

ABER WARTET! ES LIEGT ETWAS IN DER LUFT ... DA SIND NOCH ANDERE MONARCHEN, DIE GENAU JETZT GENAU DIE GLEICHE IDEE HABEN. DU MUSST DICH BEEILEN UND DICH GEGEN DEINE KONKURRENTEN VERTEIDIGEN. DAFÜR WIRST DU EIN GEFOLGE UND GEBÄUDE BENÖTIGEN, DEINE BURG ABSICHERN UND DEINE SCHATZKAMMER FÜLLEN MÜSSEN. DEINE ELTERN WERDEN ZWAR NICHT WIRKLICH STOLZ AUF DICH SEIN, ABER WEN INTERESSIERT'S ...

DU BIST EIN MONARCH, GENAU WIE DEINE ELTERN ZUVOR - REGENT EINES NETTEN KLEINEN KÖNIGREICHES MIT FLÜSSEN UND IMMERGRÜNEN LÄNDEREIN. DOCH ANDERS ALS DEINE VORFAHREN HAST DU HOFFNUNGEN UND VISIONEN. DU WILST MEHR! MEHR FLÜSSE, MEHR IMMERGRÜNE LÄNDEREIN. DU WILST EIN IMPERIUM, DEIN DOMINION! IN ALLEN HIMMELSRICHTUNGEN LIEGEN KLEINE HERZOGTÜMER UND LEHEN, DEREN HERRSCHER NUR DARAUFG WARTEN, DASS DU SIE UNTER DEINEM BANNER VEREINST.



DOMINION

DONALD K. VACCARINO

für 2-4 Spieler, 30 Min.

SPIELZIEL

Im Spiel stellst du dir deinen eigenen Kartensatz zusammen. Dieser Kartensatz stellt dein Dominion dar. Er enthält Geld, Punkte und Aktionen. Alle Spieler beginnen mit einem kleinen Kartensatz aus Geld- und Punktekarten, der im Laufe des Spiels deutlich anwachsen und vor Gold, Provinzen, Bewohnern und Gebäuden nur so strotzen soll.

Der Spieler, der bei Spielende die meisten Punkte  in seinem Kartensatz hat, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

Vor dem ersten Spiel werden die Karten sortiert und in den Schachteleinsatz gesteckt.

500 Karten

130 Geldkarten



60 Kupfer



40 Silber



30 Gold

Name

Wert
(3 Geld)

Kartentyp
(Geldkarte, gelb)

Kosten
(6 Geld)

48 Punktekarten



24 Anwesen



12 Herzogtümer



12 Provinzen

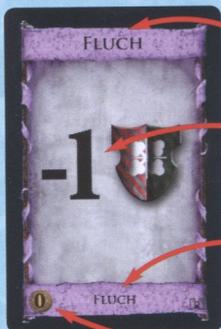
Name

Wert
(6 Punkte)

Kartentyp
(Punktekarte, grün)

Kosten
(8 Geld)

30 Fluchkarten



Name

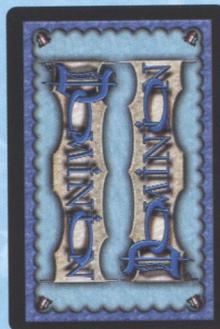
Wert
(-1 Punkt)

Kartentyp
(Fluchkarte,
violett)

Kosten
(0 Geld)

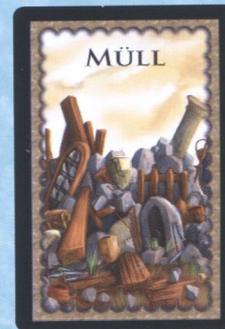
7 Leerkarten

32 Platzhalterkarten



Jede Karte einmal
mit anderer Rückseite

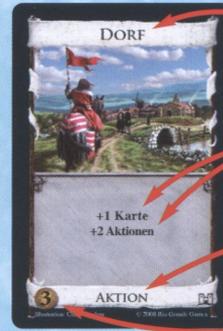
1 Müllkarte



1 Müllkarte

252 Königreichskarten

Die 24 Aktionskarten (jede gibt es 10 mal):



Name

2 Anweisungen

Kartentyp
(Aktionskarte, weiß)

Kosten
(3 Geld)



Name

2 Anweisungen

Kartentyp
(Angriffskarte, weiß)

Kosten
(4 Geld)



Name

2 Anweisungen

Kartentyp
(Reaktionskarte, blau)

Kosten
(2 Geld)

Die Punktekarte (12 mal):

Die meisten Königreichskarten sind Aktionskarten. Königreichskarten können jedoch auch andere Kartentypen sein. Diese Königreichskarte ist eine Punktekarte.



Name

1 Anweisung

Kartentyp
(Punktekarte, grün)

Kosten
(4 Geld)

SPIELVORBEREITUNG

In jedem Spiel werden Geldkarten, Punktekarten, Fluchkarten und die Müllkarte verwendet.

Die Geldkarten

Zunächst werden alle Kupfer-, Silber- und Goldkarten als 3 getrennte Stapel offen ausgelegt. Vom Kupferstapel nimmt sich jeder Spieler 7 Karten.

Die Punktekarten

Danach werden die Punktekarten ebenfalls in 3 offenen Stapeln ausgelegt: Ein Anwesen-, ein Herzogtum- und ein Provinzstapel.

