

ES GEHEN SELTSAME DINGE VOR, IN DEINEN KELLERLABORATORIEN. STÄNDIG WIRD NACH WEITEREN FÄSSERN VOLL QUECKSILBER VERLANGT ODER NACH TEILEN DEINER HAARE. ALLES IM NAMEN DER WISSENSCHAFT.

DORT UNTEN WOLLEN SIE BLEI IN GOLD VERWANDELN, ODER WENIGSTENS IN IRGENDETWAS BESSERES ALS BLEI. ES WAR EINFACH EIN ANGEBOT, DAS DU NICHT ABLEHNEN KONNTEST. NUR HAST DU DIR KEINE GEDANKEN GEMACHT, WOHIN MIT DEM GANZEN BLEI ODER WAS DU ÜBERHAUPT MIT BLEI ANFANGEN SOLLTEST. NUN, ES WIRD SICH ALLES ERGEBEN.

SIE SIND AUCH AUF DER SUCHE NACH EINEM UNIVERSELLEN LÖSUNGSMITTEL. WENN IHNEN DAS GELINGT WERDE ICH EINFACH DAS MATERIAL NEHMEN, WORIN SIE ES AUFBEWAHREN UND EINE BURG DARAUS BAUEN LASSEN.

HA, EINE BURG, DIE NICHT AUFGELÖST WERDEN KANN! DAS NENNE ICH FORTSCHRITT.

Domínion – DIE ALCHEMSITEN

SPIELMATERIAL

150 Karten

16 Geldkarten: Trank



122 Königreichkarten

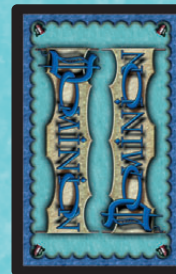
11 Aktionskarten (jede gibt es 10 mal):



1 Punktekarte
(12 mal)




12 Platzhalterkarten
mit blauem Rand,
je 1 für jede
Königreichkarte.
Der Trank hat keine
Platzhalterkarte.



SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden zuerst die Platzhalterkarten herausgesucht, dann die übrigen Karten sortiert und in den Schachteleinsatz gesteckt.

Dominion – Die Alchemisten ist eine Erweiterung und kann beliebig mit allen bisherigen Editionen und Erweiterungen kombiniert werden. Es wird jedoch auf jeden Fall entweder das Basisspiel oder die Intrige benötigt. 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 Königreichkarten aus allen vorhandenen ausgesucht und ebenfalls zum Vorrat gelegt.

Werden jedoch Königreichkarten für das Spiel verwendet, die  in den Kosten haben, müssen auch die Trank-Karten zu den übrigen Basiskarten in den Vorrat gelegt werden. Dies gilt auch, wenn sich solche Karten im Schwarzmarktstapel befinden (Promokarte: Schwarzmarkt).

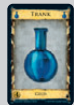
Unabhängig von der Spielerzahl, werden immer alle 16 Tränke-Karten verwendet. Der Trank-Stapel ist Teil des Vorrats und wird für die Spielende-Bedingung beachtet. Trank-Karten sind aber keine Königreichkarten, es werden also weiterhin 10 Königreichkarten in diesem Spiel verwendet.

Prinzipiell können bis zu 10 Königreichkarten aus **Dominion – Die Alchemisten** für ein Spiel verwendet werden. Der Autor empfiehlt jedoch in einem einzelnen Spiel nur 3-5 Karten aus dieser Erweiterung zu verwenden.

NEUE REGELN

Dominion – Die Alchemisten führt eine neue Geldkarte ein, die sich etwas von den bisherigen Geldkarten unterscheidet. Es gibt von nun an folgende verschiedene Geldkarten:

Münzkarten, also z.B. Kupfer, Silber, Gold und Stein der Weisen und **Tränke**.



Münzkarten bezahlen Karten mit -Kosten, Tränke bezahlen Karten mit -Kosten.

Beide Kartentypen sind **Geldkarten**, d.h. sie werden normalerweise in der Kaufphase ausgelegt und sind von Königreichkarten, die auf Geldkarten Bezug nehmen, betroffen, z.B. Dieb und Kräuterkundiger.

