

Als 78. Spiel schaffte „Dominion“ den Einzug in unsere „Hall of Games“. Zwar blieb ihm die höchste Auszeichnung der „Ritter der Knobelrunde“ - knapp verwehrt, aber dafür erhielt es eine Menge andere Spielepreise. Ja, es ist bis dato sogar das einzige Spiel, das die drei wichtigsten deutschen Spielepreise einheimen konnte: „Spiel des Jahres 2009“, Deutscher Spielepreis 2009 und den „A la carte“-Preis für das beste Kartenspiel 2009!!!

78



Über 10 Jahre ist es her, dass ich das letzte Mal "Magic - The Gathering" gespielt habe. Damals war ich ein absoluter Fan dieses originellen, abwechslungsreichen Sammelkartenspiels. Doch mir fehlten schließlich sowohl das Geld (die ständig wachsende Flut an neuen Karten machte das Spiel für mich bald mal unerschwinglich), als auch die Zeit dafür.

"Zeit?", werden Sie sich fragen. "So ein Magic-Duell dauert doch höchstens eine halbe Stunde!" - Das ist schon richtig. Die Spieldauer ist tatsächlich relativ kurz, sodass ja meist mehrere Partien hintereinander gespielt werden können. Die meiste Zeit jedoch muss vorher, weit vor der eigentlichen Partie investiert werden. Das eigene Deck muss nämlich zuerst zusammengestellt werden. Das heißt: Gedanken machen über die mögliche Strategie, passende Karten zusammensuchen, auf das richtige Ver-

hältnis der energiebringenden Karten achten, probieren, durchtesten, feintunen, etc. Bis man ein funktionierendes, kampffähiges Deck beisammen hat, kann das schon mehrere Stunden in Anspruch nehmen. Verlorene Zeit, die ich nun nicht mehr in ein Spiel zu stecken bereit bin.

Jetzt ist ein neues Spiel erschienen, bei dem sich dieses Problem erst gar nicht

stellt. Bei "Dominion" besteht das ganze Spielziel darin, sein eigenes Kartendeck zusammenzustellen. Bis auf wenige Vorbereitungsarbeiten kann sofort losgelegt werden, fast ohne Zeitverlust. Zu schön, um wahr zu sein? Nein, denn so funktioniert es:

Jeder Spieler besitzt zu Beginn nur 10 Karten: 7 "Kupfer", welche Geldkarten im Wert von je 1 "Geld" entsprechen und wichtig für den Erwerb neuer Karten sind, sowie 3 "Anwesen", welche am Ende des Spiels je 1 Siegpunkt bringen. Diese Karten mischt jeder Spieler für sich und bildet damit einen Nachziehstapel, von dem er fünf Karten auf die Hand zieht.

Der Zug eines Spielers besteht aus drei Phasen, die er hintereinander abhandelt. Zuerst kann der Spieler in der Phase "**Aktion**" genau eine (freie) Aktionskarte ausspielen. Danach - in Phase 2 "**Kauf**" - kann er genau eine Karte aus dem Vorrat kaufen, die er auf den Ablagestapel legt. Und schließlich muss er alle ausgespielten und auch alle nicht gespielten Karten aus der Hand ablegen und wieder 5 Karten für seinen



nächsten Zug nachziehen (Phase 3 "**Aufräumen**"). Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der - nun durch Zukäufe schon etwas größere - Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verdeckt bereit gelegt.



So einfach geht das. Doch der geübte Leser wird schon vermuten, dass mit den erwähnten Aktionskarten etwas mehr Komplexität verbunden mit mehr Abwechslung ins Spiel kommt. Und richtig, die meisten Aktionskarten durchbrechen den starren Ablauf und verändern eine oder mehrere der Phasen eines Zuges zum Teil gehörig. So erlauben einige Karten, in diesem Spielzug zusätzliche Aktionen durchzuführen, andere ermöglichen es, zusätzliche Käufe vorzunehmen oder Karten vom Nachziehstapel nachzuziehen. Wiederum andere bringen sogenanntes "virtuelles Geld", das heißt einen Geldbetrag, der nur in diesem Spielzug beim Kauf als Zahlungsmittel verwendet

werden darf. Manchmal kommen mehrere dieser Funktionen als Kombination auf einer Karte vor, als Beispiel soll hier der sehr vorteilhafte "Markt" dienen (+ 1 Karte, + 1 Aktion, + 1 Kauf, 2 virtuelle Geld).

