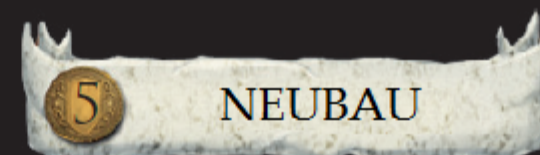




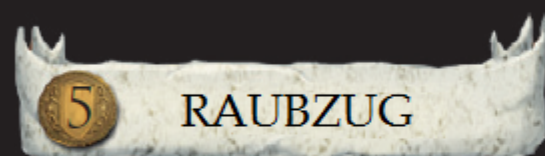
## ERWEITERUNG VI DARK AGES

Wenn du diese Karte spielst, 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. Die benannte Karte muss eindeutig erkennbar sein, Sir Destry ist z.B. **nicht** identisch mit Sir Martin. Du darfst auch eine Karte benennen, die nicht im Spiel ist. Danach darfst du eine weitere Aktion ausführen und erhältst +(2) virtuelles Geld für die folgende Kaufphase.



## ERWEITERUNG VI DARK AGES

Du benennst zuerst eine beliebige Karte. Es muss keine Punktekarte sein. Du darfst sogar eine Karte benennen, die in diesem Spiel nicht verwendet wird. Dann deckst du solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis eine Punktekarte offen liegt, die nicht die zuvor benannte Karte ist. (Das Benennen einer Karte dient dazu, diese Karte zu schützen.) Wenn du auch nach dem Mischen des Ablagestapels keine solche Karte aufdecken kannst, passiert nichts weiter. Wenn du eine Punktekarte aufdeckst, die nicht die zuvor benannte Karte ist, entsorgst du diese Karte und nimmst dir eine Punktekarte, die bis zu (3) mehr kostet, als die entsorgte Karte aus dem Vorrat und legst diese auf deinen Ablagestapel.



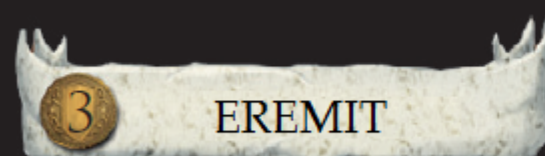
## ERWEITERUNG VI DARK AGES

Du entsorgst diese Karte direkt nachdem du sie ausgespielt hast. Dann muss jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler zu deiner Linken, seine komplette Kartenhand aufdecken. Du wählst bei jedem Mitspieler eine seiner Handkarten, die dieser ablegen muss. Danach nimmst du dir 2 Karten vom Beute-Stapel neben dem Vorrat und legst diese auf deinen Ablagestapel. Sind nicht mehr genügend Karten im Beute-Stapel, nimmst du nur so viele wie möglich.



