

BASIS-SPIELREGEL

Vom Kleingrundbesitzer zum mächtigen Herrscher eines Imperiums – das ist dein Ziel, wenn du dich auf das Abenteuer DOMINION® einlässt. Verwirkliche deine Träume und baue dir ein florierendes Reich auf – und das schneller und effektiver als deine Mitspieler. Dafür baust du Dörfer und Bibliotheken, erobert neue Provinzen, verdienst Gold sowie Silber und errichst dir einen eigenen Thronsaal. Mit jedem Zug wächst dein DOMINION® – doch nur wer richtig taktiert und zur richtigen Zeit die richtigen Entscheidungen trifft, wird zum Schluss als Sieger vom Tisch gehen.

DOMINION® – ein abwechslungsreiches Spielkonzept voll spannender Abenteuer.


Weitere Hinweise und Erklärungen zu den Spielregeln, ein Beispiel zum Nachspielen für einen leichteren Start ins Spiel sowie ausführliche Erklärungen zu den einzelnen Funktionen und Besonderheiten der Karten, haben wir in dem Begleitheft für euch zusammengestellt. Dieses Basisspiel ist komplett eigenständig spielbar und kann mit allen bereits erschienenen Basisspielen und Erweiterungen kombiniert werden.

www.dominion-welt.de

ZIEL DES SPIELS

Bei diesem Spiel geht es darum, sich einen eigenen Kartensatz aufzubauen – das sogenannte **DOMINION®**.

Dieser Kartensatz enthält zu Beginn nur wenige Geld- und Punktekarten. Durch verschiedene Aktionen und Käufe im Laufe des Spiels kommen jedoch nach und nach weitere und mächtigere Karten hinzu.

Ziel des Spiels ist es, zu Spielende besonders viele wertvolle Punktekarten im eigenen Kartensatz zu haben. Der Spieler mit den meisten Punkten  ist der Sieger des Spiels.

VOR DEM ERSTEN SPIEL

- 1) Legt den Sortierstreifen in die Mitte des Schachteleinsatzes.
- 2) Nehmt das Kartenpäckchen aus der Schachtel, auf dem eine Silber-Karte als erste Karte zu sehen ist. Sucht aus diesem Päckchen alle 33 Karten mit **blauem Rand** auf der Rückseite (= Platzhalterkarten) heraus.
- 3) Sucht aus diesen 33 Karten die Müllkarte heraus und legt sie in eines der unbeschrifteten Fächer. Die restlichen 32 Karten steckt ihr in das entsprechende Fach im Schachteleinsatz.
- 4) Entnehmt dem Zusatz-Päckchen **SCHWARZMARKT** die Karte mit der blauen Rückseite und legt diese zu den übrigen Platzhalterkarten. Die restlichen 10 Karten legt ihr in eines der unbeschrifteten Fächer.
- 5) Sortiert alle übrigen 467 Karten nach ihrem Namen und steckt sie in die entsprechend benannten Fächer.

SPIELMATERIAL

Das **DOMINION®** Special Edition-Basisspiel enthält 511 Spielkarten:

130 **Geldkarten**, 48 **Punktekarten**, 30 **Fluchkarten**, 1 **Müllkarte**, 33 **Platzhalterkarten**, 7 **Leerkarten**, 250 **Aktionskarten** (inkl. Sonderkarte **SCHWARZMARKT**) + 12 **Punktekarten** (262 **Königreichskarten**)

DIE KARTEN IN DER ÜBERSICHT

GELD



Name
Wert
(3 Geld bzw. 6 Punkte)
Kartentyp
(Geld- bzw. Punktekarte)
Kosten
(6 bzw. 8 Geld)



PUNKTE

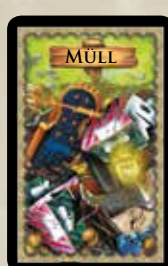


FLUCH

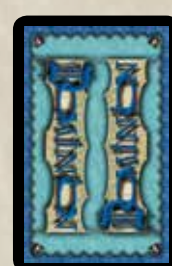


Name
Wert
(-1 Punkt)
Kartentyp
(Fluchkarte, violett)
Kosten
(0 Geld)

