

DIE KÖNIGREICHKARTEN

Ausguck – Sieh dir alle 3 Karten an, bevor du entscheidest, welche Karte du entsorgst, welche du ablegst und welche du zurück auf den Nachziehstapel legst. Wenn du weniger als 3 Karten im Nachziehstapel hast (auch nach dem eventuell nötigen Mischen deines Ablagestapels), führst du die Anweisungen in der Reihenfolge auf der Karte aus, d.h. zuerst entsorgst du eine Karte, dann legst du eine Karte ab.

Aussenposten – Der Extrazug ist wie ein normaler Zug, mit dem Unterschied, dass du diesen Zug nur mit 3 Karten ausführst. Du ziehst also in der Aufräumphase des Zuges, in dem du den Aussenposten ausspielst nur 3, statt den üblichen 5 Karten. Lass den Aussenposten offen vor dir liegen, bis zum Ende des Extrazuges. Wenn du den Aussenposten zusammen mit einer „zu Beginn deines nächsten Zuges“-Karte ausspielst, wie z.B. das Handelsschiff, ist der Extrazug vom Handelsschiff dieser nächste Zug, in dem du +2 bekommst. Wenn du den Aussenposten mehr als einmal ausspielst, bekommst du trotzdem nur einen Extrazug. Wenn du während des Extrazuges einen Aussenposten ausspielst, bekommst du keinen weiteren Extrazug. Am Ende deines Extrazuges ziehst du wieder 5 Karten nach.

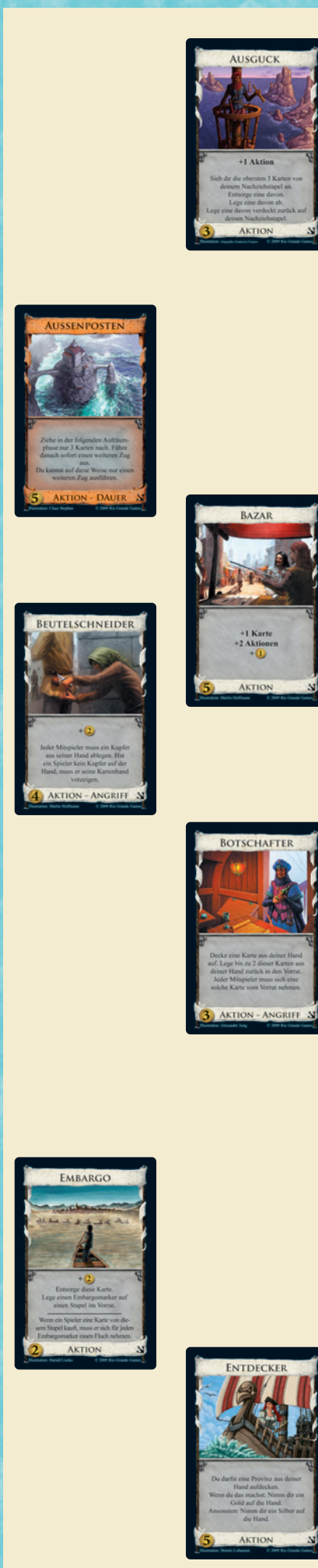
Bazar – Du ziehst eine Karte nach, darfst 2 weitere Aktionen ausführen und erhältst für die Kaufphase +1.

Beutelschneider – Deine Mitspieler müssen 1 Kupferkarte aus ihrer Hand ablegen. Hat ein Mitspieler kein Kupfer auf der Hand, muss er seine Kartenhand vorzeigen.

Botschafter – Du wählst 1 Karte aus deiner Hand, zeigst sie deinen Mitspielern und nimmst sie auf die Hand zurück. Dann darfst du bis zu 2 dieser Karten aus deiner Hand zurück in den Vorrat legen. Du darfst jedoch auch entscheiden, keine Karte zurück in den Vorrat zu legen. Danach muss sich jeder Mitspieler, beginnend mit dem Spieler zu deiner Linken, eine solche Karte aus dem Vorrat nehmen. Wenn der Stapel leer ist, werden keine Karten mehr genommen. Wenn du nach dem Ausspielen des Botschafters keine Karte mehr auf der Hand hast, legst du nichts zurück in den Vorrat und die Mitspieler nehmen auch keine Karten. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt während des Zuges entweder der dritte Stapel oder der Provinzstapel leer wird, endet das Spiel nach diesem Zug, auch wenn der Stapel später wieder aufgefüllt wird.

