

DONALD K. VACCARINO

DOMINION

INTRYGA


Instrukcja

Coś się święci. Zarządca uśmiechnął się do ciebie jakby ukrywał tajemnicę, albo jakby myślał, że ty jakąś ukrywasz... Albo jakbyś ty myślał, że on myśli, że ukrywasz jakąś tajemnicę. Jesteś pewien, że w zakurzonych salach zamku zawiązują się kolejne, tajne spiski. Dobrze, że autorem części z nich jesteś ty sam. Przechodzący sługa szepnął: „Jaja już się smażą...” Paniecznie przeszukujesz swój notatnik z sekretnymi kodami, by przetłumaczyć zaszyfrowane zdanie, gdy nagle uświadamiasz sobie: „Sługa chciał mi po prostu powiedzieć, że śniadanie zaraz będzie gotowe!” Wspaniale. Wszystko toczy się zgodnie z planem.

Intryga dodaje 25 nowych kart Królestwa do twojego zestawu Dominion. W niniejszym dodatku pojawiają się nowe karty Zwycięstwa wykorzystujące nowe zasady, podwładni, pozwalający na wybór sposobu działania, a także wiele innych nowych postaci oraz miejsc. Nowych kart można użyć razem z kartami z zestawu podstawowego lub zupełnie osobno. Zasady opisują również rozgrywkę na 5 i 6 osób. Ponadto łącząc karty Skarbu oraz karty Zwycięstwa z obu zestawów gracze dysponują wystarczającą liczbą kart, by grać w więcej osób.

Cel gry

Gra polega na budowaniu talii. Talia symbolizuje dominium gracza. Zawiera jego zasoby, punkty zwycięstwa i możliwe akcje. Na początku jest to smutna, mała kolekcja Posiadłości i Miedziaków, ale gracze mają nadzieję, że przed końcem gry ich talia będzie pełna Złota, Prowincji oraz sług i budynków.

Wygra gracz, którego talia na koniec gry będzie posiadać największą liczbę punktów zwycięstwa .

Gracze będą budować talię z kart Zwycięstwa, Królestwa i Skarbu. Grę wygrywa gracz, który w talii pod koniec rozgrywki będzie posiadać największą liczbę punktów zwycięstwa.

Należy jednak pamiętać, że podczas gry karty zwycięstwa mają bardzo niską wartość, więc aby osiągnąć sukces, gracze muszą szukać równowagi między trzema typami kart.

W pudełku znajduje się 25 zestawów kart Królestwa, ale w pojedynczej rozgrywce używane jest jedynie 10. Sprawia to, że gra ma niesamowitą regrywalność. Mnóstwo sposobów gry – każdy inny.

Zawartość

500 kart

130 podstawowych kart Skarbu

- 60 kart Miedziaków
- 40 kart Srebrników
- 30 kart Złota

48 podstawowych kart Zwycięstwa

- 24 karty Posiadłości
- 12 kart Powiatu
- 12 kart Prowincji

258 kart Królestwa

- Po 10 kart: Barona, Daniny, Dziedzińca, Faktori, Giermka, Huty żelaza, Kanciarza, Maskarady, Mennicy, Mostu, Oprawcy, Osady górniczej, Rozbudowy, Rudery, Sabotażysty, Sługusa, Spiskowca, Studni życzeń, Tajnej komnaty, Zarządcy, Zwiadowcy
- Po 12 kart: Haremu, Starosty, Szlachty, Westybulu

30 kart Klątwy

- 26 karty Separatorów (po jednej dla każdego typu kart oraz karta śmietniska)
- 7 pustych kart (do stworzenia własnej karty Królestwa – wraz z pustymi kartami z zestawu podstawowego oraz pustą kartą pomocniczą z tego zestawu – liczba pustych kart pozwala na utworzenie kompletnego zestawu)

Tekst po prawej stronie stanowi streszczenie zasad oraz przekazuje informacje o wyjątkowych sytuacjach, które mogą wystąpić w grze. Jest to szczególnie przydatne dla osób znających grę, które potrzebują tylko szybkiego przypomnienia zasad.

Przygotowanie do gry

Gracze losowo wybierają osobę rozpoczynającą. Jeżeli rozgrywanych jest kilka gier, rozpoczyna zawsze osoba na lewo od zwycięzcy poprzedniej rozgrywki. Jeżeli w poprzedniej rozgrywce był remis, osobę rozpoczynającą wybiera się losowo spośród graczy, którzy nie wygrali.

Każdy z graczy otrzymuje 7 Miedziaków i 3 Posiadłości. Następnie każdy tasuje swoje 10 kart i umieszcza przed sobą, rewersami ku górze, w swojej strefie gry (na stole przed sobą), tworząc tym samym talię. Każdy z graczy dobiera 5 kart z talii jako swoją rękę początkową.

Gracze nie wykorzystują wszystkich kart w każdej rozgrywce. Karty używane w grze, które nie są w taliach graczy na początku gry, są nazywane Zasobami. Są one ułożone awerssem ku górze na środku stołu, w zasięgu wszystkich graczy. Typ karty (Akcja, Skarb, Zwycięstwo, Kłątwa, Reakcja czy Atak) jest oznaczony na dole karty. Separator (karta z innym rewerssem) może być umieszczony rewerssem ku górze na dole każdego stosu, aby ułatwić oznaczenie, że stos jest już pusty. Obok Zasobów jest umieszczana karta śmietniska.

Karty Miedziaków, Srebrników i Złota są podstawowymi kartami Skarbu i są dostępne w każdej rozgrywce. Kiedy każdy z graczy dobierze początkowe 7 Miedziaków, pozostałe Miedziaki – oraz wszystkie Srebrniki i Złoto – należy umieścić, w formie odkrytych stosów, w Zasobach.

Karty Skarbu z gry Dominion oraz Dominion: Intryga można dowolnie łączyć, gdyż musi ich być jak najwięcej podczas rozgrywki. Jeśli skończą się karty Skarbu jednego rodzaju, ich stos także uważa się za wyczerpany. Ze względu na fakt, że stanowi on część Zasobów, może to być istotne dla warunków zakończenia rozgrywki.

Posiadłości, Powiaty i Prowincje są podstawowymi kartami Zwycięstwa i również są dostępne w każdej grze. W rozgrywce dla 3 lub 4 graczy używane będzie 12 kart Posiadłości, 12 kart Powiatu oraz 12 kart Prowincji, ułożonych w stosach w Zasobach. W rozgrywce dwuosobowej używa się tylko po 8 z każdego rodzaju kart Zwycięstwa. Nieużywane karty Zwycięstwa należy odłożyć do pudełka.

Karty Kłątwy również są dostępne w każdej grze. W rozgrywce dwuosobowej należy umieścić 10 kart Kłątwy w zasobach, w rozgrywce trzyosobowej 20, a w rozgrywce na cztery osoby 30. Karty Kłątwy najczęściej trafiają do graczy w wyniku działania konkretnych kart Akcji, np. Oprawcy. Jeśli gracz kupi kartę Kłątwy, trafia ona na jego stos odrzuconych kart jak każda inna, dodana karta.

