfer und Silber sind beispielsweise Karten mit unterschiedlichem Namen, obwohl beide Geldkarten sind.

Karten mit gleichem Namen sind Karten, die mehrfach vorkommen. Beide Begriffe beziehen sich nur auf die jeweilige Kartenanweisung, z.B. „Decke deine Handkarten auf.“

Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen – Reiche Ernte beinhaltet 2 Geldkarten (Diadem und Füllhorn) mit zusätzlichen Anweisungen. Diese Geldkarten können wie üblich nur in der Kaufphase ausgelegt werden. Sobald ein Spieler eine Geldkarte mit Anweisungen auslegt, führt er die Anweisung auf der Karte aus. Diese Geldkarten sind, wie jede andere Geldkarte, von Anweisungen betroffen, die sich auf Geldkarten beziehen, z.B. Dieb (Dominion-Basissspiel).

In der Kaufphase müssen alle für die Käufe benötigten Geldkarten ausgelegt werden, bevor der Spieler Karten kauft. Der Spieler darf keine weiteren Geldkarten mehr auslegen, nachdem er eine Karte in der Kaufphase gekauft hat.

EMPFOHLENE 10ER-SÄTZE

Reiche Ernte und Basisspiel:

Kopfgeld: Ernte, Füllhorn, Menagerie, Treibjagd, Turnier, Geldverleiher, Jahrmarkt, Keller, Miliz, Schmiede

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

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

Reiche Ernte und die Intrige:

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

Würze des Lebens: Festplatz, Füllhorn, Junge Hexe, Nachbau, Turnier, Bergwerk, Burghof, Große Halle, Kupferschied, Tribut und Wunschbrunnen (als Bannstapel)

Kleine Siege: Nachbau, Treibjagd, Turnier, Wahrsagerin, Weiler, Große Halle, Handlanger, Harem, Herzog, Verschwörer

DIE KÖNIGREICHKARTEN

Bauerndorf – Du erhältst zunächst +2 Aktionen. Dann deckst du solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis entweder eine Geldkarte oder eine Aktionskarte offen liegt. Nimm diese Geld- oder Aktionskarte auf die Hand. Lege die übrigen aufgedeckten Karten auf deinen Ablagestapel. Du darfst nicht wählen, ob du eine Geldkarte oder eine Aktionskarte auf die Hand nehmen möchtest. Du musst die erste aufgedeckte Geld- oder Aktionskarte auf die Hand nehmen. Kombinierte Kartentypen sind gleichzeitig alle angegebenen Kartentypen. Du darfst die aufgenommene Karte auch in diesem Zug (nach den üblichen Regeln) ausspielen. Wenn du auch nach dem Mischen deines Ablagestapels keine Geld- oder Aktionskarte aufdecken kannst, nimmst du keine Karte auf die Hand.

Diadem – Diese Geldkarte hat den Wert 2, wie ein Silber. Wenn du sie in deiner Kaufphase auslegst, erhältst du zusätzlich +1 virtuelles Geld für jede unverbrauchte Aktion. Hast du z.B. in deiner Aktionsphase keine Aktionskarte ausgespielt, so erhältst du für deine freie Aktion +1. Hast du in deiner Aktionsphase das Bauerndorf ausgespielt, so ist dadurch deine freie Aktion verbraucht. Das Bauerndorf gibt dir jedoch +2 Aktionen. Spielst du keine weitere Aktionskarte mehr aus, bringt dir das Diadem in der Kaufphase +2.

Diese Karte ist eine Preiskarte (siehe Spielaufbau).

Ein Sack voll Gold – Zuerst erhältst du +1 Aktion. Dann nimmst du dir ein Gold aus dem Vorrat und legst es sofort auf deinen Nachziehstapel. Falls der Nachziehstapel leer ist, legst du dieses Gold an die Stelle deines Nachziehstapels. Ist kein Gold mehr im Vorrat, nimmst du keines. Diese Karte ist eine Preiskarte (siehe Spielaufbau).

Ernte – Decke die obersten 4 Karten von deinem Nachziehstapel auf. Du erhältst +1 für jede aufgedeckte Karte mit unterschiedlichem Namen. Deckst du z.B. 2 Kupfer, 1 Silber und 1 Anwesen auf, erhältst du +3. Kannst du (auch nach dem Mischen des Ablagestapels) nur weniger als 4 Karten aufdecken, deckst du nur so viele auf, wie möglich.

