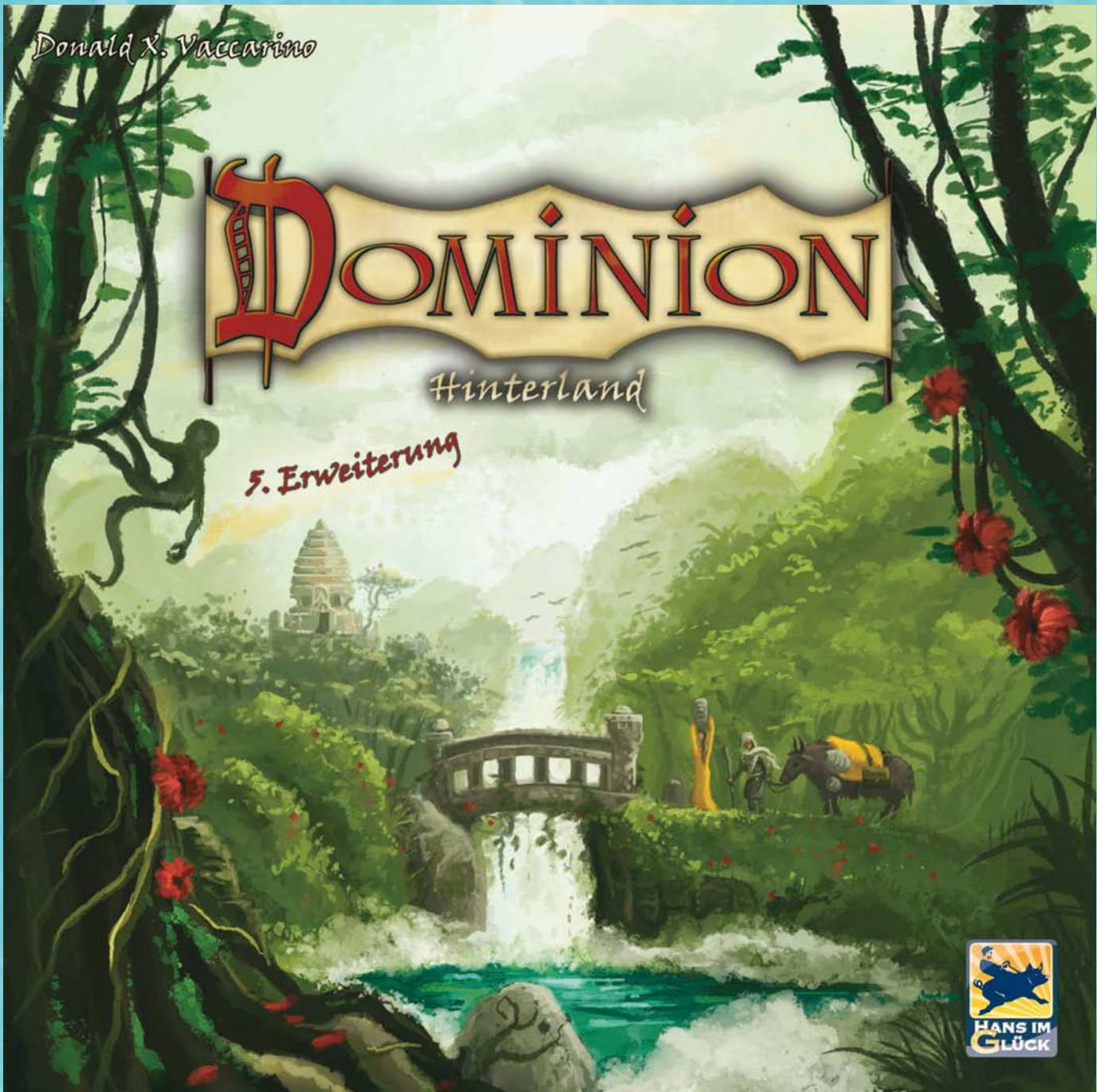


Donald X. Vaccarino

# DOMINION

Hinterland

5. Erweiterung



**DIE WELT IST GROSS, DEIN KÖNIGREICH IST KLEIN ... KLEIN, WENN MAN ES MIT UNSERER WELT VERGLEICHT. IM VERGLEICH MIT ANDEREN KÖNIGREICHEN IST ES SICHER ANSEHNLICH, ABER NICHT IN EINER WELT, DIE SO GROSS IST, WIE DIESE - GROSS ZUMINDEST IM VERGLEICH MIT KLEINEREN WELTEN (FALLS ES DIE ÜBERHAUPT GIBT). VERGLICHEN MIT EINER WELT DIE UNGEFÄHR GLEICH GROSS IST, WÄRE SIE WOHL DURCHSCHNITTLICH, GEGENÜBER EINER ETWAS GRÖßEREN VIELLEICHT EIN BISSCHEN KLEINER. ABER UM DIE GESCHICHTE NICHT UNNÖTIG IN DIE LÄNGE ZU ZIEHEN - ZUMINDEST NICHT LÄNGER ALS EINE KÜRZERE GESCHICHTE - ES IST ZEIT, DEINE GRENZEN AUSZUDEHNEN! DU HAST VON FERNEN LÄNDERN GEHÖRT, EXOTISCHEN ORTEN, WO ES PFANNKUCHEN GIBT, ABER KEINE WAFFELN, WO DIE MENSCHEN EINE ANDERE ANZAHL KLEIDUNGSSTÜCKE TRAGEN UND WO SIE NICHT EINMAL EIN WORT DAFÜR HABEN, WENN SICH ZWEI MENSCHEN ANSEHEN UND HOFFEN, DER ANDERE MACHT WAS BEIDE MÖCHTEN, ABER KEINER VON BEIDEN TUN WILL.**

**ES IST ALLES ZIEMLICH RELATIV DORT.**

# SPIELMATERIAL

266 Königreichskarten

20 Aktionskarten (je 10 mal):



3 Geldkarten (je 10 mal)



2 neue Kartentypen:

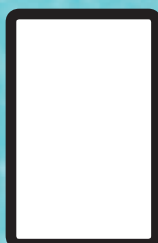


**Geld-Reaktionskarte**  
Diese Karte kann in der Kaufphase ausgespielt werden. Dann gilt die Anweisung oberhalb der Trennlinie. Die Karte kann auch als Reaktionskarte eingesetzt werden. Dann gilt die Anweisung unterhalb der Trennlinie.