Oprócz 7 stosów kart wykorzystywanych w każdej rozgrywce, gracze wybierają również 10 kart Królestwa i umieszczają je na stole w odkrytych stosach po 10 kart. Dla kart Królestwa, które są kartami Zwycięstwa (Harem, Starosta, Szlachta, Westybul), obowiązują takie same zasady jak dla podstawowych kart Zwycięstwa: używa się ich 12 w rozgrywce dla 3 lub 4 osób i 8 w rozgrywce na 2 osoby.

Gracze mogą wybrać 10 kart Królestwa według dowolnej ustalonej między sobą metody. Na przykład: gracze tasują separatory wszystkich kart Królestwa i dobierają pierwsze 10, determinując tym samym zestaw dla danej rozgrywki. Mogą także pomieszać separatory z dodatku Dominion: Intryga z kartami zestawu podstawowego Dominion, aby zdecydować o wykorzystywanych kartach. Inną opcją jest wylosowanie 5 kart Królestwa z zestawu podstawowego oraz 5 kart z niniejszego dodatku. Przy rozgrywaniu serii gier, każdy z graczy może wybrać kartę Królestwa, która będzie wykorzystywana w kolejnych grach, aby lepiej się z nią zapoznać. Dodatkowo na końcu instrukcji zamieściliśmy listę kilku sugerowanych zestawów kart, które oferują ciekawe połączenia. Karty Królestwa nie biorące udziału w rozgrywce można odłożyć do pudełka, nie będą potrzebne.

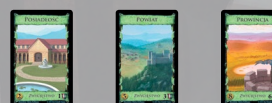
Rozpoczynający gracz w pierwszej rozgrywce jest wybierany losowo. W kolejnych rozpoczyna osoba na lewo od zwycięzcy poprzedniej rozgrywki.

Każdy z graczy rozpoczyna z 7 Miedziakami i 3 Posiadłościami. Tasuje je i dobiera 5 jako początkową rękę.

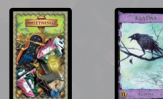
Poniżej prezentujemy przykładowe ułożenie Zasobów przed rozgrywką. Oczywiście dokładny układ będzie determinował kształt powierzchni, na której prowadzona jest gra.



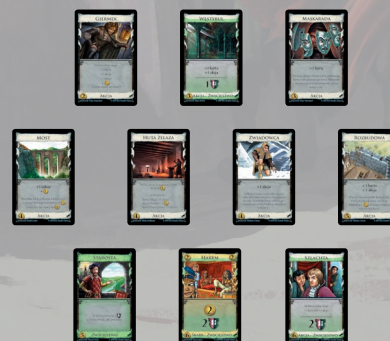
Karty Skarbu



Karty Zwycięstwa



Karta śmietniska/karty Kłątwy



Karty Królestwa

Po 12 kopii każdej karty Zwycięstwa przy rozgrywce na 3 lub 4 osoby, 8 kart Zwycięstwa w rozgrywce dla 2 osób (wliczając w to karty Harem, Starosta, Szlachta oraz Westybul). W każdej grze używane będą Miedziaki, Srebrniki, Złoto, Posiadłości, Powiaty, Prowincje i Kłątwy oraz 10 wybranych zestawów kart Królestwa.

Rozgrywka

PRZEBIEG TURY

Każda tura ma trzy fazy (A, B oraz C), rozgrywane w następującej kolejności:

- A) **Faza akcji** – gracz może zagrać akcję.
- B) **Faza zakupu** – gracz może kupić kartę.
- C) **Faza porządków** – gracz musi odrzucić zagrane karty oraz karty ze swojej ręki, a następnie dobrać 5 nowych kart.

Kiedy gracz rozegra wszystkie trzy fazy, rozpoczyna się tura gracza po jego lewej stronie.

FAZA AKCJI

W fazie akcji gracz może zagrać jedną kartę Akcji. Karty Akcji to karty Królestwa z etykietą „Akcja” na dole karty. Ponieważ w taliach początkowych nie ma kart Akcji, gracze nie będą mieli żadnych akcji do zagrania w dwóch pierwszych turach. Standardowo gracz może zagrać tylko jedną kartę Akcji, ale ta liczba może być zmieniona przez zgraną kartę Akcji.

Aby zagrać akcję gracz zagrywa kartę z ręki, umieszczając ją w swojej strefie gry, awersem ku górze. Gracz informuje pozostałych, którą kartę zagrywa i wykonuje jej instrukcje od góry do dołu. Gracz może zagrać akcję, nawet jeżeli nie jest w stanie wykonać wszystkich jej instrukcji. Musi jednak wykonać wszystkie możliwe instrukcje zawarte w tekście karty. Ponadto gracz musi rozpatrzyć wszystkie efekty karty zanim zagra kolejną (jeżeli ma możliwość zagrania kolejnej karty). Dokładne informacje o efektach kart można znaleźć na końcu instrukcji. Zagrane karty Akcji pozostają w strefie gry do fazy porządków, chyba że tekst karty wskazuje inaczej.

Poniżej przedstawiamy najczęstsze efekty występujące na kartach Akcji:

„**+X akcji**” – gracz może zagrać X dodatkowych akcji w swojej turze. Musi jednak rozpatrzyć wszystkie efekty danej karty zanim zagra kolejną. Gracz musi wykonać wszystkie akcje zanim przejdzie do fazy zakupu. Jeżeli karta daje graczowi więcej niż jedną dodatkową akcję, pomocne jest ogłoszenie na głos, ile jeszcze akcji mu pozostało.

„**+X kart**” – gracz natychmiast dobiera X kart ze swojej talii. Jeżeli gracz ma niewystarczającą liczbę kart w talii, dobiera tyle ile może, a następnie przetasowuje swój stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię i dobiera brakujące karty. Jeżeli gracz nie ma wystarczającej liczby kart nawet po stworzeniu nowej talii, dobiera tyle kart, ile jest w stanie.

„**+X**” – gracz ma X dodatkowych monet do wydania w fazie zakupu. Gracz nie dobiera dodatkowych kart Skarbu, aby oznaczyć te monety.

„**+1 zakup**” – gracz może kupić dodatkową kartę z Zasobów w swojej fazie zakupu.

„**Odrzuć**” – jeżeli karta nie mówi inaczej, odrzucone karty pochodzą z ręki gracza. Kiedy gracz odrzuca kartę, umieszcza ją awersem ku górze na swoim stosie kart odrzuconych. Kiedy gracz odrzuca wiele kart naraz nie musi ich pokazywać innym graczom. Niekiedy jednak będzie zmuszony pokazać jaką liczbę kart odrzuca (na przykład gdy zagra Piwnicę). Górna karta stosu kart odrzuconych każdego z graczy zawsze musi być widoczna.

Gracze rozgrywają tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W każdej turze gracz wykonuje po kolei fazy A, B i C:

A) Faza akcji

B) Faza zakupu

C) Faza porządków

Gracz może zagrać jedną kartę Akcji (jeżeli taką ma). Jest to opcjonalne, gracz nie musi zagrywać karty, nawet jeżeli ma ją na ręce. Karty Akcji pozwalają graczom wykonywać dodatkowe czynności w ich turach.

Ponieważ gracz może posiadać możliwość zagrania kilku akcji w swojej turze, karty można zagrywać do strefy gracza od lewej do prawej. W ten sposób łatwiej będzie śledzić liczbę dodatkowych czynności, które gracz może wykonać. Wszystkie karty zostaną odrzucone w fazie porządków (patrz niżej), nigdy wcześniej.