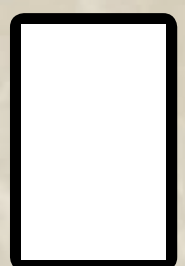
MÜLL



Platzhalterkarten



Leerkarten



Königreichkarten

In der Special Edition gibt es 26 verschiedene Königreichkarten, davon 25 **Aktionskarten** (AKTION / ANGRIFF / REAKTION), die jeweils 10x im Spiel vorhanden sind sowie 1 **Punktekarte**, die insgesamt 12x im Spiel enthalten ist.

AKTION



AKTION - ANGRIFF



AKTION - REAKTION



PUNKTE



Sucht zuerst die Platzhalterkarten (blaue Rückseite) der Geld-, Punkte- und Fluchkarten heraus und legt diese mit der Rückseite nach oben auf den Tisch. Verfährt später bei der Auswahl der Königreichkarten genauso.

1) Die Geldkarten

Jeder Spieler nimmt sich 7 Kupferkarten. Anschließend werden die Kupfer-, Silber- und Goldkarten offen auf die Platzhalterkarten gelegt.

2) Die Punktekarten

Jeder Spieler nimmt sich 3 Anwesenkarten. Anschließend werden die Anwesen-, Herzogtum- und Provinzkarten offen auf die Platzhalterkarten gelegt. Die Anzahl der Karten richtet sich nach der Anzahl der Spieler:

Bei 3 und 4 Spielern:

je 12 Anwesen, Herzogtümer und Provinzen

Bei 2 Spielern:

je 8 Anwesen, Herzogtümer und Provinzen

Eventuell übrig gebliebene Punktekarten werden in die Schachtel zurückgelegt.

3) Die Fluchkarten und die Müllkarte

Je nach Spieleranzahl wird die folgende Anzahl an Fluchkarten offen auf die entsprechende Platzhalterkarte bereit gelegt:

Bei 4 Spielern: alle 30 Karten

Bei 3 Spielern: 20 Karten

Bei 2 Spielern: 10 Karten

Die Müllkarte wird offen ausgelegt und markiert die Stelle, wo die Spieler im Spielverlauf ihre Karten entsorgen.

DER KARTENVORRAT

Diese Karten werden in **jedem** Spiel verwendet.

Geldkarten



Punktekarten



Fluchkarten



Müllkarte



ÜBERSICHT SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit folgenden 10 Karten:



Jeder Spieler mischt seine 10 Karten und legt diese als verdeckten Nachziehstapel vor sich. Dann zieht jeder Spieler die obersten 5 Karten von diesem Stapel und nimmt sie auf die Hand.

Bestimmt einen beliebigen Spieler zum Startspieler. Werden mehrere Spiele hintereinander gespielt, wird immer der Spieler zum neuen Startspieler, der links vom Gewinner der letzten Runde sitzt. Sollte es mehrere Gewinner gegeben haben, bestimmt einen zufälligen Spieler, der nicht gewonnen hat.



IN DER TISCHMITTE

Diese 10 Aktionskarten empfehlen wir für das erste Spiel.



4) Die Königreichskarten

Von den verschiedenen Königreichkartensätzen werden pro Spiel 10 Sätze ausgewählt. Auf die entsprechenden Platzhalterkarten wird jeweils der komplette Satz jeder Karte gelegt. Die restlichen Königreichskarten verbleiben in der Schachtel und werden in diesem Spiel nicht benutzt.