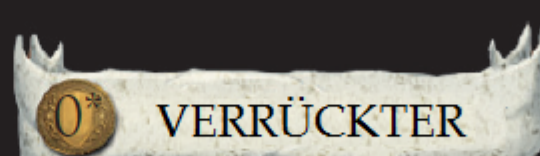
## ERWEITERUNG VI DARK AGES

Im Ritter-Stapel befinden sich bei Spiegelbeginn 10 unterschiedliche Karten. Alle Ritter haben die selbe Basisfähigkeit, zusätzlich jedoch noch eine individuelle Anweisung. Jede Ritterkarte hat einen individuellen Namen. Wenn die Ritter als Königreichkarte für ein Spiel gewählt werden, wird der Stapel gemischt und verdeckt in den Vorrat gelegt. Die Anweisungen auf den Ritterkarten werden wie üblich von oben nach unten ausgeführt. Sir Michael z.B. lässt die Mitspieler Karten ablegen, bevor seine Basisfähigkeit ausgeführt wird. Die Basisfähigkeit, die alle Ritter gemeinsam haben, wird wie folgt ausgeführt: Beginnend mit dem Spieler links von dir, muss jeder Mitspieler die obersten beiden Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken. Hat der Mitspieler keine Karte aufgedeckt, die (3)-(6) kostet, muss er keine Karte entsorgen. Er legt beide aufgedeckten Karten ab. Kostet genau eine der beiden aufgedeckten Karten (3)-(6), so muss er diese Karte entsorgen, die andere Karte legt er ab. Kosten beide aufgedeckten Karten (3)-(6), so darf der Mitspieler entscheiden, welche der beiden Karten er entsorgen muss. Die andere aufgedeckte Karte legt er ab. Entsorgt ein Mitspieler auf diese Weise eine andere Ritter-Karte, so musst auch du den Ritter entsorgen, der den Angriff ausgelöst hat. Die Mitspieler dürfen keine Karten mit Trank in den Kosten (Dominion – Die Alchemisten) entsorgen. Die individuellen Fähigkeiten der einzelnen Ritter sind selbsterklärend. Darum hier nur kurze Anmerkungen zu einzelnen Rittern: Sir Martin: Es ist beabsichtigt, dass Sir Martin nur (4) kostet. Sir Martin ist der einzige Ritter, den ein Spieler z.B. durch die Waffenkammer nehmen kann (natürlich nur, wenn er offen liegt). Sir Vander: Das Gold nimmst du aus dem Vorrat und legst es auf deinen Ablagestapel. Es ist egal, ob du Sir Vander in deinem eigenen Zug oder im Zug eines Mitspielers entsorgst. Dame Natalie: Die Karte nimmst du aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Dame Anna: Du musst keine Karten entsorgen. Dame Josephine ist eine Punktekarte. Der Ritter-Stapel ist jedoch dadurch kein Punktestapel. Wird die Handelsroute (Dominion – Blütezeit) verwendet, wird kein Marker auf den Ritter-Stapel gelegt. Sollen die Ritter im Schwarzmarktstapel verwendet werden, so wird einer der 10 Ritter zufällig gezogen und in den Schwarzmarktstapel eingemischt.



## ERWEITERUNG VI DARK AGES

Wenn du den Eremiten ausspielst, siehst du dir zunächst deinen Ablagestapel durch. Dann darfst du eine Karte, die keine Geldkarte ist, aus dem Ablagestapel oder aus deiner Hand entsorgen. Du musst keine Karte entsorgen und du darfst keine Geldkarte entsorgen. Kombinierte Geldkarten, wie z.B. der Harem (Dominion - Die Intrige) sind Geldkarten. Egal ob du eine Karte entsorgt hast oder nicht, musst du dir eine Karte nehmen, die bis zu (3) kostet. Du nimmst diese Karte aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Ablagestapel. Du musst eine Karte nehmen, wenn möglich. Du darfst nicht darauf verzichten. Wenn du den Eremiten aus dem Spiel ablegst (normalerweise in der Aufräumphase am Ende der Runde, in der du die Karte ausgespielt hast) und du in diesem Zug keine Karte gekauft hast, entsorge den Eremiten und nimm dir einen Verrückten. Du nimmst den Verrückten vom Stapel neben dem Vorrat und legst ihn auf deinen Ablagestapel. Karten, die du auf andere Weise genommen hast, als sie zu kaufen, haben keinen Einfluss darauf, ob du den Eremiten entsorgst. Ist der Verrückten-Stapel leer, so nimmst du dir keinen. Wird der Eremit in der Aufräumphase nicht regulär abgelegt, sondern z.B. durch das Komplott (Dominion - Hinterland) zurück auf den Nachziehstapel gelegt, entsorgst du den Eremiten nicht und nimmst dir auch keinen Verrückten.



## ERWEITERUNG VI DARK AGES

Diese Karte ist nicht Teil des Vorrats. Sie kann nur durch die Anweisung auf dem Eremiten genommen werden. Auf eine andere Art kann der Verrückte nicht genommen oder gekauft werden. Wenn du den Verrückten ausspielst, erhältst du +2 Aktionen. Dann legst du den Verrückten normalerweise auf den Verrückten-Stapel zurück und ziehst pro Karte, die du noch auf der Hand hast, eine Karte nach (du verdoppelst also die Anzahl deiner Handkarten). Es kann jedoch vorkommen, dass du den Verrückten nicht zurück legen kannst, weil du den "Anschluss verloren" hast, z.B. weil du den Verrückten auf eine Prozession oder einen Thronsaal (Dominion - Basissspiel) ausgespielt hast.