+X akcji: Gracz może zagrać X dodatkowych akcji w swojej fazie akcji.

Jeżeli karta daje graczowi więcej niż jedną dodatkową akcję warto liczyć dostępne akcje na głos.

+X kart: Gracz natychmiast dobiera X kart.

+X : Gracz ma do wydania X dodatkowych monet w tej turze.

+1 zakup: Gracz może kupić 1 dodatkową kartę w fazie zakupu.

Odrzuć: Gracz umieszcza karty na swoim stosie kart odrzuconych (awersem ku górze).

„**Wyrzuć**” – kiedy gracz wyrzuca kartę, umieszcza ją na śmietniku, a nie w swoim stosie kart odrzuconych. Wyrzucane karty nie wracają do Zasobów i nie można ich kupić.

„**Dodaj**” – kiedy gracz bierze kartę, dobiera ją z Zasobów (zazwyczaj) i umieszcza na własnym stosie kart odrzuconych (chyba, że karta mówi inaczej). Gracz nie ma możliwości użycia dobranej karty od razu.

„**Odkryj**” – kiedy gracz odkrywa kartę, pokazuje ją wszystkim graczom i odkłada tam, gdzie była (chyba, że tekst karty mówi inaczej). Jeżeli gracz musi odkryć karty z wierzchu swojej talii, a ma ich za mało, przetasowuje karty, aby odkryć właściwą ich liczbę.

„**Odłóż**” – kiedy gracz odkłada kartę, umieszcza ją awerssem ku górze na stole (chyba, że instrukcja karty mówi inaczej), bez rozpatrywania jej efektów. Akcja, która każe odłożyć karty, będzie zawierała instrukcje, co należy z nimi zrobić.

W dodatku Dominion: Intryga pojawia się nowy zwrot:

„**Przekaż**” – Kiedy gracz przekazuje kartę, kładzie tę kartę zasłoniętą na stole pomiędzy sobą, a graczem, któremu ją przekazuje. Gracz otrzymujący kartę bierze ją następnie ze stołu na swoją rękę. Przekazanej karty nie pokazuje się pozostałym graczom. Przekazanej karty nie traktuje się: jako wyrzuconej na śmietniko, odrzuconej przez przekazującego ją gracza, ani jako dodanej przez gracza, któremu została przekazana.

Faza akcji kończy się, kiedy gracz nie może lub nie chce zagrać kolejnych akcji. Standardowo gracz może zagrać jedną akcję w swojej fazie akcji. Wyjątkiem są karty Reakcji, których można użyć w innym czasie.

PRZYKŁADOWA KARTA AKCJI (Giermek)



Nakazuje dobrać kartę

Pozwala zagrać dodatkową akcję

Pozwala kupić dodatkową kartę w fazie zakupu

Daje dodatkową monetę do wydania w fazie zakupu

Koszt zakupu karty

FAZA ZAKUPU

W fazie zakupu gracz może kupić jedną kartę z Zasobów, płacąc jej koszt. Każda z kart w Zasobach może być kupiona (karty Skarbu, Zwycięstwa, Królestwa czy nawet Klątwy). Gracz nie może kupować kart ze śmietnika. Standardowo gracz może kupić tylko jedną kartę, ale ta liczba może być zmieniona przez zagrane karty w fazie akcji.

Koszt karty jest oznaczony w dolnym lewym rogu. Gracz może zagrać część lub wszystkie z kart Skarbu, jakie ma na ręce, do swojej strefy gracza, dodając do ich wartości monety uzyskane z kart Akcji zagranych w tej turze. Następnie gracz może wziąć kartę z Zasobów o wartości równej lub niższej od sumy monet. Dobraną kartę umieszcza się na stosie kart odrzuconych. Gracz nie ma możliwości natychmiastowego zagrania karty.

Jeżeli gracz dysponuje wieloma zakupami, sumuje karty Skarbu i dostępne z akcji monety, aby zapłacić za wszystkie zakupy.

Na przykład: jeżeli Grześ ma +1 zakup i 6 monet z dwóch kart Złota, może kupić Piwnicę kosztującą 2 i umieścić ją na swoim stosie kart odrzuconych. Następnie Grześ może kupić Kuźnię za pozostałe 4 monety, również umieszczając ją na stosie kart odrzuconych.

Karty Skarbu pozostają w strefie gry do fazy porządków. Karty Skarbu będą używane wielokrotnie w przeciągu jednej gry. Mimo iż zostają one odrzucone w fazie porządków, gracz dobierze je ponownie, kiedy jego stos kart odrzuconych zostanie przetasowany w nową talię. Z tego powodu karty Skarbu można postrzegać jako źródło dochodów, a nie jako zasób zużywany po zagraniu.

Wyrzuć: Umieść karty na śmietniku.

Dodaj: Weź kartę i umieść ją na własnym stosie kart odrzuconych.

Odkryj: Pokaż karty i odłóż je tam, gdzie były.

Odłóż: Odłóż karty na bok, a następnie tam, gdzie wskazuje instrukcja karty.

Przekaż: Daj kartę innemu graczowi, który bierze ją na swoją rękę. Inni gracze nie mogą zobaczyć tej karty.

Gracz może wziąć jedną kartę z Zasobów, gdy dokonuje zakupu – płacąc koszt na niej wskazany.

Gracz może użyć dowolnej kombinacji kart Skarbu i monet z kart Akcji zagranych w tej turze.

Zagrane karty Skarbu mogą zostać umieszczane w strefie gracza od lewej do prawej, obok pozostałych kart zagranych w tej turze.

Wszystkie karty zostaną odrzucone w fazie porządków (patrz niżej), nigdy wcześniej.

FAZA PORZĄDKÓW

Wszystkie karty wzięte w tej turze powinny być już na stosie kart odrzuconych danego gracza. Gracz umieszcza wszystkie karty ze swojej strefy gracza (karty Akcji zagrane w tej turze oraz karty Skarbu użyte w fazie zakupu) oraz wszystkie karty, które zostały na jego ręce, na swoim stosie kart odrzuconych. Pomimo tego, że gracz nie musi pokazywać innym graczom kart odrzucanych z ręki, umieszcza je awerssem ku górze na stosie kart odrzuconych, tak więc przeciwnicy zawsze zobaczą wierzchnią kartę.

Następnie gracz dobiera nową rękę (5 kart ze swojej talii). Jeżeli gracz ma niewystarczającą liczbę kart w talii, dobiera tyle, ile może, a następnie przetasowuje swój stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię i dobiera brakujące karty.

Kiedy gracz dobierze nową rękę rozpoczyna się tura kolejnego gracza. Doświadczeni gracze mogą zaczynać swoje tury, gdy trwa jeszcze faza porządków poprzedniego gracza. Jednak jeżeli ktoś zagra kartę Ataku, wszyscy gracze muszą zakończyć swoje fazy porządków, aby atak mógł być poprawnie rozpatrzony.

