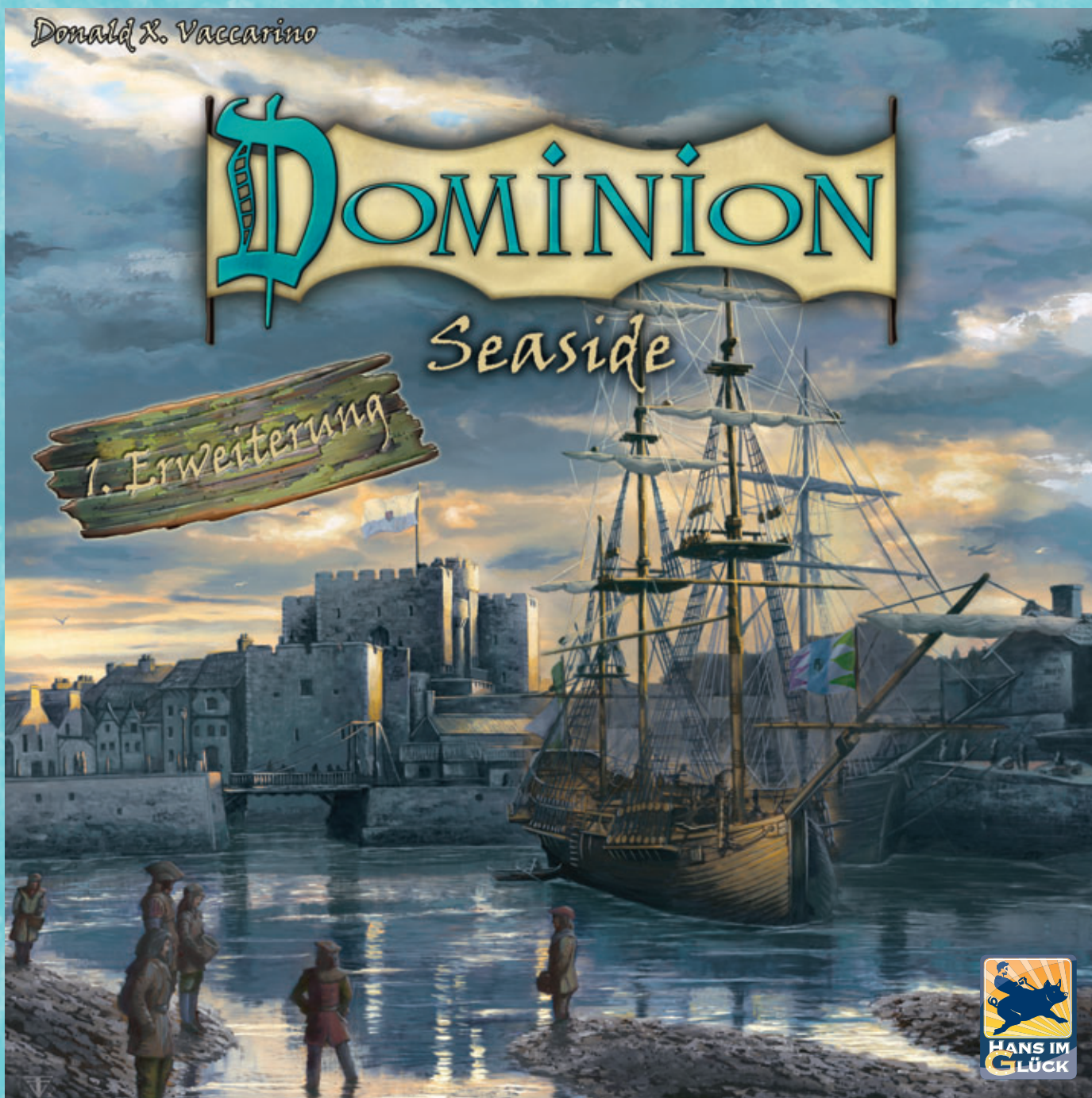


Donald X. Vaccarino

DOMINION

Seaside

1. Erweiterung



GEBT MIR EIN SCHIFF UND EINEN STERN, DER MICH LEITET ... UND JEMANDEN DER WEIß, WIE MAN SICH VON DEN STERNEN LEITEN LÄSST.

ENDLICH KANNST DU DICH AUF DEN WEG MACHEN. HINAUS AUF DIE HOHE SEE, DIE VON PIRATEN ÜBERSÄT IST, SCHICKST DU SCHIFFE, DIE VON RATTEN ÜBERSÄT SIND, UM FERNAB VON HÄFEN, DIE VON HÄNDLERN ÜBERSÄT SIND, NEUE HANDELSROUTEN AUFZUBAUEN. ZUERST WIRST DU STÜTZPUNKTE AUF FERNEN INSELN ERRICHTEN. DIE EINGEBORENEN SCHEINEN FREUNDLICH GESONNEN, DU KANNST IHRE FRIEDENSRUFE VON WEITEM HÖREN UND SCHON AUS DER FERNE WERFEN SIE DIR SPEERE UND GIFTIGE PFEILE ALS WILLKOMMENSGESCHENKE ZU. EINES TAGES WIRD ALL DAS DIR GEHÖREN.

