

## Domus Domini - KSR (Seite 1 von 2)

Man spielt 5 Runden zu je 7 Phasen. Jede Phase wird zunächst vom Startspieler und dann im Uhrzeigersinn von allen Spielern durchlaufen, bevor die nächste Phase beginnt.

### 1 - Startspieler, Produktionskarte, Sonderkarten, Zinsen:

- ◆ 1. Runde: Spieler mit höchster Kloster-Karte = **Startspieler** (Säule).  
Ab 2. Runde: Bisheriger Startspieler gibt die Säule nach links weiter.
- ◆ Generell kann man die Säule nach links weitergeben, wenn man nicht Startspieler sein will und legt aber 1 Denar in die Tischmitte. Das kann so beliebig oft reihum weitergehen, bis jemand Startspieler sein will. Der finale Startspieler erhält alle Denare aus der Tischmitte.
- ◆ Oberste **Produktionskarte** aufdecken. Sie wirkt am Ende der Phase 3.

### Ab 2. Runde gilt:

- ◆ Die **3 Sonderkarten** werden nun vergeben.
  - Am weitesten ausgebauter Klostersgarten = Gemüsekarren.
  - Am weitesten ausgebaute Käserei = Viehhirte.
  - Am weitesten ausgebaute Brauerei = Trunkenbold.
- ◆ Patt: Der Beteiligte mit wertvollerem Cellerar (höhere Denare-Zahl) führt.  
Wenn Beteiligte ohne Cellerar sind, zieht höhere Kloster-Karte (1 - 6).
- ◆ Der **Geldverleiher** zahlt für je 3 gesparte Denare 1 Denar Zinsen.
  - Max. Zinsen = 3 Denare. Das gesparte Geld geht an Besitzer zurück.
- ◆ Je 2 Laienbrüder bei der Feldarbeit = bringen 1 Gemüsechip ein, wenn Platz dafür im Kloster ist.
  - Die Laienbrüder kommen nun ins Kloster / Kapelle / sonst: allg. Vorrat.

### 2 - Cellerar einstellen, danach Gemüse kaufen:

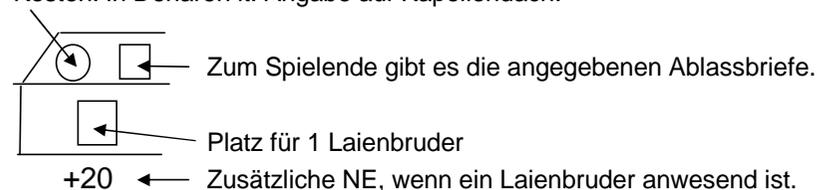
- ◆ a) Die Spieler entscheiden sich reihum, ob sie 1 Cellerar einstellen.
  - Dazu sucht man sich 1 beliebigen Cellerar aus dem Kartenstapel aus.
  - Kosten: 1 - 18 Denare. Jeder Spieler darf nur einen Cellerar besitzen.
- ◆ Cellerar entlassen / durch anderen ersetzen? = Diff.-Ausgleich in Denaren.
  - Cell. teurer als alter: Diff. in Bank zahlen, Cell. billiger als alter: Diff. aus Bank erh.*
  - Cell. entlassen ohne neuen einzustellen: den kompletten Wert aus Bank erhalten*
- ◆ b) Der Garten-Cellerar bringt bis zu 2 Gemüse-Chips (wenn lagerbar).
  - Dafür hat man 6 Felder unten auf seinem Tableau zur Verfügung.*
  - Wer noch Platz hat, kann je 2 Gemüse-Chips für 1 Denar kaufen.
  - Ist nur Platz für 1 Chip, erhält man dann nur 1 Chip.*

### 3 - Ausbauten / Nahrungseinheiten ermitteln:

- ◆ Die Reihenfolge ihrer Aktionen ist den Spielern freigestellt.  
Wer dran ist, spielt direkt alle gewünschten Aktionen komplett durch.

#### a) Aktionen machen:

- Ausbau Garten / Käserei / Brauerei: Betrag rechts daneben zahlen.
  - Man darf in beliebig viele Stufen in allen 3 Bereichen investieren.
  - In Phase 3b) erzielt man Nahrungseinheiten (NE) = wie erreichte Zahl links.
  - Der Käserei-Cellerar spart beim Ausbau der Käserei 1 Denar/Runde.
- Ausbau der Kapelle: max. 1 Stufe je Runde in Reihenfolge der Stufen-Nummern.  
Kosten: in Denaren lt. Angabe auf Kapellendach.



- 1 - 6 Laienbrüder anwerben: Für je 1 Gemüse-Chip erhält man 1 Laienbruder.  
Max. 6 Laienbrüder haben im Kloster Platz.
- Beliebig viele Laienbrüder vom Kloster in Kapelle oder umgekehrt versetzen.
- 2, 4, 6, 8 Laienbrüder aus Kloster und/oder Kapelle zur Feldarbeit versetzen.
- Hundehütte kaufen: 1-mal je Runde kann man für 1 Denar eine Hütte kaufen.
- Wachhunde kaufen: Für je 1 Gemüse-Chip kann man 1 Wachhund kaufen.  
Je Hundehütte darf man nur 1 Wachhund (bringt 2 Ablassbriefe zum Spielende) besitzen. Hunde schützen vor Laienbrüdern / Trunkenbold.
- Geldverleiher nutzen: 3 - 9 Denare dort hinlegen. Zinsen = in Phase 1.