Festplatz – Diese Königreichkarte ist eine Punktekarte, keine Aktionskarte. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung zählt sie 2 für je volle 5 Karten mit unterschiedlichem Namen im gesamten Kartensatz (Nachziehstapel, Ablagestapel und Handkarten) des Spielers. Bei Spielende suchst du aus deinem gesamten Kartensatz je eine Karte jedes Namens heraus. Diese Karten zählst du und teilst die Anzahl durch 5. Das Ergebnis (abgerundet) multipliziert mit 2 ergibt die Punkte. Hast du 0-4 Karten mit unterschiedlichem Namen erhältst du keine Punkte, für 5-9 Karten 2, für 10-14 Karten 4 usw. Im Spiel zu 3. und 4. werden 12 Karten Festplatz verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten Festplatz verwendet.

Füllhorn – Du spielst diese Karte, wie jede andere Geldkarte, in der Kaufphase aus. Das Füllhorn hat den Wert 0. Es bringt also kein Geld für den Kauf. Du darfst dir jedoch sofort, wenn du die Karte ausspielst, eine Karte aus dem Vorrat nehmen. Diese Karte darf bis zu 1 pro Karte mit unterschiedlichem Namen, die du im Spiel hast, kosten. Karten, die



du im Spiel hast sind: in diesem Zug ausgespielte Aktions- und Geldkarten (das Füllhorn selbst eingeschlossen) und bei dir ausliegende Dauerkarten (Dominion – Seaside). Nicht im Spiel sind Karten, die du nach dem ausspielen entsorgt hast (z.B. Festmahl – Dominion Basisspiel). Nimmst du dir mit dem Füllhorn eine Punktekarte (auch eine kombinierte), entsorgst du das Füllhorn. Du entsorgst das Füllhorn nicht, wenn du dir eine Punktekarte auf eine andere Art nimmst oder kaufst.



Gefolge – Du ziehst zunächst 2 Karten von deinem Nachziehstapel. Dann nimmst du ein Anwesen vom Vorrat und legst es auf deinen Ablagestapel. Ist kein Anwesen mehr im Vorrat, nimmst du dir keines. Nun muss sich, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Mitspieler einen Fluch vom Vorrat nehmen und auf seinen Ablagestapel legen und danach zusätzlich solange Karten aus seiner Hand ablegen, bis er nur noch 3 Karten auf der Hand hält. Hat ein Mitspieler 3 oder weniger Karten auf der Hand, muss er keine Karten ablegen (er muss sich jedoch trotzdem einen Fluch nehmen). Ist kein Fluch mehr im Vorrat, nimmt der Spieler sich keinen. Diese Karte ist eine Preiskarte (siehe Spielaufbau).



Harlekin – Du erhältst zunächst +2 virtuelles Geld. Dann muss, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Mitspieler die oberste Karte von seinem Nachziehstapel ablegen. Ist es eine Punktekarte (auch eine kombinierte), so muss er sich einen Fluch nehmen. Ist kein Fluch mehr im Vorrat, nimmt der Spieler keinen. Ist es keine Punktekarte, kannst du wählen: Entweder der Spieler muss sich eine Karte mit gleichem Namen aus dem Vorrat nehmen und auf seinen Ablagestapel legen oder du nimmst dir eine Karte mit gleichem Namen und legst sie auf deinen Ablagestapel. Ist keine Karte mit diesem Namen mehr im Vorrat nimmt keiner von beiden eine solche Karte.



