



SPIELREGEL

Wissen ist Macht! Doch seit du deine Kellergewölbe und Laboratorien für geheime Forschungen der Universität hergegeben hast, gehen dort unten seltsame Dinge vor – selbstverständlich alles im Namen der Wissenschaft.

Wenn sie doch nur endlich den Stein der Weisen finden und Blei in Gold verwandeln würden – dann wäre das alles zumindest sinnvoll.

Wofür allerdings die vielen Fässer Quecksilber benötigt werden oder warum dir der Lehrling schon wieder einige Haare entwendet hat ...
das würdest du so langsam wirklich gerne wissen.

Vertraue auf dein Gefühl und die Vision, die du letzte Nacht hattest – die Wissenschaft wird dir den Weg in das goldene Zeitalter zeigen.

Der Triumph am Ende ist dir so gut wie sicher – sagt zumindest der Alchemist.

Alchemisten ist eine DOMINION®-Erweiterung und kann nur zusammen mit einem Basisspiel oder den Basiskarten gespielt werden.

SPIELMATERIAL

Die DOMINION®-Erweiterung **Alchemisten** beinhaltet 150 Karten:
122 neue **Königreichkarten**, 16 **Geldkarten TRANK** und 12 **Platzhalterkarten** (blaue Rückseite)

SPIELMATERIAL IN DER ÜBERSICHT

Königreichkarten

AKTION



AKTION - ANGRIFF



PUNKTE



GELD



Platzhalterkarten



12 x

SPIELVORBEREITUNG

Sortiert die Karten und steckt sie entsprechend der Sortierhilfe in den Schachteleinsatz.

Zum Spielen benötigt Ihr ein **DOMINION®**-Basisspiel oder das Basiskarten-Set. Legt alle Basiskarten wie gewohnt als Vorrat in die Tischmitte. Außerdem benötigt Ihr einen beliebigen Satz aus 10 Königreichkarten. Nutzt dafür die empfohlenen Kartsätze auf der nächsten Seite oder stellt euch eigene Kartensätze zusammen.

Hinweise:

1) Werden im Spiel Königreichkarten verwendet, die  in den Kosten haben (auch im **SCHWARZMARKT**), benötigt ihr für euren Vorrat die Trankkarten als zusätzliche Geldkarten. Unabhängig von der Spieleranzahl werden immer alle 16 Trankkarten verwendet. Die Trankkarten sind Teil des Vorrats.

2) Grundsätzlich ist ein Spiel mit 10 Königreichkarten aus **Alchemisten** möglich. Der Autor empfiehlt allerdings, maximal 3-5 Karten dieser Erweiterung in einem Spiel zu benutzen.

DER KARTENVORRAT IN DER TISCHMITTE

Geldkarten



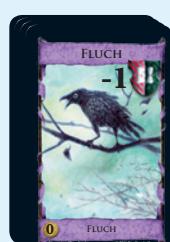
Königreichkarten: „Verbotene Künste“



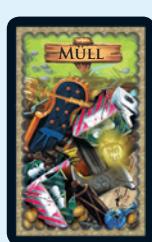
Punktekarten



Fluchkarten



Müllkarte



EMPFOHLENE KARTENSÄTZE (10er SÄTZE)

Alchemisten & Basisspiel (1. Edition)

Verbotene Künste: Besessenheit, Lehrling, Universität, Vertrauter / Dieb, Gärten, 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

Alchemisten & Die Intrige

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

Geheime Forschungen: Kräuterkundiger, Stein der Weisen, Universität, Vertrauter / Adlige, Armenviertel, Brücke, Kerkermeister, Lakai, Maskerade

Töpfe, Tränke, Trottel: Apotheker, Golem, Lehrling, Vision / Adlige, Baron, Eisenhütte, Handelsposten, Kupferschmied, Wunschbrunnen

Weitere empfohlene Kartensätze findet ihr unter www.dominion-welt.de/downloads.

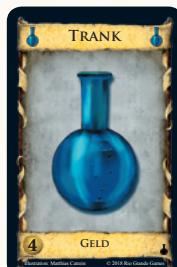
NEUE REGELN

Es gelten die Basisspielregeln mit folgenden Änderungen:



Geldkarten mit zusätzlichen Anweisungen: Die neue Geldkarte **STEIN DER WEISEN** wird – wie alle Geldkarten – in der entsprechenden Spielphase eingesetzt. Darüber hinaus beinhaltet der **STEIN DER WEISEN** zusätzliche Anweisungen, die beim Ausspielen beachtet werden müssen. Der **STEIN DER WEISEN** ist eine Königreichskarte und gehört nicht zu den Basis-Geldkarten, die in jedem Spiel benutzt werden.

