

DOMINION

ROZDARTE KRÓLESTWO


DONALD X. VACCARINO

Podobnie, jak twoi rodzice, jesteś monarchą – władcą niewielkiej, miłej krainy, pełnej zielonych pól i błękitnych rzek. Jednak w przeciwieństwie do swoich rodziców masz ambicje i marzenia! Chcesz większego, wspanialszego państwa, którego pola przecina wiele rzek, a lasy są rozległe i pełne najróżniejszych gatunków drzew! Pragniesz władzy nad całym królestwem Dominion! Wszędzie wokół leżą niewielkie lenna, grody i włości, rządzone przez drobnych władców, ledwie zdolnych do utrzymania poddanych w ryzach. Zamierzasz przynieść im cywilizację i zjednoczyć pod jednym – własnym – sztandarem.

Lecz zaczekaj jedną chwilę! Coś musi wisieć w powietrzu, gdyż kilku innych, okolicznych władców wpadło na identyczny pomysł. Rozpoczynasz zatem wyścig, by zagarnąć jak najwięcej wolnej ziemi i odeprzeć ataki konkurentów. Aby osiągnąć swój cel musisz najmować sługi, stawiać budynki, rozbudowywać zamek i napełniać skarbiec złotem. Twoi skromni rodzice nie byłiby dumni, za to twoi waleczni dziadkowie od strony matki wręcz przeciwnie – byłiby zachwyceni.

CEL

Gra, którą masz przed sobą, polega na budowaniu talii. Talia reprezentuje twoje Królestwo. Zawiera zasoby, punkty zwycięstwa oraz działania, jakie możesz podjąć. Zaczynasz od niewielkiego, żałosnego zlepku posiadłości i kilku miedziaków, lecz twoim ostatecznym celem jest zapelnienie talii złotem, prowincjami, mieszkańcami oraz budowlami wzbogacającymi twój zamek oraz królestwo.

W grze zwycięża osoba, która na końcu gry ma w talii największą liczbę punktów zwycięstwa .

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

500 kart
130 podstawowych kart skarbu
60 kart miedziaków
40 kart srebrników
30 kart złociszy
48 podstawowych kart zwycięstwa
24 karty posiadłości
12 kart powiatów
12 kart prowincji
252 karty królestwa
Po 10 kopii kart Biblioteka, Drwal, Festyn, Fosa, Kanclerz, Kaplica, Kopalnia, Kuźnia, Laboratorium, Lichwiarz, Milicja, Piwnica, Przebudowa, Odkrywca, Sala Obrad, Sala tronowa, Szpieg, Targowisko, Uczta, Urzędnik, Warsztat, Wiedźma, Wioska i Złodziej oraz 12 kopii karty Ogrody
30 kart Klątwa
33 karty pomocnicze do trzymania innych kart (po jednej na każdą kartę z innym tytułem oraz jedna karta śmietnika)
7 pustych kart

Jako uczestnicy gry budujecie swoją talię z kart zwycięstwa, królestwa oraz skarbu. Wygrywa osoba posiadająca na zakończenie gry w swojej talii największą liczbę punktów zwycięstwa.

Pamiętajcie jednak, że w trakcie rozgrywki karty zwycięstwa nie mają niemal żadnej wartości, więc żeby mieć nadzieję na wygraną powinniście zachować właściwą równowagę pomiędzy trzema typami kart.

Każdy egzemplarz gry zawiera 25 zestawów kart królestwa, ale w trakcie jednej rozgrywki korzysta się tylko z 10 zestawów. Dzięki temu w Dominion można zagrać wiele razy, a każda gra otwiera szeroką gamę różnych możliwości.

Tekst w bocznych kolumnach podsumowuje opisane zasady i zawiera informacje o wyjątkowym zastosowaniu reguł gry. Jest szczególnie przydatny dla osób, które znają grę i potrzebują zwartych, zebranych reguł.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Pierwszego gracza należy wybrać losowo. W serii spotkań pierwszym graczem zostaje osoba siedząca na lewo od zwycięzcy ostatniej gry. Jeśli ostatnia rozgrywka zakończyła się remisem, pierwszego gracza wybiera się losowo spośród osób, które poniosły porażkę.

Każdy uczestnik bierze 7 kart Miedziaków i 3 karty Posiadłości. Następnie tworzy z nich talie 10 kart, tasuje ją i kładzie zasłoniętą w swoim obszarze gry (znajdującym się bezpośrednio przed nim obszarze stołu). Następnie każdy ciągnie ze swojej talii 5 kart, tym samym tworząc początkową „rękę”.

