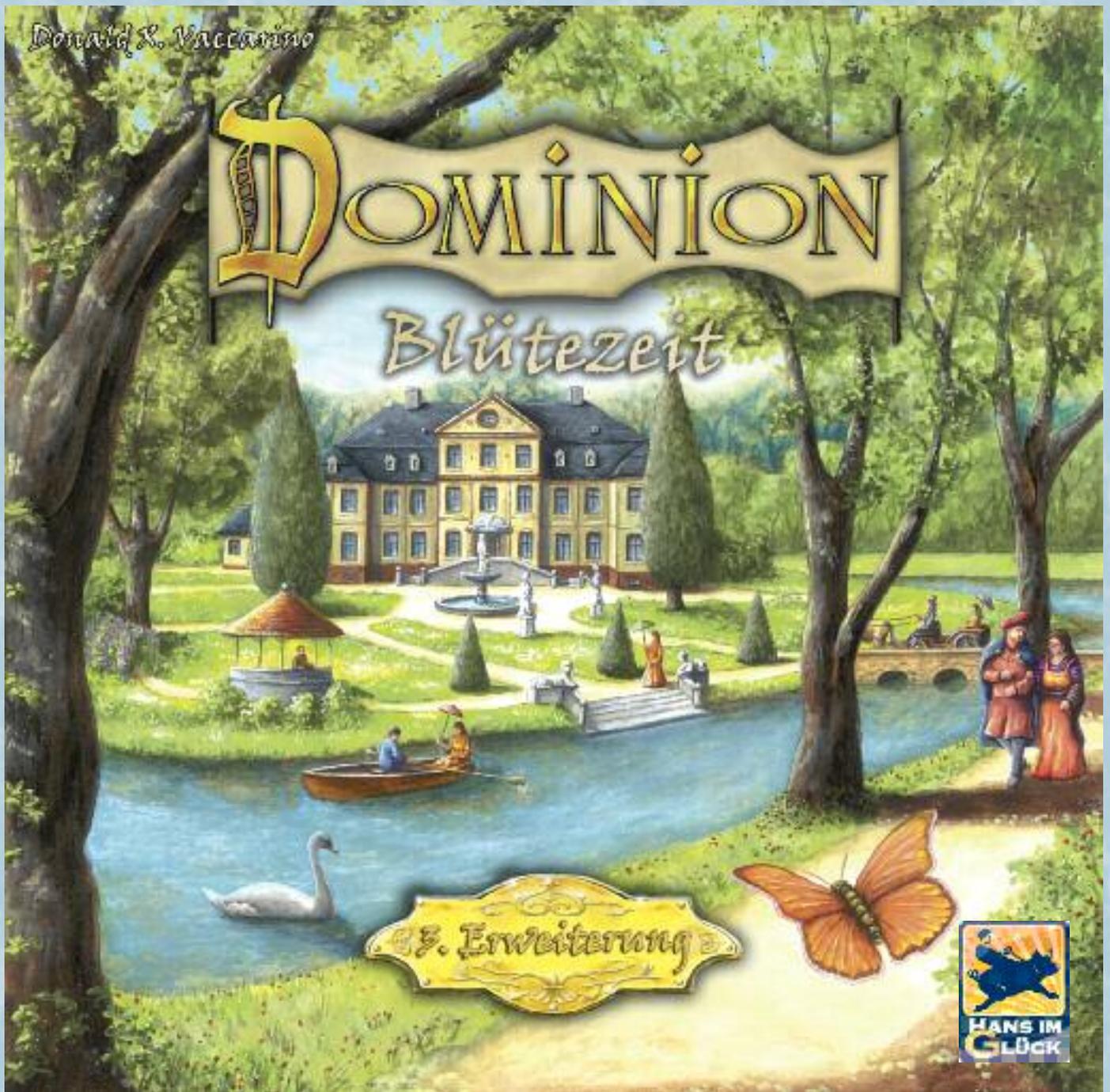


Donald X. Vaccarino

DOMINION

Blütezeit



AH, GELD! ES GIBT DOCH NICHTS SCHÖNERES, ALS DAS KLIMPERN VON MÜNZEN IN DEINEN HÄNDEN. DIESER KLANG IST VIEL BESSER, ALS DAS KLIMPERN VON MÜNZEN IN DER HAND EINES ANDEREN ODER DEM KLANG VON MÜNZEN, DIE EINFACH NUR HERUMLIEGEN UND DIE DU NICHT IN DIE HAND NEHMEN KANNST OHNE AUF ZU STEHEN.

