

Dieses Dokument dient dem Einstieg in den **inoffiziellen** Dominion-Erweiterungssatz: Exaggeration. Neben einer Erklärung finden sich sowohl die Karten (zum Druck) als auch ein Inlay und Vorlagen der Karten in diesem Dokument wieder.



Abbildung 1: Hintergrundbild aus "Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs", © 2009 UBISOFT

Es sind 20 neue Karten inklusive einem komplett neuen Kartentyp enthalten: Konstante-Karten. Die Karten können beliebig mit anderen Karten (z.B. Was für eine Welt, Intrige, Seaside) kombiniert werden.

## DISCLAIMER

Die Bilder zu den Karten wurden unter Zuhilfenahme des PC-Spiels Anno 1404 erstellt, Urheberrecht auf diese hat die Firma UBISOFT.

## KÖNIGREICH-PUNKTEKARTE



Exaggeration kommt mit einer völlig neuen Punktekarte: dem Königreich. Diese kann, muss aber nicht ins Spiel genommen werden. Ist die Königreich-Karte im Spiel, werden im **2er-Spiel 6 Königreiche** ausgelegt, bei **mehreren Spielern 10**. Mit der Königreich-Karte endet das Spiel nicht wie gehabt bei Ausverkauf aller Provinzen, sondern bei Ausverkauf der Provinzen und Königreiche. Auf Grund dieser neuen Regelung lässt sich das Spiel auch gerne mit mehr als 4 Spielern spielen. Alternativ endet das Spiel, wenn im **2er-, 3er-, und 4er-Spiel vier beliebige Stapel** aus dem Vorrat leer sind (nicht wie gehabt 3), bei **mehreren Spielern wenn fünf Stapel** leer sind. Ein Königreich zählt am Ende des Spiels 9 Punkte und kostet mit 11 Geld genau 3 Geld mehr als eine Provinz.

## DAUER-ANGRIFFSKARTEN

Seit der Seaside Erweiterung gibt es Dauer-Karten. Neu in Exaggeration sind die so genannten Dauer-Angriffskarten. Diese bleiben wie die gewöhnlichen Dauer-Karten auch, wenn ausgespielt eine Runde liegen. Z.B. erhöhen sich für Mitspieler eine Runde lang die Kosten aller Karten, wenn die „Wucher“ Karte gespielt wird. Solche Dauer-Angriffe kann man in Analogie zu gewöhnlichen Angriffskarten abwehren, etwa durch Ausspielen eines Burggrabens. Dabei muss sich die Abwehrkarte nicht zum Zeitpunkt des Ausspielens der Dauer-Angriffskarte auf der Hand befinden. Der Dauerwirkung kann man sich auch entziehen, in dem man im Laufe seines Zuges (etwa durch eine Option „+ ... Karten“) eine Abwehrkarte auf die Hand bekommt. Die Abwehr gilt dann ab diesem Zeitpunkt.

## KONSTANTE-KARTEN



Rote Karten stellen einen komplett neuen Typ von Karten dar. Zu Beginn des Spiels werden **zusätzlich** zu den 10 Aktionskarten beliebig viele Konstante-Karten ins Spiel genommen. Diese Karten zählen nicht zum gewöhnlichen Vorrat, d.h. bei der Spiel-Ende Bedingung (leere Stapel aus dem Vorrat) werden sie nicht berücksichtigt.

Für die zu spielenden Konstante-Karten wird jeweils ein Stapel ausgelegt. Ein Stapel beinhaltet so viele Karten, wie Personen am Spiel teilnehmen. Eine Ausnahme bilden „Taten-Elixier“, „Ausdauer-Elixier“ und „Kapazitäts-Elixier“, von welchen jeweils ein 10er Stapel ausgelegt wird. Konstante-Karten kann man wie andere Karten auch in der Kaufphase erwerben (oder durch entsprechende Aktionskarten, etwa „Eisenhütte“ nehmen). **Bei Erwerb einer Konstante-Karte wird diese sofort ausgespielt (die Karte wird offen ausgelegt).** Im Folgenden wird das Spiel mit Konstante-Karten genauer erläutert.

### Ausspielen einer Konstante-Karte

Bei Ausspielen einer Konstante-Karte geschieht vorerst nichts. Jedoch bleibt die gespielte Karte für den Rest des Spiels ausgespielt liegen und kann im Folgenden (**jedoch nicht in dem Zug, in dem sie ausgespielt wurde**) immer wieder und mehrfach während der Aktionsphase „aktiviert“ werden.