3 Punktekarten (je 12 mal):



**Punkte-Reaktionskarte**  
Diese Karte kann während des Spiels nur als Reaktionskarte eingesetzt werden. Bei Spielende ist sie 2 Punkte wert.



8 Leerkarten  
(eine davon mit blauem Rand)

## SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden zuerst die Platzhalterkarten herausgesucht, dann die übrigen Karten sortiert und in den Schachteinsatz gesteckt.

Dominion – Hinterland ist eine Erweiterung und kann beliebig mit allen bisherigen Editionen und Erweiterungen kombiniert werden. Es wird jedoch auf jeden Fall das Grundspiel 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 der Intrige (Kupfer, Silber, Gold, Anwesen, Herzogtum, Provinz und Fluch) als Vorrat ausgelegt. Dann werden 10 unterschiedliche Königreichkarten aus allen vorhandenen ausgesucht und ebenfalls zum Vorrat gelegt.

## 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 abgelegt werden). Beiseite gelegte und entsorgte Karten, sowie Karten, die die Spieler auf der Hand haben und Karten im Vorrat und in den Nachzieh- und Ablagestapeln der Spieler sind nicht „im Spiel“. Das Aufdecken einer Reaktionskarte bringt diese nicht „ins Spiel“. Normalerweise 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 oder „Wenn du diese Karte nimmst ...“-Anweisungen.

**Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen** – Hinterland beinhaltet 3 Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen. Diese Geldkarten sind Königreichkarten und können jeweils als eine der 10 in diesem Spiel verwendeten Königreichkarten ausgewählt werden. Es handelt sich dabei nicht um Basiskarten, die in jedem Spiel verwendet werden (wie z.B. Gold). Diese Geldkarten können wie üblich in der Kaufphase ausgelegt werden. Der Spieler führt die Anweisung auf der Karte aus, je nach Kartentext, wenn er die Karte ausspielt oder, wenn er die Karte nimmt. Diese Geldkarten sind, wie jede andere Geldkarte, von Anweisungen betroffen, die sich auf Geldkarten beziehen, z.B. Dieb (Dominion-Basisspiel) und Abenteurer.

**Kaufphase** – In der Kaufphase muss der Spieler seine Geldkarten einzeln auslegen. Er darf dabei jedoch die Reihenfolge selbst bestimmen. Legt ein Spieler eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen aus, führt er diese Anweisungen nach Möglichkeit aus, bevor er eine weitere Geldkarte auslegt. Ist die Anweisung durch eine Linie vom Wert getrennt, tritt sie zu einem anderen Zeitpunkt in Kraft bzw. nur, wenn eine Bedingung erfüllt wird. Der Spieler muss alle Geldkarten, die er in dieser Runde auslegen möchte, auslegen, bevor er eine Karte kauft (auch wenn er mehrere Käufe zur Verfügung hat). Der Spieler darf in dieser Kaufphase keine Geldkarten mehr auslegen, nachdem er eine Karte gekauft hat.

**Nehmen und Kaufen** – Einige Karten in dieser Erweiterung lösen eine Anweisung beim Nehmen bzw. beim Kaufen aus. Für ein besseres Verständnis dieser Anweisungen ist eine Klarstellung nötig.

**Kaufen** ist das Auswählen einer Karte aus dem Vorrat und die Bezahlung dieser Karte. Der eigentliche Kauf ist damit beendet. **Nach** dem Kauf muss der Spieler die gerade gekaufte Karte nehmen.

**Nehmen** ist eine eigenständige Anweisung. **In der Aktionsphase** heißt das: Der Spieler wählt eine Karte aus dem Vorrat und legt sie auf seinen Ablagestapel.

**In der Kaufphase** nimmt der Spieler die zuvor gekaufte Karte und legt sie auf seinen Ablagestapel. Kauft ein Spieler also eine Karte, so führt er **nacheinander 2 getrennte Anweisungen** aus: Zuerst **kauft** er eine Karte, dann **nimmt** er die gekaufte Karte.

„**Wenn du diese/eine Karte nimmst ...**“ – Immer, nachdem du eine Karte genommen hast – egal ob in der Aktionsphase, nach einem Kauf in der Kaufphase oder im Zug eines Mitspielers – führst du die angegebene Anweisung aus. Normalerweise legst du die Karte auf deinen Ablagestapel, bevor du die Anweisung ausführst (außer die Anweisung auf der Karte sagt etwas anderes).

„**Wenn du diese/eine Karte kaufst ...**“ – Immer, nachdem du eine Karte gekauft hast, führst du die angegebene Anweisung aus. Du führst die Anweisung sofort nach dem Kauf aus, also noch bevor du die gerade gekaufte Karte nimmst.

**Wenn mehrere Anweisungen gleichzeitig ausgeführt werden können** darfst du entscheiden, in welcher Reihenfolge du diese Anweisungen ausführst. Hast du z.B. den Feilscher im Spiel und kaufst ein Fruchtbare Land, so entscheidest du, welche der beiden „Wenn du eine/diese Karte kaufst ...“-Anweisungen du zuerst ausführst. Wenn mehrere Spieler von einer Anweisung betroffen sind (meistens durch Angriffskarten), so wird die Anweisung normalerweise in Spielerreihenfolge ausgeführt.