Embargo – Du kannst jeden Stapel des Vorrats wählen. Wenn mehrere Embargo-Marker auf einem Stapel liegen, musst du dir für jeden Marker eine Fluchkarte nehmen, wenn du eine Karte von diesem Stapel kaufst. Du nimmst dir nur Flüche, wenn du dir eine Karte von diesem Stapel kaufst. Wenn du dir auf eine andere Weise eine Karte von diesem Stapel nimmst (z.B. durch die Schmuggler), nimmst du dir keinen Fluch. Wenn du das Embargo auf einen Thronsaal spielst, legst du 2 Embargo-Marker. Die beiden Embargo-Marker darfst du auch zu unterschiedlichen Stapeln legen. Sollten keine Embargo-Marker mehr vorhanden sein, benutze bitte einen adäquaten Ersatz. Wenn keine Fluchkarten mehr im Vorrat sind, haben die Embargo-Marker keinen Effekt.

Entdecker – Wenn du eine Provinz aus deiner Hand aufdeckst, nimmst du eine Goldkarte direkt auf die Hand. Wenn du keine Provinz auf der Hand hast oder die Provinz nicht aufdecken möchtest, nimmst du dir ein Silber direkt auf die Hand.



Eingeborenendorf – Sobald du dein erstes Eingeborenendorf nimmst oder kaufst, nimmst du auch ein Tableau Eingeborenendorf zu dir. Wenn du das Eingeborenendorf ausspielst, musst du eine der beiden folgenden Möglichkeiten wählen: Entweder du siehst die oberste Karte von deinem Nachziehstapel an und legst sie dann verdeckt zur Seite auf das Tableau Eingeborenendorf. Oder du nimmst alle zur Seite gelegten Karten vom Tableau Eingeborenendorf auf die Hand. Du kannst jede der beiden Möglichkeiten wählen, auch wenn du sie nicht ausführen kannst. Du darfst die zur Seite gelegten Karten jederzeit ansehen. Das ausgespielte Eingeborenendorf selbst legst du nicht zur Seite, sondern legst es in der Aufräumphase ab. Bei Spielende nimmst du alle Karten, die noch auf dem Tableau Eingeborenendorf liegen, zu deinen übrigen Karten.

Fischerdorf – Du erhältst +2 Aktionen und +1 in diesem Zug. Bei Beginn deines nächsten Zuges erhältst du nochmals +1 Aktion und +1. Das Fischerdorf bleibt bis zur Aufräumphase deines nächsten Zuges im Spiel.

Geisterschiff – Deine Mitspieler entscheiden, welche Karten sie aus ihrer Hand zurück auf den Nachziehstapel legen und in welcher Reihenfolge sie die Karten zurücklegen. Spieler, die nur 3 oder weniger Karten auf der Hand halten, sind nicht betroffen.