Dominion – SEASIDE

DOMINION - SEASIDE

Diese Erweiterung 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.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden die Karten sortiert und in den Schachteinsatz gesteckt. Die Spielvorbereitung verläuft genau, wie in der Grundregel beschrieben. Zusätzlich zu den neuen Königreichkarten werden die Geld-, Punkte- und Fluchkarten, sowie die Müllkarte aus einer Dominion-Edition benötigt.

SPIELMATERIAL

18 Tableaus

6 Inseln



6 Piratenschiffe



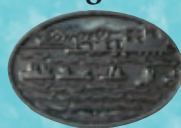
6 Eingeborendörfer



30 Geldmarker



20 Embargomarker



26 Platzhalterkarten



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

12 Leerkarten (11 mit braunem Rand, 1 mit blauem Rand auf der Rückseite)

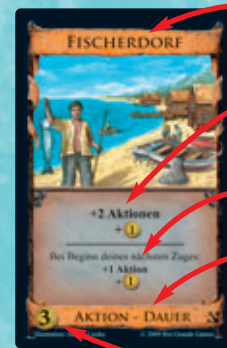


Das Ziel ist in Sicht ...

262 Königreichskarten Die 25 Aktionskarten (jede gibt es 10 mal):



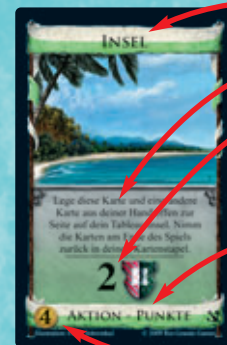
Neuer Kartentyp: Dauer-Karte



- Name
- Anweisungen sofort und bei Beginn deines nächsten Zuges
- Kartentyp (Dauer-Karte, orange)
- Kosten (3 Geld)

Die kombinierte Karte (12 mal):

Die meisten Königreichskarten sind reine Aktionskarten. Diese Königreichskarte hat 2 kombinierte Kartentypen. Diese kombinierte Karte ist **immer gleichzeitig Aktions- und Punktekarte.**



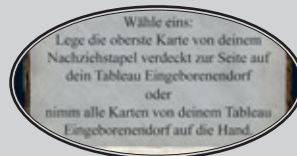
- Name
- 1 Anweisung
- Wert (2 Punkte)
- kombinierte Kartentypen (Aktionskarte, weiß und Punktekarte, grün)
- Kosten (4 Geld)

Karten wie Aktion-Angriff oder Aktion-Dauer sind keine kombinierten Karten, wie Aktion-Punkte. Angriff und Dauer sind keine eigenen Typen, wie Punkte, sondern eine Untergruppe von Aktion.

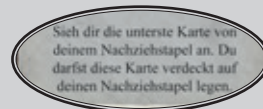
NEUE REGELN

Neue Anweisungen auf den Aktionskarten:

„**Wähle eins**“ – Der Spieler muss genau eine der auf der Karte angegebenen Anweisungen auswählen und führt nur diese aus. Die nicht gewählte Anweisung hat keine Wirkung. Der Spieler darf auch eine Anweisung wählen, die er nicht ausführen kann.



„**Ansehen**“ – Der Spieler nimmt eine Karte auf, sieht sich die Karte an und legt sie dann verdeckt dorthin zurück, wo er sie her hat. Er zeigt die Karte nicht den anderen Spielern.



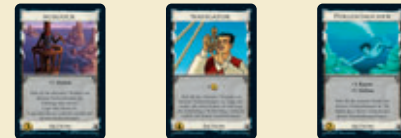
„**Im Spiel**“ – Aktions- und Geldkarten, die ein Spieler offen vor sich ausgelegt hat, sind „im Spiel“, bis sie aufgeräumt werden (üblicherweise in der Aufräumphase abgelegt werden). Nicht „im Spiel“ sind: Beiseite gelegte und entsorgte Karten, sowie Karten, die die Spieler auf der Hand haben und Karten 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.



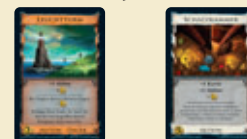
Karten mit „wähle eins“:



Karten mit „Ansehen“:

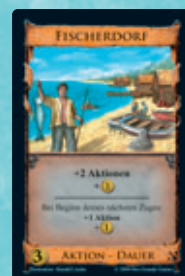


Karten mit „Im Spiel“:



Dauer-Karten

Dominion-Seaside führt die Dauer-Karten ein. Eine Dauer-Karte hat Anweisungen, die in diesem Zug gültig sind und Anweisungen, die erst bei Beginn der nächsten Runde ausgeführt werden. Die Karte bleibt bis zur Aufräumphase deines nächsten Zuges im Spiel. Dauer-Karten haben eine orange Grundfarbe und sind beim Kartentyp als „Aktion - Dauer“ gekennzeichnet.