PRZYKŁADOWA TURA

Dorota ogląda 5 kart, które ma na ręce. W tym momencie posiada: Osadę górniczą, Giermka, Srebrniki oraz 2 Posiadłości. W swojej fazie akcji zagrywa Osadę górniczą do swojej strefy gracza i natychmiast dobiera kolejną kartę. Dobiera Dziedziniec. Osada górnicza pozwala jej wykonać dwie dodatkowe akcje, ale nie może ich wykonać, dopóki nie skończy rozstrzygać Osady górniczej. Dorota rezygnuje z wyrzucenia Osady górniczej na śmietnisko, w zamian za 2 dodatkowe monety (i uświadamia sobie, że nie będzie już mogła zmienić tej decyzji podczas swojej fazy zakupu).

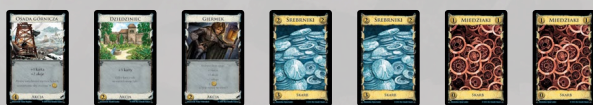
Wraz z rozstrzygnięciem działania Osady górniczej Dorota wykorzystuje jedną z dodatkowych akcji (pochodzących z Osady górniczej), aby zagrać Dziedziniec i natychmiast dociągnąć 3 nowe karty. W jej talii pozostały tylko 2 karty, więc ciągnie je, a następnie przetasowuje stos odrzuconych kart i tworzy z niego nową talię. Umożliwi jej to dociągnięcie trzeciej karty. Dorota dociągnęła Srebrniki i 2 Miedziaki. Wybiera jedną z Posiadłości z ręki i odkłada ją na wierzch swojej talii (zgodnie z wymaganiami karty Dziedziniec).

Działanie Dziedziniec zostało rozstrzygnięte, więc Dorota może zagrać kolejną akcję (pamiętamy, że Osada górnicza dała jej dwie dodatkowe akcje). Zagrywa zatem Giermka i decyduje się na +1 monetę i +1 zakup. W tym momencie skończyły się akcje Doroty.

W swojej fazie zakupu Dorota zagrywa 2 Srebrniki i 3 Miedziaki do swojej strefy gracza. W połączeniu z +1 zakupem i +1 monetą ma do wydania 8 monet na dwa zakupy. Dorota decyduje się nabyć Westybul za 3 monety i kładzie go awerssem ku górze na swoim stosie odrzuconych kart. Za kolejne 4 monety kupuje Zwiadowcę, którego również umieszcza na wierzchu stosu odrzuconych kart.

Na koniec tury, w fazie porządków, Dorota odrzuca Osadę górniczą, Dziedziniec, Giermka oraz karty Skarbu ze swojej strefy gracza. Ponadto odrzuca też z ręki kartę Posiadłości. Następnie dobiera 5 kart z talii, aby zakończyć turę.

Strefa gracza Dorota



Talia Doroty



Stos kart odrzuconych Doroty (tu pokazane jako rozłożone dla przejrzystości)



Gracz umieszcza wszystkie swoje karty ze strefy gracza na stosie kart odrzuconych. Są to zagrane w tej turze karty Akcji i Skarbu. Gracz odrzuca również swoją rękę.

Gracz dobiera 5 kart z talii.

Tura gracza dobiega końca. Tura przechodzi na gracza po lewej.

Ręka Doroty:



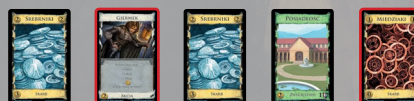
zagrywa Osadę górniczą i ciągnie kartę



zagrywa Dziedziniec, ciągnie 3 karty i odkłada jedną



zagrywa Giermka i wybiera +1 moneta, +1 zakup



kupuje za 7 monet Westybul oraz Zwiadowcę



odrzuca karty z obszaru gry, a następnie odrzuca karty z ręki

Koniec gry

Gra dobiega kresu na koniec tury gracza, gdy spełniony zostanie jeden z dwóch warunków: stos kart Prowincji lub 3 stosy kart Zasobów są puste. Każdy z graczy podlicza swoje punkty zwycięstwa z kart w talii (łącznie z ręką i stosem kart odrzuconych).

Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa. Jeżeli jest remis, wygrywa ten z remisujących graczy, który rozegrał mniej tur. Jeżeli wszyscy gracze rozegrali tyle samo tur wygrywają razem.

Koniec gry:

1) Stos kart Prowincji jest pusty

LUB

2) dowolne 3 stosy kart Zasobów są puste

Zwycięzca: Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.

Dodatkowe zasady

Gracz może w każdym momencie policzyć, ile kart pozostało w jego talii, ale nie na stosie kart odrzuconych. Gracz nie może przeglądać swojej talii i stosu kart odrzuconych. Gracz może przeglądać śmietnik. Wolno również policzyć, ile kart pozostało w dowolnym stosie Zasobów.

Jeżeli efekt karty dotyka wielu graczy, a kolejność ma znaczenie, efekt należy rozpatrzyć dla każdego dotkniętego gracza w kolejności tury, rozpoczynając od gracza, który właśnie rozgrywa swoją turę.

Karty, które gracz kupuje lub zdobywa w inny sposób podczas gry, umieszcza na swoim stosie kart odrzuconych, chyba że w danej sytuacji otrzymał inne polecenie.

Jeśli karta Akcji umożliwia dodanie karty o koszcie określonym pewnym pułapem, to gracz nie może wykorzystać kart Skarbu z ręki ani monet z innych kart Akcji w celu zwiększenia tego pułapu. Np. jeśli karta mówi „Dodaj kartę o maksymalnym koszcie 4”, nie można dołożyć Miedziaka, aby dodać kartę o koszcie 5.

W dowolnym momencie gry, jeżeli gracz musi dobrać lub odkryć więcej kart niż posiada w talii, musi dobrać lub odkryć tyle, ile może, a następnie przetasować swój stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową zakrytą talię. Następnie gracz dobiera lub odkrywa pozostałe karty.

Stos kart odrzuconych należy przetasować kiedy gracz musi dobrać lub odkryć karty, a talia jest pusta.


Gracze mogą poprosić sąsiadów o przełożenie, aby upewnić się, że tasowanie było uczciwe.

Dodatkowe zasady Intrygi

Niektóre karty w tym dodatku dają graczowi wybór pomiędzy kilkoma opcjami (przykładem takich kart mogą być Giermek, Oprawca, Sługus, Szlachta, Zarządca). Gracz ma prawo wybrać każdą z dostępnych opcji, nawet jeśli nie może wykonać powiązanych z nią czynności. Niemniej, gdy raz się zdecyduje, musi wypełnić tyle instrukcji z karty, ile się da. Konkretnie przykłady działania tej zasady znajdują się w opisach kart w dalszej części zasad.

Część kart pozwala graczowi wybrać opcję produkcji monet do użycia w danej turze. Jeśli w trakcie jednej tury zostanie zagranych kilka kart wyboru i część z nich będzie produkować monety, gracz może zaznaczyć jakoś ten fakt, by łatwiej zapamiętać, ile dodatkowych monet ma do wydania podczas fazy zakupu. Przykładowym sposobem zaznaczenia kart może być lekkie wysunięcie kart produkujących pieniądze powyżej linii pozostałych zagranych kart.

Jeśli karta daje ci wybór kilku opcji, musisz wykonać instrukcje powiązane z danym wyborem, jak najbardziej się da i nie możesz później zmienić opcji.

