



BEGLEITHEFT ZUR BASIS-SPIELREGEL

Kartenübersicht mit Beispielen und einigen generellen Spielregeln

EINIGE ALLGEMEINE REGELN IM ÜBERBLICK

- ▶ Jeder Spieler spielt grundsätzlich nur mit seinem eigenen Kartensatz, seinem **DOMINION®**. Karten werden ausschließlich vom eigenen **Nachziehstapel** gezogen, auf den eigenen **Ablagestapel** abgelegt oder auf dem allgemeinen **Müllstapel** entsorgt.
- ▶ Der Ablagestapel wird erst dann gemischt, wenn der Spieler Karten nachziehen muss und nicht mehr genügend Karten im Nachziehstapel vorhanden sind.
- ▶ Karten, die ein Spieler kauft oder auf andere Art (z. B. durch eine Aktionskarte) erhält, werden auf den Ablagestapel gelegt und können nicht sofort eingesetzt werden.
- ▶ Am Ende eines Zuges werden alle Karten (Handkarten und ausgespielte Karten) auf den Ablagestapel gelegt, d.h. man darf keine Karten für den nächsten Zug zurückhalten.
- ▶ Pro Spielzug stehen dem Spieler 1 freie Aktion und 1 freier Kauf zur Verfügung. Will oder kann der Spieler dies nicht nutzen, verfällt die Aktion bzw. der Kauf.
- ▶ Die Phasen 1 und 2 (Aktion und Kauf) **dürfen** ausgeführt, Phase 3 (Aufräumen) **muss** zwingend ausgeführt werden. Anweisungen auf den Aktionskarten **müssen** in der Reihenfolge von oben nach unten ausgeführt werden. Jede Anweisung ohne „durf“ ist als „muss“ zu verstehen.

▶ Kartenstapel durchsehen und / oder zählen

Ablagestapel: weder der eigene noch die Stapel der anderen Spieler dürfen durchgezählt und / oder angesehen werden.

Nachziehstapel: der eigene Nachziehstapel darf durchgezählt aber nicht angesehen werden, die Stapel der anderen Spieler sind tabu.

Müllstapel: darf jederzeit angesehen und durchgezählt werden.

Vorratsstapel: dürfen jederzeit durchgezählt bzw. angesehen werden.

▶ Nehmen und Kaufen

Nehmen ist eine spezielle Anweisung, die auf Aktionskarten zu finden ist. Sie wird in der Aktionsphase ausgeführt. Der Wert der genommenen Karte wird **nicht** bezahlt. Allerdings dürfen auch keine weiteren Geldwerte eingesetzt werden, um den Wert der Karte, die genommen werden darf, zu erhöhen. Wer in seiner Aktionsphase eine Karte nehmen darf, darf natürlich trotzdem seinen freien Kauf in der Kaufphase durchführen.

Kaufen findet in der Kaufphase statt (Ausnahme: der **SCHWARZMARKT**). Um eine Karte kaufen zu können, muss diese mit dem entsprechenden Geldwert bezahlt werden.

- ▶ Die Regeln in der Spielanleitung können durch Anweisungen auf den Karten verändert bzw. außer Kraft gesetzt werden. Die Anweisungen auf den Karten haben **immer** Vorrang.

EMPFOHLENE KARTENSÄTZE (10er SÄTZE)

Selbstverständlich könnt ihr **DOMINION®** mit jeder möglichen Kombination aus 10 verschiedenen Königreichkarten spielen. Die folgenden vorgeschlagenen 10er Sätze beinhalten interessante Konstellationen und eignen sich besonders für bestimmte Spielstrategien:

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

KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN



Die empfohlenen Karten für das 1. Spiel

Burggraben: Spielt ein anderer Spieler eine Angriffskarte (mit der Aufschrift AKTION – ANGRIFF), kannst du die Karte **BURGGRABEN** vorzeigen, falls du sie in diesem Moment auf der Hand hast. In diesem Fall bist **du** von den Auswirkungen des Angriffs nicht betroffen, d.h. du musst bei der **HEXE** keine Fluchkarte nehmen usw. Haben mehrere Spieler einen **BURGGRABEN** auf der Hand, dürfen diese auch eingesetzt und vorgezeigt werden. Danach nehmen die Spieler ihre Karte zurück auf die Hand. Der Spieler, der den Angriff gespielt hat, darf unabhängig davon, ob ein oder mehrere **BURGGRÄBEN** gespielt werden, die weiteren Anweisungen seiner Aktionskarte ausführen. Der **BURGGRABEN** darf auch in der eigenen Aktionsphase gespielt werden – dann ziehst du 2 Karten nach.