W trakcie jednej rozgrywki gracze wykorzystują tylko część kart z pudełka. Karty na stole, które nie są w taliach uczestników określa się nazwą Zapasów. Wszystkie karty Zapasów kładzie się odsonięte na środku stołu, w zasięgu ręki każdego uczestnika. Karty pomocnicze (karty z inną koszulką) można umieścić zasłonięte na spodzie każdego stosu, by łatwiej było go zidentyfikować, gdy się wyczerpie. W tym samym celu można także wykorzystać jedną nieużywaną kartę – wystarczy położyć ją zasłoniętą w miejscu gdzie powinien znajdować się stos. Tym samym gracze będą pamiętać, że jeden ze stosów zapasów uległ wyczerpaniu. Obok Zapasów należy również położyć kartę śmietniska, oznaczającą stos wyrzuconych kart. Typ karty (akcja, skarb, zwycięstwo, klątwa, reakcja oraz atak) zapisano w jej dolnej części. Jeśli na karcie wymieniono więcej niż jeden typ, na potrzeby wszelkich zasad i efektów traktuje się ją jakby należała do wszystkich wymienionych typów.

Miedziaki, Srebrniki i Złociszce to podstawowe karty skarbu. Są dostępne w każdej rozgrywce. Gdy uczestnicy wezmą po 7 Miedziaków, resztę kart Miedziaków, jak również karty Srebrników i Złociszcy należy ułożyć odsonięte w stosach w obrębie Zapasów. Karty skarbów ze wszystkich gier z serii Dominion, można dowolnie łączyć, gdyż kart tego rodzaju winno być na tyle dużo, by nigdy ich nie zabrakło. Jeśli skończą się karty skarbu jednego rodzaju, ich stos także uważa się za wyczerpany. Ze względu na fakt, że stanowi on część Zapasów, może to być istotne dla warunków zakończenia rozgrywki.

Posiadłość, Powiat oraz Prowincja to podstawowe karty zwycięstwa. Są dostępne w każdej rozgrywce. W grze na 3 i 4 osoby w odsonionych stosach Zapasów układa się po 12 kart Posiadłości, Powiatów oraz Prowincji. W grze na 2 osoby do Zapasów trafia 8 kopii każdej podstawowej karty zwycięstwa. Liczbę kart zwycięstwa dopasowuje się do liczby uczestników zabawy, zaś niepotrzebne karty zwycięstwa trafiają z powrotem do pudełka.

W każdej rozgrywce korzysta się także z kart Klątwy. W grze 2 – osobowej w Zapasach układa się stos 10 kopii kart Klątwa, w 3 – osobowej 20 kopii, a w grze 4 – osobowej 30 kopii. Karty Klątwy dopasowuje się ilością do liczby uczestników, a wszystkie niepotrzebne karty Klątwy wracają do pudełka. Karty Klątwy najczęściej trafiają do graczy w wyniku działania konkretnych kart akcji np. Wiedźma. Jeśli gracz kupi kartę Klątwy, trafia ona na jego stos odrzuconych kart jak każda inna, dodana karta.

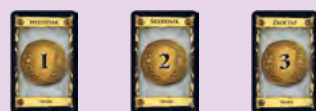
Gdy podstawowe karty zwycięstwa (Posiadłości, Powiaty oraz Prowincje), podstawowe karty skarbu (Miedziaki, Srebrniki i Złociszce) oraz karty Klątwy znajdują się już na stole, uczestnicy wybierają 10 kart królestwa i układają na stole w odsonionych stosach po 10 kopii (wyjątek: liczbę kart królestwa należącą do typu zwycięstwo dostosowuje się do ilości graczy – 12 kopii w grze na 3 i 4 osoby oraz 8 kopii w grze na 2 osoby).

W kolejnych grach można wybrać 10 kart królestwa dowolną metodą, na którą zgodzą się wszyscy uczestnicy. Można na przykład potasować karty pomocnicze wszystkich kart królestwa i pociągnąć 10 górnych kart, wskazując, z których skorzysta się w aktualnej rozgrywce. Z kolei prowadząc serię rozgrywek każdy gracz może wskazać jeden rodzaj karty królestwa, który będzie wymieniany z gry na grę. Dodatkowo pod koniec niniejszej instrukcji znajdują się inne sugerowane zestawy 10 kart królestwa, które dobrze ze sobą współgrają. Wszystkie niewybrane karty królestwa odkłada się na bok – nie będą potrzebne w aktualnej rozgrywce. Jeśli uczestnicy zdecydują się na kartę królestwa o tytule Ogrody, liczba jej kopii powinna odpowiadać liczbie kopii innych kart zwycięstwa (12 w rozgrywce na 3 i 4 osoby, 8 w rozgrywce na 2 osoby).

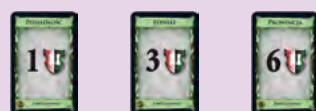
Pierwszy gracz w pierwszej rozgrywce wybierany jest losowo. W kolejnych to osoba na lewo od zwycięzcy poprzedniej gry.

