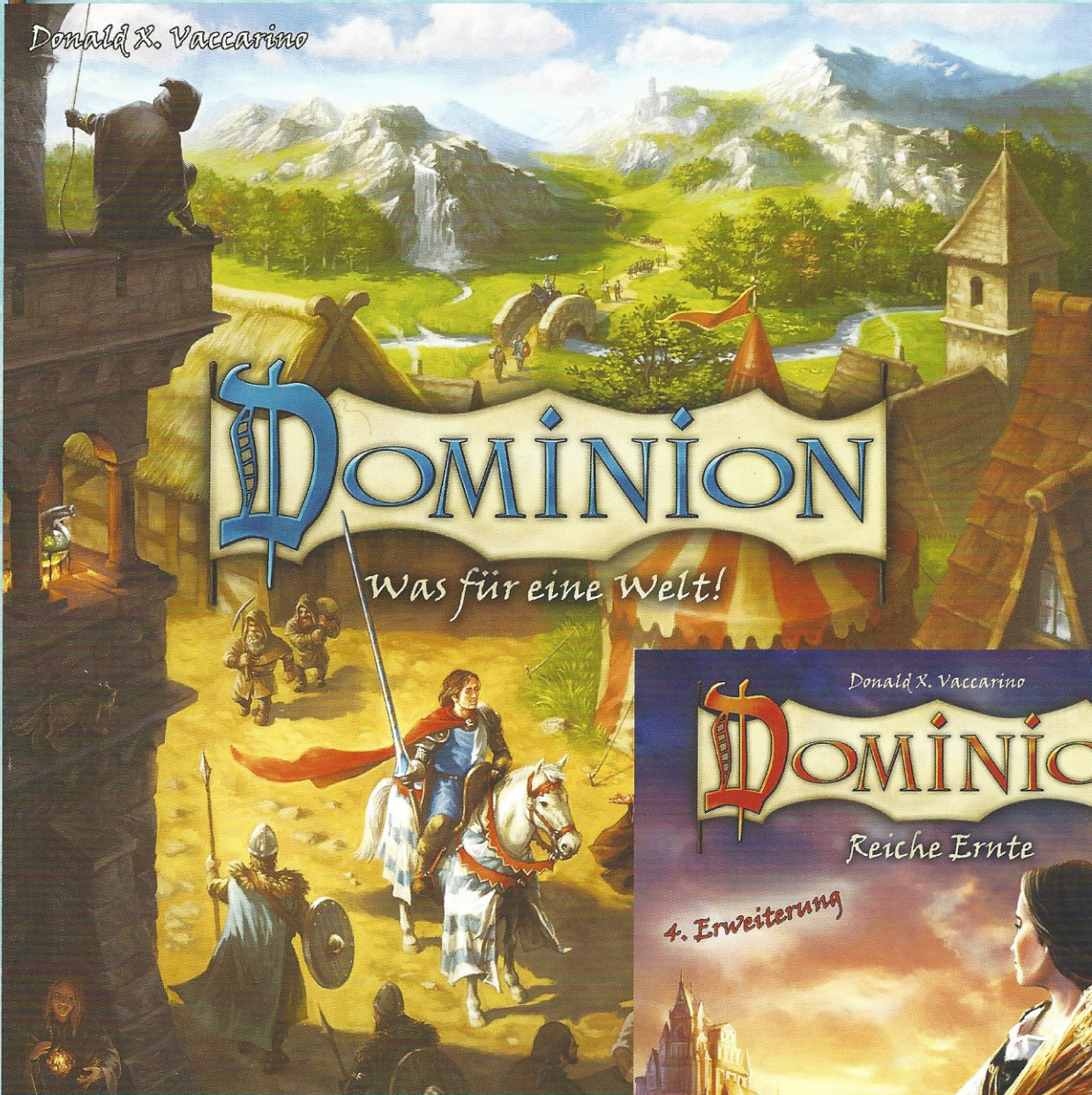


DOMINION - BIG BOX



Donald X. Vaccarino



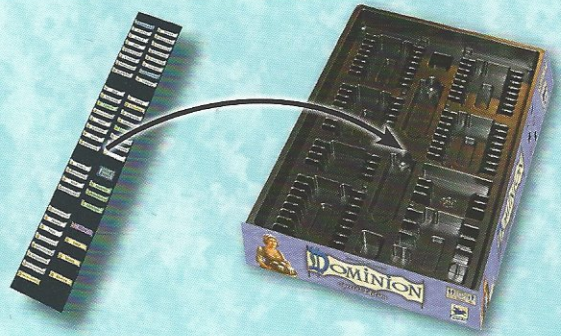
SPIELZIEL

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.

