



„Inquisition“ beinhaltet 10 neue Kartensätze für Donald X. Vaccarino's „DOMINION“ aus dem Hause Hans im Glück / Rio Grande. Diese sind keine offiziellen Karten, bieten allerdings als kompletter 10er-Satz oder auch teilweise mit anderen Dominionen-Sätzen fast genauso viel Spaß. Karten müssen lediglich 10x ausgedruckt, ausgeschnitten und bspw. in Kartenschutzhüllen eingetütet werden.



ABSOLUTION

Bietet eine zusätzliche Kaufoption und „x“ fiktive Geldeinheiten. Entsorge hierfür eine beliebige deiner Handkarten oder Absolution selbst. X ist hierbei der Wert, bzw. Kaufpreis der entsorgten Karte.

TEMPELRITTER

Ermöglicht dir nach dem ausspielen der Karte „x“ zusätzliche Karten zu ziehen. X ist hierbei der Wert, bzw. der Kaufpreis der in deinem jetzigen Zug zuvor gespielten Karte.



BIBEL

Wenn du die Bibel spielst, darfst du einen Fluch, den du auf deiner Hand hast entsorgen. Dies ist aber nur möglich, wenn du einen zweiten Fluch aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel legst. Am Spielende wird die Anzahl der Bibeln im Deck mit der der evtl. Kirchen, der Kapellen und der Missionare multipliziert. Die Reihenfolge der Multiplikatoren ist hierbei einzuhalten. Bibel zählt als Angriff, kann daher von Mitspielern bei Vorzeigen einer Reaktionskarte verhindert werden.

HEXENVERFOLGUNG

Jeder Spieler (also auch du selbst) legt Karten aus seiner Hand im Wert bzw. Kaufpreis von mind. 8 Geldeinheiten. Will oder kann dies nicht geschehen muss sich ein Fluch genommen werden.





EXKOMMUNIKATION

Nutzt du diese Karte als Aktion – Angriff wählt jeder Spieler 2 seiner Handkarten und reicht diese gleichzeitig reihum, damit keine weitergegebene Karte wiederum weitergegeben wird. Nutzt du diese Karte als Reaktion, schützt sie dich vor jeglichen Angriffskarten. Lege sie dann allerdings zurück in den allgemeinen Vorrat.

HÄRETIKER

Gibt dir „x“ fiktive Geldeinheiten in deiner Kaufphase hinzu. „x“ ist hierbei die oberste Karte eines beliebigen Ablagestapels im Spiel. Diese Karte muss eine

Geldeinheit sein und gibt dir entsprechend 1 Kupfer, 1 Silber oder 1 Gold hinzu.



HÄRETIKER

Gibt dir „x“ fiktive Geldeinheiten in deiner Kaufphase hinzu. „x“ ist hierbei die oberste Karte eines beliebigen Ablagestapels im Spiel. Diese Karte muss eine

Geldeinheit sein und gibt dir entsprechend 1 Kupfer, 1 Silber oder 1 Gold hinzu.



INQUISITION

Schützt dich bei Vorzeigen vor allen Auswirkungen von Angriffen.

KIRCHE

Ermöglicht dir beim Ausspielen, kostenlos (also ohne weitere Aktion) eine Machtkarte von deiner Hand zu spielen.

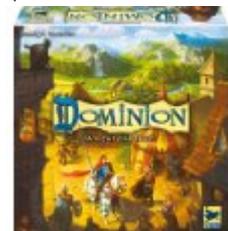


LAIENPREDIGT

Nachdem du Laienpredigt gespielt hast, versuche die nächste Karte deines Nachziehstapels mittels Kartentyp-Benennung (Aktion, Punkte, Geld, Reaktion, Angriff, Macht) vorherzusagen. „Exkommunikation“ bspw. wäre Angriff sowohl Reaktion. Liegst du mit deiner Vermutung richtig, nimm die Karte auf deine Hand und wiederhole den Vorgang. Liegst du falsch, lege die Karte auf deinen Ablagestapel. Die Laienpredigt kann durch andere Karten unterbrochen werden (bspw. Machthaber Heinrich IV.)



Das Original aus dem Hause Hans im Glück erhalten sie beim Spielefachhändler in ihrer Nähe!



Frei nach der auf www.hiespielchen.de vorgestellten Erweiterung der „Machtkarten“ braucht man folgende Karten jeweils nur 1x. Diese 10 Machtkarten bilden den Kartensatz „Machthaber“. Mische hier vor Spielbeginn die 10 Karten gut durch und lege sie als ein Stapel zum allgemeinen Vorrat.

Es darf von den Machthabern jeweils nur die oberste Karte erworben werden.

Machtkarten werden am Ende eines Zuges nicht auf den Ablagestapel gelegt. Im speziellen bei „Inquisition“ bleiben Machthaber entweder solange im Spiel bis der eigene Nachziehstapel neu gemischt werden muss (sollte dies mitten im Zug sein, muss der Machthaber mit eingemischt werden) oder bis ein weiterer Machthaber gespielt wird. Sei es von dir selber oder von einem Mitspieler. Es darf immer nur 1 Machthaber offen im Spiel liegen!