Junge Hexe – Wenn diese Karte für das Spiel ausgewählt wurde, wird ein Bannstapel als 11. Königreichstapel in den Vorrat gelegt (siehe Spielaufbau). Dieser Bannstapel wird behandelt wie die anderen Königreichstapel. Er ist Teil des Vorrats, die Karten können wie üblich gekauft oder genommen werden und der Stapel wird für die Spielendebedingung berücksichtigt. Wenn du die junge Hexe ausspielst, ziehst du zuerst 2 Karten nach, dann musst du 2 Karten aus deiner Hand ablegen. Beginnend mit dem Spieler links von dir darf nun reihum jeder Mitspieler eine Bannkarte aus seiner Hand aufdecken. Wenn er das nicht macht, muss er sich einen Fluch vom Vorrat nehmen. Ist kein Fluch mehr im Vorrat, muss der Spieler keinen nehmen. Die Spieler dürfen wie üblich auch Reaktionskarten (z.B. Pferdehändler) aus ihrer Hand aufdecken. Dies tun die Spieler, bevor sie eine Bannkarte aufdecken. Die Anweisungen auf der Reaktionskarte werden also ausgeführt, bevor der Angriff durch die Bannkarte abgewehrt wird. Ist die Bannkarte eine Reaktionskarte, kann sie zuerst aufgedeckt werden um die übliche Reaktion auszuführen und dann (wenn der Spieler sie dann noch auf der Hand hat) nochmals in ihrer Funktion als Bannkarte.



Menagerie – Zuerst erhältst du +1 Aktion. Dann deckst du deine Handkarten auf. Hast du nur Karten mit unterschiedlichem Namen auf der Hand, ziehst du 3 Karten nach. Hast du wenigstens eine Karte mit gleichem Namen auf der Hand (eine Karte doppelt), ziehst du 1 Karte nach. Hast du z.B. nur ein Kupfer und ein Silber auf der Hand, hast du nur Karten mit unterschiedlichem Namen (obwohl beide Geldkarten sind). Du darfst also 3 Karten nachziehen.

Nachbau – Zuerst entsorgst du eine Karte aus deiner Hand und nimmst dir dafür eine Karte, die genau **1** mehr kostet. Dann entsorgst du eine andere Karte aus deiner Hand und nimmst dir wieder eine Karte, die genau **1** mehr kostet. Du nimmst die Karten vom Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Ist im Vorrat keine Karte, die genau **1** mehr kostet als die entsorgte, nimmst du dir keine Karte.



Pferdehändler – Wenn du diese Karte in deinem Zug ausspielst, erhältst du zuerst +1 Kauf und +**3**. Dann musst du 2 Karten aus deiner Hand ablegen. Hast du weniger als 2 Karten auf der Hand, legst du nur so viele wie möglich ab.



Spielt ein Mitspieler eine Angriffskarte, darfst du diese Karte aus deiner Hand vorzeigen und dann zur Seite legen. Dann wird der Angriff normal ausgeführt. Du kannst jeden Pferdehändler nur gegen einen Angriff verwenden, da du ihn danach nicht mehr auf der Hand hast. Du darfst mehrere Pferdehändler gegen den selben Angriff zur Seite legen.

Zu Beginn deines nächsten Zuges nimmst du alle zur Seite gelegten Pferdehändler wieder auf die Hand und ziehst zusätzlich für jeden dieser Pferdehändler 1 Karte nach.

Prinzessin – Zuerst erhältst du +1 Kauf. Wenn diese Karte im Spiel ist, kosten alle Karten um **2** weniger, niemals jedoch weniger als **0**. Dies betrifft alle Karten im Vorrat, in den Nachzieh- und den Ablagestapeln aller Spieler und auch die Handkarten der Spieler. Wenn du mit dem Nachbau ein Kupfer (kostet weiterhin **0**) aus deiner Hand entsorgst, kannst du dir dafür z.B. ein Silber nehmen, das nur noch **1** kostet. Spielst du die Prinzessin auf einen Thronsaal, sind die Karten trotzdem nur um **2** billiger, da die Prinzessin nur einmal im Spiel ist. Diese Karte ist eine Preiskarte (siehe Spielaufbau).



Streitross – Zuerst wählst du 2 unterschiedliche der 4 Anweisungen auf der Karte. Dann führst du die beiden gewählten Anweisungen in der Reihenfolge auf der Karte aus. Wenn du z.B. +2 Karten und die 4 Silber wählst, ziehst du die 2 Karten nach, bevor du die 4 Silber nimmst und deinen Nachziehstapel ablegst. Sind im Vorrat weniger als 4 Silber nimmst du dir nur die übrigen Silber im Vorrat. Du darfst deinen Nachziehstapel nicht durchsehen, bevor du ihn ablegst. Diese Karte ist eine Preiskarte (siehe Spielaufbau).