Achtung: Wird die Königreichskarte **GÄRTEN** im Spiel verwendet, werden davon je nach Spieleranzahl die folgende Anzahl Karten in die Tischmitte gelegt:

- Bei 3 oder 4 Spielern: 12 Karten
- Bei 2 Spielern: 8 Karten

Kartenauswahl:

a) Für Anfänger: Für die ersten Spiele empfehlen wir die Verwendung folgender 10 Kartensätze: Keller – Burggraben – Dorf – Werkstatt – Holzfäller – Schmiede – Umbau – Miliz – Markt – Mine.

b) Für Fortgeschrittene: weitere von uns empfohlene Kartensätze findet ihr im Begleitheft.

c) Für Profis: Geübte Spieler stellen sich gern eigene Kartensätze zusammen und geben so jeder Spielrunde eine ganz eigene Note. Mischt zum Beispiel die 33 Platzhalterkarten und zieht die obersten 10 davon oder jeder Spieler wählt im Uhrzeigersinn eine Karte seiner Wahl aus, bis 10 Königreichkartensätze auf dem Tisch liegen.

Geld-, Punkte, Fluch- und Königreichskarten bilden den allgemeinen Vorrat. Die Müllkarte gehört nicht zum Vorrat.

ÜBERSICHT SPIELERABLAGUNG WÄHREND DES SPIELS



Nachziehstapel
(immer verdeckt)

ausgespielte Karten während des aktuellen Zuges

Ablagestapel
(immer offen)

Jeder Zug besteht aus 3 Phasen in dieser Reihenfolge:

- 1) Aktion(en) ausspielen
- 2) Karte(n) kaufen
- 3) Aufräumen

Phase 1 und 2 **dürfen**, Phase 3 **muss** gespielt werden.

1. AKTION

1 freie Aktion pro Zug.

Nur durch das Ausspielen bestimmter Aktionskarten kann diese Anzahl erhöht werden.

Die Anweisungen einer Karte müssen (soweit möglich) komplett ausgeführt werden, bevor eine weitere Karte ausspielen werden darf.

In der Aktionphase:

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

+X Aktionen: Der Spieler darf X weitere Aktionen ausspielen.

Ablegen: Die Karte(n) werden offen auf den eigenen Ablagestapel gelegt.

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

Nehmen: Der Spieler nimmt eine Karte vom Vorrat und legt sie auf seinen Ablagestapel.

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

Zur Seite legen: Der Spieler legt eine Karte beiseite, führt aber die Anweisungen darauf nicht aus.

DOMINION® wird in Zügen gespielt. Beginnend beim Startspieler führt jeder Spieler nacheinander seinen Spielzug komplett durch. Jeder Zug besteht aus folgenden 3 Phasen, deren Reihenfolge stets die gleiche ist:

1. **Phase = Aktionsphase** – Der Spieler **darf** immer mindestens eine Aktionskarte ausspielen (es gibt Aktionskarten, die es erlauben, weitere Aktionskarten auszuspielen).
2. **Phase = Kaufphase** – Der Spieler **darf** immer mindestens eine Karte kaufen (es gibt Aktionskarten, die es erlauben, weitere Karten zu kaufen).
3. **Phase = Aufräumphase** – Der Spieler **muss** alle ausgespielten **und** alle Handkarten offen auf seinen Ablagestapel legen und **sofort** 5 Karten für den nächsten Zug nachziehen.

1. AKTIONSPHASE

In der Aktionsphase hat der Spieler die Möglichkeit, 1 freie Aktion auszuführen. Bestimmte Aktionskarten können die Anzahl der möglichen Aktionen innerhalb eines Zuges erhöhen (siehe Übersicht „+X Aktionen“). Um eine Aktion auszuführen, legt der Spieler eine Aktionskarte aus der Hand offen vor sich ab. Dann liest er laut vor, welche Karte er gespielt hat und führt die Anweisungen auf der Karte **von oben nach unten** nacheinander aus (soweit möglich). Sollte er einige oder sogar alle Anweisungen nicht durchführen können, darf er die Karte trotzdem ausspielen. Erst wenn er alle Anweisungen einer Karte vollständig erfüllt hat (soweit möglich), darf er eine weitere Aktionskarte ausspielen. Alle ausgespielten Aktionskarten bleiben bis zur Aufräumphase offen vor dem Spieler liegen.