Keller: Der ausgespielte **KELLER** selbst darf nicht abgelegt werden, da er sich nicht mehr in deiner Hand befindet. Sage an, wie viele Karten du ablegst und lege diese auf deinen Ablagestapel. Danach ziehst du die gleiche Anzahl Karten vom Nachziehstapel. Sollte während dieses Vorgangs der Nachziehstapel aufgebraucht werden, wird dein Ablagestapel zusammen mit den soeben abgelegten Karten gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Dorf: Spielst du mehrere **DÖRFER** hintereinander, zählst du am besten laut mit, wie viele Aktionen du noch ausspielen darfst, damit du den Überblick behältst.

Werkstatt: Nimm dir eine Karte aus dem Vorrat und lege diese sofort auf deinen Ablagestapel. Du kannst weder Geldkarten noch zusätzlich über Aktionskarten erhaltenes Geld oder Münzen (bei Erweiterungen mit Münzen) einsetzen, um den angegebenen Betrag auf der Karte zu erhöhen.

Holzfäller: In der Kaufphase darfst du 1 zusätzliche Karte kaufen, also insgesamt 2 Käufe tätigen. Für deine Käufe stehen dir in diesem Zug insgesamt 2 Geld zusätzliche zur Verfügung.

Schmiede: Du musst 3 Karten von deinem Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen.

Umbau: Der ausgespielte **UMBAU** selbst darf nicht entsorgt werden, da er sich nicht mehr in deiner Hand befindet. Weitere **UMBAU**-Karten in deiner Hand dürfen entsorgt werden. Wenn du keine Karte zum Entsorgen auf der Hand hast, darfst du dir auch keine neue Karte nehmen. Die neue Karte, die du dir nimmst, darf maximal bis zu **2** mehr als die entsorgte Karte kosten. Der Betrag darf weder durch weitere Geldkarten, Münzen oder zusätzliches Geld von anderen Aktionskarten erhöht werden. Die neue Karte kann die gleiche Karte sein wie die, die du entsorgt hast. Lege die neue Karte auf deinen Ablagestapel.

Miliz: Deine Mitspieler müssen Karten aus ihrer Hand ablegen, bis sie nur noch 3 Karten auf der Hand haben. Spieler, die zum Zeitpunkt des Angriffs bereits 3 oder weniger Karten auf der Hand haben, müssen keine weiteren Karten ablegen.

Markt: Du musst eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Du **darfst** in der Aktionsphase eine weitere Aktionskarte ausspielen. Du **darfst** in der Kaufphase einen zusätzlichen Kauf tätigen und hast dafür ein zusätzliches Geld zur Verfügung.

Mine: Normalerweise entsorgst du ein Kupfer und nimmst dir dafür ein Silber, oder du entsorgst ein Silber und nimmst dir ein Gold. Du kannst dir aber auch eine gleichwertige oder billigere Karte nehmen. Die neue Karte nimmst du sofort auf die Hand und darfst sie noch während deines Zuges einsetzen. Wer keine Geldkarte zum Entsorgen hat, erhält keine neue Karte.

Weitere Karten in der Übersicht



Abenteurer: Sollte dein Nachziehstapel während des Aufdeckens aufgebraucht werden, mische deinen Ablagestapel. Die bereits aufgedeckten Karten werden nicht mit gemischt, sondern bleiben zunächst offen liegen. Solltest du auch mit Hilfe des neuen Nachziehstapels nicht genügend Geldkarten aufdecken, bekommst du nur diejenigen Geldkarten, die du aufgedeckt hast.

Bibliothek: Aktionskarten darfst du zur Seite legen, sobald du sie ziehst, musst dies aber nicht tun. Hast du bereits 7 oder mehr Karten auf der Hand, wenn du die **BIBLIOTHEK** ausspielst, ziehst du keine Karten nach. Wenn dein Nachziehstapel während des Ziehens aufgebraucht ist, mischst du den Ablagestapel, mischst aber die zur Seite gelegten Aktionskarten nicht mit ein. Diese werden erst auf den Ablagestapel gelegt, sobald du 7 Karten auf der Hand hast. Sollten die Karten nicht reichen, ziehst du nur so viele Karten wie möglich.

