



VOGELFREIE

ERWEITERUNG VI DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielst, wählst du eine Karte aus dem Vorrat, die weniger kostet, als die Vogelfreien selbst (also normalerweise bis zu (4)). Dann behandelst du die vor dir liegende Karte Vogelfreie genau so, als wäre es die gewählte Karte. Normalerweise führst du einfach nur die Anweisungen auf der gewählten Karte aus. Wählst du z.B. die Festung, so ziehst du eine Karte nach und führst danach bis zu weitere Aktionen aus. Die Vogelfreien nehmen auch die Kosten, den Namen und den oder die Kartentypen der gewählten Karte an. Wenn du mit den Vogelfreien eine Karte wählst, die sich selbst entsorgt, so entsorgst du die Vogelfreien. Wenn die Karte nicht mehr vor dir liegt, wird sie wieder zu der Karte Vogelfreie selbst. Wenn du die Vogelfreien als Dauer-Karte (Dominion-Seaside) verwendest, bleibt die Karte bis zu deinem nächsten Zug im Spiel. Wenn du die Vogelfreien als Thronsaal (Dominion – Basisspiel), Königshof (Dominion – Blütezeit) oder Prozession verwendest um eine Dauer-Karte mehrmals auszuspielen, bleiben die Vogelfreien ebenso im Spiel. Wenn du die Vogelfreien mehrmals ausspielst (z.B. durch den Thronsaal), wählst du nur beim ersten Ausspielen eine Karte. Die Vogelfreien bleiben diese Karte auch beim nachfolgenden Ausspielen. Nutzt du z.B. die Prozession, um die Vogelfreien zweimal auszuspielen und kopierst die Festung, so ziehst du insgesamt 2 Karten nach und erhältst +4 Aktionen.



ALTAR

ERWEITERUNG VI DARK AGES

Du musst eine Karte aus deiner Hand entsorgen, falls möglich. Dann nimmst du dir eine Karte, die bis zu (5) kostet, aus dem Vorrat (auch wenn du keine Karte entsorgen konntest). Die neue Karte legst du auf deinen Ablagestapel.



JAGDGRÜNDE

ERWEITERUNG VI DARK AGES

Wenn du diese Karte ausspielst, ziehst du 4 Karten nach. Wenn du die Jagdgründe entsorgst, musst du wählen und entweder 1 Herzogtum oder 3 Anwesen vom Vorrat nehmen und auf deinen Ablagestapel legen. Du darfst auch eine Option wählen, die du nicht oder nur teilweise ausführen kannst, z.B. weil nur noch 2 Anwesen im Vorrat sind.



BEUTE

ERWEITERUNG VI DARK AGES

Diese Karte ist niemals im Vorrat. Sie kann nur durch die Anweisungen der Karten Banditenlager, Marodeur und Raubzug genommen werden. Die Beute ist eine Geldkarte mit Wert (3), wie Gold. Wenn du die Beute ausspielst, musst du sie sofort zurück auf den Beute-Stapel legen. Du musst Geldkarten, die du auf der Hand hast, nicht ausspielen.



GOUVERNEUR

PROMOKARTE

+1 Aktion

Wähle ein (deine Mitspieler erhalten, was in Klammern angegeben ist):

+3 Karten (+1 Karte)

oder

Nimm dir ein Gold (Silber)

oder

Jeder Spieler darf eine Karte aus seiner Hand entsorgen und nimmt sich dafür eine Karte, die genau (2) ((1)) mehr kostet.



VOGELFREIE
FORTSETZUNG

ERWEITERUNG VI DARK AGES

Danach entsorgst du die ausliegende Karte, nimmst sie aber sofort wieder auf die Hand zurück, da es noch immer eine Festung ist. Zurück auf deiner Hand ist die Karte aus dem Spiel und wird wieder zu den Vogelfreien. Nun nimmst du dir noch eine Karte aus dem Vorrat, die genau (1) mehr kostet, als die entsorgte Karte. Die Karte, die du entsorgt hast, ist inzwischen wieder die Karte Vogelfreie (5). Du nimmst dir also eine Karte, die (6) kostet. Wenn du die Vogelfreien als eine Karte nutzt, die etwas in der Aufräumphase macht (z.B. der Eremit), so führst du diese Anweisung aus. Wenn du das Füllhorn (Dominion – Reiche Ernte) ausspielst, werden die Vogelfreien als die Karte, die sie kopieren angesehen. Wenn du z.B. mit einer Karte Vogelfreie die Festung wählst und mit einer weiteren Karte Vogelfreie den Lumpensammler, nimmst du dir eine Karte, die bis zu (3) kostet. Du darfst mit den Vogelfreien nur eine Karte wählen, die sichtbar im Vorrat liegt. Du darfst keine Karte wählen, deren Stapel leer ist. Du darfst keine Karte wählen, die nicht im Vorrat ist, wie z.B. den Söldner. In gemischten Stapeln, wie z.B. Ruinen oder Ritter, darfst du nur die oben liegende wählen.