Im 3er- und 4er-Spiel werden je 12 Anwesen, Herzogtümer und Provinzen ausgelegt.

Im 2er-Spiel werden nur je 8 Anwesen, Herzogtümer und Provinzen ausgelegt.

Von den nicht ausgelegten Punktekarten nimmt sich jeder Spieler 3 Anwesen.

Eventuell übriggebliebene Punktekarten werden in die Schachtel zurückgelegt.

Die Fluchkarten und die Müllkarte

Nun werden die Fluchkarten als offener Stapel bereit gelegt.

Im 4er-Spiel werden alle 30 Fluchkarten verwendet, im 3er-Spiel 20 und im 2er-Spiel 10 Karten.

Die Müllkarte wird ebenfalls offen ausgelegt, zählt aber nicht zum Vorrat.

Der Vorrat

Diese Karten werden in jedem Spiel verwendet.



Der Kartensatz des Spielers

Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels einen Kartensatz, der aus **7 Kupfer** und **3 Anwesen** besteht.



Jeder Spieler mischt seinen eigenen Kartensatz (lässt ihn von seinem rechten Nachbarn abheben)* und legt ihn als seinen Nachziehstapel verdeckt vor sich ab.



Dann zieht jeder Spieler 5 Karten von seinem Nachziehstapel. Diese 5 Karten bilden die Kartenhand des Spielers.

* Dies ist keine zwingende Regel, sondern nur eine Empfehlung.

Anschließend wird noch ein Startspieler zufällig bestimmt.

Werden mehrere Spiele hintereinander gespielt, wird der Spieler links vom Gewinner des letzten Spiels neuer Startspieler. Bei Gle

Von den insgesamt 25 Königreichskarten kommen in jedem Spiel 10 zum Einsatz.
Die Zusammenstellung der 10 Karten kann von Spiel zu Spiel variieren.

bei Spielbeginn

Diese 10 Aktionskarten empfehlen wir für das erste Spiel.



Die Königreichskarten

Jetzt werden die Königreichskarten ausgelegt. Von den 25 im Spiel vorhandenen Königreichskarten werden 10 ausgewählt, mit denen gespielt wird. Von den 10 ausgewählten Karten wird jeweils der komplette Stapel (10 Karten) ausgelegt.

Als Kartensatz für das erste Spiel empfehlen wir: Keller, Burggraben, Dorf, Werkstatt, Holzfäller, Schmiede, Umbau, Miliz, Markt und Mine (siehe Abbildung links).

Die Spieler können jedoch auch andere von uns empfohlene Kartensätze wählen (siehe Kartenübersicht, Seite 4) oder sich eigene zusammenstellen.

Beispielsweise können die Platzhalterkarten gemischt und die obersten 10 gezogen werden, um die in diesem Spiel verwendeten Königreichskarten zu bestimmen. Oder jeder Spieler wählt reihum eine Königreichskarte aus, bis 10 Stück gewählt sind.

Wird die Königreichskarte Garten für das Spiel gewählt, werden davon bei 3 oder 4 Spielern 12 Karten und bei 2 Spielern 8 Karten ausgelegt.

Die restlichen Königreichskarten bleiben in der Schachtel und werden in diesem Spiel nicht verwendet.

Unter jeden Kartenstapel im gesamten Vorrat wird nun noch die entsprechende Platzhalterkarte (mit der Rückseite nach oben) gelegt, um anzuzeigen, wenn der Stapel leer ist.



So sieht die Auslage eines Spielers während des Spiels aus:



Nachziehstapel:
immer verdeckt



Beispiel für ausgespielte Karten



Ablagestapel:
immer offen

Im Endzustand wird ein zufälliger Spieler als Startspieler bestimmt, der nicht unter den Gewinnern war.

ZUGABLAUF

Dominion wird in Zügen gespielt. Der Spieler an der Reihe hat am Beginn seines Zuges normalerweise 5 Karten auf der Hand. Er führt nun seinen Zug aus, der aus den 3 folgenden Phasen besteht, die immer in dieser Reihenfolge gespielt werden müssen.

1. **Phase: Aktion** - Der Spieler kann Aktionskarten ausspielen.
2. **Phase: Kauf** - Der Spieler kann Karten kaufen.
3. **Phase: Aufräumen** - Der Spieler muss alle seine gespielten **und auch alle nicht** gespielten Karten ablegen und 5 Karten für seinen nächsten Zug nachziehen.

Die 1. und die 2. Phase **kann**, die 3. Phase **muss** gespielt werden.

Erst wenn der Spieler seinen Zug beendet hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel verläuft in dieser Weise bis Spielende.

1. Phase: Aktion

Während dieser Phase kann der Spieler Aktionskarten ausspielen. Aktionskarten sind Königreichkarten, die die Aufschrift „Aktion“ tragen. Normalerweise kann ein Spieler nur 1 Aktionskarte ausspielen (1 freie Aktion). Diese Zahl kann jedoch durch die Anweisungen auf bestimmten Aktionskarten erhöht werden (siehe unten „+X Aktionen“).

Wenn der Spieler eine Aktionskarte ausspielt, legt er sie offen vor sich hin. Dann liest er den Text der Karte laut vor und führt die angegebenen Anweisungen von oben nach unten aus. Er muss alle auf der Karte angegebenen Anweisungen ausführen, soweit dies möglich ist. Er kann eine Aktionskarte auch ausspielen, wenn er einige oder alle Anweisungen nicht ausführen kann. Der Spieler muss die Anweisungen auf der ausgespielten Aktionskarte – soweit möglich – vollständig ausführen, bevor er eine weitere Aktionskarte ausspielt. Alle ausgespielten Aktionskarten bleiben bis zur Aufräumphase offen vor dem Spieler liegen.