Bürokrat: Ist dein Nachziehstapel aufgebraucht, wenn du diese Karte spielst, legst du die Silberkarte verdeckt ab. Sie bildet dann deinen Nachziehstapel. Das Gleiche gilt für alle Mitspieler, die eine Punktekarte verdeckt auf den eigenen Nachziehstapel legen müssen.

Dieb: Jeder Mitspieler legt die beiden aufgedeckten Karten zunächst offen vor sich ab. Wer nur noch 1 Karte im Nachziehstapel hat, legt diese vor sich ab und mischt erst dann seinen Ablagestapel. Hat ein Spieler nach dem Mischen noch immer nicht genug Karten, deckt er nur so viele auf wie möglich. Hat ein Spieler 2 Geldkarten offen liegen, wählst du eine davon aus, die der Spieler entsorgen muss. Die andere Karte legt er auf seinen Ablagestapel. Hat ein Spieler 1 Geldkarte offen liegen, muss er diese entsorgen. Hat ein Spieler keine Geldkarte aufgedeckt, muss er keine Karte entsorgen. Von den auf diese Weise entsorgten Karten darfst du eine beliebige Anzahl nehmen.

Festmahl: Du nimmst dir eine beliebige Karte aus dem Vorrat, die höchstens 5 kostet und legst sie sofort auf deinen Ablagestapel. Du darfst den Betrag weder durch weitere Geldkarten, Münzen oder zusätzliches Geld von anderen Aktionskarten erhöhen. Spielst du das **FESTMAHL** direkt nach dem **THRONSAAL**, erhältst du 2 Karten, obwohl du das **FESTMAHL** nur einmal entsorgen kannst.

Gärten: Diese Karte ist die einzige Punktekarte unter den Königreichkarten. Sie hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei der Wertung des Spiels erhält der Spieler, der diese Karte in seinem Kartensatz (Nachziehstapel, Handkarten und Ablagestapel) hat, für jeweils 10 Karten einen Siegpunkt. Es wird immer abgerundet, d.h. 39 Karten ergeben 3 Siegpunkte, ebenso wie 31 Karten 3 Siegpunkte ergeben. Wer mehrere **GÄRten** besitzt, erhält für jeden **GÄRten** die entsprechende Anzahl an Siegpunkten.

Geldverleiher: Wenn du kein Kupfer zum Entsorgen auf der Hand hast, erhältst du kein zusätzliches Geld für die Kaufphase.

Hexe: Wenn du die **HEXE** spielst und nicht mehr genügend Fluchkarten vorrätig sind, werden diese im Uhrzeigersinn (beginnend mit deinem linken Nachbarn) verteilt. Die Mitspieler legen die Fluchkarten sofort auf ihren Ablagestapel. Du ziehst immer 2 Karten von deinem Nachziehstapel, auch wenn keine Fluchkarten mehr im Vorrat sind.

Jahrmarkt: Spielst du mehrere **JAHRMÄRkte** hintereinander, zählst du am besten laut mit, wie viele Aktionen du noch ausspielen darfst, damit du den Überblick behältst.

Kanzler: Legst du deinen Nachziehstapel auf deinen Ablagestapel, musst du dies tun, bevor du eine weitere Aktion ausspielst oder zur Kaufphase übergehst. Du darfst deinen Nachziehstapel nicht einsehen, bevor du ihn ablegst.



Kapelle: Die ausgespielte **KAPELLE** selbst darf nicht entsorgt werden, da sie sich nicht mehr auf der Hand befindet. Weitere **KAPELLEN** auf der Hand dürfen entsorgt werden.

Laboratorium: Du **musst** zuerst zwei Karten vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Dann **darfst** du eine weitere Aktionskarte ausspielen.

Ratsversammlung: Jeder Mitspieler **muss** eine Karte von seinem Nachziehstapel auf die Hand nehmen.