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Zuerst nimmst du alle 7 Kartenpakete aus der Schachtel. Dann legst du den Sortierstreifen so in den Schachteleinsatz, dass die Beschriftung **Kupfer** neben dem größten Kartenfach liegt.



Von den 7 im Spiel enthaltenen Kartenpaketen suchst du zuallererst das Kartenpaket heraus, das auf der Vorderseite die Karte **Provinz** zeigt. Aus diesem Kartenpaket suchst du zunächst die **51 Karten mit blauer Rückseite** und steckst sie in das Fach neben der Abbildung der blauen Kartenrückseite.



1. Karte des Pakets



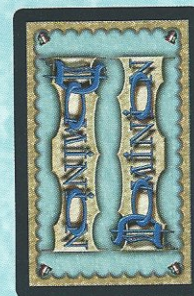
blaue Kartenrückseite

Dann suchst du aus dem selben Kartenpaket die **12 Leerkarten** mit brauner Rückseite aus. Diese Karten kannst du für eigene Kartenideen oder als Ersatz verwenden. Sie werden im Spiel ansonsten nicht benötigt



Leerkarte

Nun öffnest du die anderen 6 Kartenpakete und sortierst die übrigen 637 Karten mit **brauner Rückseite** in den Schachteleinsatz. Dabei steckst du alle gleichen Karten zusammen in das entsprechend beschriftete Fach.



braune Kartenrückseite

SPIELMATERIAL

700 Karten

209 Basiskarten

130 Geldkarten



60 Kupfer



40 Silber



30 Gold

48 Punktekarten



24 Anwesen



12 Herzogtümer

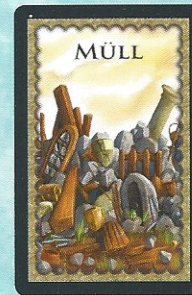


12 Provinzen

30 Fluchkarten

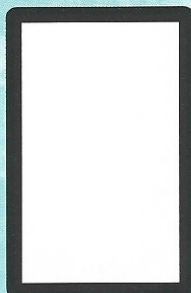


1 Müllkarte

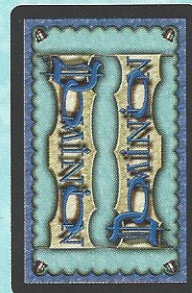


62 sonstige Karten

13 Leerkarten



49 Platzhalterkarten



Basisspiel

252 Königreichskarten Die 24 Aktionskarten (je 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 haben. Diese Königreichskarte ist eine Punktekarte.



Name

1 Anweisung

Kartentyp
(Punktekarte, grün)

Kosten
(4 Geld)

Reiche Ernte

132 Königreichskarten
11 Aktionskarten (je 10 mal)



1 Geldkarte (10 mal)



In der Erweiterung gibt es auch Geldkarten als Königreichskarten. Diese Geldkarten haben zusätzliche Anweisungen, die ausgeführt werden müssen, wenn sie ausgelegt werden.

1 Punktekarte (12 mal)



5 Preiskarten (je 1 mal) – Dies sind keine Königreichskarten



Promokarten

40 Königreichskarten
3 Aktionskarten und 1 Geldkarte (je 10 mal)



- Name
- Wert (2 Geld)
- 1 Anweisung
- Kartentyp (Geldkarte, gelb)
- Kosten (5 Geld)

SPIELVORBEREITUNG

In jedem Spiel werden die 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 (siehe Kasten unten: Der Kartensatz des Spielers bei Spielbeginn).

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 (siehe Kasten unten: Der Kartensatz des Spielers bei Spielbeginn). Eventuell übriggebliebene Punktekarten werden in die Schachtel zurückgelegt.