Każdy zaczyna z 7 Miedziakami i 3 Posiadłościami – tasuje je i ciągnie początkową rękę 5 kart.

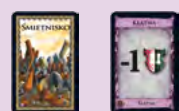
Poniżej pokazano układ talii Zapasów na stole dla przykładowej rozgrywki. Dokładny układ zależy oczywiście od ilości dostępnego miejsca.



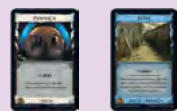
Karty Skarbu



Karty zwycięstwa



Stos śmietniska/Karty klątwy



Karty królestwa

12 kopii każdej karty zwycięstwa w grze na 3 lub 4 osoby; 8 kopii każdej karty zwycięstwa w grze na 2 osoby (wliczając w to specjalne karty Arystokracja, Harem, Księżę oraz Westybul). W każdej rozgrywce korzysta się ze stosów Miedziaków, Srebrników, Złociszcy, Posiadłości, Powiatów, Prowincji oraz Klątwy. Dla każdej gry wybieracie zestaw 10 różnych kart królestwa – w każdym zestawie ma się znaleźć po 10 kopii każdej wybranej karty.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

OMÓWIENIE KOLEJKI

Każda kolejka dzieli się na trzy fazy (A, B i C), podejmowane w opisanym porządku:

- A) Faza Akcji – uczestnik może zagrać kartę akcji.
- B) Faza Kupna – uczestnik może kupić kartę.
- C) Faza Porządków – uczestnik musi odrzucić zagrane oraz niezagrane karty i pociągnąć pięć nowych kart.

Jeden gracz wykonuje działania we wszystkich trzech fazach, a potem kolej przechodzi na osobę siedzącą po jego lewej stronie.

FAZA AKCJI


W Fazie Akcji uczestnik może zagrać jedną kartę akcji. Karty akcji to karty królestwa, które w dolnej części zawierają słowo „akcja”. Karty akcji pozwalają uczestnikom na wykonywanie dodatkowych czynności podczas kolejki. Niektóre karty przynoszą graczowi dodatkowe akcje, inne dają pieniądze do wydania podczas Fazy Kupna itd. Ponieważ uczestnicy nie posiadają żadnych kart akcji w swoich początkowych, 10 – kartowych taliach, w ciągu pierwszych 2 kolejek żaden z nich nie będzie w stanie zagrać karty akcji. Zwykle zasady pozwalają na zagraniem tylko jednej karty akcji, ale może to ulec zmianie w zależności od działania innych zagranych kart akcji.

Chcąc zagrać kartę akcji uczestnik wyciąga ją po prostu z ręki i kładzie odsoniętą w swoim obszarze gry. Oznajmia, którą kartę zagrywa i postępuje zgodnie z opisanymi na niej instrukcjami, idąc od góry tekstu ku dołowi. Gracz może się zdecydować na zagraniem karty akcji nawet wtedy, gdy nie jest w stanie wykonać wszystkich opisanych na karcie instrukcji, lecz musi się postarać wypełnić je na tyle dokładnie, na ile to możliwe w danej sytuacji. Szczegółowe informacje, opisujące działanie kart akcji, znajdują się w końcowej części niniejszej instrukcji. Wszystkie zagrane karty akcji pozostają w obszarze gry aktywnego gracza do Fazy Porządków. Gracze nie powinni odrzucać kart przed rozpoczęciem Fazy Porządków, chyba, że nakaże im to karta lub inna akcja.

Poniżej opisano zwroty najczęściej pojawiające się na kartach akcji.

„+X akcja (akcje)” – W aktualnej kolejce uczestnik może zagrać liczbę dodatkowych akcji równą X. Zwrot +X akcja (akcje) zwiększa liczbę akcji, jakie można zagrać w aktualnej Fazie Akcji, nie oznacza jednak natychmiastowego zagraniem innej akcji. Najpierw należy w pełni rozstrzygnąć instrukcje z właśnie zagranej karty akcji, zanim będzie wolno zagrać kolejne karty akcji. Gracz musi rozstrzygnąć wszystkie zagrane karty akcji, zanim będzie mógł przejść do Fazy Kupna swojej kolejki. Jeśli karta daje możliwość wykonania kilku dodatkowych akcji, pomocne jest głośne odliczanie pozostałych akcji.

„+X karta (karty)” – Uczestnik natychmiast ciągnie X kart ze swojej talii. Jeśli w talii nie ma wystarczającej liczby kart, ciągnie tyle, ile się da, tasuje stos odrzuconych kart, tworzy z niego nową talię i dociąga pozostałe karty.

„+X  ” – Podczas Fazy Kupna gracz ma X dodatkowych monet do wydania. Nie oznacza to, że za dodatkowe monety bierze do ręki dodatkowe karty skarbu.