Tränke

Einen Trank zu kaufen kostet . Ein Trank kann, wie alle sonstigen Geldkarten, in der Kaufphase ausgespielt werden.

Einige Königreichkarten haben bei den Kosten **nur** angegeben. Um eine solche Karte zu kaufen, muss der Spieler einen Trank auslegen. Münzkarten sind für den Kauf nicht nötig.

Einige Königreichkarten haben bei den Kosten **und** angegeben. Um eine solche Karte zu kaufen, muss der Spieler Münzkarten im Wert von auslegen und zusätzlich einen Trank.

und sind nicht austauschbar. kann nicht eingesetzt werden, um zu bezahlen oder umgekehrt.

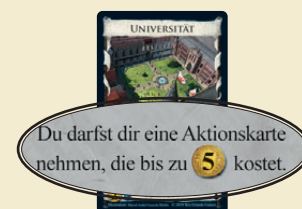
Einige Aktionskarten, wie z.B. der Umbau (Dominion – Basisspiel), beziehen sich auf die Kartenkosten. Grundsätzlich erhöht die Kosten einer Karte.

ist mehr als .

Bezieht sich eine Kartenanweisung auf die Kosten einer Karte mit „bis zu“, so sind -Kosten nur betroffen, wenn dies in der Anweisung auch angegeben ist.

Beispiel: Die Universität erlaubt es, eine Aktionskarte zu nehmen, die bis zu kostet. Der Spieler darf also keine Karte mit in den Kosten nehmen. Der Spieler darf also z.B. den Lehrling nehmen, nicht jedoch den Golem .

Werden die Kosten einer Karte um erhöht oder gesenkt, sind die -Kosten nicht betroffen.



Beispiel: Legt der Spieler einen Umbau aus, bestimmt die Karte, die er entsorgt, welche Karte er nehmen darf. Entsorgt er z.B. einen Kräuterkundigen (2), so darf er sich z.B. eine Schmiede (4) (Dominion – Basisspiel), jedoch keine Karte mit 1-Kosten, nehmen. Entsorgt er allerdings z.B. einen Golem (4) so darf er sich z.B. eine Besessenheit (6) oder auch ein Gold (6) nehmen.

Beispiel: Wird ein Spieler durch den Saboteur (Dominion – Die Intrige) angegriffen und muss z.B. eine Schmiede (4) (Dominion – Basisspiel) entsorgen, so darf er sich keine Karte mit 1-Kosten nehmen. Muss der Spieler jedoch z.B. einen Golem (4) entsorgen, so darf er sich eine Karte für (2) oder weniger nehmen, also z.B. eine Vision oder auch einen Kräuterkundigen.

Bezieht sich eine Kartenanweisung auf die Kosten einer Karte mit „oder mehr“, so sind 1-Kosten nur betroffen, wenn dies in der Anweisung auch angegeben ist.

Beispiel: Wird ein Spieler durch den Saboteur (Dominion – Die Intrige) angegriffen muss er Karten aufdecken, bis er eine Karte aufdeckt die 3 oder mehr kostet. Die Vision (2) kostet nicht mehr als 3 und wird nicht entsorgt. Der Alchemist (3) kostet mehr als 3 und ist somit betroffen.


Bezieht sich eine Kartenanweisung auf die Kosten einer Karte mit „von 3 bis 6“, so sind Karten mit 1-Kosten nicht betroffen. Bisher ist noch keine solche Karte veröffentlicht.

Werden durch eine Kartenanweisung X-Kosten umgewandelt (z.B. in virtuelles Geld oder +Karten), so verfallen 1-Kosten, wenn dies nicht auf der Karte anders angegeben ist.


Bezieht sich eine Kartenanweisung auf die Kosten einer Karte mit „das gleiche kostet“, so sind 1-Kosten mit betroffen.

Beispiel: Wird ein Spieler durch den Trickser (Dominion – Die Intrige) angegriffen und muss z.B. einen Golem (4) entsorgen, so erhält er dafür eine Karte, die genau (4) kostet.







Entsorge eine Karte aus deiner Hand. Nimm dir eine Karte, die bis zu 2 mehr kostet als die entsorgte Karte.




Die Karte aufdeckt, die mehr kostet. Er muss diese Karte entsorgen und darf sich eine Karte nehmen, die mindestens 2 weniger kostet. Die Karten aufgedeckten Karten legt er...



