



## 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 errichtest 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.**

Für ein Spiel DOMINION® benötigt ihr zusätzlich zu den Basiskarten ein beliebiges Basisspiel oder eine DOMINION®-Erweiterung. Die DOMINION®-Basiskarten sind nicht eigenständig spielbar und eignen sich als Ergänzung für ein Spiel mit 5 oder 6 Personen bzw. als Ersatz für verlorene oder abgenutzte Basiskarten.

In dieser Spielregel enthalten sind die Basisspielregeln, die für jedes Spiel DOMINION® gelten. Zusatzregeln, die mit bestimmten Erweiterungen ins Spiel kommen, sind in den Regelheften der jeweiligen Erweiterung beschrieben.

[www.dominion-welt.de](http://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.

## SPIELMATERIAL

Das DOMINION® Basiskarten-Set enthält 250 Spielkarten:

142 **Geldkarten** (Kupfer, Silber, Gold und Platin), 16 **Trankkarten**, 60 **Punktekarten** (Anwesen, Herzogtum, Provinz und Kolonie), 30 **Fluchkarten**, 1 **Müllkarte** und 1 **Leerkarte**

Zusätzlich benötigt ihr zum Spiel mindestens eine DOMINION®-Erweiterung oder ein Basisspiel.

## DIE KARTEN IN DER ÜBERSICHT

Für jedes Spiel DOMINION® benötigt ihr die Geldkarten **KUPFER**, **SILBER** und **GOLD**, die Punktekarten **ANWESEN**, **HERZOGTUM** und **PROVINZ**, die **FLUCH**-Karten sowie die **MÜLL**-Karte.

GELD		PUNKTE	

Die Geldkarte **PLATIN** sowie die Punktekarte **KOLONIE** wurden ursprünglich erst in der 3. Erweiterung „Blütezeit“ eingeführt. Entscheidet selbst vor Spielbeginn, ob ihr diese Karten zusätzlich ins Spiel bringen wollt oder nicht. Die **TRANK**-Karten wurden ursprünglich in der 2. Erweiterung „Alchemie“ eingeführt und werden nur im Spiel mit dieser Erweiterung benötigt.

## SPIELVORBEREITUNG

**1) Die Geldkarten:** Jeder Spieler nimmt sich 7 Kupferkarten. Anschließend werden die Kupfer-, Silber- und Goldkarten (+ ggf. Platinkarten) offen ausgelegt. Die Anzahl der Karten richtet sich nach der Anzahl der Spieler:

**Bei 2 bis 4 Spielern:** 60 Kupfer, 40 Silber, 30 Gold, 12 Platin | **Bei 5 und 6 Spielern:** 120 Kupfer, 80 Silber, 60 Gold, 12 Platin (nur möglich in Kombination mit einem Basisspiel oder doppelten Basiskarten)

**2) Die Punktekarten:** Jeder Spieler nimmt sich 3 Anwesenkarten. Anschließend werden die Anwesen-, Herzogtum- und Provinzkarten (+ ggf. Koloniekarten) offen ausgelegt. Die Anzahl der Karten richtet sich nach der Anzahl der Spieler:

**Bei 2 Spielern:** je 8 Anwesen, Herzogtümer und Provinzen (+ ggf. Kolonie) | **Bei 3 und 4 Spielern:** je 12 Anwesen, Herzogtümer und Provinzen (+ ggf. Kolonie) | **Bei 5 Spielern:** je 12 Anwesen, Herzogtümer (+ ggf. Kolonie) und 15 Provinzen | **Bei 6 Spielern:** je 12 Anwesen, Herzogtümer (+ ggf. Kolonie) und 18 Provinzen (5 und 6 Spieler nur möglich in Kombination mit einem Basisspiel oder doppelten Basiskarten)

**3) Die Fluchkarten und die Müllkarte:** Je nach Spieleranzahl wird die folgende Anzahl an Fluchkarten offen ausgelegt:

**Bei 2 Spielern:** 10 Karten  
**Bei 3 Spielern:** 20 Karten  
**Bei 4 Spielern:** 30 Karten  
**Bei 5 Spielern:** 40 Karten  
**Bei 6 Spielern:** 50 Karten

(5 und 6 Spieler nur möglich in Kombination mit einem Basisspiel oder doppelten Basiskarten)