Die Spieler beginnen das Spiel ohne Aktionskarten und können daher zumindest in den ersten beiden Zügen keine Aktionskarten spielen.

Häufig verwendete Anweisungen auf den Aktionskarten:

„+X Karte(n)“ – Der Spieler muss sofort X Karten von seinem Nachziehstapel auf seine Hand nachziehen. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt er seinen Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Hat der Spieler auch dann nicht genügend Karten in seinem gesamten Kartensatz, zieht er nur so viele Karten wie möglich.

„+X Aktion(en)“ – Der Spieler kann X weitere Aktionskarten ausspielen. Kann er mehrere Karten ausspielen, ist es hilfreich, die Anzahl der verfügbaren Aktionen laut mitzuzählen. Er muss alle Anweisungen einer ausgespielten Aktionskarte – wenn möglich – ausführen, bevor er die nächste Karte ausspielt.

„Ablegen“ – Wenn nicht anders angegeben, heißt „ablegen“ immer „Handkarten ablegen“. Der Spieler legt Handkarte(n) offen auf den eigenen Ablagestapel. In bestimmten Fällen muss der Spieler angeben, wieviele Karten er ablegt, z.B. beim Keller. Legt der Spieler mehrere Karten gleichzeitig ab, muss er diese den Mitspielern nicht zeigen. Die oberste Karte des Ablagestapels muss aber immer sichtbar sein.

„Entsorgen“ – Entsorgt ein Spieler eine Karte, legt er sie nicht auf seinen Ablagestapel, sondern auf den Müllstapel. Die Karten auf dem Müllstapel können nicht mehr gekauft oder genommen werden.

„Nehmen“ – Der Spieler nimmt eine Karte (üblicherweise vom Vorrat) und legt sie auf den eigenen Ablagestapel, d.h. er kann diese Karte nicht sofort benutzen. Achtung: Das „Nehmen“ findet in der Aktionsphase statt und ist somit **kein** Kauf.

„Aufdecken“ – Der Spieler deckt eine Karte auf, zeigt sie allen Spielern und legt sie dann verdeckt dorthin zurück, wo er sie her hat.

Jeder Spieler führt die 3 Phasen in dieser Reihenfolge aus:

1. **Aktion**
2. **Kauf**
3. **Aufräumen**

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Jeder Spieler hat **1 freie Aktion** (= er kann immer 1 Aktionskarte ausspielen).

Er kann durch Aktionskarten weitere Aktionen erhalten.

Der Spieler muss eine Aktionskarte (soweit möglich) komplett ausführen, bevor er eine weitere Aktionskarte ausspielt.

Die einzelnen Aktionskarten werden in der Kartenübersicht erklärt.

+X Karten: Der Spieler muss X Karten vom Nachziehstapel ziehen.

+X Aktionen: Der Spieler kann X weitere Aktionskarten ausspielen.

Ablegen: Der Spieler legt die Karte(n) auf den eigenen Ablagestapel.

Entsorgen: Der Spieler legt die Karte(n) auf den Müllstapel.

Nehmen: Der Spieler nimmt eine Karte vom Vorrat. Dies ist **kein** Kauf.

Aufdecken: Der Spieler deckt eine Karte auf, zeigt sie vor und legt sie zurück.

„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.

Diese beiden Anweisungen treten erst in der Kaufphase in Kraft

„+1 Kauf“ – Der Spieler kann in der Kaufphase eine weitere Karte aus dem Vorrat kaufen.

„+X“ – Der Spieler hat X virtuelles Geld für die Kaufphase zur Verfügung. Er erhält keine Geldkarte(n) für das +X.

Die Aktionsphase endet, wenn ein Spieler keine Aktionskarten mehr ausspielen kann oder will. Grundsätzlich können Aktionskarten nur in der eigenen Aktionsphase ausgespielt werden. Reaktionskarten stellen eine Ausnahme dar und können auch zu anderen Zeitpunkten gespielt werden.



Beispiel einer Aktionskarte (Markt)

- Der Spieler **muss** sofort 1 Karte nachziehen.
- Der Spieler **kann** 1 weitere Aktionskarte ausspielen.
- Der Spieler **kann** in der Kaufphase 1 weitere Karte kaufen.
- Der Spieler hat in der Kaufphase 1 virtuelles Geld zur Verfügung.

Ausgespielte Aktionskarten bleiben bis zur Aufräumphase offen liegen.

Beispiele:

1. Gunther spielt als seine freie Aktion die Schmiede aus. Er muss sofort 3 Karten von seinem Nachziehstapel auf die Hand nachziehen (+3 Karten). Unabhängig davon, welche Karten er nachzieht, ist seine Aktionsphase zu Ende.