Jeder Mitspieler muss solange Karten von seinem Nachziehstapel aufdecken, bis er eine Karte aufdeckt, die 3 oder mehr kostet. Er muss diese Karte entsorgen und darf sich eine Karte...



Dein Nachziehstapel entsorge. Du wählst eine Karte, die das gleiche kostet, wie die entsorgte Karte. Diese Karte muss sich der Spieler nehmen.



**Ansonsten:
Einfach mal ausprobieren.
Wird schon schief gehen!**

Neue Anweisungen auf den Aktionskarten:

„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 abgelegt werden). Beiseite gelegte und entsorgte Karten, sowie Karten, die die Spieler auf Hand haben und Karten im Vorrat und in den Nachzieh- und Ablagestapeln der Spieler sind 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.

Der Stein der Weisen ist eine Geldkarte mit zusätzlichen Anweisungen. Sie ist keine Basiskarte, wie Kupfer, Silber oder Gold. Der Stein der Weisen ist zusätzlich zu den Anweisungen, die die Karte enthält, eine normale Geldkarte, d.h. sie wird in der Kaufphase ausgelegt und kann z.B. vom Dieb gestohlen werden.

In der Kaufphase müssen alle Geldkarten ausgelegt werden, bevor der Spieler Karten kauft. Der Spieler darf keine Geldkarten mehr auslegen, nachdem er eine Karte in der Kaufphase gekauft hat. Dies ist wichtig für die Anweisungen auf dem Stein der Weisen.

Wenn ein Spieler Karten ablegt, so darf er diese Karten in beliebiger Reihenfolge ablegen. Dies kann beim Alchemisten und beim Kräuterkundigen wichtig sein.



*Der
Stein der Weisen
ist sowohl eine
Geldkarte
als auch eine
Königreichkarte*

EMPFOHLENE 10ER-SÄTZE

Die Alchemisten und Dominion – Basisspiel:

Verbotene Künste: Besessenheit, Lehrling, Universität, Vertrauter, Dieb, Garten, Keller, Laboratorium, Ratsversammlung, Thronsaal

Quacksalber: Alchemist, Apotheker, Golem, Kräuterkundiger, Verwandlung, Jahrmarkt, Kanzler, Keller, Miliz, Schmiede.

Chemiestunde: Alchemist, Golem, Stein der Weisen, Universität, Burggraben, Bürokrat, Hexe, Holzfäller, Markt, Umbau.

Die Alchemisten und Dominion – Die Intrige:

Diener: Besessenheit, Golem, Verwandlung, Vision, Weinberg, Große Halle, Handlanger, Lakai, Verschwörer, Verwalter.

Geheime Forschungen: Kräuterkundiger, Stein der Weisen, Universität, Vertrauter, Adelige, Armenviertel, Brücke, Kerkermeister, Lakai, Maskerade.

Töpfe, Tränke, Trottel: Apotheker, Golem, Lehrling, Vision, Adelige, Baron, Eisenhütte, Handelsposten, Kupferschmied, Wunschbrunnen.

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 „+X“ 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 „+2“ 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 „+2“.
- Wichtige **Unterscheidung** von „nehmen“ und „kaufen“:
„Nehmen“ findet 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 0 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. Beispiele hierzu in der Seitenleiste rechts.**

Beispiel Alchemist:

Spielregel: „Aufräumphase“ – Nun legt er alle ausgespielten Aktions- und Geldkarten **und** seine verbliebenen Handkarten auf seinen Ablagestapel.



Karten-anweisung: „... darfst du diesen verdeckt auf deinen Nachziehstapel legen.“

Beispiel Apotheker:

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



Kartenanweisung: „Nimm alle aufgedeckten Kupfer und Tränke auf die Hand.“

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Kelly Bailey, Bill Barksdale, Alex Bishop, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, Wei-Hwa Huang, Tom Lehmann, Destry Miller, Anthony Rubbo, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, Paul Sottosanti, Chris West, Jeff Wolfe, den 6am Gamers, den Cincygamers und der Columbus Area Boardgaming Society.

Entwicklung: Valerie Putman & Dale Yu

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