#### **Nur zur Erinnerung:**

Immer wenn ein Spieler Karten **nachziehen** müsste, sein Nachziehstapel jedoch leer ist, mischt der Spieler seinen Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

Müsste der Spieler mehr Karten nachziehen, als sein Nachziehstapel noch enthält, so zieht er zuerst die verbleibenden Karten seines Nachziehstapels, mischt dann seinen Ablagestapel und zieht die restlichen Karten nach.

Kann er, auch nachdem er seinen Ablagestapel gemischt und als neuen Nachziehstapel bereit gelegt hat, nicht genügend Karten nachziehen, so zieht er nur so viele Karten, wie möglich.

Gleiches gilt, wenn der Spieler Karten von seinem Nachziehstapel **aufdecken** oder **ansehen** muss.

Muss ein Spieler Karten **auf seinen Nachziehstapel legen** und ist sein Nachziehstapel in diesem Moment leer, so legt er diese Karten an die Stelle seines Nachziehstapels. Er mischt seinen Ablagestapel nicht.



**Tragt nicht zu  
schwer an den  
neuen Regeln,**

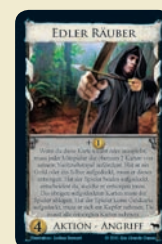
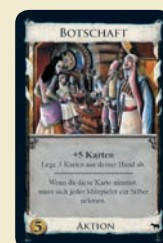
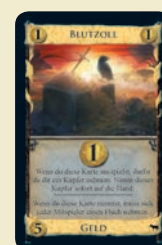
## DIE KÖNIGREICHKARTEN

**Aufbau** – Zuerst musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Den gerade ausgespielten Ausbau kannst du nicht entsorgen, da du ihn nicht mehr auf der Hand hast. Hast du keine Karte mehr auf der Hand, kannst du keine Karte entsorgen und darfst dir auch keine Karten nehmen. Wenn du eine Karte entsorgt hast nimmst du dir 2 Karten, eine Karte, die genau **1** mehr kostet, als die entsorgte Karte **und** eine Karte, die genau **1** weniger kostet, als die entsorgte Karte. Du nimmst beide Karten aus dem Vorrat. Kannst du eine der beiden Karten nicht nehmen, weil keine Karte mit genau den geforderten Kosten im Vorrat ist, nimmst du dir trotzdem die andere Karte (wenn eine im Vorrat ist). Du legst die beiden Karten sofort auf deinen Nachziehstapel, anstatt auf deinen Ablagestapel. Du darfst die Karten in beliebiger Reihenfolge nehmen. Entsorgst du z.B. eine Herzogin (**2**), so nimmst du dir eine Karte, die genau **3** kostet (z.B. die Oase) und eine Karte, die genau **1** kostet. Da es (üblicherweise) keine Karte gibt, die **1** kostet, nimmst du dir keine weitere Karte. Entsorgst du z.B. ein Kupfer, so müsstest du dir eine Karte mit den Kosten **1** und eine Karte mit den Kosten **-1** nehmen, da es (üblicherweise) beide Karten nicht gibt, nimmst du dir keine Karte.

**Blutzoll** – Diese Karte ist eine Geldkarte mit dem Wert **1**, wie ein Kupfer. Wenn du den Blutzoll ausspielst, darfst du dir ein Kupfer direkt auf die Hand nehmen. Du kannst dieses Kupfer also noch in diesem Zug ausspielen. Ist kein Kupfer mehr im Vorrat, so nimmst du dir kein Kupfer. Wenn du den Blutzoll nimmst oder kaufst, muss sich, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Mitspieler einen Fluch nehmen. Sind nicht mehr genügend Flüche im Vorrat, werden nur so viele verteilt wie möglich. Blutzoll ist keine Angriffskarte und kann z.B. nicht dem Burggraben abgewehrt werden.

**Botschaft** – Wenn du die Botschaft ausspielst, ziehst du zunächst 5 Karten auf deine Hand nach. Wenn du, auch nach dem Mischen deines Ablagestapels, nur weniger als 5 Karten nachziehen kannst, ziehst du nur so viele Karten nach wie möglich. Dann legst du 3 Karten aus deiner Hand ab. Du kannst also auch Karten ablegen, die du gerade nachgezogen hast. Wenn du die Botschaft nimmst oder kaufst, muss sich, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Spieler ein Silber nehmen. Ist kein Silber mehr im Vorrat, nimmt der Spieler kein Silber.

**Edler Räuber** – Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du + **1**. Wenn du diese Karte ausspielst **und auch**, wenn du diese Karte kaufst, muss beginnend bei dem Spieler links von dir, reihum jeder Mitspieler die obersten beiden Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken. Hat der Spieler 1 Silber oder 1 Gold aufgedeckt, so muss er dieses entsorgen. Hat der Spieler ein Silber und ein Gold (oder auch 2 Silber bzw. 2 Gold) aufgedeckt, entscheidest du welches davon er entsorgen muss. Die andere aufgedeckte Karte legt er jeweils auf seinen Ablagestapel. Hat der Spieler weder Silber noch Gold aufgedeckt, so legt er beide Karten ab. Hat der Spieler überhaupt keine Geldkarte aufgedeckt, so legt er beide Karten ab **und** nimmt sich ein Kupfer. Du musst alle entsorgten Silber und Gold



nehmen. Wenn du den Edlen Räuber ausspielst, können deine Mitspieler mit Reaktionskarten, wie z.B. Burggraben (Dominion - Basisspiel), auf den Angriff reagieren. Wenn du den Edlen Räuber jedoch kaufst, dürfen deine Mitspieler keine Reaktionskarten aufdecken, da du den Edlen Räuber nicht ausgespielt hast.