2. Gunther hat das Dorf und die Schmiede auf der Hand. Er spielt als freie Aktion zunächst das Dorf aus. Er muss sofort 1 Karte von seinem Nachziehstapel auf die Hand nachziehen (+1 Karte). Das Dorf erlaubt ihm 2 weitere Aktionen (+2 Aktionen), d.h., er kann 2 weitere Aktionskarten ausspielen. Er spielt nun die Schmiede und zieht sofort 3 Karten nach (+3 Karten). Unter den nachgezogenen Karten ist der Holzfäller. Er spielt ihn ebenfalls aus (die Anweisungen auf der Holzfällerkarte spielen erst in der Kaufphase eine Rolle). Gunther hat 3 Aktionen ausgeführt, 1 freie und 2 weitere durch das Dorf. Er konnte alle 3 Aktionen nutzen (= 3 Aktionskarten spielen). Seine Aktionsphase ist beendet.

3. Gunther hat die Werkstatt und die Miliz auf der Hand. Keine dieser beiden Karten erlaubt ihm weitere Aktionen (keine hat +X Aktionen). Er muss sich also entscheiden, welche von beiden er als freie Aktion ausspielt. Er entscheidet sich dafür, die Miliz auszuspielen. (Die Wirkung der Karte wird in der Kartenübersicht erklärt.) Die Werkstatt bleibt auf seiner Hand, er kann sie in diesem Zug nicht nutzen. Seine Aktionsphase ist beendet.

2. Phase: Kauf

Der Spieler kann in der Kaufphase Karten aus dem Vorrat kaufen. Er kann alle Karten aus dem Vorrat kaufen (Geldkarten, Punktekarten, Königreichkarten und sogar Fluchkarten). Karten vom Müllstapel können nicht gekauft werden. Normalerweise kann ein Spieler nur eine Karte pro Zug kaufen (1 freier Kauf). Diese Zahl kann sich jedoch durch Aktionskarten erhöhen (siehe oben „+1 Kauf“).

Die Kosten einer Karte stehen in der linken unteren Ecke. Um eine Karte zu kaufen, legt der Spieler eine oder mehrere Geldkarten aus seiner Hand offen auf dem Tisch aus. Zu diesen Geldkarten kann er das virtuelle Geld (siehe oben „+X“) auf seinen zuvor ausgelegten Aktionskarten hinzu zählen. Dann wählt der Spieler eine Karte, deren Kosten gleich oder niedriger der ausliegenden Summe sind, aus dem Vorrat und legt sie offen auf seinen Ablagestapel, d.h., die gerade gekauften Karten kann der Spieler in diesem Zug noch nicht nutzen.

Kann und will ein Spieler mehrere Käufe durchführen, kann er die ausliegende Summe von Geldkarten und virtuellem Geld beliebig auf seine Käufe aufteilen. Ausgespielte Geldkarten bleiben bis zur Aufräumphase offen liegen.

Zur Seite legen: Der Spieler legt eine Karte offen aus. Er führt die Aktionen nicht aus.

+1 Kauf: Der Spieler kann eine weitere Karte kaufen.

+X: Der Spieler hat X zusätzliches Geld für den Kauf zur Verfügung.

Von der gesamten Kartenhand des Spielers werden in den folgenden Beispielen nur die Karten gezeigt, die für die Aktionsphase eine Rolle spielen.



Jeder Spieler hat **1 freien Kauf** (= er kann immer 1 Karte kaufen). Er kann durch zuvor gespielte Aktionskarten mehrere Käufe durchführen.

Kosten dieser Karte



Der Spieler legt gekaufte Karten sofort offen auf den eigenen Ablagestapel.

Beispiele:

1. Gunther hat 3 Geld auf der Hand (3 Kupfer). Als seinen freien Kauf legt er die 3 Kupfer vor sich aus und kauft dafür 1 Silber vom Vorrat (Kosten: 3 Geld).

Das Silber legt er offen auf seinen Ablagestapel. Seine Kaufphase ist beendet.

2. Gunther hat 3 Geld auf der Hand (3 Kupfer). In seiner vorangegangenen Aktionsphase hat er die Miliz ausgelegt, die ihm jetzt 2 virtuelles Geld bringt (+2). Er legt seine 3 Kupfer offen vor sich aus und hat zusammen mit dem virtuellen Geld 5 Geld zur Verfügung. Er kauft die Aktionskarte Mine (Kosten: 5 Geld) vom Vorrat und legt sie offen auf seinen Ablagestapel. Seine Kaufphase ist zu Ende.

3. Gunther hat 4 Geld auf der Hand (2 Kupfer, 1 Silber). In seiner vorangegangenen Aktionsphase hat er den Holzfäller ausgelegt, der ihm jetzt 2 virtuelles Geld (+2) und einen zusätzlichen Kauf (+1 Kauf) bringt. Er legt seine 4 Geld offen vor sich aus und hat zusammen mit dem virtuellen Geld 6 Geld für bis zu 2 Käufe zur Verfügung. Er kauft die Aktionskarte Markt (Kosten: 5 Geld) und 1 Kupfer (Kosten: 0 Geld) vom Vorrat und legt beide Karten offen auf seinen Ablagestapel. Das 6. Geld lässt er verfallen. Seine Kaufphase ist zu Ende.

3. Phase: Aufräumen

Karten, die der Spieler im Laufe des Zuges abgelegt oder gekauft hat, liegen bereits auf seinem Ablagestapel. Nun legt er alle ausgespielten Aktions- und Geldkarten **und** seine verbliebenen Handkarten dazu. Obwohl der Spieler seine Handkarten den Mitspielern nicht vorzeigen muss, legt er seine Karten immer offen auf seinen Ablagestapel, so dass die Mitspieler die oberste Karte sehen können.