AUFSTEHEN ... DAS HAST DU GAR NICHT MEHR NÖTIG. DAS LEBEN HAT ES GUT MIT DIR GEMEINT. VOR EIN PAAR JAHREN HATTEST DU NOCH EINEN ALTEN STROHHUT AUF UND HAST MIT EIGENEN HÄNDEN DEINE FELDER BESTELT. HEUTE ERSTRECKT SICH DEIN KÖNIGREICH VON EINEM OZEAN ZUM ANDEREN UND DEIN STROHHUT IST DER GRÖSSTE, DEN DIE WELT JE GEGEHEN HAT. DU BESITZT AUCH DEN KLEINSTE HUND DER WELT UND EINE LEBENSGROSSE STATUE AUS BAKLAVA. SICHER, GELD ALLEINE MACHT NICHT GLÜCKLICH, ABER ES MACHT DIE ANDEREN NEIDISCH. DOCH DU HAST NOCH IMMER PROBLEME, DEINE LÄSTIGEN NACHBARN ZUM BEISPIEL. ABER DIESMAL ÄRGERST DU SIE MIT STIL.

Domínion – BLÜTEZEIT

DOMINION - BLÜTEZEIT

Dies ist die 3. Erweiterung zu Dominion, sie ist mit einer beliebigen Dominion Edition kombinierbar. Die jeweiligen Grundregeln der Edition bleiben unverändert. In dieser Regel sind nur die neu hinzu gekommenen bzw. abgeänderten Regeln beschrieben.

Blütezeit beinhaltet 25 neue Königreichskarten und 2 neue Basiskarten. Das zentrale Thema dieser Erweiterung ist Reichtum: Es gibt wertvolle Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen, eine Punktekarte, die wertvoller ist als die Provinz und starke (aber teure) Aktionskarten.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden die Karten sortiert und in den Schachteleinsatz gesteckt.

Der Spielaufbau wird zunächst genau so durchgeführt, wie bei den bisherigen Dominion Spielen. Es werden alle Basiskarten aus dem Basisspiel oder der Intrige (Kupfer, Silber, Gold, Anwesen, Herzogtum, Provinz und Fluch) als Vorrat ausgelegt. Dann werden 10 unterschiedliche Königreichskarten aus allen vorhandenen ausgesucht und ebenfalls zum Vorrat gelegt. (Siehe auch: Empfohlene 10er Sätze im Beiblatt, Seiten 5-6)

Zusätzlich können die Stapel Platin (12 Karten) und Kolonie (bei 2 Spielern 8 Karten, sonst 12 Karten) als neue Basiskarten ausgelegt werden. Wir empfehlen die beiden neuen Basiskarten zu verwenden, wenn 4 oder mehr Königreichskarten aus dieser Erweiterung für das Spiel ausgewählt wurden. Aufgrund der Vielzahl an Kombinationsmöglichkeiten können wir hier leider keine genaueren Aussagen machen.

Für einige Königreichskarten dieser Erweiterung wird zusätzliches Material bereit gelegt:

Karten mit +1 (Bischof, Denkmal, Halsabschneider): Wird mit einer (oder mehreren) dieser Königreichskarten gespielt, erhält jeder Spieler zusätzlich ein **Spielertableau** (siehe Spielmaterial). Die Motive haben dabei keine Funktion. Zusätzlich werden die **Punktmarker** (siehe Spielmaterial) neben dem Vorrat bereit gelegt.



Handelsroute:

Wird mit der Handelsroute gespielt, werden zusätzlich das **Tableau Handelsroute** und die **Geldmarker** neben dem Vorrat bereit gelegt. Nachdem alle Karten für dieses Spiel ausgelegt wurden, legt ein Spieler auf jeden Punktekartenstapel (Basiskarten und Königreichskarten) im Vorrat einen Geldmarker (Siehe dazu auch: Kartenerklärung Handelsroute)



Die Marker sind nicht begrenzt. Sollten mehr benötigt werden, verwendet bitte geeigneten Ersatz.

SPIELMATERIAL

8 Spielertableaus



16 Punktmarker (1 Punkt)



15 Punktmarker (5 Punkte)



1 Tableau Handelsroute



8 Geldmarker



24 Basiskarten



12 Platin



12 Kolonien

25 Platzhalterkarten



Für jede Königreichskarte gibt es eine Platzhalterkarte (blauer Rand auf der Rückseite).