Die Fluchkarten

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

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

Die Auslage bei

Diese Karten werden in jedem Spiel verwendet.



Der Kartensatz des Spielers bei Spielbeginn

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.

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

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.

Achtung: Für die Karten **Junge Hexe**, **Turnier** und **Schwarzmarkt** sind zusätzliche Spielvorbereitungen nötig. Diese sind in den Kartenerklärungen im Beiblatt beschrieben.

So sieht die Auslage eines Spielers während des Spiels aus.



Nachziehstapel
(immer verdeckt)



Beispiel für ausgespielte Karten



Ablagestapel
(immer offen)

Bei Gleichstand 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 **darf**, 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 darf 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 darf 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.

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 darf immer 1 Aktionskarte ausspielen). Er kann durch bestimmte 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 darf X weitere Aktionskarten ausspielen.

„**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. Der Spieler hat also seinen freien Kauf noch zur Verfügung.

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

„**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.

„**Im Spiel**“ („ausgespielt“) – Aktions- und Geldkarten, die ein Spieler offen vor sich ausgelegt hat, sind „im Spiel“, bis sie aufgeräumt werden (üblicherweise in der Aufräumphase). Beiseite gelegte und entsorgte Karten, sowie Karten, welche die Spieler auf der Hand haben, sind nicht „im Spiel“. Karten im Vorrat und in den Nachzieh- und Ablagestapeln der Spieler sind ebenfalls nicht „im Spiel“. Das Aufdecken einer Reaktionskarte bringt diese nicht „ins Spiel“. Grundsätzlich werden Anweisungen oder Eigenschaften von Karten erst dann gültig, wenn die Karte „im Spiel“ ist, außer der Kartentext sagt etwas anderes, wie z.B. bei Reaktionskarten.

„**Karten mit unterschiedlichem Namen**“ – Ist im Spiel die Rede von Karten mit unterschiedlichem Namen, ist von jeder Karte, die mindestens einmal vorkommt, genau eine gemeint. Diese Unterscheidung bezieht sich nur auf den Namen, nicht auf den Kartentyp. Kupfer und Silber sind beispielsweise Karten mit unterschiedlichem Namen, obwohl beide Geldkarten sind.

„**Karten mit gleichem Namen**“ sind Karten, die mehrfach vorkommen.

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 aus. Er führt die Aktionen nicht aus.

Im Spiel: Der Spieler hat eine Karte ausgespielt. Die Karte liegt offen vor dem Spieler aus und ist „aktiv“ im Spiel.

Karten mit unterschiedlichem/ gleichem Namen: Der Name der Karte steht ganz oben auf jeder Karte.

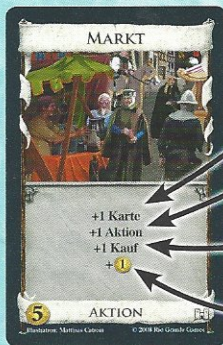
Diese beiden Anweisungen treten erst in der Kaufphase in Kraft

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

„+ X“ – Der Spieler hat zusätzlich 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 dürfen auch zu anderen Zeitpunkten gespielt werden.

Beispiel einer Aktionskarte (Markt)



Der Spieler **muss** sofort 1 Karte nachziehen.

Der Spieler **darf** 1 weitere Aktionskarte ausspielen.

Der Spieler **darf** 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.

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

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

Taktischer Hinweis:

Hat ein Spieler mehrere Aktionskarten auf der Hand, so sollte er in den meisten Fällen die Karten mit „+X Aktionen“ zuerst ausspielen.

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



Jeder Mitspieler muss Karten ablegen, bis er nur noch 3 Karten auf der Hand hat.

2. Phase: Kauf

Der Spieler darf in der Kaufphase Karten aus dem Vorrat kaufen. Er darf alle Karten aus dem Vorrat kaufen (Geldkarten, Punktekarten, Königreichkarten und sogar Fluchkarten). Karten vom Müllstapel dürfen nicht gekauft werden. Normalerweise darf 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 oder will ein Spieler mehrere Käufe durchführen, kann er die ausliegende Summe von Geldkarten und virtuellem Geld beliebig auf seine Käufe aufteilen.