Danach zieht der Spieler 5 Karten vom Nachziehstapel und nimmt diese auf seine Hand. Sollten in seinem Nachziehstapel weniger als 5 Karten sein, so nimmt er zunächst die restlichen Karten, mischt dann seinen Ablagestapel und zieht vom neuen Nachziehstapel, bis er 5 Karten auf der Hand hält.

Hat der Spieler seine neuen 5 Karten auf der Hand, ist der nächste Spieler am Zug. Erfahrene Spieler können ihren Zug bereits während der Aufräumphase des vorherigen Spielers beginnen. Wird jedoch eine Aktionskarte Angriff ausgespielt, müssen alle Spieler ihre Aufräumphase abgeschlossen haben, damit der Angriff korrekt ausgeführt werden kann.

Hinweis zu Geld-, Aktions- und Punktekarten:

Die Geldkarten und die Aktionskarten kann der Spieler im Laufe des Spiels öfter nutzen. Er legt die Karten zwar in der Aufräumphase auf seinen Ablagestapel. Sobald dieser jedoch zum neuen Nachziehstapel wird, stehen ihm die Karten wieder zur Verfügung. Aus diesem Grund stellen die Geldkarten eine immer wiederkehrende Einkommensquelle dar und keine Ressource, die nach der Benutzung aufgebraucht ist. Ähnliches gilt für die Aktionskarten: Sie können immer wieder von Neuem gespielt werden, sobald sie der Spieler wieder auf der Hand hat.

Punktekarten behindern den Spieler. Er bekommt sie immer wieder auf die Hand, kann sie aber während des Spiels nicht nutzen. Dennoch muss er rechtzeitig beginnen, sie zu sammeln, denn nur die Punktekarten zählen am Ende des Spiels.

SPIELENDE

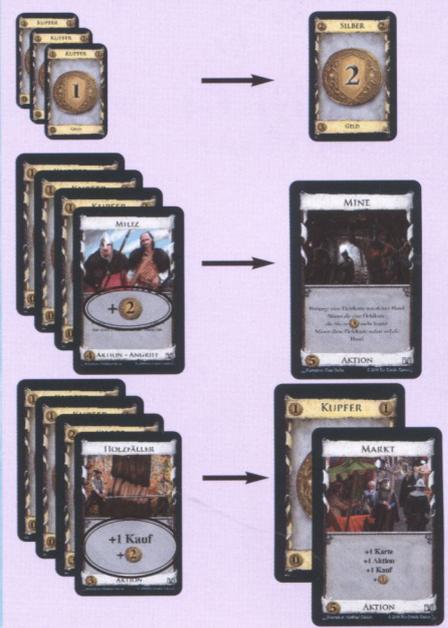
Das Spiel endet nach dem Zug eines Spielers, in dem eine der beiden folgenden Bedingungen eintritt:

Der Provinzstapel ist leer oder

3 beliebige Stapel aus dem Vorrat sind leer.

Nun zählen die Spieler alle Punkte  in ihrem gesamten Kartensatz (Handkarten, Ablage- und Nachziehstapel) zusammen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand unter den Spielern mit den meisten Punkten gewinnt derjenige, der weniger Züge benötigt hat. Besteht immer noch Gleichstand, teilen sie sich den Sieg.



Der Spieler legt alle ausgespielten Karten und alle Karten, die er noch auf der Hand hat, auf den eigenen Ablagestapel. **Der Spieler kann keine Karten für den nächsten Zug aufheben.**

Der Spieler zieht 5 Karten von seinem Nachziehstapel.

Geld- und Aktionskarten können immer wieder genutzt werden.

Punktekarten behindern während des Spiels. Am Ende aber bestimmen sie den Sieger.

Das Spiel endet, wenn entweder:

- Der Provinzstapel leer ist oder
- 3 beliebige Stapel leer sind.

Alle Spieler zählen die Punkte in ihrem gesamten Kartensatz.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

T.Nr. 2856142

KARTENÜBERSICHT UND GENERELLE SPIELREGELN



Die folgenden generellen Regeln sollten die Spieler im Hinterkopf behalten.

- Jeder Spieler spielt mit einem eigenen Kartensatz. Er hat einen eigenen Nachziehstapel und einen eigenen Ablagestapel. Er zieht Karten nur von seinem Nachziehstapel nach und legt Karten nur auf seinen eigenen Ablagestapel ab.
- Der Spieler mischt seinen Ablagestapel nicht automatisch, sobald sein Nachziehstapel aufgebraucht ist, sondern erst, wenn er Karten nachziehen muss.

- Muss ein Spieler Karten von seinem Nachziehstapel nachziehen oder aufdecken und sein Nachziehstapel enthält nicht mehr genügend Karten, dann zieht er zunächst die verbliebenen Karten. Dann mischt er seinen Ablagestapel, lässt seinen linken Nachbarn abheben und legt die Karten verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit. Nun zieht er die restlichen Karten nach.
- Karten, die ein Spieler kauft oder auf andere Art erhält, legt er auf den eigenen Ablagestapel. Diese Karten hat der Spieler erst wieder zur Verfügung, wenn aus dem Ablagestapel ein neuer Nachziehstapel wird.
- Am Ende seines Zuges legt der Spieler alle ausgespielten und auch alle nicht ausgespielten Karten auf seinen Ablagestapel. Er darf keine Handkarten für seinen nächsten Zug zurückbehalten.
- Jeder Spieler hat in seinem Zug immer 1 freie Aktion und 1 freien Kauf, d.h., er kann immer zumindest 1 Aktionskarte ausspielen und 1 Karte kaufen.

