

## Dominion - KSR

wichtig bei Vorbereitungen: Platzhalterkarten unter jeden Stapel legen.

Besonderheiten:

**2 Personen-Spiel:** Es sind je 10 Fluchkarten, je 8 Anwesen, Herzogtümer, Provinzen im Spiel.

**3 oder 4 Personen-Spiel:**

Es sind 20 bzw. 30 Fluchkarten, je 12 Anwesen, Herzogtümer, Provinzen im Spiel.

Königreichkarte "Garten" im Spiel: 12 Karten bei 3 bzw. 4 Spielern, 8 Karten zu zweit.

Startkartensatz je Spieler: 7 mal 1 Kupfer, 3 mal 1 Anwesen (Siegpunkt) vom übrigen Material.

Jeder Spieler: Karten mischen und aus verdecktem Stapel 5 Karten auf die Hand nehmen.

Generell gilt: Praktisch alle Regeln können durch Anweisungen auf Aktionskarten ganz oder teilweise aufgehoben bzw. verändert werden.

Anweisungen auf Aktionskarten haben immer Vorrang.

Ablauf eines Zuges:

### 1) AKTION:

- Der Spieler darf genau 1 Aktionskarte ausspielen (= Aufschrift "Aktion" auf Karte). Durch Anweisungen auf bestimmten Aktionskarten können mehr Aktionen als die erlaubte 1 Aktion möglich sein.
- Nur in der eigenen Aktionsphase darf man Aktionskarten spielen. Reaktionskarten stellen allerdings eine Ausnahme dar.
- Jede ausgespielte Aktionskarte legt man offen vor sich in Reihe ab. Der Text wird laut vorgelesen/ausgeführt und die Karten-Anweisungen von oben nach unten abgearbeitet, soweit das möglich ist. **Käufe** werden aber erst in der Kauf-Phase ausgeführt.
- Eine Aktionskarte darf auch dann ausgespielt werden, wenn nicht alle Anweisungen ausgeführt werden können.
- Durch Aktionen nachgezogene Karten dürfen im selben Zug verwendet werden.
- Bis zur Aufräumphase bleiben die Karten vor dem Spieler liegen.

Häufige Karten-Texte (X steht als Dummy für eine Zahl):

+X Karte(n)	Der Spieler muss X Karten von seinem Nachziehstapel ziehen.
+X Aktion(e)(n)	Der Spieler darf X weitere Aktionskarten ausspielen.
Ablegen	Der Spieler legt die Karte(n) auf den eigenen offenen Ablagestapel
Entsorgen	Der Spieler legt die Karte(n) offen auf den Müllstapel.
Nehmen	Der Spieler nimmt Karte(n) vom allgemeinen Vorrat. Das ist kein Kauf. Er legt sie auf seinen Ablagestapel, wenn nicht anders angegeben.
Aufdecken	Der Spieler deckt 1 Karte auf, zeigt sie vor und legt sie zurück.
Zur Seite legen	Der Spieler legt 1 Karte offen aus. Er führt aber die Aktion nicht aus.
+1 Kauf	Der Spieler darf 1 weitere Karte kaufen.
+⊗(goldfarbig)	Der Spieler hat zusätzliches Geld für die Kaufphase zur Verfügung.

- Die Phase endet, wenn der Spieler keine Aktionskarte ausspielen kann/will.

### 2) KAUF:

- Der Spieler darf Karten aus dem Vorrat kaufen.  
⇒ Geldkarten, Punktekarten, Königreichkarten, auch Fluchkarten
- Der Spieler hat 1 freien Kauf (= Kauf von 1 Karte). Bestimmte zuvor gespielte Aktionskarten erlauben u.U. mehrere Käufe.
- Die Kosten des Kaufs stehen unten links auf der Karte. Zur Bezahlung legt man 1 oder mehrere Geldkarten aus der Hand offen vor sich aus. Dabei kann man virtuelles Geld addieren, das aus zuvor ausgespielten Aktionskarten stammt. Man darf überzahlen, Restgeld gibt es nicht.
- Die gekaufte Karte wird sofort auf den eigenen offenen Ablagestapel gelegt.
- Will man mehrere Käufe machen, kann man Geldkartenwerte und virtuelles Geld auf die Käufe verteilen.
- Bis zur Aufräumphase bleiben die Karten vor dem Spieler liegen.

### 3) AUFRÄUMEN:

- Alle ausgespielten Karten + Handkarten werden auf eigenen Ablagestapel offen abgelegt. Man zieht 5 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand.
- Sind weniger als 5 Karten dort, so nimmt man diese zunächst und mischt dann den Ablagestapel und zieht davon die restlichen Karten.
- **Nun ist der nächste Spieler am Zug.**

**Spielende:**

- Das Spiel endet nach dem Zug des Spielers, in dem 1 der 2 folgenden Bedingungen eintritt:  
⇒ Der Provinzstapel ist leer (6er-Siegpunkte).  
⇒ 3 beliebige Stapel aus dem Vorrat sind leer.
- Alle Spieler zählen ihre Siegpunktkarten (auch Fluchkarten) in ihrem gesamten Kartensatz. Die meisten Punkte gewinnen. Patt: Unter den Beteiligten gewinnt, wer weniger Züge\* benötigt hat. Erneutes Patt: Es gibt mehrere Gleichplatzierte.
- Spielt man mehrere Partien hintereinander, wird der Spieler links vom Gewinner der letzten Partie neuer Startspieler. Bei Patt dort: Zufälligen Startspieler wählen (nicht Erstplatzierte).

\*Erläuterung von Hans-im-Glück:

Gemeint ist, dass ein Spieler im Vorteil ist, wenn er eine Runde vor dem anderen fertig wurde. Anhand des Spielers, der das Spiel begonnen hat, kann man feststellen, in welcher Runde sich das Spiel befindet. Haben die Spieler in der Reihenfolge A-B-C-D begonnen und Spieler C beendet das Spiel, hat Spieler D gegenüber den anderen einen Vorteil, weil er einmal weniger am Zug war.

Trotzdem kann es noch zu einem Unentschieden zwischen A, B und C kommen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.12.08

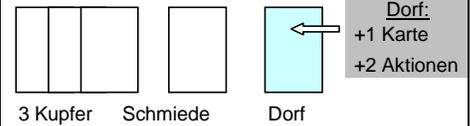
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

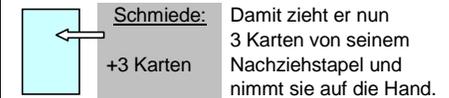
Beispiel für Aktionen durch Aktionskarten:

**Aktions-Phase:**

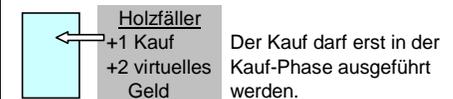
**Der Spieler hat auf der Hand:**



Er spielt das "Dorf" als freie Aktion aus, zieht 1 Karte von seinem Nachzieh-Stapel und spielt dann die "Schmiede" als **1. Zusatzaktion** aus.



Die Aktionskarte "Holzfäller" ist nun mit auf seiner Hand und er spielt sie als **2. Zusatzaktion** aus.



**Kauf-Phase:**

Dem Spieler stehen nun mind. 3 Kupfer und das virtuelle Geld (2) vom "Holzfäller" zur Verfügung. Er hat 1 regulären Kauf und 1 Zusatzkauf.