### Aktivieren einer Konstante-Karte

Konstante-Karten können per Geld aktiviert werden, und zwar irgendwann während der Aktionsphase. Hierbei findet sich der zu zahlende Betrag unten rechts auf der Karte wieder. Dieser wird bei Aktivieren der Karte vom in der (im Anschluss folgenden) Einkaufsphase zur Verfügung stehenden Geld abgezogen. Das Aktivieren der Karte selbst kostet keine Aktion.

### Konstante-Angriff

Bei einigen der Konstante-Karten handelt es sich um eine Angriffskarte. Dabei bezieht sich der Angriff auf das Aktivieren der Karte und nicht auf das Ausspielen dieser. Hierbei kann wie bei gewöhnlichen Angriffskarten auch eine Reaktionskarte der Mitspieler aufgezeigt werden.

## Neue Konstante-Karten im Überblick

**Investment:** Ist für den geplanten Einkauf Geld übrig, kann dieses vorab „investiert“ werden. Pro 1 Geld kann ein Investmentmarker gekauft und auf der Karte abgelegt werden. Als Investmentmarker eignen sich z.B. Marker aus der offiziellen Seaside Erweiterung.



**Kapazitäts-Elixier, Ausdauer-Elixier, und Taten-Elixier:** Elixier-Karten erlauben das Kaufen von weiteren Aktionen, Karten und Käufen.



**List:** List ist eine Angriffskarte. Bei Aktivieren darf ein in der Aktionsphase schon ausgeführter Angriff nach Wahl ein weiteres Mal ausgeführt werden. Das 2. Ausführen kostet keine Aktion. Die

List kann nicht auf Konstante-Angriffe angewandt werden.

**Beschädigung:** Beschädigung ist eine Angriffskarte, mit der andere Konstante oder ggf. Dauer-Karten deaktiviert werden können. Eine Deaktivierung kann nicht vorgenommen werden, wenn der Mitspieler einen Leuchtturm (aus der Seaside Erweiterung) im Spiel hat.



**Plage:** Jedes Aktivieren der Plage kostet 4 Geld. Bei Erfolg wird bestenfalls eine Provinz eines Mitspielers zerstört. Dadurch kann ein verloren

geglaubtes Spiel jederzeit gekippt werden.

## WEITERE NEUE KARTEN



**Tatendrang:** Wird in der Aktionsphase der Tatendrang ausgespielt, dürfen im Anschluss gekaufte Karten direkt auf den Nachziehstapel gelegt werden.

**Eskalation:** Eskalation ist der Counterpart zu Embargo. Mit dieser Karte können vorher platzierte Embargomarker entfernt werden.

**Ausdehnung:** Wird diese Karte ausgespielt, bekommt der Spieler eine weitere Karte und Aktion. Im Anschluss bekommt er noch (bis zu) so viele Karten, wie er zu diesem Zeitpunkt Punktekarten auf der Hand hält.

**Klon:** Ist diese Karte ausgespielt, darf sich der Spieler mit Ausnahme von den sehr teuren Punktekarten (Königreich und Provinz) eine beliebige Karte, die er in diesem Zug kauft, ein zweites Mal nehmen, ohne für diese Karte Geld bezahlen zu müssen.





**Eroberung:** Spielt ein Spieler die Eroberung, so darf er sich von jedem Mitspieler eine Karte aus der verdeckten Hand „klauen“ und direkt auf die Hand nehmen. Punktekarten bilden eine Ausnahme, da diese statt auf die Hand des Spielers zurück in den Vorrat gelegt werden. Diese Karte kann einerseits sehr mächtig sein; genauso gut kann es jedoch passieren, dass der Spieler einen Fluch erwischt.

**Goldene Zeiten:** Diese Karte ist selbsterklärend und sorgt für reichlich Kaufkraft. Die Entscheidung für 8 Geld auf eine Provinz zu verzichten und sich stattdessen diese Aktionskarte zu kaufen kann jedoch schwer fallen.



**Wucher:** Wucher ist zugleich eine Dauer- und eine Angriffskarte. Ist die Karte ausgespielt, bleibt sie eine Runde lang liegen. In dieser Runde erhöhen sich die Kosten aller Karten für die Mitspieler. Hält ein Spieler eine Reaktionskarte auf der Hand, kann er diese ausspielen. Spielt ein Mitspieler z.B. einen Burggraben, hat der Angriff keine Auswirkung, SELBST WENN der Mitspieler im Laufe der Runde seinen Burggraben noch ablegt.