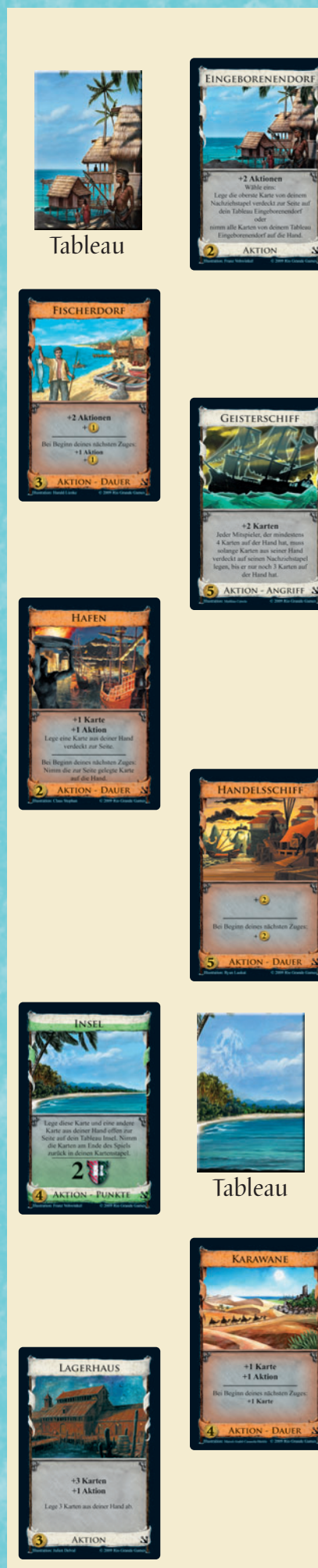
Hafen – Du ziehst zuerst eine Karte nach, dann wählst du eine Karte aus deiner Hand und legst diese verdeckt zur Seite auf den ausgespielten Hafen. Du musst deinen Mitspielern die zur Seite gelegte Karte nicht zeigen. Du musst eine Karte aus deiner Hand zur Seite legen, wenn du den Hafen ausspielst. Der Hafen und die zur Seite gelegte Karte bleiben bis zum Beginn deines nächsten Zuges liegen. Bei Beginn deines nächsten Zuges nimmst du die zur Seite gelegte Karte auf die Hand. Den Hafen legst du in der Aufräumphase dieses nächsten Zuges ab.

Handelsschiff – Du erhältst +2 für die Kaufphase in diesem Zug und nochmals +2 für die Kaufphase in deinem nächsten Zug. Das Handelsschiff bleibt bis zur Aufräumphase dieses nächsten Zuges im Spiel.

Insel – Die Insel ist zugleich eine Aktions- und eine Punktekarte. Sobald du deine erste Insel nimmst oder kaufst, nimmst du auch ein Tableau Insel zu dir. Wenn du die Karte Insel ausspielst, legst du die ausgespielte Insel und eine weitere Karte aus deiner Hand offen zur Seite auf das Tableau Insel, wo sie bis zum Spielende verbleiben. Wenn du keine weitere Karte auf der Hand hast, nachdem du die Insel ausgespielt hast, legst du nur die Insel zur Seite. Wenn du die Insel auf einen Thronsaal ausspielst, legst du zunächst die Insel und eine weitere Karte zur Seite, dann legst du noch eine Karte aus deiner Hand zur Seite auf das Tableau Insel. Du und auch deine Mitspieler dürfen die zur Seite gelegten Karten auf dem Tableau Insel jederzeit ansehen. Bei Spielende nimmst du alle Karten, die auf dem Tableau Insel liegen, zu deinen Karten. Bei Spielende ist die Insel 2 wert. Im Spiel mit 3 oder 4 Spielern werden 12 Inseln verwendet, im Spiel mit 2 Spielern nur 8.

Karawane – Ziehe eine Karte bei Beginn deines nächsten Zuges. Die Karawane bleibt bis zur Aufräumphase dieses nächsten Zuges im Spiel.

Lagerhaus – Wenn du (auch nach dem eventuell nötigen Mischen deines Ablagestapels) nicht mehr genügend Karten nachziehen kannst, ziehst du so viele Karten wie möglich. Du musst dann 3 Karten ablegen, auch wenn du weniger Karten nachgezogen hast. Wenn du weniger als 3 Karten auf der Hand hast, legst du alle Handkarten ab.



Leuchtturm – Du erhältst +1 Aktion und +1 in diesem Zug. Bei Beginn deines nächsten Zuges erhältst du nochmals +1. Solange der Leuchtturm offen vor dir ausliegt, bist du von Angriffskarten deiner Mitspieler nicht betroffen, selbst wenn du das möchtest. Du kannst trotz ausliegendem Leuchtturm auch mit der Geheimkammer oder anderen Reaktionskarten auf Angriffe reagieren, um deren Vorteil zu erhalten. Angriffskarten, die du selbst ausspielst, werden durch den Leuchtturm nicht abgewehrt. Der Leuchtturm bleibt bis zur Aufräumphase deines nächsten Zuges im Spiel.