„+1 zakup” – Podczas Fazy Kupna aktualnej kolejki gracz może kupić z Zapasów jedną dodatkową kartę. +1 zakup daje potencjalną możliwość dokupienia kart – nie oznacza, że gracz musi natychmiast kupić kartę podczas aktualnej Fazy Akcji.

„Odrzuć” – Gdy gracz odrzuca kartę, kładzie ją odsoniętą na swój stos odrzuconych kart. Jeśli odrzuca kilka kart jednocześnie, nie musi pokazywać przeciwnikom wszystkich kart – wystarczy pokazać, ile ich odrzuca. Wierzchnia karta stosu odrzuconych kart każdego gracza pozostaje zawsze odsonięta. Odrzucone karty pochodzą z ręki gracza, chyba, że zaznaczono inaczej.

„Wyrzucić na śmietnisko” – Kiedy gracz wyrzuca kartę na śmietnisko, kładzie ją na stos śmietniska (mieszczący się na karcie śmietniska), a nie na swój stos odrzuconych kart. Karty wyrzucone na śmietnisko nie wracają do Zapasów i nie można ich kupić.

Rozgrywacie kolejki w porządku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. W każdej kolejce aktywny gracz wykonuje działania w fazach A, B oraz C:

- A) Faza Akcji
- B) Faza Kupna
- C) Faza Porządków

Uczestnik może zagrać jedną kartę akcji, o ile ją posiada. To posunięcie jest opcjonalne – gracz nie musi skorzystać z akcji, nawet, gdy ma jakąś narękę. Karty akcji pozwalają, w trakcie kolejki wykonywać dodatkowe działania.

Ponieważ może się zdarzyć, że w swojej kolejce będziecie mieli wybór pomiędzy kilkoma akcjami, możecie zagrywać akcje od lewej do prawej strony obszaru gry. Tym sposobem łatwiej kontrolować, jakie i ile dodatkowych działań możecie wykonać w danej kolejce.

+X akcja (akcje): w tej Fazie Akcji możesz zagrać o X więcej akcji. Jeśli karta daje graczowi więcej niż jedną dodatkową akcję, powinien głośno odliczać akcje, jakimi jeszcze dysponuje.

+X karta (karty): musisz natychmiast pociągnąć X kart

+X monet: w tej kolejce możesz wydać o X więcej monet

+1 zakup: w Fazie Kupna możesz kupić 1 dodatkową kartę z Zapasów

Odrzuć: połóż odsonięte karty na swoim stosie odrzuconych kart

Wyrzucić na śmietnisko: połóż kartę na stos kart śmietniska

„Dodaj” – Kiedy gracz dodaje kartę, bierze tę kartę (zwykle z Zapasów) i kładzie ją na swoim stosie odrzuconych kart (chyba, że tekst na karcie mówi inaczej). W momencie dodawania karty gracz nie może użyć zdolności tej karty (dodawanie nie równa się zagrywaniu). Dodawanie karty nie jest równoznaczne z kupowaniem, można więc dodać kartę a następnie kupić kolejną w fazie kupna.

„Odkryj” – Kiedy gracz odkrywa kartę, pokazuje ją wszystkim pozostałym uczestnikom i umieszcza z powrotem w miejscu, skąd ta karta pochodzi (chyba, że szczegółowe zasady mówią inaczej). Jeśli gracz ma odkryć karty z wierzchu talii, a nie dysponuje wystarczającą liczbą kart, musi przetasować stos odrzuconych kart, utworzyć nową talię i odkryć wymagane karty.

„Odlóż” – Kiedy gracz ma odłożyć kartę, bierze ją, kładzie odłożoną na stole (o ile nie zaznaczono inaczej) i nie wykonuje żadnych opisanych na niej instrukcji. Tekst karty akcji, która wymaga odłożenia innych kart, informuje, co należy zrobić z odłożonymi kartami.

Faza Akcji dobiega końca, gdy uczestnik nie może lub nie chce zagrać żadnych kart akcji. Zazwyczaj w trakcie Fazy Akcji można zagrywać tylko karty akcji. Wyjątkiem od tej reguły są karty reakcji, ponieważ mogą być zagrywane w innym momencie (odpowiednio do okoliczności opisanych na karcie).



Przykładowa karta akcji

- Pozwala dobrać natychmiast drugą kartę
- Pozwala zagrać drugą kartę akcji w czasie Fazy Akcji
- Pozwala kupić dodatkową kartę w Fazie Kupna
- Dodaje dodatkową monetę, którą można wydać w Fazie Kupna
- Koszt zakupu karty

FAZA KUPNA

W Fazie Kupna gracz może zakupić jedną kartę z Zapasów płacąc opisany na niej koszt. Można kupić dowolną kartę z obszaru Zapasów (karty skarbu, zwycięstwa, królestwa, a nawet Kłątwe). Nie można kupować kart ze stosu śmietniska. Zwykle wolno kupić jedną kartę, ale ta liczba może ulec zmianie w wyniku działania kart akcji zagrywanych w Fazie Akcji aktualnej kolejki.