**Fahrender Händler** – Wenn du diese Karte ausspielst, musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Wenn du das machst, nimmst du dir so viele Silber vom Vorrat, wie die **x**-Kosten der entsorgten Karte. Entsorgst du z.B. eine Karte, die **3** kostet, so nimmst du dir 3 Silber, entsorgst du z.B. ein Kupfer **0** nimmst du dir kein Silber. Sind im Vorrat nicht mehr genügend Silber, nimmst du dir nur so viele wie möglich. Kannst du keine Karte aus der Hand entsorgen, nimmst du dir auch kein Silber. Sind die Kosten der Karten verändert (z.B. durch die Fernstraße), nimmst du dir nur so viele Silber, wie die entsorgte Karte in diesem Moment kostet. Entsorgst du z.B. ein Anwesen, während die Fernstraße im Spiel ist, nimmst du dir nur 1 Silber. Andere Kosten außer **x**, z.B. Tränke aus Dominion – Die Alchemisten, haben keine Auswirkungen darauf, wieviele Silber du dir nimmst.

Der Fahrende Händler ist auch eine Reaktionskarte. Immer wenn du eine Karte nimmst (beachte hierzu die Klarstellung von Nehmen und Kaufen auf Seite 3), kannst du die Karte aus deiner Hand aufdecken.

Du kannst den Fahrenden Händler aufdecken, wenn du von einem Angriff betroffen bist oder auch, wenn du in deinem eigenen Zug freiwillig oder unfreiwillig eine Karte nimmst oder kaufst. Wenn du das machst, nimmst du dir anstatt der Karte, die du dir eigentlich nehmen müsstest, ein Silber. Die andere Karte nimmst du nicht. Spielt z.B. ein Mitspieler die Hexe (Dominion – Basisspiel) aus, so kannst du den Fahrenden Händler aus deiner Hand aufdecken. Wenn du das machst, nimmst du dir keinen Fluch, sondern stattdessen ein Silber. Wenn du dir auf diese Art ein Silber nimmst, legst du es **immer** auf deinen Ablagestapel, auch wenn du die andere Karte z.B. auf die Hand genommen oder auf deinen Nachziehstapel gelegt hättest. Wenn du eine Karte kaufst, dir jedoch stattdessen ein Silber nimmst, musst du die ursprünglich gekaufte Karte trotzdem bezahlen. Wenn die Karte, die du ursprünglich nehmen müsstest, beim Nehmen eine Anweisung auslöst („Wenn du diese Karte nimmst ...“), wird diese nicht ausgelöst, weil du die Karte nicht nimmst. Wenn du z.B. einen Blutzoll kaufst, kannst du den Fahrenden Händler aus deiner Hand aufdecken und statt dem Blutzoll ein Silber nehmen. Kein Mitspieler muss sich einen Fluch nehmen, weil du den Blutzoll nicht genommen hast.

Wenn die Karte, die du ursprünglich nehmen müsstest, beim Kaufen eine Anweisung auslöst („Wenn du diese Karte kaufst ...“), wird diese ausgelöst, weil der Kauf durchgeführt ist, obwohl du die Karte nicht nimmst. Wenn du z.B. ein Fruchtbare Land kaufst, kannst du den Fahrenden Händler aus deiner Hand aufdecken und statt dem Fruchtbaren Land ein Silber nehmen. Die zusätzliche Anweisung auf dem Fruchtbaren Land wird ausgelöst, weil du die Karte gekauft hast (selbst wenn du sie nicht wie üblich genommen hast). Du entsorgst also eine Karte aus deiner Hand und nimmst dir eine andere Karte, die **2** kostet, genauso als hättest du das Fruchtbare Land nach deinem Kauf auch wirklich genommen.



**Feilscher** – Wenn du diese Karte ausspielst erhältst du +2.

Wenn diese Karte im Spiel ist und du eine Karte kaufst, **musst** du dir immer eine zusätzliche Karte nehmen, die billiger ist als die gerade gekaufte und die keine Punktekarte ist. Die zusätzliche Karte nimmst du aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Hast du einen Feilscher im Spiel und kaufst eine Provinz, so kannst du dir z.B. ein Gold nehmen. Du nimmst dir nur eine zusätzliche Karte, wenn du eine Karte kaufst. Wenn du eine Karte auf eine andere Art nimmst, nimmst du dir keine weitere Karte. Ist im Vorrat keine billigere Karte, als die gerade gekaufte, so nimmst du dir keine zusätzliche Karte. Diese Anweisung gilt nur solange der Feilscher im Spiel ist. Spielst du den Feilscher z.B. auf einen Thronsaal, spielst du die Karte zwar zweimal aus, die Karte ist jedoch nur einmal im Spiel. Du darfst dir in diesem Fall also nicht 2 zusätzliche Karten nehmen. Hast du 2 Feilscher im Spiel, so darfst (und musst) du dir auch 2 zusätzliche Karten nehmen. Kombinierte Punktekarten sind auch Punktekarten und dürfen nicht mit dem Feilscher genommen werden.

**Fernstraße** – Wenn du diese Karte ausspielst, ziehst du zuerst eine Karte nach und erhältst +1 Aktion.

Solange diese Karte im Spiel ist, kosten alle Karten **1** weniger (niemals jedoch weniger als **0**). Das gilt für alle Karten im Vorrat, auf den Händen der Spieler und in deren Kartenstapeln. Spielst du z.B. die Fernstraße, danach den Aufbau und entsorgst ein Kupfer aus deiner Hand, so kannst du dir z.B. ein Anwesen nehmen. Das Anwesen kostet nur noch **1**, während das Kupfer immernoch **0** kostet.

