

Turnierregeln Dominion

- Der Spieltisch und die Sitzreihenfolge in der ersten Runde werden ausgelost.
- Die Verteilung der Spieler an den Tischen und die Sitzreihenfolge in den folgenden Runden wird durch die Ergebnisse der bereits gespielten Runden bestimmt. Bei Gleichstand nach Turnierpunkten entscheiden die gesamt erreichten Siegpunkte über die Platzierung. Dabei sitzen dann die 4 Spieler mit den meisten Punkten am Tisch 1, die Spieler 4-8 am Tisch 2 usw. (Schweizer System)
- Es werden 4er-Tische gebildet. Ist dies nicht möglich, bleibt an den letzten Tischen jeweils ein Platz frei, so dass 4er und 3er Tische entstehen
- Die 10 Karten der vier Turnierrunden werden vom Schiedsrichter jeweils direkt vor Beginn jeder Spielrunde gelost. Dieses Deck ist für alle Tische verbindlich.
- Die Spieler zählen anschließend das Spielmaterial am Tisch. Alle Spieler zusammen sind verantwortlich für den korrekten Aufbau des Spiels. Wenn alle Spieler am Tisch einverstanden sind, beginnt das Spiel. Sollte sich später herausstellen, dass das Spielmaterial nicht korrekt aufgebaut war, wird das Spiel wie begonnen zu Ende gespielt und gewertet. Änderungen an den Kartenstapeln im laufenden Spiel sind nicht zulässig.
- Der als Startspieler geloste Spieler beginnt das Spiel.
- Es gelten die gedruckten Regeln des Grundspiels inkl. der Erläuterungen auf der Homepage www.hans-im-glueck.de, sofern nicht nachfolgend davon abgewichen wird
- Gespielt wird mit den Karten des Grundspiels ohne die Karten „Gesandter“ und „Schwarzmarkt“.
- Regelverstöße sind wenn möglich am Spieltisch zu klären. Ist dies nicht möglich, ist dies unverzüglich dem Schiedsrichter zu melden. Spätere Beanstandungen können nicht mehr berücksichtigt werden.
- Um zu verhindern, dass einzelne Spieler bestimmte Kartenkombinationen in Ihrem Ablagestapel zusammenlegen und sich durch schlechtes Mischen einen Spielvorteil verschaffen, gilt folgende Regelung: Die Karten werden **ohne Ausnahme** in der gespielten Reihenfolge auf den Ablagestapel gelegt:

1) Aktionsphase: durch Aktionskarten erhaltene oder abgeworfene Karten (z.B. durch Werkstatt, Keller) in der Reihenfolge in der die jeweiligen Aktionskarten gespielt wurden. Kommen mit einer Aktion mehrere Karten auf den Ablagestapel z.B. durch den Keller, darf der Spieler die Reihenfolge frei wählen, in der er diese Karten ablegt.

2) Kaufphase: gekaufte Karten

3) Abwurfphase: die in diesem Zug ausgespielten Aktionskarten in der gespielten Reihenfolge - die erste Karte zuunterst

4) die in diesem Zug für einen Kauf ausgespielten Geldkarten

5) die nicht benutzten Handkarten

Innerhalb der Gruppen 4 oder 5 steht es dem Spieler offen, die Karten in ihm beliebiger Reihenfolge abzulegen.

- Um den Spielfluss zu beschleunigen, wird der Ablagestapel schon dann neu gemischt, wenn der Spieler nach dem Nachziehen seiner 5 Handkarten keine Karte mehr auf dem Nachziehstapel liegen hat. Ausnahme: Nach der ersten Spielrunde wird nicht sofort nachgemischt, da sonst in der dritten Runde wieder die Karten der ersten Runde aufgenommen werden.
- Der Stapel wird vom Spieler mindestens 3-mal komplett durchgemischt. Anschließend lässt der Spieler seinen rechten Sitznachbarn den Stapel abheben.
- Sollten an einem Tisch Zweifel an der Mischtechnik eines Spielers bestehen, kann der Schiedsrichter für einen Tisch festlegen, dass dort grundsätzlich der rechte