Koszt karty opisano w lewym dolnym rogu. Aby go pokryć uczestnik może zagrać część lub wszystkie karty skarbu z ręki – kładzie je na stół w swoim obszarze gry. Do ich wartości dodaje monety zdobyte dzięki zagrywanym wcześniej kartom akcji. Następnie wybiera kartę z Zapasów o wartości równej lub niższej od łącznej wartości kart skarbu i dodatkowych monet. Bierze kupioną kartę z odpowiedniej talii Zapasów i kładzie ją odłożoną na swój stos odrzuconych kart. Nie może skorzystać z zasady działania karty, którą właśnie zakupił.

Jeśli uczestnik ma możliwość dokonania kilku zakupów, sumuje wartość wszystkich zagrywanych kart skarbu oraz monet z kart akcji i pokrywa koszt wszystkich zakupionych kart.

Przykład: Jeśli zatem akcje zapewniły Tomkowi +1 zakup, a dysponuje on 6 monetami z dwóch kart Złocisz, może kupić Piwnicę o koszcie 2 i umieścić ją na wierzchu swojego stosu odrzuconych kart. Ponadto za pozostałe 4 monety może również dokupić Kuźnię i jej kartę również położyć na stos. Gdyby Tomek zdecydował się wydać wszystkie 6 monet na zakup jednej karty, wciąż mógłby kupić Miedziaka (jest darmowy) przy wykorzystaniu drugiego zakupu, albo po prostu zrezygnować z tej możliwości. Uczestnicy nie są zmuszeni do wykorzystania wszystkich możliwości zakupu.

Karty skarbu pozostają w obszarze gry do Fazy Porządków. Karty skarbów zostaną użyte kilkakrotnie w ciągu jednej rozgrywki. Chociaż odrzuca się je w Fazie Porządków, gracz pociągnie je ponownie w chwili, gdy jego stos odrzuconych kart zostanie przetasowany i zmieniony w nową talię. Dlatego karty skarbu traktuje się jako źródło dochodów, a nie zasoby zużywane jednorazowo w momencie zagrania. W chwili zagrania Miedziaki mają wartość 1 monety, Srebrniki 2 monet, natomiast Złocisz 3 monet.

Dodaj: weź kartę i połóż ją na swój stos odrzuconych kart

Odkryj: pokaż kartę(y) i odłóż je z powrotem na miejsce, skąd pochodzi(ą)

Odlóż: połóż karty z boku do momentu, gdy opis karty nie określi, gdzie mają ostatecznie trafić

Możesz zakupić jedną kartę z Zapasów na drodze zakupu – płacisz koszt opisany w lewym dolnym rogu karty.

Koszt karty pokrywasz monetami z kart skarbu (cyfra we wnętrzu monety) oraz monetami widocznymi na zagrywanych wcześniej kartach akcji.

Wszystkie zagrywane karty skarbu układasz w swoim obszarze gry od lewej do prawej strony, dołączając je do kart zagrywanych wcześniej w tej kolejce.

Wszystkie karty ze swojego obszaru gry odrzucisz na końcu kolejki. Nie powinieneś tego robić przed nadejściem Fazy Porządków (patrz niżej).

FAZA PORZĄDKÓW

Wszystkie dodane oraz zakupione w aktualnej kolejce karty powinny znaleźć się na stosie odrzuconych kart właściciela. Gracz kładzie tam także wszystkie karty, leżące w Fazie Porządków w jego obszarze gry (karty akcji zagrywane podczas Fazy Akcji oraz karty skarbu zagrywane podczas Fazy Kupna). Potem trafiają na stos karty, jakie zostały mu jeszcze na ręce. Uczestnicy nie mają obowiązku pokazywać przeciwnikom kart trzymanyh na ręce, jednak w związku z tym, że wszystkie karty odrzuca się odłożone, jedna właśnie odrzucona z ręki karta pozostaje widoczna dla wszystkich graczy – leży po prostu na wierzchu stosu odrzuconych kart.

Następnie gracz ciągnie na rękę 5 nowych kart ze swojej talii. Jeśli w jego talii nie ma wystarczającej liczby kart, ciągnie tyle, ile się da. Potem tasuje swój stos odrzuconych kart, tworzy z niego nową talię, którą kładzie na stole zastępując i dociąga brakujące karty. Gdy gracz pociągnie 5 nowych kart, swoją kolejkę może rozpocząć osoba po jego lewej stronie. Aby zaoszczędzić czas doświadczeni gracze często zaczynają swoją kolejkę w momencie, gdy nadal trwa Faza Porządków poprzedniej osoby. Jednak w chwili zagrania karty posiadającej w dolnej części opis „akcja – atak” Faza Porządków poprzedniego uczestnika musi być zakończona. W innym wypadku nie można rozstrzygnąć akcji ataku pozostając w zgodzie z zasadami gry.