**Stase:** Stase ist zugleich eine Dauer- und eine Angriffskarte, die eine Runde lang die von Mitspielern gespielten Aktionen hemmt. Spielt ein Mitspieler in seinem Zug z.B. eine Karte auf der +2 Karten steht, darf er sich nur 1 Karte nehmen. Selbiges gilt für Käufe, Aktionen und Geld. Für Reaktionen auf die Stase gelten dieselben Regeln wie bei Wucher.



**Fokus:** Wenn Fokus gespielt wird, darf der Spieler in der anschließenden Runde für jede gespielte Aktionskarte auf der +X Karten steht eine weitere Karte ziehen und für jede auf der +X Aktionen steht eine weitere Aktion durchführen.

**Pirsch:** diese Karte lässt den Spieler ähnlich wie bei der Seaside Karte „Taktiker“ taktieren. Zwar darf der Spieler bei Ausspielen

der Pirsch in diesem Zug keine weiteren Aktionskarten spielen oder gespielt haben (Dauer-Karten von der letzten Runde zählen nicht), dafür bekommt er bei seinem nächsten Zug zusätzlich zwei Aktionen und drei Karten. Ferner darf er eine Karte, die er bei Ausspielen der Pirsch noch auf der Hand hält, verdeckt zur Seite legen und im nächsten Zug wieder auf die Hand nehmen. Wird die Pirsch z.B. durch Aktivierung der Beschädigung (Konstante-Karte) deaktiviert, wird die zur Seite gelegte Karte zu Beginn des nächsten Zuges abgelegt.

**Gleichbehandlung:** Gleichbehandlung ist eine Reaktionskarte, die NICHT NUR bei Angriffskarten ausgespielt werden darf. Sie bezieht sich lediglich auf den Teil der vom Mitspieler gespielten Aktionskarte, der die +X Karten mit sich bringt. Spielt ein Mitspieler z.B. ein Laboratorium, mit welchem er zwei zusätzliche Karten erhält, darf sich der reagierende Spieler bei Zeigen der Gleichbehandlung auch zwei Karten auf die Hand nehmen. Spielt ein Mitspieler z.B. einen Burghof (Intrige), darf sich der reagierende Spieler sogar drei Karten auf die Hand nehmen, ohne eine davon wieder auf den Nachziehstapel legen zu müssen. Wird die Gleichbehandlung als Reaktion auf einen Angriff (z.B. Hexe) gespielt, wird dieser NICHT abgewehrt.



## Inoffizielle Dominion Erweiterung: Exaggeration

---

**Verrat:** Wird der Verrat als Reaktion auf einen Angriff ausgespielt, wird sowohl die Angriffskarte, als auch der Verrat sofort entsorgt, und der Angriff hat auf DEN SPIELER, DER DEN VERRAT ausspielt keine Wirkung. Der Mitspieler, der den Angriff ausgespielt hat, kommt in diesem Falle auch nicht in den Genuss der sonstigen Vorteile, die die Angriffskarte mit sich bringt. Wird auf diese Weise z.B. die Miliz abgewehrt, erhält der Mitspieler nicht +2 Geld in der Kaufphase. Der Verrat kann von mehreren Spielern ausgespielt und muss dann auch von allen entsorgt werden.

### **Acknowledgement**

Mit freundlicher Unterstützung und sehr gutem Feedback von [www.hiespielchen.de](http://www.hiespielchen.de). Vielen Dank!



### AUSDEHNUNG



**+1 Karte**  
**+1 Aktion**

Du darfst beliebig viele Punktekarten von deiner Hand ablegen. Für jede abgelegte Punktekarte:

**+1 Karte**

**5**

**AKTION**

© 2009 image: UBISOFT

© 2009 Rio Grande Games

### KLON



Du darfst dir eine Karte, welche du in diesem Zug kaufst, ein zweites mal nehmen, ohne dafür bezahlen zu müssen (ausgenommen Provinz und Königreich).

**5**

**AKTION**

© 2009 image: UBISOFT

© 2009 Rio Grande Games

angelehnt an die Idee „Zwilling“ von Andreas Steiger

### FOKUS



**+1 Karte**  
**+1 Aktion**

Bei deinem nächsten Zug gilt für alle von dir gespielten Aktionskarten: bei...

**+X Aktionen: +1 Aktion**

**+X Karten: +1 Karte**

**6**

**AKTION - DAUER**

© 2009 image: UBISOFT

© 2009 Rio Grande Games

### ESKALATION



**+ 2**

Entsorge diese Karte.