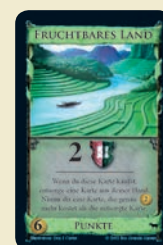
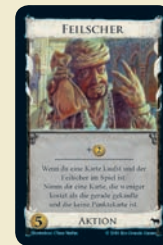
Diese Anweisung gilt nur, solange die Fernstraße im Spiel ist. Spielst du die Fernstraße z.B. auf einen Thronsaal, spielst du die Karte zwar zweimal aus, die Karte ist jedoch nur einmal im Spiel. In diesem Fall kosten also alle Karten immer noch nur **1** weniger. Hast du 2 Fernstraßen im Spiel, so kosten alle Karten **2** weniger (immer noch bis zu einem Minimum von **0**).

**Fruchtbares Land** – Diese Königreichkarte ist eine Punktekarte, keine Aktionskarte. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung zählt sie **2**.


Wenn du das Fruchtbare Land kaufst (nicht, wenn du die Karte auf eine andere Art nimmst), musst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen und dir eine Karte nehmen, die genau **2** mehr kostet als die entsorgte Karte. Wenn im Vorrat keine Karte ist, die genau **2** mehr kostet als die entsorgte Karte, oder du keine Karte entsorgen kannst, nimmst du dir keine Karte (außer dem gerade gekauften Fruchtbaren Land).



Im Spiel zu 3. und 4. werden 12 Karten Fruchtbare Land verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten Fruchtbare Land verwendet.


**Gasthaus** – Wenn du diese Karte ausspielst, ziehst du zuerst 2 Karten nach und erhältst +2 Aktionen. Dann legst du 2 Karten aus deiner Hand ab. Du kannst auch Karten ablegen, die du gerade nachgezogen hast. Wenn du diese Karte nimmst oder kaufst, darfst du dir sofort deinen Nachziehstapel durchsehen (was üblicherweise nicht erlaubt ist) und beliebig viele Aktionskarten daraus in deinen Nachziehstapel einmischen. Du darfst auch das gerade genommene Gasthaus selbst einmischen, da es,









wenn die Anweisung ausgeführt wird, bereits auf dem Ablagestapel liegt. Kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten. Du musst die Aktionskarten, die du in deinen Nachziehstapel einmischst, deinen Mitspielern vorzeigen.

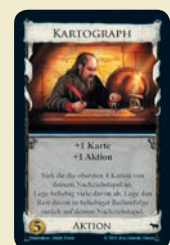
**Gewürzhändler** – Du **darfst** eine Karte aus deiner Hand entsorgen. Wenn du das machst, wählst du eine der beiden angegebenen Kombinationen. **Entweder** ziehst du 2 Karten nach und erhältst +1 Aktion **oder** du erhältst +  und +1 Kauf. Wenn du keine Karte aus deiner Hand entsorgen kannst oder willst, darfst du auch keine der angegebenen Anweisungen ausführen.

**Grenzdorf** – Wenn du das Grenzdorf ausspielst ziehst du 1 Karte von deinem Nachziehstapel und erhältst +2 Aktionen. Wenn du das Grenzdorf nimmst oder kaufst, musst du dir zusätzlich eine weitere Karte nehmen, die weniger kostet als das Grenzdorf. Üblicherweise nimmst du dir eine Karte, die bis zu  kostet. Sollte das Grenzdorf jedoch weniger als  gekostet haben, z.B. weil die Karte Fernstraße im Spiel ist, darfst du dir eine nur eine Karte nehmen, die weniger kostet als das Grenzdorf momentan. Du nimmst dir die zusätzliche Karte nur, wenn du das Grenzdorf nimmst oder kaufst, nicht jedesmal, wenn du es ausspielst.

**Herzogin** – Wenn du die Herzogin ausspielst, erhältst du zunächst + . Dann sieht sich, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Spieler (auch du selbst) die oberste Karte von seinem Nachziehstapel an und entscheidet selbst, ob er sie ablegt oder zurück auf seinen Nachziehstapel legt. Kann ein Spieler, auch nach dem Mischen seines Ablagestapels, keine Karte ansehen, so sieht er keine Karte an. Wenn die Herzogin als eine der 10 Königreichskarten verwendet wird, darf sich jeder Spieler, immer wenn er ein Herzogtum nimmt oder kauft, zusätzlich eine Karte Herzogin nehmen.

**Kartograph** – Du ziehst zunächst 1 Karte von deinem Nachziehstapel und erhältst +1 Aktion. Dann siehst du dir die obersten 4 Karten von deinem Nachziehstapel an. (Wenn du auch nach dem Mischen deines Ablagestapels nur weniger als 4 Karten ansehen kannst, siehst du nur so viele Karten an wie möglich.) Lege beliebig viele (also 0-4) dieser Karten ab. Lege die übrigen dieser angesehenen Karten in beliebiger Reihenfolge zurück auf deinen Nachziehstapel. Du musst die Karten, die du zurück legst, deinen Mitspielern nicht zeigen.

**Katzengold** – Diese Karte ist gleichzeitig eine Geld- und eine Reaktionskarte. Katzengold kann, wie jede andere Geldkarte, in der Kaufphase ausgespielt werden. Wenn du in diesem Zug zum ersten Mal ein Katzengold ausspielst, ist es  wert, wie ein Kupfer. Jedes weitere Katzengold, das du in diesem Zug ausspielst, ist  wert. Spielst du z.B. 3 Karten Katzengold in deiner Kaufphase aus, so hast du  ( +  + ) für deinen Kauf bzw. deine Käufe zur Verfügung. Katzengold ist auch eine Reaktionskarte. Immer wenn ein **anderer** Spieler eine Provinz nimmt oder kauft, darfst du Katzengold aus deiner Hand entsorgen. Wenn du das machst, nimmst du dir ein Gold und legst es sofort





auf deinen Nachziehstapel. Ist kein Gold mehr im Vorrat, erhältst du kein Gold, du kannst das Katzensgold jedoch trotzdem entsorgen.