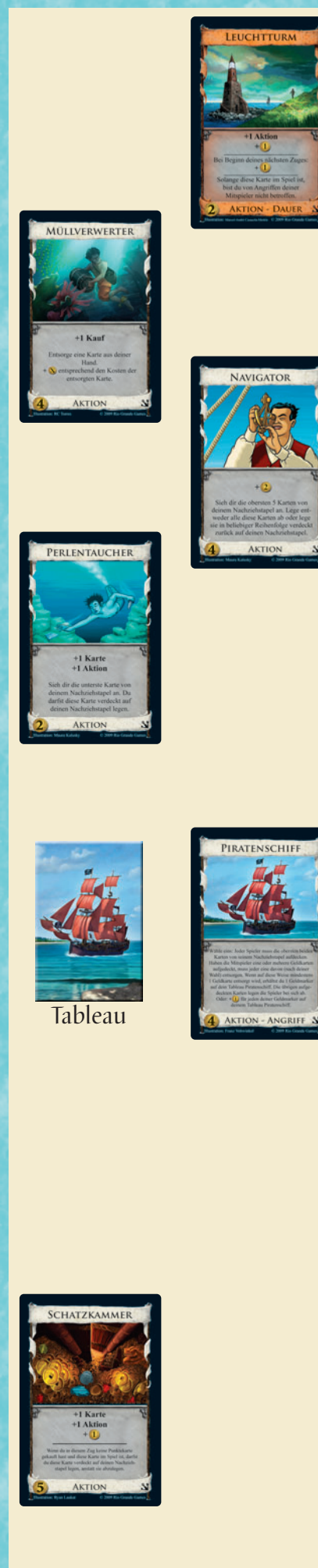
Müllverwerter – Du musst eine Karte entsorgen, wenn du noch eine auf der Hand hast. Wenn du keine Karte auf der Hand hast, erhältst du nur den +1 Kauf, jedoch kein virtuelles Geld.

Navigator – Du legst entweder alle 5 Karten ab oder keine davon. Wenn du die Karten nicht ablegst, darfst du sie in beliebiger Reihenfolge zurück auf deinen Nachziehstapel legen. Wenn du (auch nach dem eventuell nötigen Mischen deines Ablagestapels) nicht mehr genügend Karten ansehen kannst, siehst du so viele Karten wie möglich an und entscheidest dann, ob du sie ablegst oder zurück auf deinen Nachziehstapel legst.

Perlentaucher – Du ziehst zuerst eine Karte nach, bevor du dir die unterste Karte deines Nachziehstapels ansiehst. Nimm die unterste Karte so vom Stapel, dass du nicht auch die nächste Karte sehen kannst.

Piratenschiff – Sobald du dein erstes Piratenschiff nimmst oder kaufst, nimmst du auch ein Tableau Piratenschiff zu dir. Wenn du das Piratenschiff ausspielst, entscheidest du dich zunächst für eine der beiden Anweisungen. Entweder wählst du die Möglichkeit, Geldkarten deiner Mitspieler zu entsorgen oder +X. Wählst du die erste Möglichkeit, muss jeder Mitspieler höchstens eine Geldkarte entsorgen. Hat ein Mitspieler mehrere Geldkarten aufgedeckt, wählst du aus, welche davon er entsorgen muss. Hat mindestens ein Mitspieler eine Geldkarte entsorgt, erhältst du einen Geldmarker, den du auf dein Tableau Piratenschiff legst. Du erhältst höchstens einen Geldmarker, auch wenn mehrere Mitspieler Geldkarten entsorgen mussten. Wählst du die zweite Möglichkeit, erhältst du +1 für jeden Geldmarker auf deinem Tableau Piratenschiff. Die Geldmarker bleiben bis zum Spielende auf dem Tableau. Wenn du das Piratenschiff z.B. 3mal (erfolgreich) verwendet hast, um Geldkarten deiner Mitspieler zu entsorgen, hast du 3 Geldmarker auf deinem Tableau Piratenschiff. Damit kannst du jedesmal, wenn du das Piratenschiff ausspielst +3 erhalten. Das Piratenschiff ist eine Angriffskarte, deine Mitspieler können also z.B. mit der Geheimkammer reagieren, auch wenn du +X wählst.

