

Dominion-Kartensätze für die RegVor am Sonntag den 28. 2. 2010

Bitte diese beiden Seiten ausdrucken. Die 25 Streifen mit Kartensätzen ausschneiden ✂. Bis unmittelbar vor Spielbeginn von Dominion sollen diese Kartensätze **nicht** veröffentlicht werden. Zum Spielbeginn von Dominion zieht der Starspieler jedes Tisches zufällig einen der 25 Streifen und bestimmt somit den Kartensatz für seinen Tisch. Jeder Tisch bekommt damit einen anderen Kartensatz zugeteilt. Bitte auch bei kleinen Turnieren **alle** 25 Kartensätze bei der Ziehung verwenden.

1	Burggraben, Dorf, Gärten, Geldverleiher, Miliz, Spion, Umbau, Hexe, Ratsversammlung, Abenteurer
2	Burggraben, Dorf, Holzfäller, Kanzler, Miliz, Bibliothek, Hexe, Markt, Mine, Abenteurer
3	Burggraben, Holzfäller, Bürokrat, Festmahl, Miliz, Thronsaal, Hexe, Jahrmarkt, Markt, Abenteurer
4	Burggraben, Holzfäller, Dieb, Geldverleiher, Miliz, Spion, Thronsaal, Umbau, Bibliothek, Mine
5	Burggraben, Kanzler, Bürokrat, Gärten, Geldverleiher, Miliz, Schmiede, Thronsaal, Bibliothek, Markt
6	Burggraben, Kapelle, Keller, Dorf, Werkstatt, Miliz, Spion, Hexe, Mine, Abenteurer
7	Burggraben, Kapelle, Werkstatt, Bürokrat, Geldverleiher, Miliz, Hexe, Laboratorium, Markt, Abenteurer
8	Burggraben, Keller, Dorf, Kanzler, Dieb, Geldverleiher, Thronsaal, Umbau, Jahrmarkt, Ratsversammlung
9	Burggraben, Keller, Kanzler, Gärten, Spion, Thronsaal, Umbau, Markt, Mine, Ratsversammlung
10	Dorf, Festmahl, Schmiede, Spion, Umbau, Bibliothek, Hexe, Laboratorium, Mine, Ratsversammlung
11	Dorf, Kanzler, Festmahl, Miliz, Schmiede, Spion, Thronsaal, Jahrmarkt, Laboratorium, Mine
12	Dorf, Kanzler, Werkstatt, Festmahl, Gärten, Geldverleiher, Schmiede, Bibliothek, Hexe, Abenteurer

13	Holzfäller, Dieb, Festmahl, Gärten, Thronsaal, Bibliothek, Jahrmarkt, Laboratorium, Mine, Ratsversammlung
14	Kanzler, Werkstatt, Bürokrat, Schmiede, Spion, Umbau, Hexe, Jahrmarkt, Ratsversammlung, Abenteurer
15	Kapelle, Dorf, Bürokrat, Dieb, Festmahl, Schmiede, Thronsaal, Bibliothek, Jahrmarkt, Laboratorium
16	Kapelle, Holzfäller, Bürokrat, Festmahl, Thronsaal, Umbau, Jahrmarkt, Laboratorium, Mine, Abenteurer
17	Kapelle, Holzfäller, Kanzler, Werkstatt, Dieb, Festmahl, Hexe, Jahrmarkt, Laboratorium, Markt
18	Kapelle, Holzfäller, Werkstatt, Festmahl, Geldverleiher, Umbau, Bibliothek, Laboratorium, Mine, Ratsversammlung
19	Kapelle, Keller, Dorf, Dieb, Gärten, Spion, Hexe, Laboratorium, Markt, Ratsversammlung
20	Kapelle, Keller, Dorf, Werkstatt, Bürokrat, Dieb, Gärten, Spion, Bibliothek, Jahrmarkt
21	Kapelle, Keller, Holzfäller, Kanzler, Bürokrat, Dieb, Gärten, Schmiede, Thronsaal, Markt
22	Kapelle, Keller, Holzfäller, Werkstatt, Dieb, Gärten, Schmiede, Umbau, Bibliothek, Markt
23	Keller, Dieb, Gärten, Miliz, Spion, Umbau, Bibliothek, Laboratorium, Ratsversammlung, Abenteurer
24	Keller, Dorf, Festmahl, Geldverleiher, Schmiede, Hexe, Jahrmarkt, Markt, Mine, Ratsversammlung
25	Keller, Werkstatt, Bürokrat, Miliz, Schmiede, Spion, Laboratorium, Markt, Mine, Ratsversammlung