#### b) Gesamtertrag an NE ermitteln.

Jeder Spieler zählt seine NE und markiert den Wert mit seiner Figur auf der Straße nach Cluny. Über 400 NE = Figur ist in Cluny (geschützt in Phase 4).

## Domus Domini - KSR (Seite 2 von 2)

- ➔ 10 - 180 NE aus erreichter Stufe im Garten-/Käserei-/Brauereiausbau
- ➔ 10 - 150 NE des eigenen Cellarars
- ➔ 10 - 30 NE aus akt. Produktionskarte, wenn abgeb. Cellerar = eig. Cellerar
- ➔ 10 - 60 NE aus Brauerei-Cellerar, wenn Brauerei mind. 40 NE Ertrag macht.  
*Der Wert steht unten neben dem Fass auf dessen rechter Seite.*
- ➔ 20 oder 40 NE für jeden Laienbruder in der Kapelle

### 4 - Einsatz von Laienbrüder-Chips und/oder Trunkenbold:

- ◆ Laienbrüder im Kloster des akt. Spielers dürfen bei jedem Spieler betteln, der auf der Straße nach Cluny gleich/weiter vorn als er selbst steht. Auf den Feldern 0/400 gilt das nicht.
- ◆ Jeder angebettelte Spieler fällt für jeden bei ihm eingesetztem Chip um 3 Felder (weg von Cluny) zurück. Jeden einzelnen Chip separat abtragen.
- ◆ Eingesetzte/abgewehrte Laienbrüder-Chips kommen in allg. Vorrat zurück. Dafür erhält der abgebende Spieler stets je 1 Ablassbrief.
- ◆ Trunkenbold einsetzen: Wer ihn besitzt, darf ihn nun 1-mal einsetzen. Irgendeine Figur (ggf. man selbst) geht 3 Felder auf der Straße zurück. Figuren auf Feldern 0/400 sind nicht betroffen. Der Trunkenbold-Spieler erhält auf jeden Fall 1 Ablassbrief.

**Abwehr:** Man kann 1 Wachhund/Viehhirten gegen Laienbruder/Trunkenbold einsetzen. Eingesetzter Hund/Hirte kommt in Vorrat zurück. Hund und Hirte wirken gegen beide (Laienbruder bzw. Trunkenbold). Wer abwehrt, entscheidet in Phase 4 selbst, bei welchem Angriff er das tut.

### 5 - Einsatz von Gemüse-Chips und/oder Gemüsekarre:

- ◆ Man darf jetzt Gemüse-Chips einsetzen. Je Chip = +1 Feld nach Cluny. Den Gemüsekarren einsetzen (abgeben) = +3 Felder nach Cluny.
- ◆ Besetzte Felder zählen mit. Genutzte Chips in allg. Vorrat geben.

### 6 - Laienbrüder ernähren:

- ◆ Zahle für 1-3 Laienbrüder im Kloster 1 Gemüse-Chip, >3 Brüder = 2 Chips. Will/kann man nicht ernähren, verliert man nicht ernährte Laienbrüder.

\*selbst wenn kein einziger Spieler in dem betroffenen Bereich investiert hat.

### 7 - Ablassbriefe, neue Denare:

- Man erhält seinen erreichten Stand in NE auf der Straße nach Cluny in Ablassbriefen: NE durch 10 teilen. Wenn >400 NE = 41 Ablassbriefe.  
*Beispiel: 340 NE = 34 Ablassbriefe.*
- Investitionsmittel verteilen (auch in der letzten Runde):  
Wer auf einem Feld > 0 NE steht, erhält 7 / 5 / 4 / 3 / 2 / 1 Denare. 7 Denare erhält, wer die wenigsten NE hat, 5 Denare erhält der Spieler mit den zweitwenigsten NE und so weiter.  
Patt auf einem Feld: Der Beteiligte mit höherem Cellerar profitiert eher. Hat man keinen Cellerar, zählt der Wert der Kloster-Karte (1 - 6). Cellerare haben Vorrang vor Kloster-Karten.
- Spielfiguren wieder von der Straße nach Cluny ins Kloster versetzen. Es beginnt eine neue Runde mit Phase 1.

### Spielende und Endwertung:

- ◆ Nach 5 Runden ist das Spiel beendet.
- ◆ Abschlusswertung:
  - ➔ Jeder Laienbruder im Kloster bringt 2 Ablassbriefe ein.
  - ➔ Jeder Wachhund im Kloster bringt 2 Ablassbriefe ein.
  - ➔ Jeder Wirtschaftsbereich (Garten / Käserei / Brauerei) bringt bei Komplettausbau 7 / 10 / 15 Ablassbriefe ein.
  - ➔ Die Kapelle bringt Ablassbriefe ihrer letzten Ausbaustufe ein. Das sind 3 / 6 / 11 / 20 Ablassbriefe. Man darf max. 1 Kapelle haben.
  - ➔ Der eigene Cellerar bringt 1 - 18 Ablassbriefe ein. Angabe zur Menge der Ablassbriefe: auf seiner Karte oben rechts.
- ◆ Wer auf der Punkte-Leiste (Ablassbriefe) am weitesten vorn liegt, gewinnt das Spiel.  
Patt: Der Beteiligte mit mehr Denaren ist im Vorteil.  
Bei erneutem Patt zählt unter den Beteiligten der teurere Cellerar.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 26.03.16  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Hinweise zur KSR bitte  
an diese Adresse:  
[roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)