Gdy jeden z grających zagrywa kartę i decyduje się na wybór opcji + , może zaznaczyć fakt posiadania dodatkowych monet, by pamiętać o tym podczas fazy zakupu.

Część kart z tego dodatku to jednocześnie karty Zwycięstwa i karty innego typu (Harem, Szlachta, Westybul). Takie karty traktuje się pod każdym względem jak karty obu typów. Westybul oraz Szlachtę można zagrać jak zwykłe akcje; Harem wolno wydać jak każdą inną kartę Skarbu. Na zakończenie rozgrywki wszystkie te karty wpływają na wynik gracza, który z nich skorzystał. Kiedy karta odnosi się do jednego typu kart, jej celem są wszystkie karty należące do tego typu. Przykładowo Zwiadowca weźmie na rękę Haremy, podobnie jak inne karty Zwycięstwa, zaś Kopalni (z Dominion) można użyć w celu wymiany Srebrników za Harem.

Dominion: Intryga wprowadza drugą kartę Reakcji, czyli Tajną komnatę. Gracz może odkryć kilka kart Reakcji w odpowiedzi na pojedyncze wydarzenie. Każda karta Reakcji jest odkrywana i rozstrzygana zanim zostanie odkryta kolejna karta Reakcji. Drugą kartą Reakcji może być ta, która nie stanowiła części ręki gracza w chwili zagrania pierwszej karty Reakcji. Przykładowo gracz miałby prawo odkryć Tajną komnatę w odpowiedzi na kartę Ataku i pociągnąć Fosę (z Dominion). Po ostatecznym rozstrzygnięciu działania Tajnej komnaty gracz wciąż może odkryć Fosę w odpowiedzi na kartę Ataku.

Karty należące do kilku typów traktuje się jak należące do tych typów na potrzeby wszystkich zasad gry.

Graczowi wolno odkryć kilka kart Reakcji w odpowiedzi na jedno wydarzenie, ale musi całkowicie rozstrzygnąć działanie jednej takiej karty zanim wolno mu będzie odkryć kolejną.

Zasady rozgrywki na więcej niż 4 osoby

Jeśli posiadasz zarówno grę Dominion, jak również Dominion: Intryga, możesz zagrać na więcej niż 4 osoby. Doradzamy wykorzystanie obu zestawów kart Skarbu, Zwycięstwa oraz Kławy, jeśli planujecie rozegrać 2 osobne gry (przykładowo 7 graczy mogłoby rozegrać jedną grę trzyosobową oraz jedną czteroosobową). Dzięki temu obie grupy mogą wybrać własne 10 kart Królestwa z obu zestawów, decydując, którymi kartami chcą zagrać.

Poniżej znajdują się zasady pozwalające na zabawę 5 lub 6 graczom. Proszę zwrócić uwagę, że przy takiej liczbie osób zwiększy się okres oczekiwania na własne posunięcia, więc ten sposób prowadzenia rozgrywki może być złym pomysłem dla początkujących graczy.

Aby przygotować rozgrywkę dla 5 lub 6 osób należy połączyć karty Skarbu z zestawów Dominion oraz Dominion: Intryga. Dla 5 graczy w Zasobach należy umieścić 15 Prowincji, natomiast dla 6 graczy 18 Prowincji. Wszystkie pozostałe stosy kart Zwycięstwa (Posiadłość, Powiat oraz karty Królestwa o typie Zwycięstwo) mają liczyć standardowe 12 kart. W grze na 5 osób należy wykorzystać 40 kopii Kławy, a w grze na 6 osób 50 kopii.

Zabawa na 5 i 6 osób dobiega końca wraz z końcem tury jednego z graczy, gdy zostanie spełniony któryś z dwóch warunków: skończyły się karty Prowincji na stosie Zasobów LUB skończyły się karty na 4 dowolnych stosach kart Zasobów.

Grając na więcej niż 4 osoby podzielcie się na 2 grupy. Każda grupa wybiera 10 kart Królestwa z połączonych kart zestawów Dominion oraz Dominion: Intryga.

Wspólna rozgrywka na 5 lub 6 osób nie jest rekomendowana początkującym graczom.

Grając w 5 osób należy użyć 15 kart Prowincji, a w 6 osób 18 kart Prowincji. Wszystkie inne stosy kart Zwycięstwa winny liczyć po 12 kopii każdy. W grze na 5 osób należy użyć 40 kopii Kławy, a w grze na 6 osób 50 kopii. Gra dobiega końca w momencie, gdy skończą się karty Prowincji lub 4 stosy kart z Zasobów.

Opis kart Królestwa



Baron – gracz nigdy nie jest zmuszony do odrzucenia Posiadłości, nawet jeśli ma ją na ręce. Jeśli jednak nie odrzuci Posiadłości, musi dodać jedną Posiadłość (jeśli jakies zostały). Gracz nie może otrzymać dzięki tej karcie jedynie +1 zakupu.



Danina – jeśli gracz po lewej ma w swojej talii mniej niż 2 karty, odkrywa wszystkie karty z talii, przetasowuje stos odrzuconych kart (nie tasuje właśnie odkrytych kart) i odkrywa resztę wymaganych kart. Następnie odrzuca odkryte karty. Jeśli gracz po lewej nie ma wystarczającej liczby kart, aby odkryć 2, odkrywa tyle, ile może. Aktywny gracz otrzymuje premię zależnie od typu odkrytych kart, licząc wyjątkowo różne karty. Karta należąca do 2 typów przynosi dwie różne premie. Jeśli zatem gracz po lewej stronie aktywnego gracza odkryje Miedziaka oraz Harem, aktywny gracz otrzyma +4 monety oraz +2 karty. Jeśli zaś odkryje 2 Srebrniki, to aktywny gracz dostanie tylko +2 monety. Klątwa nie przynosi żadnych premii.



Dziedzinec – gracz ciągnie karty, a następnie bierze je na rękę, zanim będzie musiał jedną odłożyć. Karta, która trafia na wierzch talii gracza, może być dowolnie wybrana z całej, nowej ręki i nie musi pochodzić spośród 3 właśnie dociągniętych kart.



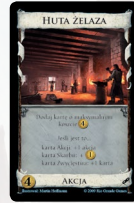
Faktoria – jeśli gracz ma 2 lub więcej kart, musi wyrzucić na śmietnisko dokładnie 2 karty i dodać kartę Srebrników. Dodane Srebrniki trafiają bezpośrednio na rękę i można je wydać w aktualnej turze. Jeśli stos Srebrników jest pusty, gracz nie dodaje karty Srebrników (ale nadal musi, o ile to możliwe, wyrzucić karty na śmietnisko). Jeśli gracz ma na ręce tylko jedną kartę i zagrywa Faktorię, wyrzuca tę jedną kartę, lecz nie dodaje Srebrników. Nic się też nie dzieje w sytuacji, gdy gracz nie ma żadnych kart na ręce w chwili zagrania Faktorii.



Giermek – najpierw gracz wybiera 2 z 4 opcji. Nie wolno mu wybrać tej samej opcji dwukrotnie w tej samej akcji. Po wyborze dwóch opcji gracz wykonuje powiązane z nimi działania we wskazanej przez siebie kolejności. Nie może zdecydować się na pociągnięcie karty, obejrzenie jej, a następnie podjęcie drugiego wyboru.