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

## 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.



## DER KARTENVORRAT IN DER TISCHMITTE

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

### 1) Geldkarten



### 2) Punktekarten



nur für Spiele mit der Erweiterung „Blütezeit“ empfohlen

### 3) Fluchkarten und Müllkarte



### Geldkarte TRANK



nur für Spiele mit der Erweiterung „Alchemie“ empfohlen

Beispiel für die Auslage von 10 Aktionskarten:



**4) Die Königreichkarten:** Von den verschiedenen Königreichkartensätzen, die ihr über das Basisspiel oder eine bzw. mehrere beliebige Erweiterungen ins Spiel bringen müsst, werden pro Spiel 10 Sätze ausgewählt. Auf die entsprechenden Platzhalterkarten wird jeweils der komplette Satz jeder Karte gelegt. Die restlichen Königreichkarten verbleiben in der Schachtel und werden in diesem Spiel nicht benutzt.

Befindet sich unter den Königreichkarten, die ihr für euer Spiel ausgewählt habt, eine oder mehrere grüne Punktekarten (z.B. die GÄRTEN aus dem Basisspiel oder der HERZOG aus „Die Intrige“, werden davon je nach Spieleranzahl die folgende Anzahl Karten in die Tischmitte gelegt:

**Bei 3 bis 6 Spielern:** 12 Karten  
**Bei 2 Spielern:** 8 Karten

### Kartenauswahl:

Für ein Spiel mit dem Basisspiel und/oder einer der Erweiterungen „Die Intrige“ bzw. „Die Gilden“ gibt es Empfehlungen der Redaktion für besonders schöne Kartenkombinationen (siehe Seite 11).

**Für Profis:** Geübte Spieler stellen sich gern eigene Kartensätze zusammen und geben so jeder Spielrunde eine ganz eigene Note. Mischt zum Beispiel die 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 Königreichkarten (sowie ggf. Trankkarten) bilden den allgemeinen Vorrat. Die Müllkarte gehört nicht zum Vorrat.**

## ÜBERSICHT SPIELERABLAGER WÄHREND DES SPIELS



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 ausgespielt 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.

#### 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.

#### 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.



### 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 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 Nach-ziehstapel.

- 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** oder **KOLONIEN** mehr da sind

b) 3 bzw. 4 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.

## SPIELEND

Das Spiel endet immer (unabhängig von der Spieleranzahl), wenn:

- a) der Punktestapel **PROVINZ** aufgebraucht ist oder
- b) beim Spiel mit der **KOLONIE** der Punktestapel **KOLONIE** aufgebraucht ist.

**Außerdem endet das Spiel, wenn:**

Beim Spiel mit 5 und 6 Spielern: 4 beliebige andere Stapel aus dem Vorrat aufgebraucht sind.  
Beim Spiel mit 2 bis 4 Spielern: 3 beliebige andere Stapel aus dem Vorrat aufgebraucht sind.  
Das Spiel endet grundsätzlich immer erst zum Ende des Zuges eines Spielers.

## 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 „darf“ 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: Sonderkarte **SCHWARZMARKT** z. B. aus dem Basisspiel „Special Edition“). 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.