Treibjagd – Zuerst ziehst du eine Karte nach und erhältst +1 Aktion. Dann deckst du deine gesamten Handkarten auf und legst diese offen aus. Danach deckst du solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du eine Karte aufdeckst, die du nicht auf der (momentan offen ausliegenden) Hand hast. Nimm diese gerade aufgedeckte Karte und deine offen ausliegenden Handkarten zurück auf die Hand. Lege die übrigen aufgedeckten Karten auf deinen Ablagestapel. Kannst du (auch nach dem Mischen deines Ablagestapels) keine Karte aufdecken, von der du nicht bereits eine auf der Hand hast, legst du die aufgedeckten Karten ab und nimmst nur deine Handkarten zurück auf die Hand.



Turnier – Zuerst erhältst du +1 Aktion. Dann darfst du eine Provinz aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel legen. Wenn du das machst, musst du dich entscheiden, entweder eine Preiskarte oder ein Herzogtum zu nehmen. Entscheidest du dich für die Preiskarte, suchst du dir eine der Karten vom Preisstapel aus. Entscheidest du dich für das Herzogtum, nimmst du dir ein Herzogtum vom Vorrat. Du kannst dich auch für



einen der beiden Stapel entscheiden, wenn dieser leer ist. Ist der Stapel für den du dich entscheidest leer, nimmst du dir keine Karte. Nun dürfen alle deine Mitspieler eine Provinz aus ihrer Hand aufdecken. Deine Mitspieler zeigen die Provinz vor und nehmen sie dann zurück auf ihre Hand. Wenn keiner deiner Mitspieler eine Provinz aufdeckt, erhältst du +1 Karte und + **1**.

Es gibt also 4 mögliche Ergebnisse:

- Du legst keine Provinz ab und keiner deiner Mitspieler deckt eine Provinz auf: Du erhältst +1 Karte, +1 Aktion und + **1**.
- Du legst keine Provinz ab und mindestens einer deiner Mitspieler deckt eine Provinz auf: Du erhältst +1 Aktion.
- Du legst eine Provinz ab aber keiner deiner Mitspieler deckt eine Provinz auf: Du nimmst dir eine Preiskarte oder ein Herzogtum und erhältst +1 Karte, +1 Aktion und + **1**.
- Du legst eine Provinz ab und mindestens einer deiner Mitspieler deckt eine Provinz auf: Du nimmst dir eine Preiskarte oder ein Herzogtum und erhältst +1 Aktion.

Du darfst den Preisstapel jederzeit durchsehen.

Wahrsagerin – Du erhältst zunächst + **2** virtuelles Geld. Dann muss, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Mitspieler solange Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken, bis entweder eine Punktekarte oder ein Fluch offen liegt. Er legt diese Punkte- oder Fluchkarte verdeckt auf seinen Nachziehstapel. Der Spieler darf nicht wählen, ob er eine Punktekarte oder einen Fluch auf den Nachziehstapel legt, er muss die erste aufgedeckte Punkte- oder Fluchkarte zurücklegen. Die übrigen aufgedeckten Karten legt er auf seinen Ablagestapel. Wenn der Spieler auch nach dem Mischen seines Ablagestapels keine Punkte- oder Fluchkarte aufdecken kann, legt er alle aufgedeckten Karten ab. Karten mit kombinierten Kartentypen sind gleichzeitig alle angegebenen Kartentypen.



Weiler – Zuerst ziehst du immer eine Karte nach und erhältst +1 Aktion. Nun darfst du eine Karte aus deiner Hand ablegen um entweder zusätzlich +1 Aktion oder +1 Kauf zu erhalten. Oder du legst 2 Karten aus deiner Hand ab und erhältst zusätzlich +1 Aktion und +1 Kauf. Du kannst jedoch nicht +2 Aktionen oder +2 Käufe zusätzlich erhalten. Du kannst auch darauf verzichten Karten abzulegen und erhältst dann nichts weiter.

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei: Vinay Baliga, Bill Barksdale, Alex Bishop, Josephine Burns, Wei-Hwa Huang, Zach Kessler, Michael M. Landers, Tom Lehmann, Destrly Miller, Anthony Rubbo, John Vogel, Steve Wampler, Jeff Wolfe, Doug Zongker und der Columbus Area Boardgaming Society.

Entwicklung: Valerie Putman and Dale Yu



© 2011 Hans im Glück
Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de