Przykład: Tosia patrzy na 5 kart ze swojej ręki. Ma Targowisko, Kuźnię, srebrnika i 2 posiadłości. Podczas swojej Fazy Akcji zagrywa na swój obszar gry Targowisko i natychmiast ciągnie kolejną kartę – srebrnika. Ponieważ Targowisko zapewniło jej dodatkową akcję, zagrywa Kuźnię, co wiąże się z natychmiastowym pociągnięciem 3 nowych kart. W talii Tosi zostały jednak tylko 2 karty. Bierze je do ręki, a następnie przetasowuje swój stos odrzuconych kart i tworzy z niego nową talię. Kładzie ją zastępując na stole i dociąga trzecią, brakującą kartę. Pośród 3 nowych kart znajdują się Targowisko oraz 2 miedziaki. Tosia nie może już zagrać Targowiska, ponieważ skończyły się jej dozwolone akcje. W swojej Fazie Kupna zagrywa na obszar gry 2 srebrniki i 2 miedziaki. Tosia ma łącznie do wydania 7 monet wliczając 1 monetę z Targowiska. Może również dokonać dwukrotnego zakupu. Decyduje się kupić Wioskę za 3 monety – kładzie tę kartę odłożoną na swój stos odrzuconych kart. Za pozostałe 4 monety kupuje Przebudowę – karta trafia w to samo miejsce, co Wioska. Wreszcie czas na Fazę Porządków. Tosia odrzuca ze swojego obszaru gry Targowisko, Kuźnię oraz wszystkie karty skarbu. Na ręce zostały jej trzy karty: Targowisko i 2 posiadłości – wszystkie trafiają na stos odrzuconych kart. Tosia ciągnie ze swojej talii 5 nowych kart i kończy kolejkę.



ZAKOŃCZENIE GRY

Gra dobiega końca wraz z końcem kolejki jednego z graczy, gdy zostanie spełniony któryś z dwóch warunków: skończyły się karty Prowincja w stosie Zapasów LUB skończyły się 3 dowolne stosy Zapasów.

Każdy uczestnik podlicza wówczas punkty zwycięstwa, widoczne na kartach z całej swojej talii (w tym na kartach z ręki oraz ze stosu odrzuconych kart).

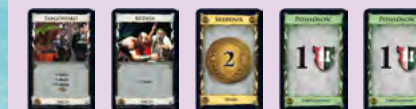
Wygrywa osoba, która dysponuje największą liczbą punktów zwycięstwa. W razie remisu punktowego wygrywa ten z remisujących uczestników, który rozegrał najmniejszą liczbę kolejek. Jeśli nadal jest remis, uznaje się, że zwycięstwo odniosło kilku graczy.

Kładziesz wszystkie karty ze swojego obszaru gry na swój stos odrzuconych kart. Obejmuje to karty akcji oraz skarbu, jakie zagrałeś w swojej kolejce. W to samo miejsce odrzucasz wszystkie karty, jakie zostały na twojej ręce.

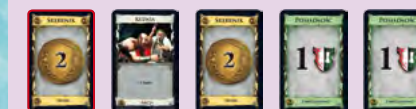
Pociągnij 5 kart ze swojej talii. Twoja kolejka dobiega końca.

Kolejka przechodzi zgodnie z ruchem wskazówek zegara do osoby na lewo od ciebie.

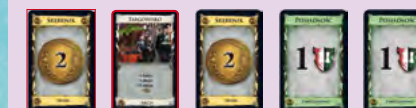
Ręka Tosi:



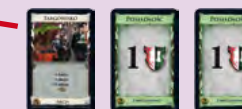
zagrywa Targowisko i ciągnie kartę



zagrywa Kuźnię i ciągnie 3 karty



kupuje Wioskę i Przebudowę – daje je na stos odrzuconych kart



odrzuca karty z obszaru gry i z ręki

Zakończenie gry:

- 1) pusty stos kart prowincji LUB
- 2) puste 3 dowolne stosy kart Zapasów

Zwycięzca: osoba z największą liczbą punktów zwycięstwa w całej talii

ZASADY DODATKOWE

Graczowi wolno policzyć, ile zostało mu kart w talii, ale nie, ile ich jest na stosie kart odrzuconych. Gracz nie może przeglądać swojej talii, ani stosu odrzuconych kart. Wszyscy uczestnicy mogą przeglądać karty leżące na śmietniku i sprawdzać liczbę kart, jakie zostały na każdym stosie Zapasów.