## 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.



Fortsetzung →

## 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.

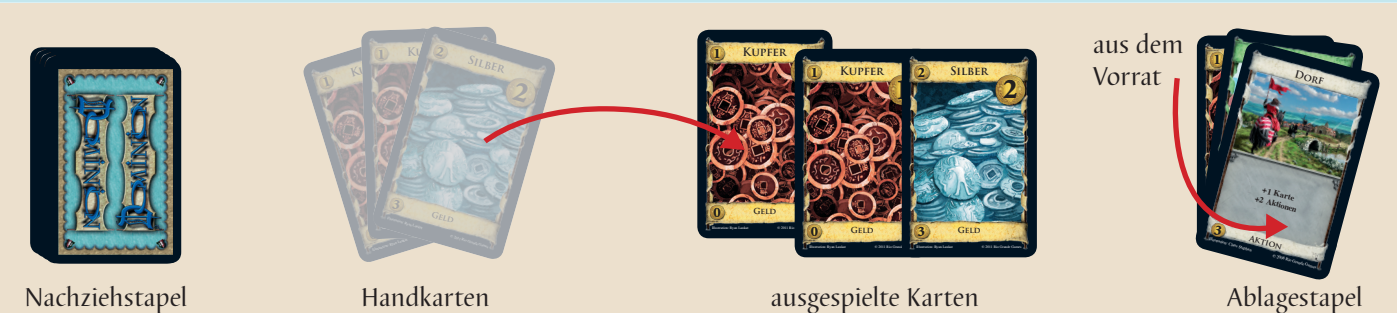


## DER 3. ZUG

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

## EMPFOHLENE KARTENSÄTZE (10er SÄTZE)

Die hier vorgestellten Kartenkombinationen beinhalten interessante Konstellationen für ein Spiel mit dem „Basisspiel“ (z. B. **Special Edition**) und/oder einer der Erweiterungen „**Die Intrige**“ bzw. „**Die Gilden**“.

Weitere gute Kombinationen mit anderen Erweiterungen findet ihr in den Regeln der jeweiligen Erweiterung und/oder ihr lasst euch auf der Webseite [www.poeppekkiste.de](http://www.poeppekkiste.de) spannende Kartensets ganz einfach online zusammenstellen.

### Basisspiel (z. B. „Special Edition“)

**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

### Die Intrige

**Siegestanz:** Adlige, Anbau, Brücke, Eisenhütte, Große Halle, Handlanger, Harem, Herzog, Maskerade, Späher  
**Geheime Pläne:** Armenviertel, Eisenhütte, Handelsposten, Handlanger, Harem, Saboteur, Tribut, Trickser, Verschwörer, Verwalter  
**Beste Wünsche:** Anbau, Armenviertel, Burghof, Handelsposten, Kerkermeister, Kupferschmied, Maskerade, Späher, Verwalter, Wunschbrunnen

### Die Intrige & Basisspiel (z. B. „Special Edition“)

**Demontage:** Bergwerk, Brücke, Geheimkammer, Kerkermeister, Trickser / Dieb, Saboteur, Spion, Thronsaal, Umbau  
**Eine Hand voll:** Adlige, Burghof, Kerkermeister, Lakai, Verwalter / Bürokrat, Kanzler, Miliz, Mine, Ratsversammlung  
**Untergebene:** Adlige, Baron, Lakai, Maskerade, Verwalter / Bibliothek, Handlanger, Hexe, Jahrmarkt, Keller

### Die Gilden & Basisspiel (z. B. „Special Edition“)

**Kunsth Handwerk:** Steinmetz, Berater, Bäcker, Wandergeselle, Kaufmannsgilde / Laboratorium, Keller, Werkstatt, Jahrmarkt, Geldverleiher  
**Rechtschaffen und anständig:** Metzger, Bäcker, Leuchtenmacher, Arzt, Wahrsagerin / Miliz, Dieb, Geldverleiher, Gärten, Dorf  
**Des Guten zuviel:** Platz, Meisterstück, Leuchtenmacher, Steuereintreiber, Herold / Bibliothek, Umbau, Abenteurer, Markt, Kanzler

### Die Gilden & Die Intrige

**Nenne diese Karte:** Bäcker, Arzt, Platz, Berater, Meisterstück / Burghof, Wunschbrunnen, Harem, Tribut, Adelige  
**Geschäftstricks:** Steinmetz, Herold, Wahrsagerin, Wandergeselle, Metzger / Große Halle, Adelige, Verschwörer, Maskerade, Kupferschmied  
**Entscheidungen, Entscheidungen:** Kaufmannsgilde, Leuchtenmacher, Meisterstück, Steuereintreiber, Metzger / Brücke, Handlanger, Bergwerk, Anbau, Herzog

**DOMINION**  
DONALD X. VACCARINO

**JETZT SPIELEN!**

**SPECIAL EDITION**  
Inkl. Sonderkarte „Schwarzmarkt“

**BASISKARTEN**  
Deutsche Erstauflage

**DIE GILDEN**  
Deutsche Erstauflage

**DIE INTRIGE**  
Jetzt als Erweiterung

**Spiel des Jahres 2009**  
KRITIKERPREIS

**AB SOFORT IM HANDEL!**

**RIO GRANDE GAMES**

**JETZT DOMINION®-FAN WERDEN!**  
[www.facebook.com/dominionwelt](http://www.facebook.com/dominionwelt)

[www.dominion-welt.de](http://www.dominion-welt.de)