Achtung: Der Spieler muss **alle** für die Käufe benötigten Geldkarten auslegen, bevor er Karten kauft. Der Spieler darf keine weiteren Geldkarten mehr auslegen, nachdem er eine Karte in der Kaufphase gekauft hat.

Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen – Einige Geldkarten (z.B. Diadem und Füllhorn) haben zusätzliche Anweisungen. Diese Geldkarten können wie üblich nur in der Kaufphase ausgelegt werden. Sobald ein Spieler eine Geldkarte mit Anweisungen auslegt, führt er die Anweisung auf der Karte aus. Diese Geldkarten sind, wie jede andere Geldkarte, von Anweisungen betroffen, die sich auf Geldkarten beziehen, z.B. Dieb.

Ausgespielte Geldkarten bleiben bis zur Aufräumphase offen liegen.

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.

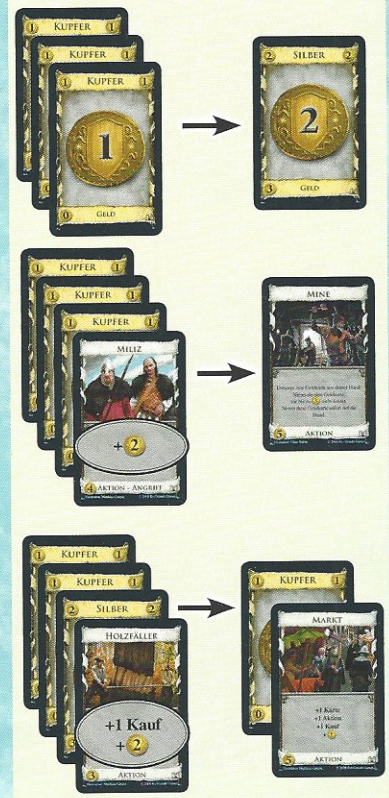
Jeder Spieler hat **1 freien Kauf** (= er darf immer 1 Karte kaufen).

Er kann durch zuvor gespielte Aktionskarten mehrere Käufe durchführen.

Kosten dieser Karte



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



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.

SPIELEND

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.

GLOSSAR

Dieses Glossar ist in erster Linie für Einsteiger gedacht und soll die Grundbegriffe zusammenfassen.

Ablegen – Der Begriff Ablegen bedeutet, dass der Spieler eine Karte auf seinen eigenen Ablagestapel legt. Woher die Karte kommt, die der Spieler ablegt, wird durch die Anweisung angegeben.

Aktion – Der Begriff Aktion bedeutet, dass der Spieler eine *Aktionskarte* ausspielen darf. Eine Aktion ist nach dem Ausspielen einer *Aktionskarte* „verbraucht“. Jeder Spieler hat in jedem Zug eine freie Aktion, d.h. er darf in jedem seiner Züge eine *Aktionskarte* ausspielen.

„+2 Aktionen“ bedeutet z.B., dass er 2 weitere *Aktionskarten* ausspielen darf.



Aktionskarten – Aktionskarten geben während des Spiels bestimmte Vorteile und Möglichkeiten für den Spieler. Aktionskarten haben die Grundfarbe weiß.

Angriff – Das Ausspielen einer Karte vom Kartentyp „Aktion-Angriff“ ist ein Angriff. Die angegriffenen Mitspieler können durch *Reaktionskarten* auf einen Angriff reagieren.

Aufdecken – Der Begriff Aufdecken bedeutet, dass der Spieler eine Karte aufnimmt, sie allen Spielern zeigt und dann wieder dorthin zurück legt, von wo er sie aufgenommen hat. Die Anweisung, die dem Spieler sagt, dass er eine Karte aufdecken soll, sagt auch, von wo er die Karte aufdecken soll.

Entsorgen – Der Begriff entsorgen bedeutet, dass der Spieler eine Karte auf den Müllstapel legt. Der Müllstapel ist nicht Teil des *Vorrats*.