Harem – jest to zarazem karta Akcji oraz karta Zwycięstwa. Można ją zagrać jako 2 monety, tak samo jak kartę Srebrników. Na zakończenie gry jest warta 2 . Podczas



przygotowań do gry w 3 i 4 osoby w Zasobach należy umieścić 12 kopii Haremu, zaś w rozgrywce na 2 osoby 8 kopii Haremu.

Huta żelaza – karta, którą dodaje gracz, musi pochodzić z Zasobów i trafia na stos odrzuconych tego gracza. Otrzymuje on premię w zależności od tego, jaki rodzaj karty dodał. Karta należąca do dwóch typów przynosi dwie różne premie. Jeśli Huta żelaza zostanie wykorzystana do dodania Westybulu, gracz będzie musiał potem pociągnąć kartę (gdyż Westybul to karta Zwycięstwa) i będzie mógł zagrać kolejną kartę Akcji (ponieważ Westybul to także karta Akcji). Na koszty karty ma wpływ karta Mostu.



Kanciarz – gracz, który nie ma już kart w talii, zaczyna od przetasowania. Jeśli wciąż nie ma żadnych kart, nie wyrzuca karty na śmietnisko, ani nie dodaje karty. W sytuacji, gdy kolejność ma znaczenie (na przykład gdy kończą się stosy Zasobów) działanie Kanciarza należy rozstrzygnąć zgodnie z porządkiem rozgrywki, zaczynając od osoby na lewo od aktywnego gracza. Dodane karty trafiają na stosy odrzuconych kart. Jeśli któryś gracz wyrzuci na śmietnisko kartę o koszcie 0, np. Miedziaka, aktywny gracz może zdecydować się na przekazanie mu Klątwy (jeśli jakies zostały). Gracz może też przekazać innemu graczowi kolejną kopię tej samej karty, jaką właśnie wyrzucił na śmietnisko. Dodane karty muszą pochodzić z Zasobów, zaś aktywny gracz winien wskazać kartę, jaka została na którymś ze stosów (nie może wskazać wyczerpanego stosu). Jeśli w Zasobach brak kart o takim samym koszcie, co karta wyrzucona przez danego gracza, ten gracz nie dodaje żadnej karty. Osoba, która zagra Fosę w reakcji na Kanciarza, nie odkrywa karty ze swojej talii, nie wyrzuca kart na śmietnisko, ani nie dodaje kart.



Maskarada – najpierw aktywny gracz ciągnie 2 karty. Następnie wszyscy gracze (jednocześnie) wybierają jedną kartę ze swojej ręki i układają ją rewersem do góry na stole pomiędzy sobą i graczem po swojej lewej stronie. Gracz siedzący na lewo bierze potem tę kartę na rękę. Karty przekazują się w tym samym momencie, więc nie wolno patrzeć na otrzymaną kartę do momentu, póki samemu nie wybierze się karty do przekazania i nie ułoży jej na stole. Na koniec akcji gracz, który zagrał Maskaradę (i tylko on) może umieścić jedną kartę z ręki na śmietnisku. Zagranie karty Maskarady nie jest atakiem, zatem nie można na nią odpowiedzieć Fosą, ani Tajną komnatą.



Mennica – ta karta zmienia po prostu liczbę monet otrzymywaną w momencie zagrania Miedziaka. Efekt jest kumulatywny – jeśli gracz użyje Sali tronowej na Mennicy, to każdy Miedziak zagrany w aktualnej turze przyniesie 3 monety.



Most – na potrzeby wszelkich zasad koszty obniżają się o 1 monetę. Przykładowo, jeśli gracz zagrał Wioskę, potem Most i wreszcie Warsztat, mógłby wykorzystać Warsztat, aby zdobyć Powiat (ponieważ dzięki Mostowi Powiat kosztuje teraz 4 monety). Następnie w wyniku zagrania kart Skarbu dających 2 monety, mógłby kupić Srebrnika (za 2 monety) oraz Posiadłość (za 1 monetę). Most wpływa również na karty znajdujące się w taliach graczy. Jego efekty kumulują się. Zatem gracz mógłby zagrać Salę tronową na Most i w aktualnej turze wszystkie karty kosztowałyby o 2 monety mniej. Koszty nigdy nie mogą spaść poniżej 0. Z tego powodu jeśli zostanie zagrany Most, a następnie Rozbudowa, gracz może wyrzucić na śmietnisko Miedziaka (którego koszt nadal wynosi 0 pomimo zagrania Mostu) i dodać Giermka (który kosztuje 1 po zagranii Mostu).



Oprawca – każdy z pozostałych graczy wybiera, która opcja będzie mieć na niego negatywny wpływ i ponosi konsekwencje tego wyboru. Gracz może się zdecydować na dodanie Kłątwy nawet jeśli karty Kłątwy nie są już dostępne – w takim wypadku po prostu nie dodaje tej karty. Gracz może też zdecydować, że odrzuci 2 karty, nawet jeśli na ręce ma jedną kartę lub w ogóle nie ma kart (jeśli ma jedną kartę to ją odrzuca). Dodana Kłątwa trafia bezpośrednio na ręce gracza, zamiast na stos odrzuconych kart. Jeśli nie ma wystarczającej liczby kart Kłątwy dla wszystkich, należy je rozdać zgodnie z kolejnością rozgrywki, zaczynając od gracza po lewej stronie aktywnego gracza. Jeśli kolejność ma znaczenie (np. gdy pozostało niewiele kart Kłątwy), każdy gracz podejmuje decyzję co do negatywnej opcji zgodnie z kolejnością rozgrywki.



Osada górnicza – gracz musi zdecydować przed przejściem do kolejnych akcji lub fazy zakupu, czy chce umieścić Osadę górniczną na śmietnisku. Otrzymuje jedną kartę i +2 akcje bez względu na to, czy tak zrobi, czy nie. Jeśli zdecyduje się na wyrzucenie Osady górnicznej na śmietnisko otrzyma także +2 monety. Jeśli gracz zagra Salę tronową na Osadę górniczną, nie może dwukrotnie wyrzucić tej samej Osady górnicznej na śmietnisko. Otrzyma zatem +1 kartę, +2 akcje i +2 monety w chwili, gdy zagra Osadę górniczną po raz pierwszy i wyrzuci ją na śmietnisko, a potem +1 kar-



tę i +2 akcje za zagranie Osady górnicznej po raz drugi. Jednak nie zyska nic za wyrzucenie, gdyż Sala tronowa nie jest w stanie skopiować tego efektu.



Rozbudowa – gracz najpierw ciągnie kartę. Następnie musi wyrzucić na śmietnisko kartę z ręki i dodać kartę o koszcie większym dokładne o 1 od kosztu właśnie wyrzuconej karty. Dodana karta musi pochodzić z Zasobów i trafia na stos odrzuconych kart gracza. Jeśli nie ma dostępnych kart o takim koszcie, gracz nie dostaje żadnej karty (wciąż musi jednak wyrzucić kartę na śmietnisko). Jeśli nie posiada na ręce karty, jaką mógłby wyrzucić, nie wyrzuca żadnej karty, ani nie może żadnej dodać. Na koszty kart ma wpływ karta Most. Ze względu na to, że Most wpływa tak na koszt wyrzuconej, jak i dodawanej karty, w większości wypadków nie będzie miał żadnego praktycznego efektu. Jednak należy pamiętać, że koszty kart nigdy nie spadają poniżej 0. Zatem Most zagrany przed Rozbudową pozwala graczowi na wyrzucenie na śmietnisko Miedziaka (koszt 0 nawet z Mostem) i dodanie Posiadłości (koszt 1 dzięki działaniu Mostu).