Jeśli działanie karty wpływa na kilku graczy i ma znaczenie kolejność jego rozstrzygnięcia, należy zastosować efekty karty osobno wobec każdego gracza, zaczynając od osoby aktualnie rozgrywanej kolejkę.

Jeśli w którymś momencie rozgrywki uczestnik musi odkryć lub pociągnąć więcej kart, niż zawiera jego talia, musi odkryć lub pociągnąć tyle kart, ile się da. Następnie tasuje swój odłożony stos odrzuconych kart i tworzy nową talię, którą kładzie zasłoniętą na stole. Wreszcie odkrywa lub dociąga brakujące karty ze świeżo potasowanej talii. W innym przypadku, po pociągnięciu ostatniej karty, jeśli talia gracza nie zawiera żadnych kart, nie tworzy on nowej talii ze stosu odrzuconych kart. Robi to dopiero w chwili, gdy zasady zmuszają go do odkrycia lub pociągnięcia nowych kart.

OPIS KART KRÓLESTWA

Biblioteka. Jeśli gracz musi potasować karty i stworzyć nową talię w trakcie dociągania, karty odłożone na bok nie są tasowane wraz z nową talią. Zostaną odrzucone po zakończeniu dociągania. Jeśli po potasowaniu talii graczowi ponownie skończą się karty, ciągnie tyle kart, ile jest dostępnych. Nie ma obowiązku odkładania akcji – to tylko opcja. Jeśli po zagranii Biblioteki gracz ma na ręce 7 lub więcej kart, nie ciągnie więcej kart.

Drwal. W swojej Fазie Kupna gracz dodaje dwie monety do całkowitej sumy zagryanych kart skarbu i można kupić dodatkową kartę z Zapasów.

Festyn. Jeśli gracz zagrywa kilka Festynów, musi zwrócić baczność uwagę na liczbę posiadanych akcji. Powinien głośno odliczać, ile akcji mu jeszcze zostało. Ta metoda jest skuteczna także przy innych kartach (np. „Zagrywam Festyn i mam jeszcze dwie akcje. Zagrywam Targowisko i mam jeszcze dwie akcje. Zagrywam następny Festyn i teraz mam jeszcze trzy akcje...”).

Fosa. Karta ataku zawiera zapisane w dolnej części słowo „atak” (zazwyczaj „akcja – atak”). Gdy przeciwnik zagrywa kartę ataku, gracz może odkryć Fosę – pokazuje innym graczom, że ma ją na ręce i dołącza z powrotem do ręki (zanim zadziałają efekty karty ataku). Gracz, który odkrył Fosę, jest nieważliwy na działanie właśnie zagrywanej karty ataku. Nie doda karty kłótwa w wyniku działania Wiedźmy, nie odkryje karty Szpiegowi itd. Traktuje się go tak, jakby na potrzeby działania tej karty ataku w ogóle nie uczestniczył w grze. Fosa nie wpływa na działanie karty ataku w kontekście innych uczestników, w tym na osobę zagrywającą kartę ataku. Dla przykładu, jeśli nawet wszyscy odpowiedzą Fosą na Wiedźmę, osoba, która zagrała Wiedźmę, wciąż może pociągnąć 2 karty. Gracz może zagrać Fosę także w swojej kolejce jako zwykłą akcję, aby pociągnąć 2 karty.

Kanclerz. Gracz musi rozstrzygnąć działanie Kanclerza (zdecydować, czy umieszcza całą talię na stosie odrzuconych kart) przed podjęciem innych czynności w swojej kolejce np. przed kupnem, zagrywaniem innych akcji etc. Nie może obejrzeć talii w momencie odrzucania jej na stos.

Kaplica. Gracz nie może wyrzucić na śmietniko właśnie zagrywanej Kaplicy dla jej zasady, ponieważ ta karta w chwili zagrania nie jest już częścią jego ręki. Może oczywiście wyrzucić inną kopię. Kaplicy, jeśli ma ją na ręce.

Kopalnia. Ogólnie rzecz biorąc gracz może wyrzucić na śmietniko miedzianą, żeby dodać srebrnika, albo wyrzucić srebrnika, by dodać złocisza. Może jednak wyrzucić kartę skarbu, aby dodać taką samą lub tańszą kartę skarbu. Nowa karta trafia bezpośrednio na rękę, a nie na stos odrzuconych kart, co oznacza, że można ją wydać w tej samej kolejce. Gracz niczego nie zyskuje, jeśli nie ma na ręce karty skarbu do wyrzucenia.