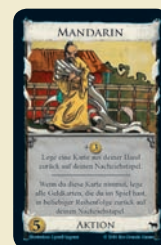
**Komplott** – Wenn du diese Karte ausspielst, ziehst du zuerst 1 Karte nach und erhältst +1 Aktion. Zu Beginn deiner Aufräumphase darfst du eine Aktionskarte wählen, die du im Spiel hast. Du kannst das auch gerade ausgespielte Komplott selbst wählen. Statt die gewählte Aktionskarte in dieser Aufräumphase auf deinen Ablagestapel zu legen, darfst du sie auf deinen Nachziehstapel legen. Das machst du, bevor du Karten für die nächste Runde nachziehst. Wenn du die gewählte Aktionskarte nicht in dieser Aufräumphase ablegst (z.B. eine Dauerkarte aus Dominion – Seaside), kannst du sie auch nicht auf deinen Nachziehstapel legen.

**Lebenskünstler** – Diese Karte hat 4 verschiedene Anweisungen, die du nacheinander ausführen musst (nur die letzte ist optional). Zuerst nimmst du dir ein Silber vom Vorrat und legst es auf deinen Ablagestapel. Ist kein Silber mehr im Vorrat, nimmst du dir kein Silber. Danach siehst du dir die oberste Karte deines Nachziehstapels an und entscheidest, ob du sie zurück auf deinen Nachziehstapel legst oder ablegst. Wenn dein Nachzieh- und dein Ablagestapel leer sind, siehst du dir keine Karte an. Dann ziehst du solange Karten nach, bis du 5 Karten auf der Hand hast. Hast du bereits 5 oder mehr Karten auf der Hand, ziehst du keine Karten nach. Kannst du, auch nach dem Mischen deines Ablagestapels, nicht genügend Karten nachziehen, so ziehst du nur so viele Karten nach wie möglich. Zuletzt darfst du eine Karte aus deiner Hand entsorgen, die keine Geldkarte ist. Kombinierte Geldkarten sind auch Geldkarten.

**Mandarin** – Wenn du diese Karte ausspielst erhältst du zuerst +3. Dann musst du eine Karte aus deiner Hand auf deinen Nachziehstapel legen. Wenn du keine Karte mehr auf der Hand hast, legst du keine Karte auf deinen Nachziehstapel.

Wenn du diese Karte nimmst oder kaufst, musst du alle Geldkarten, die du im Spiel hast, in beliebiger Reihenfolge zurück auf deinen Nachziehstapel legen. Du musst deinen Mitspielern nicht zeigen, in welcher Reihenfolge du die Karten zurück legst. Du musst alle Geldkarten, die du im Spiel hast, zurück legen. Geldkarten auf deiner Hand sind nicht im Spiel. Du legst sie also nicht auf den Nachziehstapel. Du hast jedoch alle Münzen, der ausgespielten Geldkarten in dieser Kaufphase zur Verfügung. Hast du z.B. +1 Kauf und 4 Gold ausgespielt und kaufst den Mandarin, so legst du die 4 Gold zurück auf deinen Nachziehstapel und hast trotzdem noch 7 für den zweiten Kauf zur Verfügung. Du legst deine ausgespielten Geldkarten auch auf den Nachziehstapel zurück, wenn du den Mandarin nimmst, wobei du üblicherweise nur in der Kaufphase Geldkarten im Spiel hast.

**Markgraf** – Zuerst ziehst du 3 Karten nach und erhältst +1 Kauf. Dann muss, beginnend mit dem Spieler links von dir, reihum jeder Mitspieler eine Karte nachziehen und dann solange Karten aus seiner Hand ablegen, bis er nur noch 3 Karten auf der Hand hat. Hat ein Spieler, auch nachdem er eine Karte nachgezogen hat, nur 3 oder weniger Karten auf der Hand, so legt er keine Karte ab.



**Nomadencamp** – Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du +1 Kauf und +2.

Wenn du das Nomadencamp nimmst, musst du es sofort auf deinen Nachziehstapel legen, statt wie üblich auf den Ablagestapel.

**Oase** – Du ziehst zuerst 1 Karte nach und erhältst +1 Aktion und +1. Dann legst du eine Karte aus deiner Hand ab. Du darfst auch die gerade nachgezogene Karte ablegen. Wenn du keine Karte nachziehen kannst, weil dein Nachzieh- und Ablagestapel leer sind, musst du trotzdem eine Karte aus deiner Hand ablegen.

**Orakel** – Reihum, beginnend mit dem Spieler links von dir, muss jeder Spieler (auch du selbst) die obersten beiden Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken. Du entscheidest, ob er beide Karten ablegen oder zurück auf seinen Nachziehstapel legen muss. Der Spieler entscheidet selbst, in welcher Reihenfolge er die Karten auf seinen Nachziehstapel legt. Dann erst ziehst du 2 Karten nach. Hast du also deine eigenen Karten zurück auf deinen Nachziehstapel gelegt, so ziehst du diese Karten nach.

**Schatztruhe** – Diese Geldkarte ist 3 wert, wie ein Gold. Wenn du die Schatztruhe nimmst oder kaufst, musst du dir zusätzlich 2 Kupfer nehmen. Sind nur weniger als 2 Kupfer im Vorrat, so nimmst du dir nur so viele wie möglich. Du nimmst dir die 2 Kupfer nur, wenn du die Schatztruhe nimmst oder kaufst, nicht jedesmal, wenn du sie ausspielst.