Sabotażysta – każdy z pozostałych graczy odkrywa kolejne karty z wierzchu swojej talii, do momentu, gdy odkryje kartę o koszcie 3 lub większym. Jeśli gracz musi przetasować talię, by móc kontynuować odkrywanie kart, nie tasuje już odkrytych kart. Jeśli przejdzie przez wszystkie posiadane karty i nie znajdzie takiej o koszcie 3 lub większym, odrzuca po prostu wszystkie odkryte karty, a działanie Sabotażysty uważa się dla niego za rozstrzygnięte. Jednak w sytuacji, gdy gracz znajdzie kartę o koszcie 3 lub większym, wyrzuca ją na śmietnisko, a następnie może się zdecydować na dodanie karty o maksymalnym koszcie mniejszym o 2 monety od kosztu karty wyrzuconej na śmietnisko. Przykładowo: jeśli wyrzucił kartę o koszcie 5 monet, może dodać kartę o maksymalnym koszcie 3 monet. Dodana karta musi pochodzić z Zasobów i trafia na stos odrzuconych kart, podobnie jak karty z talii odkryte w wyniku działania Sabotażysty. Na koszty kart ma wpływ karta Most.



Sługus - gracz otrzymuje +1 akcję bez względu na wybraną opcję. Dostępne opcje to: +2 monety lub wszystko, co opisano dalej - odrzucanie, pociągnięcie 4 kart, a także zmuszenie pozostałych graczy do odrzucenia i pociągnięcia kart. Gracz broniący się kartą Fosa nie dociąga ani nie odrzuca kart. Druga opcja wpływa na pozostałych graczy wyłącznie, jeśli mają 5 lub więcej kart na ręce. Przeciwnicy mogą wykorzystać Tajną komnatę w momencie zagrania przez gracza Sługusa, nawet jeśli nie mają na ręce 5 lub więcej kart. Przeciwnicy muszą zdecydować czy chcą wykorzystać kartę Reakcji (Fosę lub Tajną komnatę) zanim gracz podejmie decyzję którą opcję Sługusa wybierze - po dokonaniu tego wyboru nie ma możliwości odkrycia karty Reakcji przez innych graczy.



Spiskowiec - gracz szacuje, czy w chwili zagrania Spiskowiec ma mu przynieść +1 kartę i +1 akcję. Jeśli na późniejszym etapie tury gracz zagra więcej kart Akcji, nie może zmienić swojej wcześniejszej decyzji. Jeśli chodzi o liczenie akcji, należy to robić w następujący sposób: zagranie Sali tronowej na akcję oznacza wykonanie jednej akcji za Salę tronową, jednej za wybraną akcję zagrana po raz pierwszy i jeszcze jednej za wybraną akcję zagrana po raz drugi. Przykładowo, zagranie Sali tronowej na Spiskowca oznacza, że pierwszy Spiskowiec będzie drugą akcją i nie przyniesie +1 karty, ani +1 akcji. Za to drugi Spiskowiec będzie trzecią akcją gracza, dzięki czemu otrzyma on +1 kartę i +1 akcję za drugiego Spiskowca. Karty typu Akcja - Zwycięstwo traktuje się jak karty Akcji.



Starosta - ta karta nie ma żadnego działania aż do zakończenia gry, kiedy jest warta 1 za każdy posiadany przez gracza Powiat. Na potrzeby tej zasady i w momencie jej rozstrzygnięcia liczą się wszystkie karty gracza - stos odrzuconych kart oraz rękę traktuje się jako część talii gracza. Podczas przygotowań do gry w 3 i 4 osoby w Zasobach należy umieścić 12 kopii Starosty, zaś w rozgrywce na 2 osoby 8 kopii Starosty.



Studnia życzeń - najpierw gracz ciągnie swoją kartę. Następnie podaje nazwę konkretnej karty (mówi np. „Miedziak”, ale nie „Skarb”, bo „Skarb” jest typem) i odkrywa wierzchnią kartę swojej talii. Jeśli okaże się, że jest to karta, której nazwę wymienił, bierze ją na rękę. Jeśli nie, odkłada ją z powrotem na wierzch talii.



Szlachta - jest to zarazem karta Akcji oraz karta Zwycięstwa. W momencie zagrania gracz decyduje, czy woli pociągnąć 3 karty, czy otrzymać 2 dodatkowe akcje. Tych opcji nie można ze sobą mieszać. Na zakończenie gry ta karta jest warta 2 . Podczas przygotowań do gry w 3 i 4 osoby w Zasobach należy umieścić 12 kopii Szlachty, zaś w rozgrywce na 2 osoby 8 kopii Szlachty.



Tajna komnata - gdy gracz zagra tę kartę jako akcję w swojej turze, najpierw odrzuca wybraną liczbę kart z ręki, a następnie otrzymuje 1 monetę za każdą odrzuconą kartę. Może zrezygnować z odrzucenia kart, ale tym samym nie otrzyma dodatkowych monet. Druga zasada nie działa w turze aktywnego gracza, gdyż używa się jej wyłącznie jako reakcji. Gdy inny gracz zagrywa kartę Ataku, gracz może odkryć Tajną komnatę z ręki. Jeśli się na to zdecyduje najpierw ciągnie 2 karty, a następnie odkłada 2 karty z ręki na wierzch swojej talii (w wybranej kolejności). Odłożone karty mogą być dowolnie wybrane z całej ręki (niekoniecznie dwie właśnie pociągnięte). Na wierzch talii można odłożyć nawet samą Tajną komnatę - w momencie odkrycia nadal stanowi część ręki gracza. Odkrycie Tajnej komnaty ma miejsce przed rozstrzygnięciem efektów ataku. Przykładowo, gdyby przeciwnik zagrał Złodzieja (z Dominion), gracz mógłby odkryć Tajną komnatę, pociągnąć 2 karty, odłożyć 2 karty na wierzch talii i wreszcie rozstrzygnąć, jakie szkody spowodował atak Złodzieja. Gracz może użyć Tajnej komnaty zawsze, gdy inny gracz zagrywa kartę Ataku - nawet jeśli dany atak nie ma bezpośredniego wpływu na gracza odkrywającego Tajną komnatę. Ponadto w odpowiedzi na jeden atak można użyć kilka reakcji. Na przykład, po odkryciu Tajnej komnaty w odpowiedzi na atak i rozstrzygnięciu jej efektów gracz wciąż mógłby odkryć Fosę i całkowicie uniknąć ataku. Należy mieć na uwadze, że kartę Reakcji na atak można odkryć tylko w momencie zagrania przez innego gracza karty Ataku, zanim ten zacznie wykonywać instrukcje z zagranej karty. Gdy atakujący gracz zacznie wykonywać instrukcje, już jest za późno na odkrycie karty Reakcji. Może to mieć znaczenie w przypadku np. karty Sługus, gdzie atakujący po zagranie karty ma możliwość wyboru czy rzeczywiście chce dokonać ataku, czy też nie.



