

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.



5

Fortsetzung →

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.

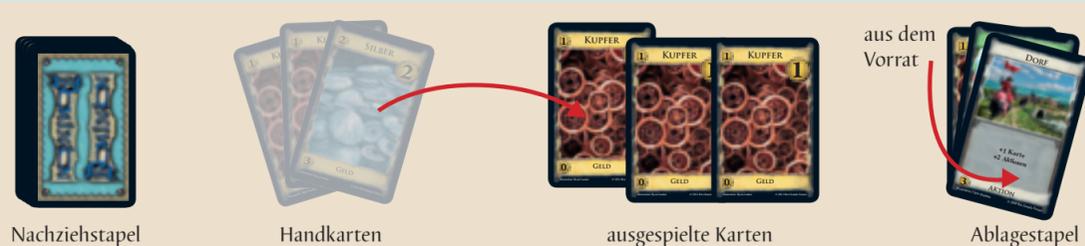


DER 3. ZUG

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 triffst Entscheidungen, interagierst mit deinen Mitspielern und baust dir dein Reich auf ...

6



BEGLEITHEFT ZUR BASIS-SPIELREGEL
Kartenübersicht mit Beispielen und einigen generellen Spielregeln

EINIGE ALLGEMEINE REGELN IM ÜBERBLICK

- ▶ Jeder Spieler spielt 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.
- ▶ **Ablagestapel mischen:** Muss ein Spieler Karten vom Nachziehstapel ziehen/aufdecken/ansetzen und sind dafür nicht genügend Karten vorhanden, werden **zunächst** die Karten des Nachziehstapels zur Seite gelegt, **dann** der Ablagestapel gemischt und dann der Ablagestapel unter die zur Seite gelegten Karten gelegt.
- ▶ 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 „darf“ ist als „muss“ zu verstehen.

- ▶ **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** 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: Sonderkarte **SCHWARZMARKT**). Um eine Karte kaufen zu können, muss diese mit dem entsprechenden Geldwert bezahlt werden. In einigen Erweiterungen gibt es weitere Bezahlmöglichkeiten, z. B. (Trank) und (Schulden).

- ▶ **Im Spiel:** Karten, die ein Spieler offen in seinem Spielbereich vor sich liegen hat, befinden sich im Spiel, bis sie abgelegt werden. Nicht im Spiel befinden sich zur Seite gelegte und entsorgte Karten, sowie Handkarten, Karten im Vorrat und in den Zieh- und Ablagestapeln. Auch Reaktionskarten, die als Reaktion aufgedeckt werden, befinden sich nicht im Spiel.

- ▶ **In der Kaufphase:** Alle Geldkarten, die für die Kaufphase genutzt werden sollen, müssen zu deren Beginn ausgespielt werden. Der Spieler darf nach dem ersten Kauf keine weiteren Geldkarten ausspielen.

- ▶ 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 KÖNIGREICHE (10er SÄTZE)

Erstes Spiel: Burggraben, Dorf, **Händlerin**, Keller, Markt, Miliz, Mine, Schmiede, Umbau, Werkstatt
Verzerrte Größen: **Banditin**, Bürokrat, Gärten, Hexe, Jahrmarkt, Kapelle, Thronsaal, **Töpferei**, **Torwächterin**, Werkstatt
Schleichweg: Bürokrat, Dorf, Geldverleiher, Laboratorium, Jahrmarkt, Ratsversammlung, **Töpferei**, **Torwächterin**, **Vasall**, **Vorbotin**
Kunststück: Bibliothek, Gärten, Jahrmarkt, Keller, Miliz, Ratsversammlung, Schmiede, Thronsaal, **Vorbotin**, **Wilddiebin**
Verbesserungen: Burggraben, Geldverleiher, **Händlerin**, Hexe, Keller, Markt, Mine, **Töpferei**, Umbau, **Wilddiebin**
Silber & Gold: **Banditin**, Bürokrat, Geldverleiher, **Händlerin**, Kapelle, Laboratorium, Mine, Thronsaal, **Vasall**, **Vorbotin**

1

Hinweis: Die Karten sind in der Übersicht nach ihren Kosten sortiert.

Burggraben: Spielt ein anderer Spieler eine Angriffskarte (mit der Aufschrift AKTION – ANGRIFF), darfst du den **BURGGRABEN** aus deiner Hand vorzeigen, **bevor** der Spieler die Anweisung(en) der Angriffskarte ausführt. In diesem Fall bist **du** davon 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, muss unabhängig davon, ob ein oder mehrere **BURGGRABEN** gezeigt wurden, die weiteren Anweisungen seiner Aktionskarte ausführen.

Der **BURGGRABEN** darf auch in der eigenen Aktionsphase gespielt werden – dann ziehst du 2 Karten nach.

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.