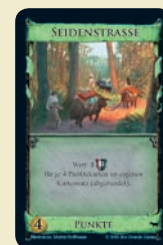
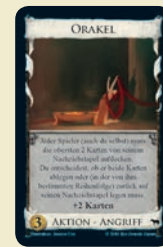
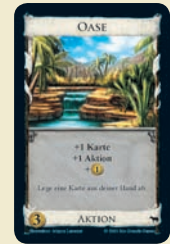
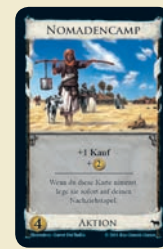
**Seidenstraße** – Diese Königreichkarte ist eine Punktekarte, keine Aktionskarte. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung zählt sie 1 für je volle 4 Punktekarten in deinem gesamten Kartensatz (Nachziehstapel, Ablagestapel und Handkarten). Bei Spielende suchst du aus deinem gesamten Kartensatz alle Punktekarten heraus und zählst sie. (Die Seidenstraße selbst ist auch eine Punktekarte und zählt zur Gesamtzahl der Punktekarten.) Die Ergebnis durch 4 geteilt und abgerundet ergibt die Punkte.

Im Spiel zu 3. und 4. werden 12 Karten Seidenstraße verwendet, im Spiel zu 2. werden 8 Karten Seidenstraße verwendet.

**Stallungen** – Du darfst eine Karte aus deiner Hand ablegen. Wenn du das machst, ziehst du 3 Karten nach und erhältst +1 Aktion. Wenn du keine Karte aus deiner Hand ablegen kannst oder willst, darfst du auch keine der angegebenen Anweisungen ausführen.

**Tunnel** – Diese Karte ist gleichzeitig eine Punktekarte und eine Reaktionskarte. Bei der Wertung zählt sie 2.

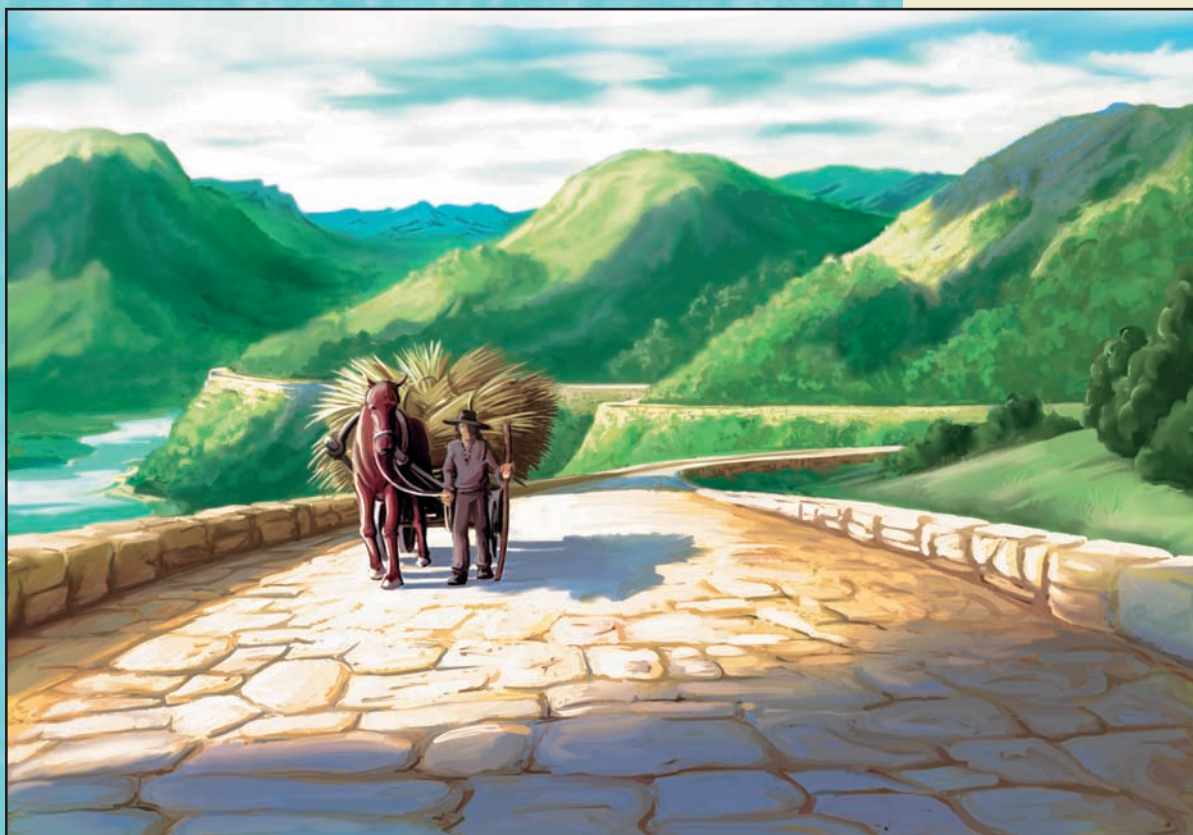
Die Reaktion kann eingesetzt werden, wenn du den Tunnel außerhalb einer Aufräumphase ablegen musst. Du darfst dann den Tunnel aufdecken bevor du ihn ablegst und nimmst dir ein Gold. Du darfst den Tunnel nicht „freiwillig“ ablegen, eine Kartenanweisung muss dich dazu zwingen. Dies kann in deinem eigenen Zug (z.B. durch die Oase) geschehen, oder im Zug eines Mitspielers (z.B. durch den Markgrafen). Die Reaktion setzt auch ein, wenn du den Tunnel nicht wie üblich aus deiner Hand ablegst, sondern von deinem Nachziehstapel oder von aufgedeckten Karten ablegst



(z.B. durch das Orakel). Wenn der Tunnel normalerweise nicht aufgedeckt würde (z.B. durch den Kartographen), musst du ihn aufdecken, um dir ein Gold zu nehmen. Du musst den Tunnel nicht aufdecken (und dementsprechend auch kein Gold nehmen), wenn du ihn ablegst. Die Reaktion wird nicht ausgelöst, wenn du die Karte auf deinen Ablagestapel legst, ohne sie aufzudecken. Du kannst die Karte nicht aufdecken, wenn du sie gerade genommen oder gekauft hast. Du kannst den Tunnel auch nicht aufdecken, wenn du z.B. durch den Kanzler (Dominion - Basisspiel) deinen Nachziehstapel ablegst oder wenn durch die Besessenheit (Dominion - Die Alchemisten) entsorgte Karten auf deinen Ablagestapel gelegt werden. Die Reaktion setzt auch nicht ein, wenn du den Tunnel regulär in der Aufräumphase ablegst. Es muss eine Anweisung geben, die dich zwingt, eine Karte abzulegen.