Westybul – jest to zarazem karta Akcji oraz karta Zwycięstwa. W momencie zagrania gracz ciągnie kartę i może zagrać kolejną akcję. Na zakończenie gry ta karta jest warta 1 podobnie jak Posiadłość. Podczas przygotowań do gry w 3 i 4 osoby w Zasobach należy umieścić 12 kopii karty Westybul, zaś w rozgrywce na 2 osoby 8 kopii tej karty.



Zarządca – jeśli gracz wybierze opcję wyrzucenia na śmietnisko i ma na ręce 2 lub więcej kart, musi wyrzucić dokładnie 2 karty. Może się zdecydować na wyrzucenie na śmietnisko 2 kart, nawet jeśli po zagranii Zarządcy ma na ręce tylko 1 kartę – po prostu wyrzuca na śmietnisko jedyną posiadaną aktualnie kartę. Gracz nie może mieszać opcji – albo ciągnie



2 karty, albo otrzymuje 2 monety, albo wyrzuca na śmietnisko 2 karty.

Zwiadowca – jeśli w talii gracza znajdują się mniej niż 4 karty, odkrywa on wszystkie karty ze swojej talii, tasuje stos odrzuconych kart (nie tasuje właśnie odkrytych kart), a następnie odkrywa tyle kart, ile nie udało się odkryć wcześniej. Karty typu Akcja – Zwycięstwo traktuje się jak karty Zwycięstwa. Karty Kłątwy nie są kartami Zwycięstwa. Gracz bierze do ręki wszystkie odkryte karty Zwycięstwa. Nie może zdecydować o pozostawieniu części z tych kart na wierzchu talii. Gracz nie jest zobowiązany do ujawnienia, w jakiej kolejności odłożył karty na wierzch talii.

Polecane zestawy 10 kart Królestwa

Do rozgrywki w Dominion gracze mogą wybrać dowolny zestaw 10 kart Królestwa. Poniżej przedstawiamy kilka ciekawych zestawów, które ukazują interesujące strategie i interakcje zachodzące między poszczególnymi kartami.

TYLKO *INTRYG*A:

Taniec zwycięstwa: Giermek, Harem, Huta żelaza, Maskarada, Most, Rozbudowa, Starosta, Szlachta, Westybul, Zwiadowca.

Tajemne spiski: Danina, Faktoria, Giermek, Harem, Huta żelaza, Kanciarz, Rudera, Sabotażysta, Spiskowiec, Zarządca.

Najlepsze życzenia: Dziedziniac, Faktoria, Maskarada, Mennica, Oprawca, Rozbudowa, Rudera, Studnia życzeń, Zarządca, Zwiadowca.

*INTRYG*A I *DOMINION*:

Dekonstrukcja: [I] Kanciarz, Most, Oprawca, Osada górnicza, Sabotażysta, Tajna komnata, [D] Przebudowa, Sala tronuwa, Szpieg, Złodziej.

Szalona ręka: [I] Dziedziniac, Oprawca, Sługus, Szlachta, Zarządca, [D] Kanclerz, Kopalnia, Milicja, Sala obrad, Urzędnik.

Dostatnie życie: [I] Baron, Giermek, Maskarada, Sługus, Szlachta, Zarządca, [D] Biblioteka, Festyn, Piwnica, Wiedźma.

[D] - Dominion

[I] - Intryga

Edycja polska
Games Factory Publishing
www.gamesfactory.pl



Kierownik projektu: Piotr Sobieraj

Skład i opracowanie graficzne:
Przemysław Kasztelaniec

Okładka: Tomasz Jędruszek

Tłumaczenie: Piotr Maliszewski

Korekta: Magdalena Maroszek

Redakcja: Paweł Pawlak

Podziękowania:

Autor: Donald X. Vaccarino

Ilustracje: Matthias Catrein

Producent: Valerie Putman & Dale Yu

DONALD X. VACCARINO

DOMINION

Seria Dominion



Jesteś księciem czystej krwi i władasz niewielką, lecz uroczą krainą pełną błękitnych rzek i urodzajnych pól. Różnisz się jednak od własnych, miłujących spokój rodziców i posiadasz wielkie marzenia: pragniesz panować nad potężniejszym królestwem – nad wieloma rzekami i wielką ilością urodzajnych pól! Pożądasz prawdziwego dominium! Gdzie nie sięgnąć wzrokiem leży ziemia niczyja, pełna pustych, niszczących warowni oraz niewielkie lenna na granicy anarchii, rządzone przez nieudolnych władków. Twoje panowanie przyniesie biednym poddanym tych krain światło cywilizacji i od dawna wyczekiwany ład. Przyniesie pokój i zjednoczenie pod jednym sztandarem. Twoim sztandarem.

LICZBA GRACZY



2-4

WIEK

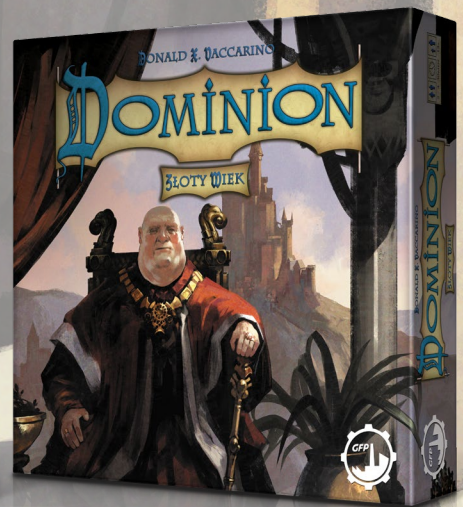
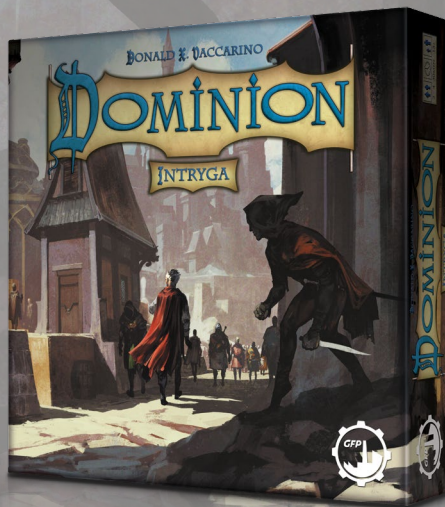
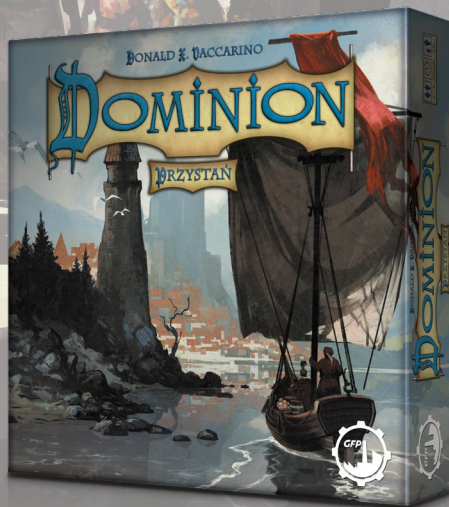


13+

CZAS GRY



ok. 30 min.



www.gamesfactory.pl