

SO STARTEST DU DAS SPIEL

Wir widmen uns Gunther und sehen ihm bei seinen ersten Zügen über die Schulter. Spielt das Beispiel ruhig einmal nach:

Vor dem Spiel

Gunther mischt seine 10 Karten (Der Kartensatz des Spielers bei Spielbeginn, Regel S. 4). Dann zieht er die obersten 5 Karten auf die Hand. Gunther hat in unserem Beispiel 1 Anwesen und 4 Kupfer gezogen. Die restlichen 5 Karten bilden seinen **Nachziehstapel**.

Nachziehstapel Handkarten Platz für ausgespielte Karten Ablagestapel

1. Zug

Kaufphase

Da Gunther zu Spielbeginn keine Aktionskarte auf der Hand haben kann, entfällt die **Aktionsphase** und er geht direkt in die **Kaufphase** über (in dieser Phase erhalten die Spieler die meisten ihrer Karten). Gunther spielt die 4 Kupfer, die er auf der Hand hat, offen vor sich aus (damit dies seine Mitspieler auch sehen können). Dafür kauft er aus dem Vorrat die Aktionskarte Miliz, die 4 Geld kostet. Er legt sie sofort offen ab und hat damit seinen **Ablagestapel** eingerichtet.

Nachziehstapel Handkarten ausgespielte Karten aus dem Vorrat Ablagestapel

Aufräumphase

Da er jetzt nichts mehr kaufen kann, geht er in die **Aufräumphase** über. In der Aufräumphase legt er die 4 ausgespielten Kupfer und sein Anwesen, das er noch auf der Hand hat, auf seinen Ablagestapel.

Nachziehstapel Handkarte ausgespielte Karten Ablagestapel

Zuletzt zieht er die restlichen 5 Karten von seinem Nachziehstapel auf die Hand. Damit ist sein 1. Zug beendet.

Nachziehstapel Handkarten Platz für ausgespielte Karten Ablagestapel

Für seinen 2. Zug hat Gunther nun 2 Anwesen und 3 Kupfer auf der Hand.

2. Zug

Kaufphase

Nachdem seine Mitspieler an der Reihe waren, spielt Gunther seinen 2. Zug. Mangels Aktionskarte auf seiner Hand muss er erneut die **Aktionsphase** überspringen und direkt in die **Kaufphase** übergehen.

Gunther spielt seine 3 Kupfer aus. Er kauft dafür aus dem Vorrat die Geldkarte Silber, die 3 Geld kostet. Er legt sie sofort ab.



Aufräumphase

In der **Aufräumphase** legt er seine beiden Anwesen von der Hand und die 3 ausgespielten Kupfer auf seinen Ablagestapel.



Zuletzt zieht Gunther wieder 5 Karten nach. Da sein Nachziehstapel aber leer ist, mischt er seinen Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Dann zieht er die obersten 5 Karten auf die Hand.



Für seinen 3. Zug hat Gunther 1 Anwesen, 2 Kupfer, 1 Silber und 1 Aktionskarte auf die Hand gezogen.

3. Zug

Aktionsphase

Gunther beginnt mit der **Aktionsphase** und spielt die Miliz aus. Alle Mitspieler, die keinen Burggraben (Reaktionskarte) auf der Hand haben, müssen jetzt sofort ihre Kartenhand auf 3 Karten reduzieren (siehe Text auf der Karte Miliz).



Kaufphase

Dann geht er in die **Kaufphase** über. Er hat für seinen Kauf 2 Kupfer, 1 Silber und 2 virtuelles Geld von der Miliz zur Verfügung, zusammen also 6 Geld. Davon kauft er die Aktionskarte Mine, die 5 Geld kostet. 1 Geld lässt Gunter verfallen.



Am Ende der folgenden **Aufräumphase** zieht Gunther wieder 5 Karten nach. Was soll er machen? Neue Aktionskarten kaufen? Aber welche? Oder lieber sein Geld aufstocken? Das Spiel beginnt zu laufen ...



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 Anweisungen auf Aktionskarten ganz oder teilweise aufgehoben bzw. verändert werden.**

Anweisungen auf Aktionskarten haben immer Vorrang. Dazu 2 Beispiele:



Beispiel Mine:

Spielregel: „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:

Spielregel: „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 ausspielst, ziehst du keine Karten nach. Solltest du den Ablagestapel mischen müssen, mischst du die zur Seite gelegten Karten jedoch nicht mit ein. Diese Karten legst du erst auf den Ablagestapel, sobald du 7 Karten auf der Hand hast. Sollten die Karten nicht ausreichen, ziehst du nur so viele Karten nach 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 wärest 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.

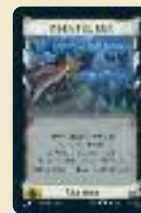
Bürokrat – Ist dein Nachziehstapel aufgebraucht, wenn du diese Karte ausspielst, legst du die Silberkarte verdeckt ab. Dein eigener Nachziehstapel besteht dann nur aus dieser Karte. Das Gleiche gilt für die übrigen Spieler, die eine Karte auf ihren eigenen Nachziehstapel legen müssen.

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 – dürrer 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.

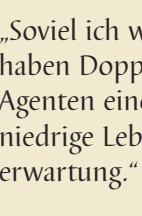
Miliz – Deine Mitspieler müssen Handkarten ablegen, bis sie nur noch 3 Karten auf der Hand haben. Spieler, die bereits 3 oder weniger Karten auf der Hand haben, wenn die Miliz ausgespielt wird, müssen keine Karten ablegen.

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.



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

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

„Soviel ich weiß, haben Doppelnull-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.

€MPFOHLENE 10ER-SÄTZE

Du kannst Dominion mit jeder Kombination aus 10 verschiedenen Königreichskarten 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



„Auch auf einem Thron werden Hosen durchgesessen.“ – Stanislaw Jerzy Lec

„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