In der Kaufphase: Alle Geldkarten, die in einem Zug eingesetzt werden sollen, müssen **vor** dem ersten Kauf ausgelegt werden. Der Spieler darf keine weiteren Geldkarten auslegen, nachdem er eine Karte in der Kaufphase gekauft hat.



Trankkarten: **TRÄNKE** sind Geldkarten und gehören zu den Basiskarten. Sie kommen allerdings nur dann zum Einsatz, wenn mindestens eine Königreichskarte mit -Kosten im Spiel verwendet wird. Karten, die in ihren Kosten ein aufweisen, können nur gekauft werden, wenn der Spieler einen **TRANK** auslegt. Karten, die in ihren Kosten ein + aufweisen, können nur gekauft werden, wenn der Spieler die erforderliche Anzahl Geld und zusätzlich einen **TRANK** auslegt. + sind nicht austauschbar.

Hinweis: Viele Karten beinhalten Anweisungen, die die Kosten einer Karte beeinflussen. Wichtig ist hierbei die Unterscheidung zwischen -Kosten und -Kosten. Anweisungen, die sich auf beziehen, beeinflussen die -Kosten nicht und umgekehrt. Grundsätzlich erhöhen Trankkosten die Kosten einer Karte, d.h. ist mehr als .

Aufsteigende Kartenkosten:



Eine vollständige Übersicht aller möglichen Spielsituationen mit ist an dieser Stelle nicht möglich. Um euch den Einstieg und eine eigene Beurteilung von möglichen Situationen zu erleichtern, findet Ihr auf S. 5 ein paar Beispiele für den Umgang mit -Kosten.

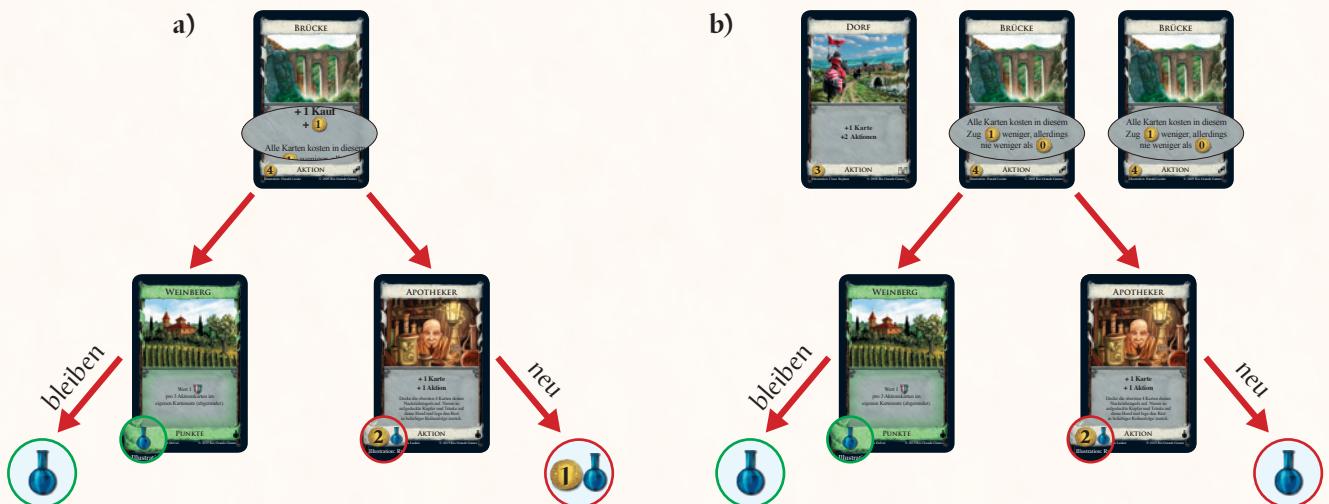
1) Anweisung: „Nimm eine Karte vom Vorrat, die bis zu 4 kostet.“ Das bedeutet: Karten mit 5-Kosten dürfen **nicht** genommen werden! (Aktionskarte WERKSTATT)