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

Händlerin: Du ziehst 1 Karte und erhältst +1 Aktion. Wenn du in diesem Zug vor dem Ausspielen dieser **HÄNDLERIN** noch kein Silber ausgespielt hast, erhältst du für das erste danach ausgespielte Silber +1. Für jedes weitere ausgespielte Silber erhältst du keinen zusätzlichen Bonus. Hast du mehrere **HÄNDLERINNEN** ausgespielt, erhältst du pro **HÄNDLERIN** +1.

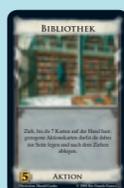
Vasall: Ist die aufgedeckte Karte eine Aktionskarte (auch ggf. kombinierte), **darfst** du sie sofort ausspielen. Wenn du sie ausspielst, legst du sie in deinen Spielbereich und führst sofort die Anweisungen darauf aus. Dafür benötigst du keine zusätzliche Aktion. Das Ausspielen der Aktionskarte verbraucht auch keine freie oder zusätzliche Aktion, die du durch das Ausspielen anderer Karten bereits gesammelt hast.

Vorbotin: Du ziehst 1 Karte und erhältst +1 Aktion. Schau dir deinen Ablagestapel an. Du **darfst** eine Karte daraus auswählen und oben auf deinen Nachziehstapel legen. Die restlichen Karten (oder alle) legst du in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Ablagestapel. Ist dein Ablagestapel leer, passiert nichts.

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.

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.

Gärten: Diese Karte ist die einzige Punktekarte unter den Königreichskarten. 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 **GARTEN** die entsprechende Anzahl an Siegpunkten.

Geldverleiher: Wer kein Kupfer auf der Hand hat oder keines entsorgen will, erhält kein zusätzliches Geld für die Kaufphase.

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.

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

Thronsaal: Spiele den **THRONSAAL** aus, spiele die ausgewählte Aktionskarte aus, führe die Anweisungen vollständig aus und führe sie dann noch einmal vollständig aus (**nimm sie dazwischen NICHT wieder auf die Hand**). Die Aktionskarte muss beim zweiten Mal nicht mehr im Spiel sein (z. B. weil sie sich selbst entsorgt hat); du führst ihre Abweisungen dann trotzdem so vollständig wie möglich 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.

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 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.

Wilddiebin: Du ziehst 1 Karte, erhältst +1 Aktion und +1. Dann schaust du, wie viele Vorratsstapel (Fluch-, Geld-, Punkte- und Aktionskarten) bereits leer sind. Ist kein Stapel leer, musst du keine Handkarten ablegen. Ist ein Stapel leer, legst du 1 Handkarte ab usw. Wenn du nicht so viele Karten auf der Hand hast, wie Vorratsstapel leer sind, legst du so viele Karten ab, wie du kannst.

Banditin: Zuerst nimmst du ein Gold vom Vorrat und legst es auf deinen Ablagestapel. Dann deckt jeder Mitspieler – beginnend bei deinem linken Mitspieler – die obersten zwei Karten seines Nachziehstapels auf. Deckt ein Spieler zwei Geldkarten (auch ggf. kombinierte) außer Kupfer auf, muss er **eine** davon entsorgen. Dabei darf er selbst entscheiden, welche Geldkarte er entsorgt. Die andere Geldkarte wird – genauso wie alle anderen Karten – abgelegt. Deckt ein Spieler eine Geldkarte außer Kupfer sowie eine andere Karte (z. B. ein Kupfer oder eine beliebige Aktionskarte) auf, wird diese Geldkarte entsorgt. Die andere aufgedeckte Karte wird abgelegt.

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 das Ziehen beendet hast. Sollten die Karten nicht reichen, ziehst du nur so viele Karten wie möglich.



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

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

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 oder keine entsorgen will, darf keine Geldkarte nehmen.

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

Torwächlerin: Du ziehst 1 Karte und erhältst +1 Aktion. Dann siehst du dir die obersten 2 Karten deines Nachziehstapels an. Du kannst beide Karten entsorgen, beide Karten ablegen oder sie in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Nachziehstapel legen. Du kannst aber auch eine entsorgen und eine ablegen, oder eine entsorgen und die andere zurück auf den Nachziehstapel legen, oder eine ablegen und die andere zurücklegen.

Töpferin: Nimm eine Karte vom Vorrat, die zu diesem Zeitpunkt maximal 5 kostet. Du darfst kein zusätzliches einsetzen, um dir eine teurere Karte zu nehmen. Außer darf die Karte keine zusätzlichen Kosten enthalten. Du darfst dir zum Beispiel keine Karte mit (aus Alchemie) oder (aus Empires) in den Kosten nehmen. Die genommene Karte nimmst du direkt auf die Hand. Anschließend legst du eine beliebige Handkarte (das kann die gerade genommene oder eine andere sein) oben auf deinen Nachziehstapel.

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.