Schatzkammer – Wenn du eine oder mehrere Karten kaufst und mindestens eine davon eine Punktekarte ist, darfst du die Schatzkammer nicht zurück auf den Nachziehstapel legen. Hast du mehrere Schatzkammern ausgespielt und in diesem Zug keine Punktekarte gekauft, darfst du in der Aufräumphase beliebig viele deiner ausgespielten Schatzkammern zurück auf deinen Nachziehstapel legen. Wenn du vergisst, die Schatzkammer auf deinen Nachziehstapel zu legen, hast du dich dafür entschieden, die Karte abzulegen. Du darfst die Schatzkammer nicht nachträglich aus dem Ablagestapel heraussuchen, um sie noch zurück auf den Nachziehstapel zu legen. Wenn du eine Punktekarte nimmst, sie aber nicht gekauft hast (z.B. durch die Schmuggler), darfst du die Schatzkammer zurück auf deinen Nachziehstapel legen.



Schatzkarte – Du kannst diese Karte ausspielen, auch wenn du keine weitere Schatzkarte auf der Hand hast. In diesem Fall entsorgst du die ausgespielte Schatzkarte, erhältst jedoch nichts dafür. Du musst wirklich 2 Schatzkarten entsorgen, um dir die 4 Gold zu nehmen. Wenn du z.B. eine Schatzkarte auf einen Thronsaal ausspielst und noch 2 weitere Schatzkarten auf der Hand hast, entsorgst du zuerst die ausgespielte Schatzkarte und eine weitere Schatzkarte aus deiner Hand. Beim zweiten Ausspielen entsorgst du die andere Schatzkarte aus deiner Hand, erhältst jedoch nichts, da du nur eine Schatzkarte entsorgt hast. Die ausgespielte Schatzkarte hast du bereits beim ersten Ausspielen entsorgt. Wenn weniger als 4 Gold im Vorrat sind, nimmst du dir die übrigen Gold. Die Karten legst du verdeckt auf deinen Nachziehstapel.

Schmuggler – Es ist egal, auf welche Weise der Spieler rechts von dir die Karte genommen oder gekauft hat (z.B. ebenfalls durch die Schmuggler). Wenn der Spieler rechts von dir mehrere Karten genommen bzw. gekauft hat, darfst du wählen, welche Karte du dir nimmst. Gibt es keine entsprechende Karte mehr im Vorrat, erhältst du nichts. Die Schmuggler sind kein Angriff, sie können nicht durch den Leuchtturm oder den Burggraben gestoppt werden. Diese Karte bezieht sich nie auf deinen eigenen vorherigen Zug. Wenn der Spieler rechts von dir im vorherigen Zug keine Karte genommen oder gekauft hat, die 6 oder weniger gekostet hat, haben die Schmuggler keine Wirkung.