2) Anweisung: „Jeder Mitspieler muss die oberste Karte seines Nachziehstapels aufdecken und entsorgen. Für jeden Spieler wählst du eine Karte aus dem Vorrat, die das gleiche kostet, wie die entsorgte Karte.“ (Aktionskarte TRICKSER)



3) Anweisung: „Alle Karten kosten in diesem Zug 1 weniger, allerdings nie weniger als 0.“ Das bedeutet: Karten **nur** mit 5-Kosten sind **nicht** betroffen, Karten mit Trank- und Münzkosten sind betroffen, allerdings nur die Münzkosten. (Aktionskarte BRÜCKE)



4) Anweisung: „Entsorge eine beliebige Karte aus deiner Hand. Nimm dafür eine Karte vom Vorrat, die bis zu 2 mehr kostet als die entsorgte Karte.“ (Aktionskarte UMBAU)



KARTENÜBERSICHT – WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN



Hinweis: Alle Karten sind in der Übersicht nach ihren Kosten sortiert.

Weinberg: Diese Karte ist eine Punktekarte und hat bis zum Ende des Spiels keine Funktion. Bei Spielende erhält der Spieler, der diese Karte in seinem Kartensatz (Nachziehstapel, Ablagestapel und Handkarten) hat, für jeweils 3 Aktionskarten (auch kombinierte Aktionskarten) 1 Siegpunkt. Es wird immer abgerundet, d.h. wer z.B. 12, 13 oder 14 Aktionskarten besitzt, erhält 4 Siegpunkte. Wer mehrere **WEINBERGE** besitzt, erhält für jeden **WEINBERG** die entsprechende Anzahl Siegpunkte.

Verwandlung: Wenn du diese Karte ausspielst und noch mindestens eine Karte auf der Hand hast, musst du eine Handkarte entsorgen. Wenn du keine Karte oder einen **FLUCH** entsorgst, erhältst du nichts. Entsorgst du eine Aktions-, Punkte- oder Geldkarte, erhältst du den jeweiligen Bonus. Entsorgst du eine kombinierte Karte, erhältst du den Bonus beider Kartentypen. Sollte keine entsprechende Karte mehr im Vorrat sein, erhältst du nichts.

Kräuterkundiger: Wenn du den **KRÄUTERKUNDIGEN** in der Aufräumphase ablegst, darfst du eine Geldkarte, die vor dir ausliegt, oben auf den Nachziehstapel legen. Ist der Nachziehstapel leer, legst du die Geldkarte auf den leeren Platz; sie ist dann die einzige Karte im Nachziehstapel. Wenn du mehrere **KRÄUTERKUNDIGE** im Spiel hast und ablegst, darfst du für jeden eine ausliegende Geldkarte auf den Nachziehstapel legen.

Apotheker: Sollte der Nachziehstapel während des Aufdeckens aufgebraucht werden, mischst du deinen Ablagestapel und legst ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Hast du dann trotzdem nicht genug Karten im Nachziehstapel, um 4 Karten aufzudecken, deckst du nur so viele Karten auf, wie möglich. Alle aufgedeckten **KUPFER** und **TRÄNKE** nimmst du auf die Hand und legst die anderen aufgedeckten Karten zurück auf den Nachziehstapel.

Universität: Du darfst eine Aktionskarte vom Vorrat nehmen, die bis zu 5 kostet. Du darfst allerdings keine Karte nehmen, deren Kosten einen blauen Stein beinhalten.

Vision: Alle Spieler, auch du selbst, decken die oberste Karte ihres Nachziehstapels auf. Für jeden Spieler entscheidest du separat, ob er die Karte ablegt oder zurück auf seinen Nachziehstapel legt.

Danach deckst du so lange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du eine Karte, die **keine** Aktionskarte ist, aufgedeckt hast (kombinierte Aktionskarten sind auch Aktionskarten). Nimm alle gerade aufgedeckten Karten auf die Hand. Hast du nur Aktionskarten aufgedeckt und dein Nachziehstapel ist aufgebraucht, mischst du deinen Ablagestapel und ziehst weiter, bis du eine Karte aufdeckst, die keine Aktionskarte ist. Findest du auch in diesem Stapel nur Aktionskarten, nimmst du alle Karten auf die Hand.