Spion: **Zuerst** musst du eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Dann **muss** jeder Spieler (auch du) die oberste Karte seines Nachziehstapels aufdecken. Du entscheidest für jeden Spieler, ob die aufgedeckte Karte auf den Nachziehstapel zurück- oder auf den Ablagestapel abgelegt werden soll. Spieler, deren Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischen ihren Ablagestapel und legen ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Nur wer weder einen Nachzieh- noch einen Ablagestapel hat, braucht keine Karte aufzudecken. Ist den Mitspielern die Reihenfolge des Aufdeckens wichtig, deckst du zuerst auf – die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Thronsaal: Wähle eine Aktionskarte aus deiner Hand und spiele sie zweimal aus, d. h. du legst die Aktionskarte aus, führst die Anweisungen der Karte komplett aus, nimmst die Karte zurück auf die Hand, legst sie noch einmal aus und führst die Anweisungen erneut aus. Für das doppelte Ausspielen dieser Aktionskarte muss der Spieler keine zusätzlichen Aktionen (+1 Aktion) zur Verfügung haben – sie ist sozusagen „kostenlos“. Legst du zwei **THRONSAAL**-Karten aus, darfst du zuerst eine Aktion doppelt ausführen und dann eine andere Aktion ebenfalls doppelt ausführen. Du darfst aber nicht ein und dieselbe Aktion viermal ausführen.

Erlaubt die doppelt ausgespielte Karte +1 Aktion (z.B. der **MARKT**), hast du nach der vollständigen Ausführung des **THRONSAALS** zwei weitere Aktionen zur Verfügung. Hättest du zwei **MARKT**-Karten regulär hintereinander ausgespielt, bliebe dir nur noch eine zusätzliche Aktion zur Verfügung, da das Ausspielen der zweiten Marktkarte schon die zusätzliche Aktion der ersten Karte aufgebraucht hätte. Beim **THRONSAAL** ist es besonders wichtig, laut die verbleibende Anzahl an Aktionen mitzuzählen. Du darfst keine weitere Aktion ausspielen, bevor der **THRONSAAL** komplett abgearbeitet ist.

Schwarzmarkt: Eine ausführliche Beschreibung zum Spiel mit dem **SCHWARZMARKT** findet ihr auf dem separaten Spielregelblatt.

Spielautor: Donald X. Vaccarino // **Entwicklung:** Valerie Putman & Dale Yu

Regellektorat: Bernd Dietrich Spielentwicklung & Katrin Schlegel

www.dominion-welt.de

DAS ERSTE SPIEL – EIN BEISPIEL ZUM NACHSPIELEN

Vor dem Spiel:

Mische deine 10 Karten (7 Kupfer + 3 Anwesen, siehe Basis-Spielregel Seite 4/5) und lege sie verdeckt als **Nachziehstapel** vor dich. Ziehe die obersten 5 Karten und nimm sie auf die Hand. In unserem Beispiel hast du 4 Kupfer und 1 Anwesen gezogen.



Nachziehstapel

LEER

LEER

Platz für ausgespielte Karten

Ablagestapel

DER 1. ZUG

- 1) Aktionsphase:** Diese entfällt, da du keine Aktionskarten auf der Hand hast.
- 2) Kaufphase:** Du spielst deine 4 Kupfer und legst sie offen vor dir aus. Dafür kaufst du dir aus dem Vorrat in der Tischmitte den **UMBAU** und legst diesen sofort auf den Ablagestapel.

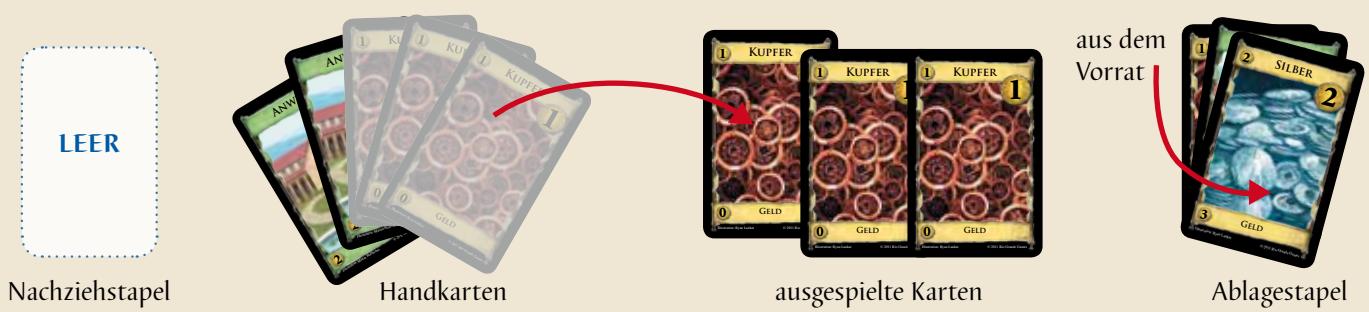


- 3) Aufräumphase:** Da du kein Geld mehr hast und keine weiteren Käufe tätigen kannst, gehst du jetzt in die Aufräumphase über. Lege die 4 ausgespielten Kupfer und das Anwesen, das du noch auf der Hand hast, auf den Ablagestapel. Die Reihenfolge spielt keine Rolle. Dann ziehst du **sofort** die restlichen 5 Karten von deinem Nachziehstapel und nimmst diese auf die Hand. Der Ablagestapel wird erst dann gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt, wenn du die nächste Karte ziehen musst. Damit ist dein erster Zug beendet. Für den nächsten Zug hast du nun 2 Anwesen und 3 Kupfer zur Verfügung.