Machthaber sind für alle Spieler verfügbar. Auswirkungen betreffen jeden Spieler. Zusatzleistungen können von jedem Spieler in seinem Zug genommen werden. Die freie Zusatzaktion gilt nur beim Ausspielen der Karte und ist somit nur für dich geltend.



DER HEILIGE DOMINIKUS
Sobald ein Spieler in einem Zug 3 oder mehr Punkte-Karten auf seinen Ablagestapel legt, darf er sich aus dem allgemeinen Vorrat, sofern vorhanden, 1 Anwesen nehmen. Sollte es keine Anwesen mehr geben vergibt der Heilige Dominikus keine Anwesen.

PAPST INNOENZ VII.
Verpflichtet jeden Spieler in seinem Zug mindestens eine Aktion zu spielen. Der Spieler der dies nicht kann oder will muss einen Fluch auf seinen Ablagestapel legen.

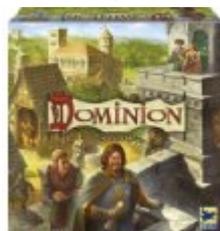


PAPST ALEXANDER III.
Vergibt jedem Spieler, der in seinem Zug eine Angriffskarte spielt, ein Kupfer auf seine Hand. Der Vorgang ist kumulierbar.



PAPST LUCIUS III.
Tauscht 2 Handkarten die auf den Ablagestapel wandern in eine zusätzliche Aktion ein.

Die Erweiterung DIE INTRIGE aus dem Hause Hans im Glück ab Juli 2009 bei ihrem Spielzeughändler





HERZOG LEOPOLD VI.
Sammelt Anwesen. Jeder Spieler kann in seinem Zug beliebig viele Anwesen auf diesen Machthaber legen. Dem Spieler, der das 4. Anwesen auf Herzog Leopold legt bekommt eine Provinz auf seinen Ablagestapel. Die 4 Anwesen gehen zurück in den allgemeinen Vorrat. Sollte dieser Machthaber bspw. mit 3 Anwesen zurück auf den Ablagestapel wandern, gehen alle Anwesen in deinen Besitz, gleich von wem diese ursprünglich kommen.



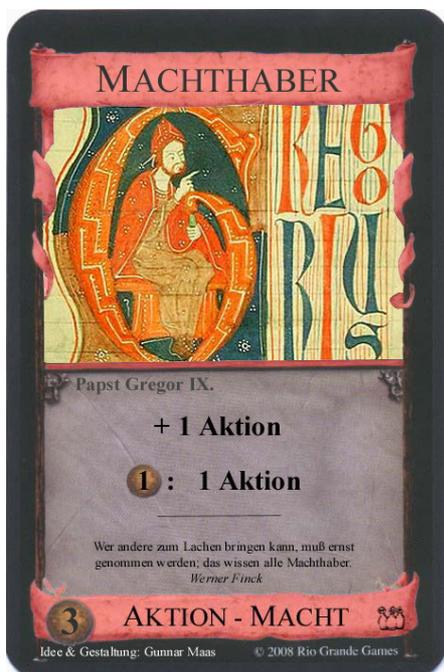
KÖNIG PHILIPP IV.
Bei diesem Machthaber haben alle Karten im Spiel den Wert bzw. Kosten von „1“. Karten im allgemeinen Vorrat kosten weiterhin den regulären Wert!



KÖNIG HEINRICH IV.
Für ein Kupfer, bzw. 1 fiktives Geld darf sich jeder Spieler die oberste Karte seines Ablagestapels in seinem Zug auf seinen Nachziehstapel legen. Diese Option ist kumulierbar



KÖNIG FERDINAND II. & KÖNIGIN ISABELLA
Für 2 Geldeinheiten darf jeder Spieler in seinem Zug seine Handkarten (mind. 1 Karte) gegen alle bisher entsorgten Karten tauschen. Diese Option ist kumulierbar.



PAPST GREGOR IX.
Für 1 Kupfer bzw. 1 fiktive Geldeinheit darf jeder Spieler in seinem Zug 1 Aktion dazu erwerben. Diese Option ist kumulierbar.



PAPST INNOZENZ III.
Sammelt Kupfer. Jeder Spieler kann in seinem Zug beliebig viel Kupfer auf diesen Machthaber legen. Dem Spieler, der das 4. Kupfer auf Papst Innozenz III. legt bekommt ein Gold auf seinen Ablagestapel. Die 4 Kupfer gehen zurück in den allgemeinen Vorrat. Sollte dieser Machthaber bspw. mit 3 Kupfer zurück auf den Ablagestapel wandern, gehen alle Kupfer in deinen Besitz, gleich von wem diese ursprünglich kommen.