Bei Spielbeginn hat noch kein Spieler Aktionskarten auf der Hand. Erst im weiteren Verlauf können sie ins Spiel kommen. Weiterführende Erklärungen zu den einzelnen Aktionskarten sind im Begleitheft enthalten.

HÄUFIGE ANWEISUNGEN AUF DEN AKTIONSKARTEN

„+ X Karten“: Der Spieler **muss sofort** X Karten vom Nachziehstapel ziehen. Ist der Stapel aufgebraucht, mischt der Spieler seinen Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel vor sich. Sollten auch dann nicht genügend Karten zum Ziehen zur Verfügung stehen, zieht er nur so viele Karten nach, wie möglich.

„+ X Aktionen“: Der Spieler **darf** X weitere Aktionskarten ausspielen. Zunächst muss er jedoch alle Anweisungen der aktuellen Aktionskarte (soweit möglich) erfüllen. Darf er weitere Aktionen ausführen (z.B. durch das Ausspielen von mehreren Aktionskarten), sollte die Anzahl der Aktionen der Übersichtlichkeit halber laut mitgezählt werden.

„Ablegen“: Karten werden immer von der Hand abgelegt, sofern nicht anders auf der Karte angegeben. Abgelegte Karten kommen offen auf den eigenen Ablagestapel. Legt der Spieler mehrere Karten gleichzeitig ab, muss er diese den Mitspielern nicht zeigen. Ggf. muss er aber die Anzahl der abgelegten Karten „nachweisen“, z. B. beim **KELLER**. Lediglich die oberste Karte des Ablagestapels muss immer sichtbar sein.

„Entsorgen“: Entsorgt der Spieler Karten, legt er sie offen auf den Müllstapel bzw. auf die Müllkarte, falls noch keine Karte entsorgt wurde. Entsorgte Karten können nicht wieder gekauft oder genommen werden.

„Nehmen“: Karten werden aus dem Vorrat genommen und ungenutzt auf den Ablagestapel gelegt – dies ist kein Kauf.

„Aufdecken“: Der Spieler deckt die Karte(n) auf, zeigt sie allen Mitspielern und legt sie dort hin zurück, wo er sie her hat.

„Zur Seite legen“: Der Spieler legt die betreffende Karte offen auf den Tisch, führt jedoch die Anweisungen darauf nicht aus. Die ursprüngliche Anweisung (eine Karte zur Seite zu legen), gibt Auskunft darüber, was mit der beiseite gelegten Karte zu geschehen hat.

ANWEISUNGEN FÜR DIE KAUFPHASE

„+1 Kauf“ – der Spieler **darf** in der Kaufphase eine weitere Karte vom Vorrat kaufen, sofern er sie bezahlen kann.

„+ X“ – der Spieler hat zusätzlich einen Geldwert X für seine aktuelle Kaufphase zur Verfügung. (Er erhält allerdings keine Geldkarte(n) für das + X).

Die Aktionsphase endet, sobald ein Spieler keine weitere Aktionskarte ausspielen kann oder will. Grundsätzlich können Aktionskarten ausschließlich in der eigenen Aktionsphase ausgespielt werden. Eine Ausnahme stellen die Reaktionskarten dar, die ausgespielt werden dürfen, wenn ein Gegenspieler eine Angriffskarte benutzt.

In der Kaufphase:

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

+X Geld: Der Spieler hat X zusätzliches Geld zur Verfügung.

Hinweis: Aktionskarten **nur** in der eigenen Aktionsphase spielen, Ausnahme: Reaktionskarten.

Beispiele

1) Christian spielt in seiner Aktionsphase die **SCHMIEDE** aus. Er **muss** sofort drei Karten von seinem Nachziehstapel ziehen (+3 Karten). In jedem Fall ist damit seine Aktionsphase beendet.