Sehr beliebt sind auch Karten, die das Nehmen einer neuen Karte vom Vorrat ermöglichen, wenn auch meist unter einer bestimmten Bedingung, wie zum Beispiel das "Entsorgen" (aus dem Spiel entfernen) einer Handkarte. Einige Karten - nämlich solche mit dem Vermerk "Aktionskarte - Angriff" - können sogar direkt gegen die Mitspieler eingesetzt werden, um ihnen etwa mit der "Hexe" böse "Fluch"-Karten (je 1 Minuspunkt in der Endabrechnung) unterzujubeln oder mit dem "Dieb" Geldkarten zu entwenden. Es gibt aber auch noch andere Effekte, sie alle hier zu erwähnen, wäre dem Verständnis dieser Spielbeschreibung aber nicht förderlich.

Übrigens sind von den insgesamt enthaltenen 25 unterschiedlichen Aktionskarten stets lediglich 10 im Spiel. Für das erste Spiel sollte man die empfohlenen 10er-Sätze verwenden, später kann man sich die Kartenkombinationen selbst zusammenstellen oder den Zufall entscheiden lassen. Es ist jedenfalls immer eine spielerische Herausforderung, aus dem vorhandenen Angebot die besten Karten herauszupicken, und sein Kartendeck daraus zusammenzustellen.

Prinzipiell unterscheiden wir also zwischen **Aktionskarten**, welche die erwähnten Funktionen aufweisen, **Punktekarten**, welche bei Spielende Punkte bringen, jedoch während des Spiels hinderlich sind, da sie Platz wegnehmen, sowie **Geldkarten**, die man zum Erwerb aller Karten aus dem Vorrat benötigt. Gerade bei den Letzteren ist es notwendig, sich rechtzeitig mit höherwertigen Geldkarten (Silber mit Wert "2" oder gar Gold mit Wert "3") einzudecken, um sich die besseren, aber auch entsprechend teureren Aktions- oder Punktekarten leisten zu können. Besonders die "Provinzen" sind sehr begehrt, bringen sie doch gleich 6 Siegpunkte, aber um die dafür notwendigen 8 Geld aufzutreiben zu können, muss der eigene Stapel gut zusammengesetzt sein. Das Spiel endet, sobald entweder der Stapel "Provinzen" oder drei beliebige andere Vorratsstapel aufgebraucht sind. Wer dann in seinem



"Deck" (Nachziehstapel, Ablagestapel und Kartenhand werden zusammengeworfen) die meisten Punkte vorweisen kann, gewinnt.



"Dominion" ist faszinierend, originell, begeisternd. Mir hat das Spiel von Anfang an gefallen, und mittlerweile wird es bei uns gerne gespielt, wegen des schnellen Einstiegs, der kurzen Vorbereitungszeit und Spieldauer, so-

wie der vielfältigen Möglichkeiten, die es zu entdecken gibt. Trotzdem fallen mir im Vergleich zu "Magic" zwei Dinge auf, welche - bis jetzt jedenfalls - die Höchstnote verhindern. Erstens wirkt es etwas mechanisch. Es gibt wenig Bezug zwischen dem Namen einer Aktionskarte und ihrer Funktion, weshalb weniger Atmosphäre aufkommen kann wie bei "Magic", bei dem man sich wirklich als Zauberer mit mächtigen Zaubersprüchen fühlen konnte. Und zweitens kommt mir vor, dass in dem Spielsystem noch wesentlich mehr Möglichkeiten stecken, als es die 25 verschiedenen Aktionskarten derzeit bringen. Das Potential scheint noch lange nicht ausgeschöpft worden zu sein. Doch dieser Umstand lässt sich ja leicht beheben. Ich rechne in den nächsten Jahren noch mit einigen Erweiterungen, sodass uns "Dominion" sicher noch lange Freude bereiten wird.



Truly

Game News-
Wertung



Info-Box

Titel:	Dominion
Art:	Karten-Aufbauspiel
Autor:	Donald X. Vaccarino
Spieler:	für 2 bis 4 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Verlag:	Hans im Glück
Jahr:	2008
Dauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. Euro 25,-
Auszeichnung:	„Spiel des Jahres 2009“ Deutscher Spielepreis 2009 „À la carte“-Kartenspielpreis 2009 SpieleHit für Freunde 2009
Erweiterungen:	Dominion - die Intrige (2009) Dominion - Seaside (2009)