Entferne bis zu zwei schon gelegte Embargomarker. Du darfst einen davon auf einen anderen Stapel im Vorrat legen.

**4**

**AKTION**

© 2009 image: UBISOFT

© 2009 Rio Grande Games

### TATENDRANG



**+1 Kauf**  
**+ 1**

In dieser Runde darfst du von dir gekaufte Karten auf den Nachziehstapel legen.

**5**

**AKTION**

© 2009 image: UBISOFT

© 2009 Rio Grande Games

### PIRSCH



Diese Karte darfst du nur dann spielen, wenn du in diesem Zug keine anderen Aktionen spielst. Du darfst eine Karte aus deiner Hand verdeckt zur Seite legen.

Bei Beginn deines nächsten Zuges:

**+2 Aktionen**

**+3 Karten**

Wenn du eine Karte zur Seite gelegt hast, nimm sie auf die Hand.

**6**

**AKTION - DAUER**

© 2009 image: UBISOFT

© 2009 Rio Grande Games

### GOLDENE ZEITEN



**+1 Aktion**  
**+ 2 Kauf**  
**+ 4**

oder nimm ein Silber auf die Hand und lege ein Gold vom Vorrat verdeckt auf deinen Nachziehstapel.

**8**

**AKTION**

© 2009 image: UBISOFT

© 2009 Rio Grande Games

### EROBERUNG



**+1 Kauf**  
**+ 1**

Ziehe von jedem Mitspieler eine Karte aus der verdeckten Hand. Ist es eine Punktekarte, so kommt sie zurück in den Vorrat. Ansonsten nimmst du sie auf die Hand.

**5**

**AKTION - ANGRIFF**

© 2009 image: UBISOFT

© 2009 Rio Grande Games

angelehnt an die Idee „Räuber“ von Cäsar

### STASE



Für alle von Mitspielern gespielte Aktionskarten (inkl. schon liegende Dauerkarten) gilt: bei...

**+X Aktionen: -1 Aktion**

**+X Karten: -1 Karte**

**+X Kauf: -1 Kauf**

**+X Geld: -1 Geld**

**4**

**AKTION - DAUERANGRIFF**

© 2009 image: UBISOFT

© 2009 Rio Grande Games



### WUCHER



Für alle Mitspieler erhöhen sich die Kosten aller Karten um 2 Geld.

**6** AKTION - DAUERANGRIFF

© 2009 image: UBISOFT © 2009 Rio Grande Games

### AUSDAUER-ELIXIER



+1 Karte

Diese Karte darf maximal einmal pro Zug aktiviert werden.

**3** KONSTANTE

© 2009 image: UBISOFT © 2009 Rio Grande Games

### PLAGE



Ein Mitspieler deiner Wahl muss die obersten vier Karten seines Nachziehstapels aufdecken und ablegen. Ist mindestens eine Provinz oder ein Herzogtum dabei, muss er eine(s) davon entsorgen.

**4** KONSTANTE - ANGRIFF

© 2009 image: UBISOFT © 2009 Rio Grande Games

### GLEICHBEHANDLUNG



+1 Karte  
+1 Aktion

Wenn ein Mitspieler eine Aktionskarte mit +X Karten ausspielt, darfst du diese Karte aus deiner Hand aufdecken. Wenn du das machst:

+X Karten

**4** AKTION - REAKTION

© 2009 image: UBISOFT © 2009 Rio Grande Games

### KAPAZITÄTS-ELIXIER



+1 Kauf

Diese Karte darf maximal einmal pro Zug aktiviert werden.

**3** KONSTANTE

© 2009 image: UBISOFT © 2009 Rio Grande Games

### INVESTMENT



Lege einen Investmentmarker auf diese Karte, oder  
+ X

Hierbei ist X die Anzahl der Investmentmarker durch 2 (abgerundet). Entferne bei dieser Wahl X Investmentmarker von dieser Karte.

**2** KONSTANTE

© 2009 image: UBISOFT © 2009 Rio Grande Games

### VERRAT



+1 Aktion  
+ 1

Wenn ein Mitspieler eine Angriffskarte ausspielt, darfst du diese Karte aus einer Hand aufdecken. Diese Karte und die gespielte Angriffskarte werden dann sofort entsorgt. Jeglicher Inhalt der Angriffskarte entfällt, der Angriff hat auf dich keine Wirkung.

