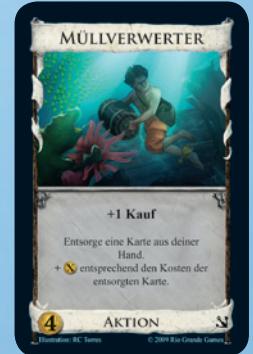


DOMINION

Errata und FAQ

Dominion – Erweiterung 1: Seaside

In der Regel wird der „Müllverwerter“ einmal „Müllsammler“ genannt. Dies bezieht sich auf ein und die selbe Karte.



Dominion – Erweiterung 3: Blütezeit

Auf der Karte Stadt hat sich ein Tippfehler eingeschlichen. Statt „1+ Kauf“ sollte es heißen „+1 Kauf“



Der Text der Karte „Königshof“ sollte lauten: „Du darfst eine Aktionskarte aus deiner Hand wählen. Spiele diese Aktionskarte dreimal aus.“



Die Reihenfolge der beiden letzten Anweisungen sollte lauten: „Lege die übrigen aufgedeckten Karten ab. Lege diese Geldkarte aus.“





Errata und FAQ

Glossar

Dieses Glossar ist in erster Linie für Einsteiger gedacht und soll die Grundbegriffe zusammenfassen. Durch die enorme Anzahl der Kombinationen verschiedener Karten können sich viele Sonderfälle ergeben, die wir hier nicht in allen Details erklären können. Weitere Erklärungen finden Sie auch in der Regel.

Ablagestapel – Jeder Spieler hat seinen eigenen Ablagestapel. In der Aufräumphase am Ende seines Zuges legt der Spieler seine Karten dort hin. Ist der Nachziehstapel leer, so mischt der Spieler seinen Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Auf diese Weise kommen auch abgelegte Karten immer wieder ins Spiel.

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.

Aktion ist nicht gleichbedeutend mit Anweisung!

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.

Ansehen – Der Begriff Ansehen bedeutet, dass der Spieler eine Karte aufnimmt, sie sich ansieht und dann wieder dorthin zurück legt, von wo er sie aufgenommen hat. Er zeigt die Karte dabei nicht seinen Mitspielern. Die Anweisung, die dem Spieler sagt, dass er eine Karte ansehen soll, sagt auch von wo er die Karte aufnehmen soll.

Anweisung – Auf jeder Aktionskarte sind eine oder mehrere Anweisungen angegeben, z.B. +1 Kauf, Entsorge eine Karte aus deiner Hand. Die Anweisungen werden der Reihe nach von oben nach unten ausgeführt.

Anweisung ist nicht gleichbedeutend mit Aktion!

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.

Dauer-Karten – Wenn ein Spieler eine Dauer-Karte ausspielt, bleibt diese bis zur Aufräumphase seines nächsten Zuges im Spiel. Dauer-Karten haben die Grundfarbe orange.

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

Geldkarten – Geldkarten dienen dazu, Karten zu kaufen. Geldkarten haben die Grundfarbe Gelb.

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.

Karten nachziehen – Der Begriff Nachziehen bedeutet, dass der Spieler die oberste Karte von seinem Nachziehstapel auf die Hand nimmt. „+2 Karte(n)“ bedeutet z.B., dass er sofort 2 Karten nachziehen muss.

Kartentyp – Der Kartentyp ist unten auf jeder Karte angegeben (Geld, Punkte, Aktion, Aktion-Angriff,



Errata und FAQ

Aktion-Reaktion, Aktion-Dauer, ...). Den Kartentypen ist jeweils eine bestimmte Farbe zugeordnet. Karten können mehrere Kartentypen haben: Kombinierte Kartentypen.

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. „+1 Kauf“ bedeutet z.B., dass er eine weitere Karte kaufen darf.

Der Kauf ist eine Sonderform von Nehmen.

Kombinierte Kartentypen – Einige Karten haben mehrere Kartentypen (Punkte-Geld, Punkte-Aktion, ...). Diese kombinierten Karten sind immer beide Kartentypen gleichzeitig. Kombinierte Karten sind zweifarbig.

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.

Nachziehstapel – Jeder Spieler hat seinen eigenen Nachziehstapel. In der Aufräumphase am Ende seines Zuges muss der Spieler 5 Karten nachziehen. Ist der Nachziehstapel leer, so mischt der Spieler seinen Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Auf diese Weise kommen auch abgelegte Karten immer wieder ins Spiel.

Name – Der Name der Karte ist oben auf jeder Karte angegeben. Nur identische Karten haben den gleichen Namen (z.B. Kupfer, Provinz, Markt, ...).

Nehmen – Der Begriff Nehmen bedeutet, dass der Spieler eine Karte aus dem Vorrat nimmt. Der Spieler darf hierbei weder Geldkarten noch virtuelles Geld zuzahlen. 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.

Wählen – Die Anweisung „wähle eins/zwei“ bedeutet, dass der Spieler eine bzw. zwei der folgenden Anweisungen auf der Aktionskarte auswählen muss und nur diese ausführen kannst.

Weiter geben – Der Spieler gibt eine Karte verdeckt an einen Mitspieler weiter. Der Mitspieler nimmt diese Karte auf die Hand. Die Anweisungen auf der Karte werden dabei nicht ausgeführt.

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.

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. „+  “ 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.



Errata und FAQ

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, 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.