Im Spiel – Eine Karte, die ein Spieler offen vor sich auslegt, ist im Spiel. Grundsätzlich werden Anweisungen einer Karte erst gültig, wenn die Karte im Spiel ist. Eine Karte bleibt im Spiel, bis sie *abgelegt* wird.

Kauf – Der Begriff Kaufen bedeutet, dass der Spieler eine Karte aus dem *Vorrat* kauft. Der Spieler spielt dazu Geldkarten aus und/oder verwendet *virtuelles Geld* im Wert der Kosten der Karte. Die gekaufte Karte nimmt der Spieler aus dem *Vorrat* und legt sie sofort auf seinen eigenen Ablagestapel. Jeder Spieler hat in jedem Zug einen freien Kauf, d.h. er darf in jedem seiner Züge eine Karte kaufen. Weitere Käufe darf der Spieler nur dann ausführen, wenn dies die Anweisung einer zuvor ausgespielten *Aktionskarte* erlaubt. „+1 Kauf“ bedeutet z.B., dass er eine weitere Karte kaufen darf.



Der Kauf ist eine Sonderform von *Nehmen*.

Königreichkarten – Die Karten, aus denen die Spieler vor Spielbeginn die 10 verwendeten Karten auswählen, sind die Königreichkarten. Die meisten Königreichkarten sind Aktionskarten, aber auch einige Geld- und Punktekarten, sowie kombinierte Karten sind Königreichkarten. Kupfer, Silber und Gold, sowie Anwesen, Herzogtümer und Provinzen sind keine Königreichkarten.

Nehmen – Der Begriff Nehmen bedeutet, dass der Spieler eine Karte aus dem *Vorrat* nimmt. Der Spieler darf hierbei weder Geldkarten noch *virtuelles Geld* zahlen. Die Karte nimmt der Spieler aus dem *Vorrat* und legt sie sofort auf seinen eigenen Ablagestapel. Eine Sonderform von Nehmen ist der *Kauf*.

Punktekarte – Punktekarten haben normalerweise während des Spiels keine Funktion. Bei Spielende geben die Punktekarten die erreichten Punkte an und bestimmen den Sieger. Punktekarten haben die Grundfarbe Grün.

Reaktionskarte – Reaktionskarten sind gleichzeitig auch *Aktionskarten*. Zusätzlich können sie verwendet werden um auf *Angriffe* von Mitspielern zu reagieren. Reaktionskarten haben die Grundfarbe Blau.

Vorrat – Der Vorrat besteht aus den Kartenstapeln folgender Karten: Kupfer, Silber, Gold, Anwesen, Herzogtum, Provinz, Fluch, sowie den 10 für dieses Spiel gewählten *Königreichkarten*.

Virtuelles Geld – Der Begriff Virtuelles Geld bedeutet, dass der Spieler für die Kaufphase die angegebene Menge Geld zur Verfügung hat. Der Spieler erhält keine Geldkarten für virtuelles Geld.

„+2“ bedeutet z.B., dass er 2 virtuelle Geld zur Verfügung hat. Virtuelles Geld, das der Spieler nicht in dieser Runde verwendet, verfällt nach der Kaufphase.



SO STARTEST DU DAS SPIEL

Wir sehen dir jetzt bei deinen ersten Zügen über die Schulter, Spiel das Beispiel ruhig einmal nach.

Vor dem Spiel

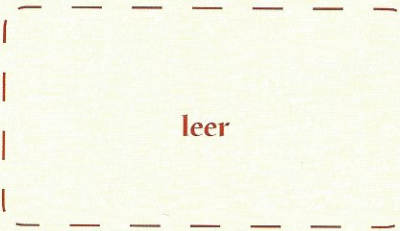
Du mischt deine 10 Karten (Der Kartensatz des Spielers bei Spielbeginn, Regel Seite 6). Dann ziehst du die obersten 5 Karten auf die Hand. Du hast in unserem Beispiel 1 Anwesen und 4 Kupfer gezogen. Die restlichen 5 Karten bilden deinen **Nachziehstapel**.