Das Gold nimmst du dir aus dem Vorrat. Ist dort kein Gold mehr, nimmst du dir keines.

**Wegkreuzung** – Decke deine gesamte Kartenhand auf. Dann ziehe so viele Karten nach, wie du Punktekarten auf deiner Hand hast. Kombinierte Punktekarten sind auch Punktekarten. Hast du keine Punktekarten auf der Hand, ziehst du auch keine Karten nach. Wenn du in diesem Zug zum ersten Mal eine Wegkreuzung ausspielst, erhältst du +3 Aktionen. Für alle Wegkreuzungen, die du danach in diesem Zug ausspielst, erhältst du nur noch +1 Aktion. Spielst du die Karte z.B. durch den Thronsaal (Dominion - Basisspiel) zweimal aus (und hast in diesem Zug noch keine Wegkreuzung ausgespielt), so erhältst du beim ersten Mal +3 Aktionen, beim zweiten Ausspielen nochmals +1 Aktion, also insgesamt +4 Aktionen.



## EMPFOHLENE 10ER-SÄTZE

### Hinterland:

**Einführung:** Aufbau, Feilscher, Gewürzhändler, Lebenskünstler, Markgraf, Nomadencamp, Oase, Schatztruhe, Stallungen, Wegkreuzung.

**Lauterer Wettbewerb:** Aufbau, Blutzoll, Edler Räuber, Fahrender Händler, Fruchtbare Land, Grenzdorf, Herzogin, Kartograph, Seidenstraße, Stallungen.

**Gelegenheiten:** Fahrender Händler, Feilscher, Fernstraße, Gewürzhändler, Grenzdorf, Herzogin, Katzensgold, Komplott, Nomadencamp, Schatztruhe.

**Eröffnungen:** Botschaft, Gasthaus, Kartograph, Lebenskünstler, Mandarin, Nomadencamp, Oase, Orakel, Tunnel, Wegkreuzung.

### Hinterland und Basisspiel:

**Straßenräuber:** Bibliothek, Geldverleiher, Keller, Thronsaal, Werkstatt / Edler Räuber, Fernstraße, Gasthaus, Markgraf, Oase.

**Abenteuerfahrt:** Abenteurer, Jahrmarkt, Kanzler, Laboratorium, Umbau / Fruchtbare Land, Gewürzhändler, Katzensgold, Orakel, Wegkreuzung.

### Hinterland und die Intrige:

**Geld aus Nichts:** Armenviertel, Große Halle, Handlanger, Kerkermeister, Kupferschmied / Kartograph, Lebenskünstler, Schatztruhe, Seidenstraße, Tunnel

**Am Hof des Herzogs:** Anbau, Harem, Herzog, Maskerade, Verschwörer / Edler Räuber, Feilscher, Gasthaus, Herzogin, Komplott.

### Hinterland und Seaside:

**Reisende:** Ausguck, Beutelschneider, Handelsschiff, Insel, Lagerhaus / Fruchtbare Land, Kartograph, Seidenstraße, Stallungen, Wegkreuzung.

**Diplomatie:** Bazar, Botschafter, Embargo, Karawane, Schmuggler / Blutzoll, Botschaft, Edler Räuber, Fahrender Händler, Fruchtbare Land.

### Hinterland und die Alchemisten:

**Träume sind Schäume:** Apotheker, Kräuterkundiger, Lehrling, Stein der Weisen, Verwandlung / Blutzoll, Herzogin, Katzensgold, Komplott, Lebenskünstler.

**Weinviertel:** Golem, Lehrling, Universität, Vertrauter, Weinberg / Feilscher, Fernstraße, Fruchtbare Land, Nomadencamp, Wegkreuzung.

### Hinterland und Blütezeit:

**Karriereleiter:** Ausbau, Bischof, Hort, Münzer, Wachturm / Blutzoll, Edler Räuber, Fahrender Händler, Feilscher, Fruchtbare Land.

**Schatzfund:** Abenteuer, Bank, Denkmal, Handelsroute, Königliches Siegel / Aufbau, Blutzoll, Katzensgold, Mandarin, Schatztruhe.

### Hinterland und Reiche Ernte:

**Schmalhans:** Füllhorn, Harlekin, Pferdehändler, Turnier, Weiler / Edler Räuber, Fahrender Händler, Katzensgold, Mandarin, Tunnel.

**Wanderzirkus:** Bauerndorf, Festplatz, Harlekin, Menagerie, Treibjagd / Botschaft, Grenzdorf, Katzensgold, Nomadencamp, Oase.

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei: Kelly Bailey, Vinay Baliga, Bill Barksdale, Alex Bishop, Josephine Burns, Wei-Hwa Huang, Zach Kessler, Michael M. Landers, Tom Lehmann, Destry Miller, Anthony Rubbo, Molly Sherwin, John Vogel, Steve Wampler, Jeff Wolfe, der Columbus Area Board-gaming Society, und dem Games Club at Cornell.

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