DER 2. ZUG

- 1) Aktionsphase:** Nachdem deine Mitspieler an der Reihe waren, spielst du deinen 2. Zug. Die Aktionsphase entfällt erneut, da du immer noch keine Aktionskarten auf der Hand hast.
- 2) Kaufphase:** Du spielst die 3 Kupfer aus deiner Hand und kaufst dafür ein Silber (Kosten: 3) und legst dieses sofort auf den Ablagestapel.



3) Aufräumphase: Die drei ausgespielten Kupfer und die 2 Anwesen auf deiner Hand legst du auf den Ablagestapel. Da dein Nachziehstapel leer ist, mischst du zunächst deinen Ablagestapel, legst ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit und ziehst fünf Karten für deinen nächsten Zug. Für deinen 3. Zug hast du 1 Anwesen, 2 Kupfer, 1 Silber und 1 Aktionskarte zur Verfügung.

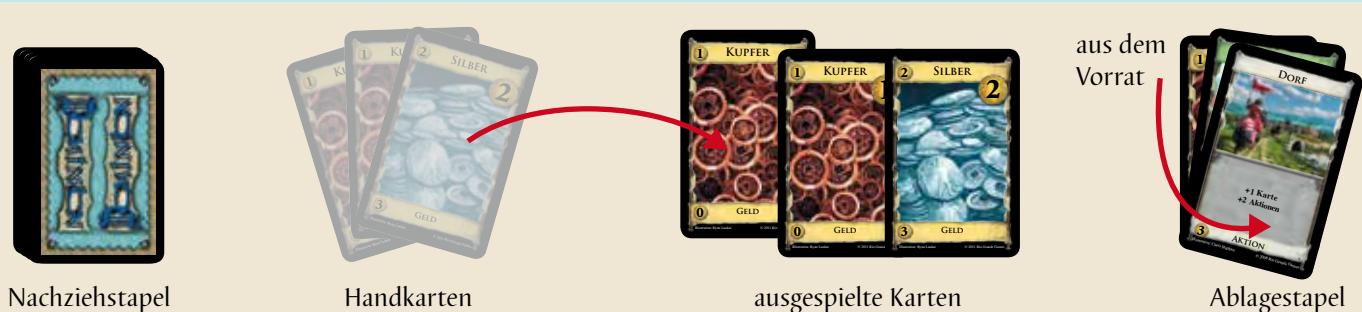


DER 3. ZUG

1) Aktionsphase: Da du eine Aktionskarte auf der Hand hast, **darfst** du diese jetzt spielen. Du spielst deinen **UMBAU** aus und führst **alle** Anweisungen nacheinander aus. Du musst eine Karte aus deiner Hand entsorgen, d. h. auf den Müllstapel legen. Du entscheidest dich für das Anwesen, da dies im frühen Spiel eher hinderlich ist. Du nimmst dir dafür eine Karte vom Vorrat, die bis zu 2 Geld mehr kostet als das Anwesen (Wert 2) und entscheidest dich für die **MILIZ** (4 Geld). Da die Anweisung **Nehmen** keinen Kauf darstellt, musst du den entsprechenden Geldwert weder besitzen noch ablegen. Die Milizkarte legst du ab.



2) Kaufphase: Du hast Geld im Wert von 4 (2 Kupfer und 1 Silber) auf der Hand. Du spielst 1 Silber und 2 Kupfer aus, kaufst dafür ein **DORF** (3 Geld) aus dem Vorrat und legst dieses sofort auf den Ablagestapel. Das restliche Geld lässt du verfallen.



3) Aufräumphase: Da du keinen weiteren Kauf tätigen kannst (1 freier Kauf), gehst du in die Aufräumphase über, legst alle ausgespielten Karten ab und ziehst 5 neue Karten nach. So verläuft das Spiel immer weiter – du trifft Entscheidungen, interagierst mit deinen Mitspielern und baust dir dein Reich auf ...