1 Leerkarte

250 Königreichkarten
17 Aktionskarten (jede gibt es 10 mal):



8 Geldkarten (jede gibt es 10 mal):



Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen:

Name

Wert, den die Karte beim Auslegen „produziert“

Anweisungen, müssen nach Möglichkeit ausgeführt werden, bevor die nächste Geldkarte ausgelegt wird.

Kartentyp (Geldkarte, gelb)
Kosten (5 Geld)

Ist die Anweisung durch eine Linie vom Wert getrennt, tritt sie erst später in Kraft bzw. nur, wenn eine Bedingung erfüllt wird.

NEUE REGELN

+x  – Der Spieler nimmt sich x Punktemarker von den neben dem Vorrat bereit gelegten und legt diese auf sein Spielertableau. Es gibt Punktemarker mit dem Wert 1 Punkt und mit dem Wert 5 Punkte. Spieler können die so gesammelten Punkte nicht mehr verlieren, können aber jederzeit die Punktemarker wechseln (siehe auch: Spielvorbereitung).

Bei Spielende zählt jeder Spieler die Werte der auf seinem Spielertableau gesammelten Punktemarker zusammen und addiert diese Punkte zu den Punkten in seinem Kartensatz. Die Summe ergibt die Gesamtpunktzahl des Spielers.

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

Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen – Blütezeit beinhaltet 8 Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen. Diese Geldkarten sind Königreichskarten und können jeweils als eine der 10 in diesem Spiel verwendeten Königreichskarten ausgewählt werden. Es handelt sich dabei nicht um Basiskarten, die in jedem Spiel verwendet werden (wie z.B. Platin). Diese Geldkarten können wie üblich 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 (Dominion-Basisspiel) und Abenteuer.

Kaufphase – In der Kaufphase muss der Spieler seine Geldkarten einzeln auslegen. Er darf dabei jedoch die Reihenfolge selbst bestimmen. Legt ein Spieler eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen aus, führt er diese Anweisungen nach Möglichkeit aus, bevor er eine weitere Geldkarte auslegt. Ist die Anweisung durch eine Linie vom Wert getrennt, tritt sie erst später in Kraft bzw. nur, wenn eine Bedingung erfüllt wird. Der Spieler muss alle Geldkarten, die er in dieser Runde auslegen möchte, auslegen, bevor er eine Karte kauft (auch wenn er mehrere Käufe zur Verfügung hat). Der Spieler darf in dieser Kaufphase keine Geldkarten mehr auslegen, nachdem er eine Karte gekauft hat.

Geldwert – Geldkarten „produzieren“ ihren Wert im Moment, in dem sie ausgelegt werden. Hat die Karte einen variablen Geldwert, wird dieser beim Auslegen bestimmt und kann nachträglich nicht mehr verändert werden. Werden Geldkarten noch während der Kaufphase verändert oder abgelegt, bleibt der „produzierte“ Geldwert für diese Kaufphase trotzdem erhalten.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach dem Zug eines Spielers, in dem eine der **drei** folgenden Bedingungen eingetreten ist:

- **der Provinzstapel ist leer oder**
- **der Koloniestapel ist leer oder**
- **3 beliebige Stapel aus dem Vorrat sind leer**

Zu den Punkten in ihren Kartensätzen addieren die Spieler noch die gesammelten Punkte durch Punktemarker auf ihren Spielertableaus.



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.

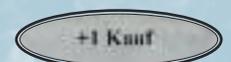
Im Spiel – Eine Karte, die ein Spieler offen vor sich auslegt, ist im Spiel. Grundsätzlich werden *Anweisungen* einer Karte erst gültig, wenn die Karte im Spiel ist. Eine Karte bleibt im Spiel, bis sie *abgelegt* wird.

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, 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. „+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.



Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Ted Alspach, Kelly Bailey, Bill Barksdale, Alex Bishop, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Nathan Heiss, Wei-Hwa Huang, John Kallaugher, Bryon Kizer, Tom Lehmann, W. Eric Martin, Destry Miller, Miikka Notkola, Anthony Rubbo, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, Paul Sottosanti, John Vogel, Chris West, Jeff Wolfe, the Gam Gamers, the Cincygamers, and the Columbus Area Boardgaming Society.

Entwicklung: Valerie Putman & Dale Yu



Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de
www.dominion-spiel.de
©2010 Hans im Glück Verlags-GmbH