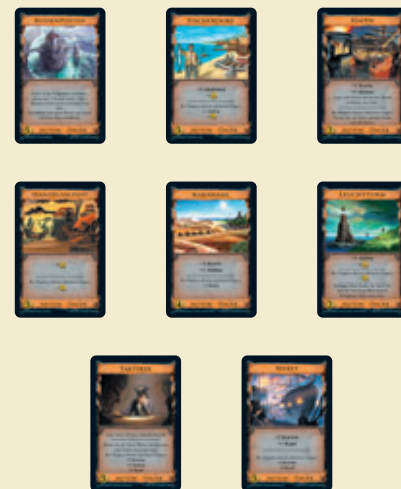


Wenn eine Dauer-Karte durch eine andere Karte verändert wurde, bleibt diese andere Karte ebenfalls bis zur aufräumphase deines nächsten Zuges im Spiel. Wenn du z.B. das Handelsschiff auf den Thronsaal spielst, bleiben beide Karten bis zur Aufräumphase deines nächsten Zuges im Spiel.

Wenn die Anweisungen mehrerer Karten gleichzeitig ausgeführt werden sollen (z.B. mehrerer Dauer-Karten), wählst du die Reihenfolge. Betrifft eine Karte mehrere Spieler, so wird die Karte in Spielerreihenfolge, beginnend beim aktiven Spieler abgehandelt.

Dauer-Karten werden oberhalb der übrigen ausgespielten Aktions- und Geldkarten in eine eigene Reihe gelegt, um anzuzeigen, dass sie in dieser Aufräumphase noch nicht abgelegt werden. Bei Beginn des nächsten Zuges reihst der Spieler sie zu den gerade ausgespielten Karten ein.

Dauer-Karten:



Kombinierte Kartentypen:



kombinierte Kartentypen sein. Die kombinierten Königreichkarten sind immer beide Kartentypen gleichzeitig. Die Insel ist beispielsweise eine kombinierte Aktions- und Punktekarte, d.h. sie kann während des Spiels ausgespielt und genutzt werden und zählt bei Spielende Punkte.

SPIELENDE

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

**Der Provinzstapel ist leer oder
3 beliebige Stapel aus dem Vorrat sind leer.**

Das Spiel endet auch, wenn einer der zunächst leeren Stapel (z.B. durch den Botschafter) im gleichen Zug wieder aufgefüllt wird.

EMPFOHLENE 10ER-SÄTZE

Seaside:

Auf hoher See: Ausguck, Bazar, Embargo, Entdecker, Hafen, Insel, Karawane, Piratenschiff, Schmuggler, Werft.

Vergrabene Schätze: Aussenposten, Beutelschneider, Botschafter, Fischerdorf, Lagerhaus, Leuchtturm, Perlentaucher, Schatzkarte, Taktiker, Werft.

Schiffswracks: Eingeborenendorf, Geisterschiff, Handelsschiff, Lagerhaus, Müllsammler, Navigator, Perlentaucher, Schatzkammer, Schmuggler, Seehexe.

Seaside und Dominion-Basispiel / Die Intrige:

Griff nach den Sternen: Abenteurer, Ausguck, Beutelschneider, Dorf, Geisterschiff, Keller, Ratsversammlung, Schatzkarte, Seehexe, Spion.

Wiederholungen: Aussenposten, Entdecker, Jahrmarkt, Kanzler, Karawane, Miliz, Perlentaucher, Piratenschiff, Schatzkammer, Werkstatt.

Geben und Nehmen: Bibliothek, Botschafter, Fischerdorf, Geldverleiher, Hafen, Hexe, Insel, Markt, Müllsammler, Schmuggler.



Setzt die Segel!

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 (z.B. Insel). Die Insel kann 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 diese 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. Dazu 2 Beispiele:**

Aussenposten



Kartenanweisung: „Ziehe in der folgenden Aufräumphase nur 3 Karten nach.“

Spielregel: „Aufräumphase“ – Danach zieht der Spieler 5 Karten vom Nachziehstapel und nimmt diese auf seine Hand.

Schatzkarte



Kartenanweisung: „Nimm dir 4 Gold und lege diese verdeckt auf deinen Nachziehstapel.“

Spielregel: „Nehmen“ – Der Spieler nimmt eine Karte (üblicherweise vom Vorrat) und legt sie auf den eigenen Ablagestapel ...