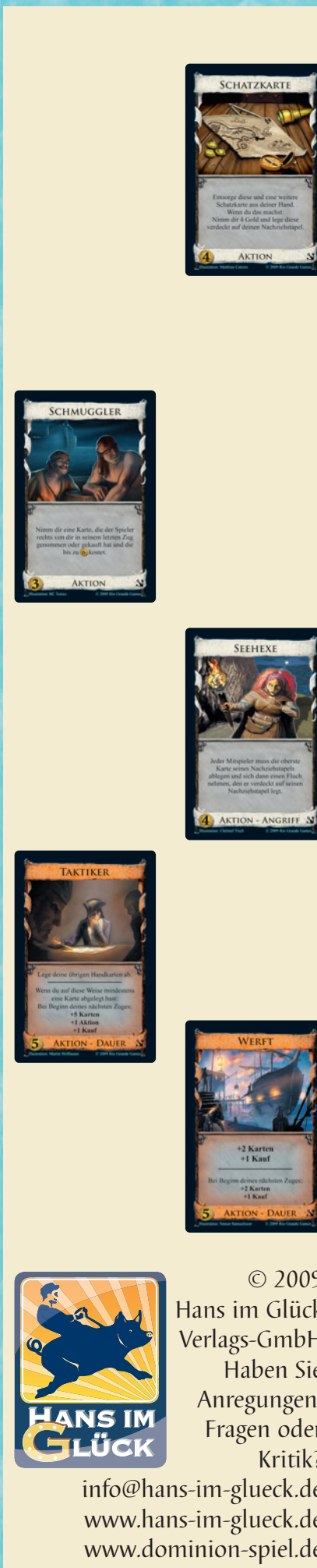
Seehexe – Ein Spieler, dessen Nachziehstapel leer ist, mischt zuerst seinen Ablagestapel und legt dann die oberste Karte von seinem neuen Nachziehstapel ab. Danach müssen alle Mitspieler, beginnend bei dem Spieler links vom Angreifer, einen Fluch aus dem Vorrat nehmen und diesen verdeckt auf ihren Nachziehstapel legen. Gibt es nicht mehr genügend Fluchkarten im Vorrat, werden die übrigen in Spielerreihenfolge verteilt.

Taktiker – Du ziehst die 5 Karten erst bei Beginn deines nächsten Zuges. Du ziehst die Karten nicht in der Aufräumphase des Zuges, in dem du den Taktiker ausgespielt hast. Der Taktiker bleibt bis zur Aufräumphase deines nächsten Zuges offen vor dir ausliegen. Wenn du den Taktiker nach einem Thronsaal ausspielst, erhältst du den Bonus nur einmal, da du auch beim 2. Mal mindestens eine Karte ablegen müsstest. Du kannst jedoch nach dem 1. Ausspielen keine Karten mehr auf der Hand haben.

Werft – Du ziehst zuerst 2 Karten nach und erhältst einen weiteren Kauf für diesen Zug. Bei Beginn deines nächsten Zuges ziehst du 2 weitere Karten und erhältst nochmals einen zusätzlichen Kauf. Du ziehst die beiden Karten nicht, bevor dein nächster Zug begonnen hat. Die Werft bleibt bis zur Aufräumphase deines nächsten Zuges im Spiel.

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Ted Alspach, Kelly Bailey, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Michael M. Landers, W. Eric Martin, Destry Miller, Miikka Notkola, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, P. Colin Street, John Vogel, Chris West, den Gam Gamers, den Cincygamers und der Columbus Area Boardgaming Society.

Entwicklung: Valerie Putman & Dale Yu



© 2009
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Haben Sie
Anregungen,
Fragen oder
Kritik?

info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de
www.dominion-spiel.de

GLOSSAR

Dieses Glossar ist in erster Linie für Einsteiger gedacht und soll die Grundbegriffe zusammenfassen. Durch die enorme Anzahl der Kombinationen verschiedener Karten können sich viele Sonderfälle ergeben, die wir hier nicht in allen Details erklären können. Weitere Erklärungen finden Sie auch in der Regel.

Ablagestapel – Jeder Spieler hat seinen eigenen Ablagestapel. In der Aufräumphase am Ende seines Zuges legt der Spieler seine Karten dort hin. Ist der *Nachziehstapel* leer, so mischt der Spieler seinen Ablagestapel und legt ihn als neuen *Nachziehstapel* bereit. Auf diese Weise kommen auch abgelegte Karten immer wieder ins Spiel.

Ablegen – Der Begriff Ablegen bedeutet, dass der Spieler eine Karte auf seinen eigenen *Ablagestapel* legt.