Alchemist: Wenn du zusätzlich zu dieser Karte einen **TRANK** im Spiel hast, darfst du diese Karte in der Aufräumphase zurück auf den Nachziehstapel legen, statt sie abzulegen. Wenn du mindestens 1 **TRANK** im Spiel hast, darfst du beliebig viele ausgespielte **ALCHEMISTEN** zurück auf den Nachziehstapel legen.

Golem: Decke solange Karten von deinem Nachziehstapel auf, bis du 2 Aktionskarten aufgedeckt hast, die keine **GOLEMS** sind. Alle aufgedeckten **GOLEMS** und Karten, die keine Aktionskarten sind, legst du ab. Hast du, auch nach dem Mischen deines Ablagestapels, nur 1 oder gar keine Aktionskarte aufgedeckt, spielst du entsprechend weniger Aktionskarten aus. Du musst die aufgedeckten Aktionskarten ausspielen, darfst allerdings die Reihenfolge selbst bestimmen. Du darfst die Aktionskarten nicht auf die Hand nehmen. Anweisungen, die sich auf Handkarten beziehen, haben keine Auswirkung auf die aufgedeckten Aktionskarten. Ist eine der aufgedeckten Karten z.B. ein **THRONSAAL**, darfst du eine Karte aus der Hand auswählen und diese zwei Mal ausspielen, du darfst aber nicht die andere aufgedeckte Karte dafür auswählen, da sie sich nicht auf deiner Hand befindet.

Stein der Weisen: Diese Karte ist eine Geldkarte mit einem variablen Wert und gehört nicht zu den Basiskarten (wie **KUPFER** oder **TRANK**), sondern zu den Königreichskarten. Ausgespielt wird sie aber – wie andere Geldkarten auch – in der Kaufphase.

Wichtig: Geldkarten dürfen in der Kaufphase nur ausgespielt werden, bevor du die erste Karte kaufst (neue Regeln, S. 4).

Zähle die Karten, die du in diesem Moment im Nachzieh- und Ablagestapel hast (Summe). Pro volle 5 Karten erhöht sich der Geldwert des **STEIN DER WEISEN** für die Kaufphase in diesem Zug um 1. Spielst du mehrere **STEIN DER WEISEN** aus, hat jede Karte den entsprechenden Geldwert. Du darfst beim Durchzählen der Karten deines Nachzieh- und Ablagestapels diese weder anschauen, noch ihre Reihenfolge verändern.

Vertrauter: Jeder Mitspieler, beginnend bei deinem linken Nachbarn, muss einen **FLUCH** vom Vorrat nehmen und ihn ablegen. Wird der Vorrat an **FLÜCHEN** dabei aufgebraucht, erhalten die Spieler, für die kein **FLUCH** mehr vorhanden ist, nichts.

Lehrling: Entsorge eine Handkarte. Wenn du mindestens eine Handkarte hast, musst du eine Karte entsorgen. Pro 1, das die entsorgte Karte kostet, ziehst du eine Karte nach. Wenn die entsorgte Karte außerdem 1 kostet, ziehst du weitere 2 Karten nach.

Besessenheit: Zuerst spielst du deinen aktuellen Zug regulär zu Ende, bevor dein linker Nachbar einen Extra-Zug ausführen muss. Da die **BESESSENHEIT** keine Angriffskarte ist, kann sich der Mitspieler nicht gegen den Extra-Zug „wehren“.

Zu Beginn des Extra-Zuges zeigt dein linker Nachbar dir seine Handkarten. Du entscheidest in diesem Zug alles für den Mitspieler – welche Aktionskarten und Geldkarten er spielt und welche Karten er kauft, nimmt, entsorgt etc. Du darfst alle Karten sehen, die auch der Mitspieler sieht – d.h. Handkarten, nachgezogene und angesehene Karten sowie die Karten, die der Mitspieler in der Aufräumphase des Extra-Zuges nachzieht.

Alle Karten, die er nehmen, kaufen oder auf andere Art erhalten würde, erhältst stattdessen du und legst sie auf deinen Ablagestapel. Das betrifft auch Karten, die er auf die Hand nehmen oder anderweitig ablegen müsste. Alle Münzen (z.B. aus **Die Gilden**) und Geldmarker (z.B. aus **Seaside**), die der Spieler im **BESESSENHEITS**-Zug erhält, bekommst du nicht.