Wichtige Unterscheidung von „nehmen“ und „kaufen“:

- „Nehmen“ findet in der Aktionsphase statt. Du kannst keine Geldkarten oder virtuelles Geld einsetzen, um eine teurere Karte als in der Anweisung angegeben zu „nehmen“. „Nehmen“ verbraucht nicht den freien Kauf des Spielers.
- „Kaufen“ findet in der Kaufphase statt. Du musst die Kosten der Karte durch Geldkarten und/oder virtuelles Geld bezahlen, um eine Karte zu „kaufen“.

Und die wichtigste Regel zum Schluss:

- Praktisch alle Regeln können durch Aktionskarten ganz oder teilweise aufgehoben bzw. verändert werden.
- Anweisungen auf Aktionskarten haben immer Vorrang. Dazu 2 Beispiele:



Beispiel Mine: „Nehmen“ – Der Spieler nimmt eine Karte (üblicherweise vom Vorrat) und legt sie auf den eigenen Ablagestapel, d.h. er kann diese Karte nicht sofort benutzen.
Kartenanweisung: „Nimm diese Geldkarte sofort auf die Hand.“



Beispiel Spion: „Aufdecken“ – Der Spieler deckt eine Karte auf, zeigt sie allen Spielern und legt sie dann verdeckt dorthin zurück, wo er sie her hat.
Kartenanweisung: „Du entscheidest, ob er sie ablegt oder zurück auf seinen Nachziehstapel legt.“

DIE KÖNIGREICHKARTEN

Abenteurer – Die aufgedeckten Karten legst du zunächst offen vor dir aus. Sollte dein Nachziehstapel beim Aufdecken zu Ende gehen, mischt du deinen Ablagestapel. Die bereits aufgedeckten Karten mischt du jedoch nicht mit ein, da diese Karten erst am Ende der Aktion auf den Ablagestapel gelegt werden. Hast du keine Karten mehr zum Aufdecken und noch immer nur eine Geldkarte, bekommst du nur diese eine.

Bibliothek – Du kannst Aktionskarten zur Seite legen, musst dies jedoch nicht. Hast du bereits 7 oder mehr Karten auf der Hand, wenn du die Bibliothek ausspielt, legst du keine Karten zur Seite. Solltest du den Ablagestapel mischen müssen, mischst du die bereits aufgedeckten Karten jedoch nicht mit ein, da diese Karten erst am Ende der Aktion auf den Ablagestapel gelegt werden. Sollten die Karten nicht ausreichen, legst du nur so viele Karten zur Seite wie möglich.

Burggraben – Angriffskarten sind mit der Aufschrift „Angriff“ (normalerweise „Aktion - Angriff“) gekennzeichnet. Spielt ein anderer Spieler eine Angriffskarte aus, kannst du die Karte Burggraben vorzeigen, falls du sie auf der Hand hast. Du nimmst den Burggraben zurück auf deine Hand, bevor der Angriff abgewickelt wird. Du bist vom Angriff nicht betroffen: Du musst dir keine Fluchkarte von der Hexe nehmen, musst beim Spion keine Karten aufdecken usw. Es ist so, als wärst du nicht im Spiel. Dein Burggraben hat keine Auswirkungen auf die übrigen Mitspieler, diese sind wie üblich vom Angriff betroffen. Für den „Angriffsspieler“ selbst gilt: Auch wenn einer oder mehrere Spieler einen Burggraben vorzeigen, kann er die übrigen Anweisungen der Angriffskarte durchführen. Spielt er z.B. eine Hexe aus, so zieht er trotzdem 2 Karten nach.

Spielst du den Burggraben in deinem Zug aus, musst du 2 Karten nachziehen.

Bürokrat – Ist dein Nachziehstapel aufgebraucht, wenn du diese Karte ausspielt, legst du die Silberkarte verdeckt ab. Dein eigener Nachziehstapel besteht dann nur aus dieser Karte. Das Gleiche gilt für die übrigen Spieler, die eine Karte auf ihren eigenen Nachziehstapel legen müssen.

Dieb – Die beiden aufgedeckten Karten legen deine Mitspieler zunächst offen vor sich aus. Hat ein Spieler nur noch eine Karte im eigenen Nachziehstapel, deckt er diese auf, mischt seinen Ablagestapel (ohne die gerade aufgedeckte Karte) und deckt dann die zweite Karte auf. Hat ein Spieler keine Karten mehr im eigenen Nachziehstapel, mischt er sofort und deckt dann 2 Karten auf. Hat ein Spieler nach dem Mischen immer noch nicht genug Karten, deckt er nur so viele auf wie möglich. Jeder Spieler entsorgt höchstens eine Geldkarte, nach deiner Wahl. Dann nimmst du beliebig viele der gerade (nicht in früheren Zügen) entsorgten Karten und legst sie auf deinen Ablagestapel. Die übrigen aufgedeckten Karten legen die Spieler auf ihren Ablagestapel.

Dorf – Spielst du mehrere Dörfer aus, zählst du laut mit, wie viele Aktionskarten du insgesamt noch ausspielen darfst, z.B.: Ich spiele das Dorf und darf noch 2 Aktionskarten ausspielen. Ich spiele einen Markt und darf noch insgesamt 2 Aktionskarten ausspielen. Ich spiele ein Dorf und darf noch insgesamt 3 Aktionskarten ausspielen ...