**3** AKTION - REAKTION

© 2009 image: UBISOFT © 2009 Rio Grande Games

### TATEN-ELIXIER



+1 Aktion

Diese Karte darf maximal einmal pro Zug aktiviert werden.

**3** KONSTANTE

© 2009 image: UBISOFT © 2009 Rio Grande Games

### BESCHÄDIGUNG



Du darfst eine beliebige Dauer- oder Konstantekarte eines Mitspielers deaktivieren.

Ist es eine Dauerkarte, kommt sie auf seinen Ablegestapel. Ist es eine Konstantekarte, wird sie eine Runde lang umgedreht und kann in dieser nicht mehr aktiviert werden.

**4** KONSTANTE - ANGRIFF

© 2009 image: UBISOFT © 2009 Rio Grande Games



LIST



Du darfst einen von dir gespielten Angriff erneut ausführen. Die Ausführungskosten X sind hierbei die Kosten der gespielten Angriffskarte - 2. Diese Karte darf pro Angriff nur einmal aktiviert werden.

X

5

KONSTANTE - ANGRIFF

© 2009 image: UBISOFT

© 2009 Rio Grande Games

KÖNIGREICH

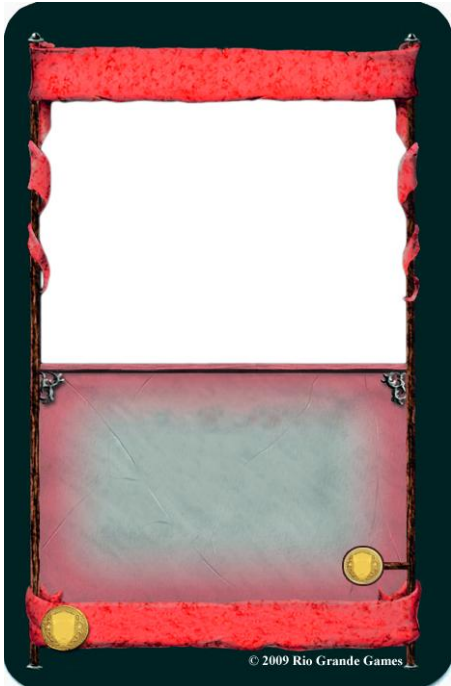
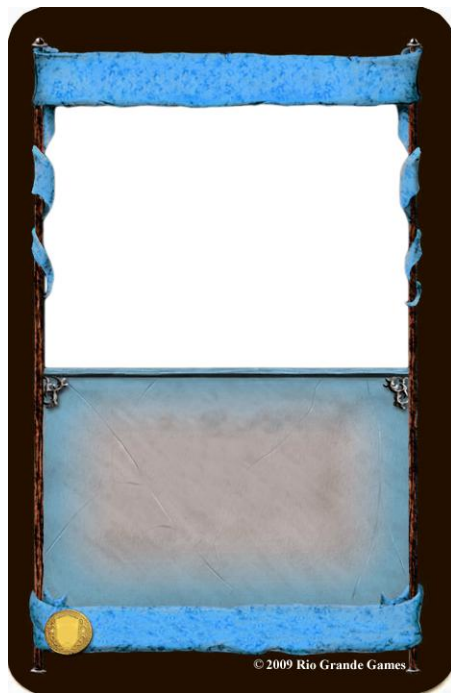


11

PUNKTE

© 2009 Rio Grande Games





- |                      |    |                |
|----------------------|----|----------------|
| 2 INVESTMENT         | 5  | LIST           |
| 3 AUSDAUER-ELIXIER   | 5  | TATENDRANG     |
| 3 KAPAZITÄTS-ELIXIER | 5  | KLON           |
| 3 TATEN-ELIXIER      | 5  | EROBERUNG      |
| 3 VERRAT             | 5  | FOKUS          |
| 0 KUPFER             | 0  | FLUCH          |
| 0 KUPFER             | 6  | WUCHER         |
| 4 GLEICHBEHANDLUNG   | 6  | PIRSCH         |
| 4 ESKALATION         | 4  | ANWESEN        |
| 4 STASE              | 4  | BESCHÄDIGUNG   |
| 4 PLAGUE             | 5  | AUSDEHNUNG     |
| 8                    | 8  | GOLDENE ZEITEN |
| 6 GOLD               | 5  | HERZOGTUM      |
| 6 GOLD               | 8  | PROVINZ        |
| 6 GOLD               | 11 | KÖNIGREICH     |
| 3 SILBER             |    |                |
| 3 SILBER             |    |                |