2) Marie hat zu Beginn ihrer Aktionsphase sowohl einen **HOLZFÄLLER** als auch ein **DORF** auf der Hand. Sie spielt zuerst das **DORF** aus, da sie damit zwei weitere Aktionen ausspielen darf (+2 Aktionen). Sie zieht sofort eine Karte nach (+1 Karte) – einen weiteren **HOLZFÄLLER** – und spielt dann beide **HOLZFÄLLER** nacheinander aus, da sie durch das **DORF** insgesamt zwei zusätzliche Aktionen erworben hat. Dann endet Maries Aktionsphase, denn die Anweisungen auf den Karten **HOLZFÄLLER** treten erst in der Kaufphase in Kraft.

3) Stefan hat zu Beginn seiner Aktionsphase sowohl die **MINE** als auch den **UMBAU** auf der Hand. Keine dieser Karten erlaubt ihm das Ausspielen einer zusätzlichen Aktion. Entsprechend muss er sich entscheiden, welche Karte er ausspielen möchte. Er entscheidet sich für die **MINE** und führt die angegebene Anweisung aus. Damit endet die Aktionsphase.



2. KAUFPHASE

In der Kaufphase darf der Spieler eine Karte aus dem Vorrat kaufen (= 1 freier Kauf). Es dürfen alle Karten aus dem Vorrat gekauft werden (Geld-, Punkte-, Fluch- und Königreichkarten). Nicht gekauft werden dürfen Karten, die auf dem Müllstapel liegen. Durch das Ausspielen bestimmter Karten in der vorangegangenen Aktionsphase kann die Anzahl der möglichen Käufe in der Kaufphase erhöht werden („+1 Kauf“).

Die Kosten einer Karte sind immer in der linken unteren Ecke der Karte zu finden. Um eine Karte zu kaufen, legt der Spieler eine oder mehrere Geldkarten aus seiner Hand offen vor sich auf den Tisch. Dazu darf der Spieler den zusätzlichen Geldwert (+ X) addieren, falls er entsprechende Karten in der vorangegangenen Aktionsphase ausgespielt hat. Der Gesamt-Geldwert muss mindestens den Kosten der gekauften Karte entsprechen.

Darf und will ein Spieler mehrere Karten kaufen, kann er den Gesamtbetrag an ausgespielten Geldkarten und zusätzlichen Geldwerten (von entsprechenden Aktionskarten) beliebig auf seine Käufe aufteilen. Die Kosten aller gekauften Karten dürfen nicht höher sein als der Gesamtbetrag der ausgespielten Geldwerte. Gekaufte Karten werden sofort abgelegt.

Hinweis: Wird zusätzlich zum Basisspiel mit Erweiterung(en) gespielt, in denen Münzen zum Einsatz kommen, können auch diese zum Bezahlen benutzt werden.

2. KAUF

1 freier Kauf pro Zug.

Durch Aktionskarten kann diese Anzahl erhöht werden.



Bei Verwendung von Erweiterungen mit Münzen können diese zusätzlich zu den Geldkarten zum Bezahlen genutzt werden.

Gekaufte Karten werden sofort auf den Ablagestapel gelegt.

Beispiele

1) Christian hat zu Beginn seiner Kaufphase 3 **Kupfer** und 1 **Silber** auf der Hand. Er legt alle 4 Geldkarten vor sich auf den Tisch und hat für einen freien Kauf 5 **Geld** zur Verfügung. Er kauft sich ein **HERZOGTUM** (Kosten: 5 Geld). Dieses legt er offen auf den Ablagestapel. Die Kaufphase ist beendet.

2) Marie hat 2 **Kupfer** auf der Hand. In der Aktionsphase hat sie die **MILIZ** gespielt und zusätzlich einen Geldwert von 2 erhalten. Damit stehen ihr für einen freien Kauf 4 Geld zur Verfügung. Sie kauft sich dafür die Karte **UMBAU** und legt diese auf den Ablagestapel. Die Kaufphase ist beendet.