Festmahl – Du nimmst dir 1 Karte, die bis zu 5 Geld kostet, aus dem Vorrat und legst diese sofort auf deinen Ablagestapel. Du kannst keine Geldkarten oder virtuelles Geld von anderen Aktionskarten verwenden, um den Betrag zu erhöhen. Spielst du das Festmahl nach dem Thronsaal, erhältst du 2 Karten, obwohl du das Festmahl nur einmal entsorgen kannst.

Gärten – Diese Königreichkarte ist eine Punktekarte, keine Aktionskarte. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung zählt sie 1 Punkt pro volle 10 Karten im gesamten Kartensatz des Spielers. Du zählst alle deine Karten bei Spielende (auch die Gärten), teilst die Anzahl durch 10 und rundest ab. Für 39 Karten erhältst du beispielsweise 3 Punkte.



„Fremd ist der Fremde nur in der Fremde.“ – Bayern

„Wenn du einen Garten und dazu noch eine Bibliothek hast, wird es dir an nichts fehlen.“ – Cicero



„Auch schmutziges Wasser löscht Feuer.“ – England

„Fette Beamte – dürre Bauern.“ – China



„Die meisten Leute bringen in ihrem Haus Tür und Schloss nur an, wenn der Dieb schon gekommen ist.“ – Brasilien

„Verlasse dein Dorf, aber lass dich nicht von deinem Dorf verlassen.“ – Afghanistan



„Iss den Fisch, wenn er noch frisch ist, und verheirate deine Tochter, solange sie jung ist.“ – Dänemark

„Das Leben beginnt mit dem Tag, an dem man einen Garten anlegt.“ – China



Geldverleiher – Hast du kein Kupfer auf der Hand, das du entsorgen könntest, so erhältst du auch kein virtuelles Geld für die Kaufphase.

Hexe – Sind nicht mehr genügend Fluchkarten im Vorrat, wenn du die Hexe ausspielst, werden die restlichen Fluchkarten, beginnend beim Spieler links von dir, in Spielreihenfolge verteilt. Du ziehst immer 2 Karten nach, auch wenn keine Fluchkarten mehr im allgemeinen Vorrat sind. Die Fluchkarten legen die Spieler sofort auf ihren Ablagestapel.

Holzfäller – In der Kaufphase darfst du 2 virtuelles Geld zu deinen ausgelegten Geldkarten hinzuzählen und du darfst eine weitere Karte kaufen.

Jahrmarkt – Spielst du mehrere Jahrmärkte aus, zählst du laut mit, wie viele Aktionskarten du noch ausspielen darfst.

Kanzler – Wenn du deinen Nachziehstapel auf den Ablagestapel legst, musst du das tun, bevor du weitere Aktionskarten ausspielst oder die Aktionsphase beendest. Du darfst deinen Nachziehstapel nicht durchsehen, bevor du ihn ablegst.

Kapelle – Du kannst die ausgespielte Kapelle selbst nicht entsorgen, da du die Karte nicht mehr auf der Hand hältst, wenn du die Anweisung ausführst. Hast du eine weitere Kapelle auf der Hand, kannst du diese entsorgen.

Keller – Du kannst den ausgespielten Keller selbst nicht ablegen, da du die Karte nicht mehr auf der Hand hältst, wenn du die Anweisung ausführst. Du sagst zuerst an, wieviele Handkarten du ablegst, legst diese Karten auf deinen Ablagestapel und ziehst dann die gleiche Anzahl Karten vom Nachziehstapel. Geht der Nachziehstapel zu Ende, werden die gerade abgelegten Karten wieder eingemischt.

Laboratorium – Du musst zuerst 2 Karten nachziehen und kannst dann eine weitere Aktionskarte ausspielen.

Markt – Du musst zuerst eine Karte nachziehen. Dann kannst du eine weitere Aktionskarte ausspielen. In der Kaufphase hast du einen weiteren Kauf und ein virtuelles Geld zur Verfügung.

Miliz – Deine Mitspieler müssen Handkarten ablegen, bis sie nur noch 3 Karten auf der Hand haben. Spieler, die bereits 3 oder weniger Karten auf der Hand haben, wenn die Miliz ausgespielt wird, müssen keine Karten ablegen.

Mine – Normalerweise entsorgst du eine Kupferkarte und nimmst dir dafür eine Silberkarte aus dem Vorrat auf die Hand oder du entsorgst eine Silberkarte und nimmst dir dafür eine Goldkarte auf die Hand. Du kannst jedoch auch eine identische oder eine kleinere Geldkarte nehmen. Die aufgenommene Karte kannst du noch in diesem Zug einsetzen. Hast du keine Geldkarte, die du entsorgen kannst, erhältst du nichts.

Ratsversammlung – Die Mitspieler müssen eine Karte nachziehen, auch wenn sie nicht wollen.

Schmiede – Du musst 3 Karten von deinem Nachziehstapel nachziehen.