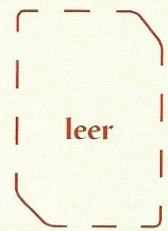
Nachziehstapel



Handkarten



Platz für ausgespielte Karten



Ablagestapel

1. Zug

Kaufphase

Da du zu Spielbeginn keine Aktionskarte auf der Hand haben kannst, entfällt die **Aktionsphase** und du gehst direkt in die **Kaufphase** über (in dieser Phase erhalten die Spieler die meisten ihrer neuen Karten). Du spielst die 4 Kupfer, die du auf der Hand hast, offen vor dir aus (damit dies deine Mitspieler auch sehen können). dafür kaufst du aus dem Vorrat die Aktionskarte Miliz, die 4 Geld kostet. Du legst sie sofort offen ab und hast damit deinen **Ablagestapel** eingerichtet.



Nachziehstapel



Handkarten



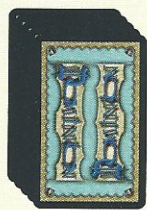
ausgespielte Karten

aus dem Vorrat



Ablagestapel

Da du nichts mehr kaufen kannst, gehst du in die **Aufräumphase** über. In der Aufräumphase legst du die 4 ausgespielten Kupfer und dein Anwesen, das du noch auf der Hand hast, auf den Ablagestapel.



Nachziehstapel



Handkarten



ausgespielte Karten



Ablagestapel

Aufräumphase

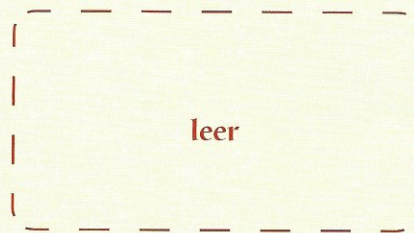
Zuletzt ziehst du die restlichen 5 Karten von deinem Nachziehstapel auf die Hand. Damit ist dein 1. Zug beendet.



Nachziehstapel



Handkarten



Platz für ausgespielte Karten



Ablagestapel

Für deinen 2. Zug hast du nun 2 Anwesen und 3 Kupfer auf der Hand.

2. Zug

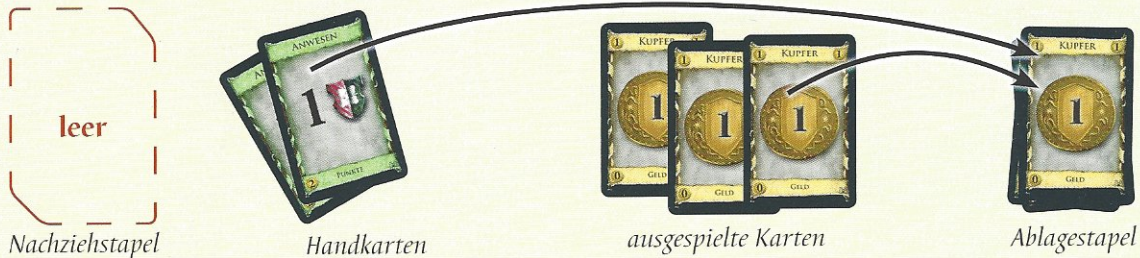
Kaufphase

Nachdem deine Mitspieler an der Reihe waren, spielst du deinen 2. Zug. Mangels Aktionskarte auf deiner Hand musst du erneut die **Aktionsphase** überspringen und direkt in die **Kaufphase** übergehen. Du spielst deine 3 Kupfer aus. Dafür kaufst du aus dem Vorrat die Geldkarte Silber, die 3 Geld kostet. Du legst sie sofort ab.

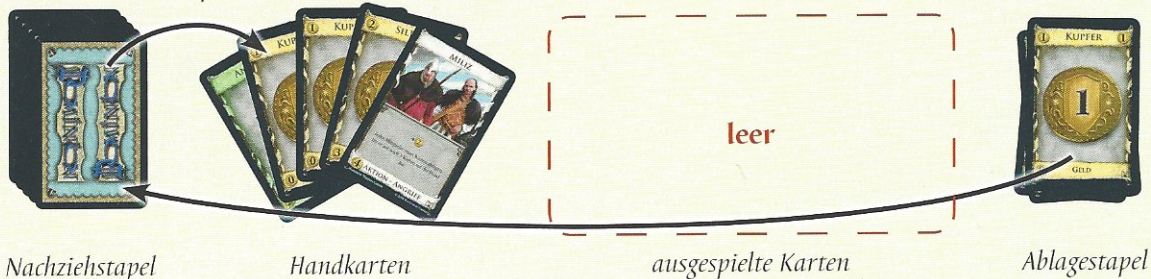


Aufräumphase

Da du nichts mehr kaufen kannst, gehst du in die **Aufräumphase** über. In der Aufräumphase legst du deine beiden Anwesen von der Hand und die 3 ausgespielten Kupfer auf deinen Ablagestapel.