3) Stefan hat 2 **Kupfer** und 1 **Gold** (d. h. 5 Geld) auf der Hand. In der Aktionsphase hat er den **MARKT** gespielt, der ihm für die Kaufphase einen zusätzlichen Kauf (+1 Kauf) sowie ein zusätzliches Geld (+1) zur Verfügung stellt. Er hat also für zwei Käufe insgesamt 6 Geld zur Verfügung. Er kauft einen weiteren **MARKT** (Kosten: 5) sowie 1 **Kupfer** (Kosten: 0). Das 6. Geld lässt er verfallen. Der **MARKT** und das **Kupfer** werden auf den Ablagestapel gelegt. Die Kaufphase ist beendet.



3. AUFRÄUMEN

Alle ausgespielten und Handkarten werden auf den Ablagestapel gelegt.

Es dürfen **keine** Karten für den nächsten Zug aufgehoben werden.

Der Spieler zieht **sofort** 5 neue Karten vom Nachziehstapel.

- 1) Alle Karten im Kartensatz werden immer wieder im Spiel genutzt.
- 2) Punktekarten behindern zu Beginn den Spielverlauf.
- 3) Es kann sinnvoll sein, Karten mit niedrigem Punktwert zu entsorgen, um den Kartensatz „schneller“ zu machen.

DAS SPIEL ENDET, WENN:

- a) keine **PROVINZEN** mehr da sind oder
- b) 3 beliebige Stapel aufgebraucht sind.

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

3. AUFRÄUMPHASE

Alle Karten, die der Spieler in seinem Zug abgelegt oder gekauft hat, liegen schon auf dem Ablagestapel. Nach Beendigung der Kaufphase werden die ausgespielten Aktions- und Geldkarten sowie die verbliebenen Handkarten in beliebiger Reihenfolge ebenfalls offen auf den Ablagestapel gelegt. Der Spieler muss die Handkarten, die er ablegt, seinen Mitspielern nicht zeigen. Allerdings ist die oberste Karte des Ablagestapels immer für alle Mitspieler sichtbar. Dann zieht der Spieler sofort 5 Karten vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand. Sollten dafür nicht genügend Karten zur Verfügung stehen, nimmt er die restlichen Karten, mischt dann den Ablagestapel gut durch, legt diesen verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit und ergänzt seine Kartenhand auf 5 Karten. Sobald der Spieler wieder 5 Karten auf der Hand hat, kann der nächste Spieler mit seiner Aktionsphase beginnen.

Hinweis: Erfahrene Spieler können ihren Zug bereits während der Aufräumphase des vorherigen Spielers beginnen, müssen aber darauf achten, dass alle Spieler ihre Aufräumphase beendet haben, bevor sie eine Angriffskarte spielen.

Taktische Hinweise

- 1) Alle ausgespielten Karten können vom Spieler mehrfach im Spiel genutzt werden. Sobald der Ablagestapel durch Mischen zum neuen Nachziehstapel wird, kommen alle benutzten Karten wieder in das Spiel und stellen damit eine immer wiederkehrende Einkommensquelle dar.
- 2) Punktekarten behindern den Spieler während des Spiels, da sie keine Kaufkraft haben oder Aktivität ermöglichen. Da sie allerdings zu Spielende als einzige Karten Punkte bringen, muss rechtzeitig begonnen werden, diese zu sammeln.
- 3) Durch das bewusste Entsorgen von Punkte- und Geldkarten mit niedrigem Wert (z. B. Anwesen) im Spielverlauf, wird ein Kartenstapel „schneller“, d. h. die hochwertigen Karten, die eine wertvollere Entwicklung des Kartendecks ermöglichen, kommen schneller wieder zum Zug.

SPIELENDE

Das Spiel endet immer erst zum Ende des Zuges eines Spielers wenn entweder:

- a) Der Punktestapel „PROVINZEN“ aufgebraucht ist oder
- b) 3 beliebige Kartenstapel im Vorrat aufgebraucht sind.

Jeder Spieler zählt nun alle Punkte in seinem gesamten Kartensatz (Handkarten, Ablage- und Nachziehstapel) zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel und hat sein **DOMINION®** zum mächtigsten Imperium entwickelt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige Spieler, der weniger Züge benötigt hat. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.