Spion – Du musst zuerst 1 Karte nachziehen. Erst danach decken alle Spieler (auch du selbst) die oberste Karte von ihrem Nachziehstapel auf. Du entscheidest dann bei jedem Spieler (auch bei dir selbst), ob er die aufgedeckte Karte auf seinen Ablagestapel oder zurück auf seinen Nachziehstapel legt. Hat ein Spieler keine Karte mehr im Nachziehstapel, so mischt er seinen Ablagestapel und deckt dann die oberste Karte auf. Spieler, die dann immer noch keine Karten haben, decken keine Karte auf. Wenn den Spielern die Reihenfolge wichtig ist, deckst du zuerst eine Karte auf, danach folgen die Mitspieler in Spielreihenfolge.



Erratum – Der Text auf der Karte muss lauten:

+ 2
Du **kannst** deinen kompletten Nachziehstapel sofort ablegen.



„Trink den Wein und lass das Wasser der Mühle.“ – Venedig



„Geld ist ein guter Diener, aber ein miserabler Meister.“



„Soviel ich weiß, haben Doppelnul-Agenten eine sehr niedrige Lebenserwartung.“

Thronsaal – Wenn du den Thronsaal ausspielst, wählst du 1 weitere Aktionskarte aus deiner Hand, legst diese offen aus und führst die angegebene(n) Anweisung(en) aus. Dann nimmst du diese Karte zurück auf die Hand, legst sie ein weiteres Mal aus und führst die angegebene(n) Anweisung(en) nochmals aus. Dieses Auslegen der Aktionskarte kostet keine Aktionen. Du musst die Anweisung(en) der Karte soweit möglich vollständig ausführen, bevor du sie zurück auf die Hand nimmst und ein weiteres Mal auslegst. Legst du einen weiteren Thronsaal nach einem Thronsaal aus, legst du eine Aktionskarte zweimal aus und danach eine weitere ebenfalls zweimal. Du kannst nicht ein und dieselbe Karte 4 mal auslegen. Wenn die nach dem Thronsaal ausgelegte Karte „+1 Aktion“ erlaubt (wie z.B. der Markt), darfst du anschließend noch 2 weitere Aktionen ausführen. Würdest du 2 Märkte regulär ausspielen, dürftest du nur noch eine zusätzliche Aktion ausführen, da das Ausspielen des zweiten Markts eine Aktion aufbraucht. Hier ist es besonders wichtig, die verbleibenden Aktionen laut mitzuzählen. Du kannst keine andere Aktionskarte ausspielen, bevor der Thronsaal vollständig abgehandelt ist.

Umbau – Du kannst den ausgespielten Umbau selbst nicht entsorgen, da du die Karte nicht mehr auf der Hand hältst, wenn du die Anweisung ausführst. Hast du einen weiteren Umbau auf der Hand, kannst du diesen entsorgen. Hast du keine Karte auf der Hand, die du entsorgen kannst, nimmst du dir auch keine neue Karte. Die Karte, die du nimmst, kann bis zu 2 Geld mehr kosten als die entsorgte Karte. Du kannst keine Geldkarten oder virtuelles Geld von anderen Aktionskarten verwenden, um den Betrag zu erhöhen. Du kannst auch eine Karte entsorgen und dir eine identische Karte aus dem Vorrat nehmen.

Werkstatt – Du nimmst dir eine Karte aus dem Vorrat und legst diese sofort auf deinen Ablagestapel. Du kannst keine Geldkarten oder virtuelles Geld von anderen Aktionskarten verwenden, um den Betrag zu erhöhen.

EMPFOHLENE 10ER-SÄTZE

Du kannst Dominion mit jeder Kombination aus 10 verschiedenen Königreichkarten spielen. Die empfohlenen 10er-Sätze sollen jedoch interessante Kartenkombinationen und Spielstrategien hervorheben.

Erstes Spiel: Burggraben, Dorf, Holzfäller, Keller, Markt, Miliz, Mine, Schmiede, Umbau, Werkstatt.

Großes Geld: Abenteurer, Bürokrat, Festmahl, Geldverleiher, Kanzler, Kapelle, Laboratorium, Markt, Mine, Thronsaal.

Interaktion: Bibliothek, Burggraben, Bürokrat, Dieb, Dorf, Jahrmarkt, Kanzler, Miliz, Ratsversammlung, Spion.

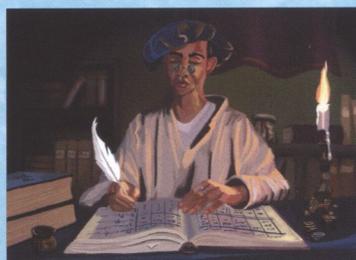
Im Wandel: Dieb, Dorf, Festmahl, Gärten, Hexe, Holzfäller, Kapelle, Keller, Laboratorium, Werkstatt.

Dorfplatz: Bibliothek, Bürokrat, Dorf, Holzfäller, Jahrmarkt, Keller, Markt, Schmiede, Thronsaal, Umbau.

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei 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, Chris West, Tom

Hilgert, den 6am Gamers, den Cincygamers und der Columbus Area Boardgaming Society.

Regellektorat:
Hanna & Alex Weiß
Entwicklung: Valerie
Putman & Dale Yu



T.Nr. 2856661



„Auch auf einem Thron werden Hosen durchgesessen.“

„Wenn der Wind des Wandels weht, bauen die einen Schutzmauern, die anderen Windmühlen.“ – China



„Wäre Arbeit gut, würde auch der Pfarrer arbeiten.“ – Griechenland

© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-
Adresse: info@hans-im-glueck.de
oder informieren Sie sich unter
www.hans-im-glueck.de