Aktion – Der Begriff Aktion bedeutet, dass der Spieler eine *Aktionskarte* ausspielen darf. Eine Aktion ist nach dem Ausspielen einer Aktionskarte „verbraucht“. Jeder Spieler hat in jedem Zug eine freie Aktion, d.h. er darf in jedem seiner Züge eine *Aktionskarte* ausspielen. Weitere Aktionskarten darf der Spieler nur dann ausspielen, wenn dies die Anweisung einer zuvor ausgespielten Aktionskarte erlaubt. „+2 Aktionen“ bedeutet z.B., dass der Spieler 2 weitere *Aktionskarten* ausspielen darf. Aktion ist nicht gleichbedeutend mit *Anweisung*!

Aktionskarten – Aktionskarten geben während des Spiels bestimmte Vorteile und Möglichkeiten für den Spieler. Aktionskarten haben die Grundfarbe Weiß.

Angriff – Das Ausspielen einer Karte vom Kartentyp „Aktion-Angriff“ ist ein Angriff. Die angegriffenen Mitspieler können durch *Reaktionskarten* auf einen Angriff reagieren.

Ansehen – Der Begriff Ansehen bedeutet, dass der Spieler eine Karte aufnimmt, sie sich ansieht und dann wieder dorthin zurück legt, von wo er sie aufgenommen hat. Er zeigt die Karte dabei nicht seinen Mitspielern. Die *Anweisung*, die dem Spieler sagt, dass er eine Karte ansehen soll, sagt auch von wo er die Karte aufnehmen soll.

Anweisung – Auf jeder *Aktionskarte* sind eine oder mehrere Anweisungen angegeben, z.B. +1 Kauf, Entsorge eine Karte aus deiner Hand usw. Die Anweisungen werden der Reihe nach von oben nach unten ausgeführt (siehe auch Regel Seite 6, Generelle Spielregeln). Anweisung ist nicht gleichbedeutend mit *Aktion*!

Aufdecken – Der Begriff Aufdecken bedeutet, dass der Spieler eine Karte aufnimmt, sie allen Spielern zeigt und dann wieder dorthin zurück legt, von wo er sie aufgenommen hat. Die *Anweisung*, die dem Spieler sagt, dass er eine Karte aufdecken soll, sagt auch, von wo er die Karte aufdecken soll.

Dauer-Karten – Wenn ein Spieler eine Dauer-Karte ausspielt, bleibt diese bis zur Aufräumphase seines nächsten Zuges im Spiel. Dauer-Karten haben die Grundfarbe Orange.

Entsorgen – Der Begriff Entsorgen bedeutet, dass der Spieler eine Karte auf den Müllstapel legt. Der Müllstapel ist nicht Teil des *Vorrats*.

Geldkarten – Geldkarten dienen dazu, Karten zu *kaufen*. Geldkarten haben die Grundfarbe Gelb.

Im Spiel – Eine Karte, die ein Spieler offen vor sich auslegt, ist im Spiel. Grundsätzlich werden *Anweisungen* einer Karte erst gültig, wenn die Karte im Spiel ist. Eine Karte bleibt im Spiel, bis sie *abgelegt* wird.

Karten nachziehen – Der Begriff Nachziehen bedeutet, dass der Spieler die oberste Karte von seinem *Nachziehstapel* auf die Hand nimmt. „+2 Karte(n)“ bedeutet z.B., dass er sofort 2 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen muss.

Kartentyp – Der Kartentyp ist unten auf jeder Karte angegeben (Geld, Punkte, Aktion, Aktion-Angriff, Aktion-Reaktion, Aktion-Dauer, ...). Den Kartentypen ist jeweils eine bestimmte Farbe zugeordnet. Karten können mehrere Kartentypen haben: *Kombinierte Kartentypen*.

Kauf – Der Begriff Kaufen bedeutet, dass der Spieler eine Karte aus dem *Vorrat* kauft. Der Spieler spielt dazu *Geldkarten* aus und/oder verwendet *virtuelles Geld* im Wert der Kosten der Karte (überzahlen ist erlaubt). Die gekaufte Karte nimmt der Spieler aus dem *Vorrat* und legt sie sofort auf seinen eigenen *Ablagestapel*. Jeder Spieler hat in jedem Zug einen freien Kauf, d.h. er darf in jedem seiner Züge eine Karte kaufen. Weitere Käufe darf der Spieler nur dann ausführen, wenn dies die Anweisung einer zuvor ausgespielten Aktionskarte erlaubt. „+1 Kauf“ bedeutet z.B., dass er eine weitere Karte kaufen darf (z.B. ein Kupfer für 1). Der Kauf ist eine Sonderform von *Nehmen*.