- Sitznachbar den Nachziehstapel mischt. Dies gilt dann jedoch für alle Spieler am Tisch. Dies sollte jedoch der letzte Weg sein, um ein Spiel zu Ende zu bringen.
- Was passiert, wenn ein Spieler keine Karten mehr auf Nachzieh- und Ablagestapel hat? In den Regeln ist klar definiert: gekaufte Karten und abgelegte Karten kommen sofort auf den Ablagestapel. Gespielte Aktionskarten und Geldkarten bleiben bis zur Aufräumphase vor dem Spieler liegen. Sollte es ein Spieler schaffen, alle seine Karten vor sich ausliegen oder auf der Hand zu haben, darf er seinen Zug fortsetzen, solange er noch Karten aus seiner Hand spielen kann. Jegliche Aktionsmöglichkeiten Karten nachzuziehen oder aufzudecken verfallen. Die vor dem Spieler ausgelegten Karten werden erst aufgeräumt, wenn er seinen Zug beendet hat.
 - Im Turnierspiel wird davon ausgegangen, dass die Spieler die Karten kennen und auf das Vorlesen der Kartentexte verzichten werden kann. Jeder Spieler ist jedoch verpflichtet, seinen Zug ausreichend zu kommentieren, so dass die Mitspieler im Klaren darüber sind, was gespielt wird. Die Mitspieler sind verpflichtet, selbständig den Kartenanweisungen nachzukommen (z.B. Miliz, Fluch). Vergisst ein Mitspieler für ihn selbst vorteilhafte Auswirkungen (Ratsversammlung) innerhalb einer angemessenen Zeit - normalerweise der Zugdauer des aktiven Spielers - auszuführen, hat er später kein Recht, dies nachzuholen. 'Vergisst' ein Mitspieler für ihn negative Auswirkungen, so sind diese nachzuholen. Im Wiederholungsfall kann ein solcher Spieler nach Ermahnung vom Schiedsrichter disqualifiziert werden.
 - Das Spiel endet gemäß den Regeln des Grundspiels, wenn keine Provinzen mehr vorhanden, oder 3 Kartenstapel aufgebraucht sind. Anschließend zählen die Spieler ihre Punktekarten. Die Karten werden erst aufgeräumt (vor allem wenn Gärten im Spiel sind), wenn alle Spieler das Ergebnis akzeptiert haben. Jeder Mitspieler hat das Recht, die Karten und Punkte eines Spielers nachzuzählen oder durch den Schiedsrichter nachzählen zu lassen.
 - Das Ergebnis der Spielrunde wird auf einem vorbereiteten Zettel notiert, von allen Spielern unterschrieben und bei der Turnierleitung abgegeben. Ab diesem Zeitpunkt gilt das Ergebnis als endgültig und von allen Spielern akzeptiert. Auch wenn sich nachträglich ein Fehler herausstellen sollte, haben diesen Fehler alle Spieler am Tisch gemeinsam übersehen und das Ergebnis wird nicht mehr verändert. Der Schiedsrichter hat jedoch jederzeit das Recht einen Spieler wegen Betrugs, Betrugsversuchs oder grob unfairen Verhaltens zu disqualifizieren. Dieser Spieler verliert damit alle bisherigen Punkte. Die Ergebnisse der Mitspieler werden jedoch nachträglich nicht geändert.
 - Der Sieger an einem Tisch erhält 5 Punkte, der Zweite 3, der Dritte 2 und der Letzte einen Turnierpunkt. Bei 3 Spielern am Tisch lautet die Verteilung 5-3-1. Es gilt die Regel des Grundspiels, dass bei Punktegleichstand die Anzahl der benötigten Spielzüge über den Spielsieg entscheidet. Die größere Anzahl an Siegpunktkarten gilt als zweites Kriterium für einen Gleichstand (z.B. 8 Herzogtümer wären mehr wert als 4 Provinzen). Dies gilt analog auch für den zweiten oder dritten Platz. Bei einem Gleichstand nach Punkten, Spielzügen und Siegpunktkarten werden die Turnierpunkte addiert und auf die beiden oder drei Spieler verteilt (z.B. $(3+2)/2 = 2,5$ Turnierpunkte für den geteilten zweiten Platz).
 - Das Turnier geht über 4 Runden. Falls dann kein eindeutiger Sieger feststeht, entscheidet ein direktes Duell zwischen den führenden Spielern über den Turniersieg. Falls alle in dieser Finalrunde beteiligten Spieler damit einverstanden sind, können für die Finalrunde auch Promokarten (Gesandter, Schwarzmarkt) oder der Kartensatz 'Die Intrige' verwendet werden.