Zuletzt ziehst du wieder 5 Karten nach. Da dein Nachziehstapel aber leer ist, mischt du deinen Ablagestapel und legst ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Dann ziehst du die obersten 5 Karten auf die Hand.



Für deinen 3. Zug hast du 1 Anwesen, 2 Kupfer, 1 Silber und 1 Aktionskarte auf die Hand gezogen.

3. Zug

Aktionsphase

Du beginnst mit der **Aktionsphase** und spielst 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 gehst du in die **Kaufphase** über. Du hast für deinen Kauf 2 Kupfer, 1 Silber und 2 virtuelles Geld von der Miliz zur Verfügung, zusammen also 6 Geld. Davon kaufst du die Aktionskarte Mine, die 5 Geld kostet. 1 Geld lässt du verfallen.







Am Ende der folgenden **Aufräumphase** ziehst du wieder 5 Karten nach. Was sollst du nun damit machen? Neue Aktionskarten kaufen? Oder lieber dein Geld aufstocken? Deine Entscheidungen sind gefragt. Das Spiel beginnt zu laufen ...

GENERELLE REGELN

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, aufdecken oder ansehen 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 (Empfehlung) 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.
- Eine zunächst verwirrende Regel heißt: „Der Spieler muss die Anweisungen auf der ausgespielten Aktionskarte vollständig ausführen, bevor er eine weitere Aktionskarte ausspielt.“ Wie kann ein Spieler z.B. „+1 Kauf“ ausführen, ehe er die nächste Aktionskarte ausspielt? Der Kauf findet ja erst in der Kaufphase statt.

Diese Regel ist folgendermaßen zu verstehen: Die Anweisungen „+X Aktion(en)“, „+1 Kauf“ und „+“ sind als Gutschrift auf ein virtuelles Konto zu verstehen. Der Spieler schöpft dieses Konto jedoch erst in der entsprechenden Phase aus. Erhält der Spieler z.B. durch eine Aktionskarte „+1 Kauf“ und „+“ schreibt er sich beides sofort auf sein Konto gut. Dann fährt er mit den übrigen Anweisungen fort bzw. spielt weitere Aktionskarten. Erst in der Kaufphase nutzt er dann die zuvor gutgeschriebenen „+1 Kauf“ und „+“.

- Wichtige **Unterscheidung** von „**nehmen**“ und „**kaufen**“:
„Nehmen“ findet meistens 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“.
- Es ist möglich eine Karte zu kaufen, die  kostet. Der Spieler verbraucht dafür kein Geld aber 1 Kauf.
- Einige Karten erlauben dem Spieler, zwischen mehreren Anweisungen auf einer Karte zu wählen (Adelige, Handlanger, Kerkermeister, Lakai, Verwalter). Der Spieler kann auch Anweisungen wählen, die er nicht oder nur teilweise ausführen kann.
- Einige Karten sind gleichzeitig Punktekarten und ein weiterer Kartentyp (Adelige, Große Halle, Harem). Große Halle und Adelige können während des Spiels als Aktionskarten gespielt werden, der Harem als Geldkarte. Diese Karten sind für alle Belange **immer beide** Kartentypen. Wenn eine andere Karte auf einen bestimmten Kartentyp Bezug nimmt, gelten diese als beide Typen. Bei Spielende geben alle 3 Karten Punkte.
- Ein Spieler darf auf einen einzelnen Angriff auch mit mehreren Reaktionskarten reagieren. Die einzelnen Reaktionskarten darf der Spieler in beliebiger Reihenfolge aus seiner Hand aufdecken.

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.