Alle Karten, die der Spieler entsorgen müsste, werden separat neben den Müllstapel gelegt. Für weitere Anweisungen, die sich auf entsorgte Karten beziehen, gilt die Karte während des Extra-Zuges als entsorgt. Am Ende des Extra-Zuges legt der Mitspieler diese auf seinen eigenen Ablagestapel.

Alle Karten, die der Mitspieler während des Extra-Zuges in den Vorrat zurücklegen muss, werden tatsächlich in den Vorrat zurückgelegt.

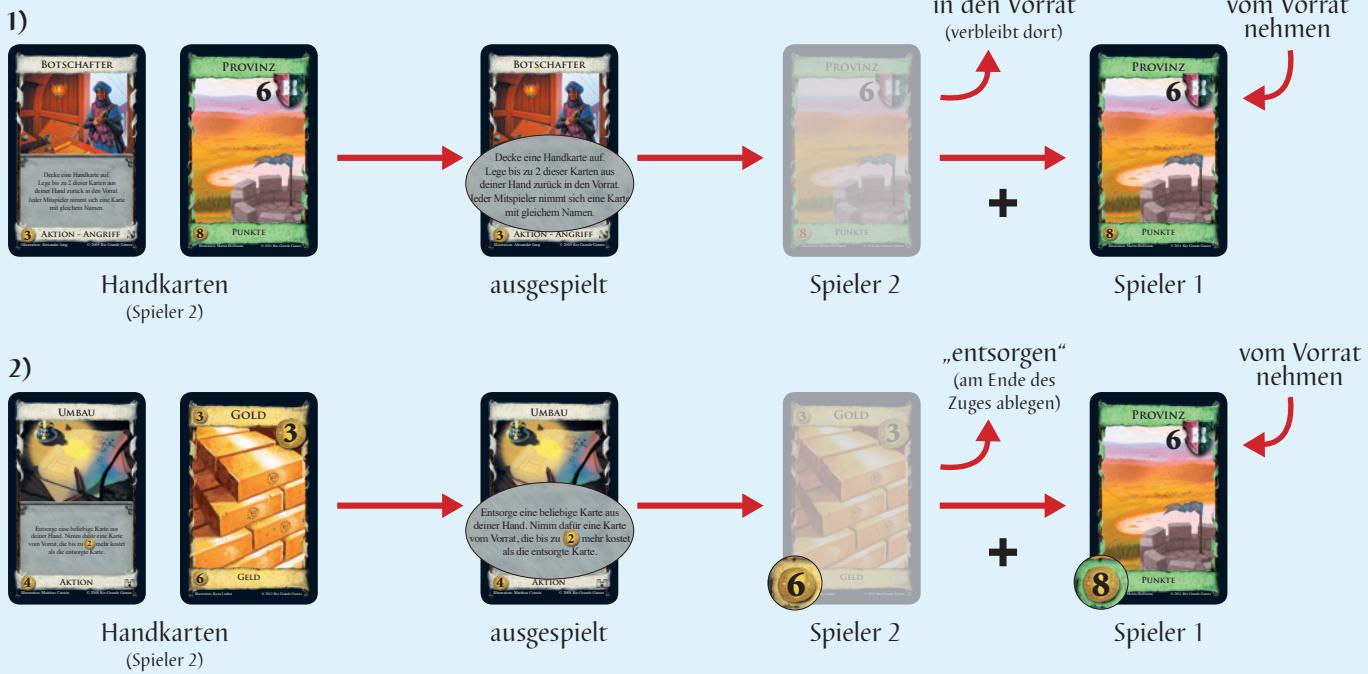
Ausführliches Beispiel zur Besessenheit auf Seite 8.



Jetzt DOMINION®-Fan werden! www.facebook.com/dominionwelt

DOMINION®-Meisterschaft
Alle Infos & Anmeldung: www.dominion-welt.de/turnier

Beispiel: Spieler 1 spielt eine **BESSESENHEIT** gegen Spieler 2 und übernimmt dessen Karten für einen Extrazug:



NOCH MEHR ORDNUNG IN DEINEM DOMINION®

Die DOMINION® Sammler-Box

360 Trennerkarten ♦ Komplettes Basiskartenset
11 Promokarten ♦ Stoffbeutel ♦ 360 Trennerkarten
2 Sortiereinsätze ♦ Exklusives Goldfinish



Unboxing
Video

www.dominion-welt.de
www.facebook.com/dominionwelt

RIO
GRANDE
GAMES

Im
Vertrieb
durch
ASS
ALTBURGER