Kombinierte Kartentypen – Einige Karten haben mehrere *Kartentypen* (Punkte, Geld, Punkte-Aktion, ...). Diese kombinierten Karten sind immer beide Kartentypen gleichzeitig. Kombinierte Karten sind zweifarbig.

Königreichkarten – Die Karten, aus denen die Spieler vor Spielbeginn die 10 verwendeten Karten auswählen, sind die Königreichkarten. Die meisten Königreichkarten sind Aktionskarten, aber auch einige Geld- und Punktekarten, sowie *kombinierte Karten* sind Königreichkarten. Kupfer, Silber und Gold, sowie Anwesen, Herzogtümer und Provinzen sind keine Königreichkarten.

Nachziehstapel – Jeder Spieler hat seinen eigenen Nachziehstapel. Immer wenn der Spieler *Karten nachziehen* muss, sein Nachziehstapel aber leer ist, mischt der Spieler seinen *Ablagestapel* und legt ihn als neuen *Nachziehstapel* bereit. Auf diese Weise kommen auch abgelegte Karten immer wieder ins Spiel.

Name – Der Name der Karte ist oben auf jeder Karte angegeben. Nur identische Karten haben den gleichen Namen (z.B. Kupfer, Provinz, Markt, ...).

Nehmen – Der Begriff Nehmen bedeutet, dass der Spieler eine Karte aus dem *Vorrat* nimmt. Der Spieler darf hierbei weder *Geldkarten* noch *virtuelles Geld* zuzahlen. Die Karte nimmt der Spieler aus dem *Vorrat* und legt sie sofort auf seinen eigenen *Ablagestapel*. Eine Sonderform von Nehmen ist der *Kauf*.

Punktekarten – Punktekarten haben normalerweise während des Spiels keine Funktion. Bei Spielende geben die Punktekarten die erreichten Punkte an und bestimmen den Sieger. Punktekarten haben die Grundfarbe Grün.

Reaktionskarten – Reaktionskarten sind gleichzeitig auch *Aktionskarten*. Zusätzlich können sie verwendet werden, um auf *Angriffe* von Mitspielern zu reagieren. Reaktionskarten haben die Grundfarbe Blau.

Virtuelles Geld – Der Begriff Virtuelles Geld bedeutet, dass der Spieler für die Kaufphase die angegebene Menge Geld zur Verfügung hat. Der Spieler erhält keine Geldkarten für virtuelles Geld. „+2“ bedeutet z.B., dass er 2 virtuelle Geld zur Verfügung hat. Virtuelles Geld, das der Spieler nicht in dieser Runde verwendet, verfällt nach der Kaufphase.

Vorrat – Der Vorrat besteht aus den Kartenstapeln folgender Karten: Kupfer, Silber Gold, Anwesen, Herzogtum, Provinz, Fluch, sowie den 10 für dieses Spiel gewählten *Königreichkarten*.

Wählen – Die *Anweisung* „wähle eins/zwei“ bedeutet, dass der Spieler eine bzw. zwei der folgenden *Anweisungen* auf der *Aktionskarte* auswählen muss und nur diese ausführen kann.

Weiter geben – Der Spieler gibt eine Karte verdeckt an einen Mitspieler weiter. Der Mitspieler nimmt diese Karte auf die Hand. Die *Anweisungen* auf der Karte werden dabei nicht ausgeführt.

Zur Seite legen – Der Spieler legt eine Karte offen auf dem Tisch aus, ohne die Anweisungen auf der Karte auszuführen. Die Anweisung, eine Karte zur Seite zu legen, sagt ihm auch, wie er diese Karte verwenden muss.