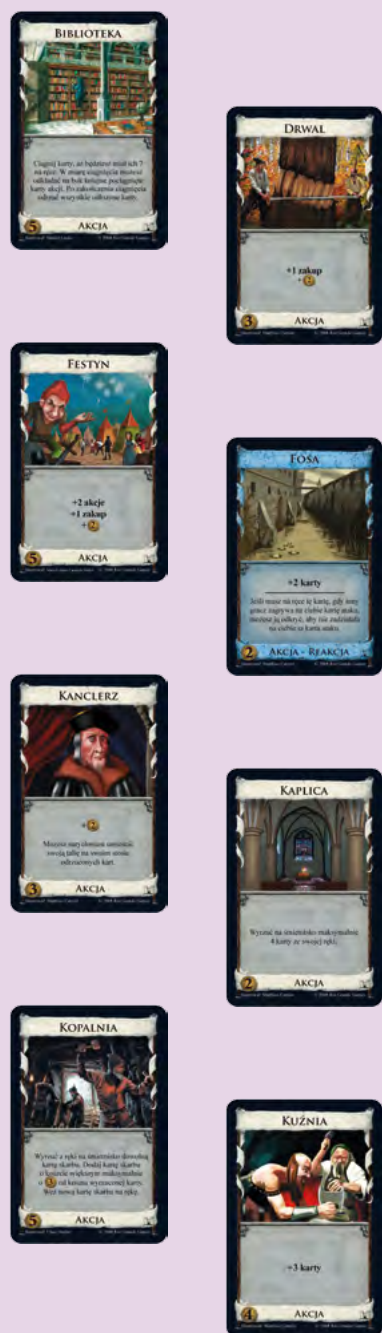
Kuźnia. Gracz ciągnie trzy karty.

Lichwiarz. Jeśli gracz nie ma na ręce karty miedzianą do wyrzucenia na śmietniko, nie uzyskuje +3 monet do wydania w swojej Fазie Kupna.

Odkrywca. Jeśli gracz musi potasować karty i stworzyć nową talię w trakcie odkrywania, po prostu to robi. Nie tasuje właśnie odkrytych kart – trafią na stos odrzuconych kart dopiero, gdy dobiegnie końca odkrywania. Jeśli po potasowaniu talii graczowi ponownie skończą się karty, a znalazł tylko jedną kartę skarbu, bierze na rękę tylko tę kartę skarbu.

Możesz liczyć karty z talii i stosów Zapasów oraz przeglądać karty ze śmietnika. Nie możesz patrzeć na karty w taliach i na stosach odrzuconych kart.

Jeśli skończyła ci się talia, a musisz odkryć / pociągnąć karty. Potasuj swój stos odrzuconych kart. Żeby uniknąć posądzenia o oszustwo możesz poprosić innego uczestnika o przełożenie świeżo potasowanej talii.



Ogrody. Ta karta królestwa należy właściwie do kart zwycięstwa, a nie do kart akcji. Do zakończenia gry nie ma żadnego zastosowania, lecz w trakcie liczenia punktów zwycięstwa jest warta 1 punkt za każde 10 kart w talii gracza (licząc wszystkie dostępne mu karty – również te na ręce i na stosie odrzuconych kart). Ułamki proszę zaokrąglić w dół tzn. jeśli gracz ma 39 kart, Ogrody mają wartość 3 punktów zwycięstwa. Podczas przygotowania do gry na 3 lub 4 osoby należy umieścić w Zapasach 12 kopii Ogrodów, a do gry w 2 osoby – 8 kopii.

Laboratorium. Gracz ciągnie dwie karty i może zagrać dodatkową kartę akcji w swojej Fазie Akcji.

Milicja. Zaatakowani gracze odrzucają karty, aż będą mieć tylko 3 na ręce. Gracze, którzy w chwili zagrania Milicji mieli 3 lub mniej kart na ręce, nie odrzucają żadnych kart.

Piwnica. Gracz nie może odrzucić właśnie zagrywanej karty Piwnicy dla jej zasady, ponieważ ta karta od chwili zagrania nie jest już częścią jego ręki. Sam wybiera, których kart się pozbędzie i odrzuca je wszystkie naraz. Ciągnie karty dopiero po odrzuceniu. Jeśli musi potasować karty i stworzyć nową talię, odrzucone karty znajdują się w nowej talii.

Przebudowa. Gracz nie może odrzucić właśnie zagrywanej karty Przebudowy dla jej zasady, ponieważ ta karta od chwili zagrania nie jest już częścią jego ręki (może wyrzucić inną kopię Przebudowy z ręki). Jeśli nie ma na ręce żadnej karty do wyrzucenia, nie może dodać karty korzystając z efektu Przebudowy. Dodana karta trafia na stos odrzuconych kart gracza. Dodana karta musi pochodzić z Zapasów. Koszt dodawanej karty nie musi być większy dokładnie o 2 monety od kosztu wyrzuconej karty – ograniczenie dotyczy tylko maksymalnej wartości wyrzuconej karty, zaś sam koszt może być dowolnie niższy. Gracz nie może skorzystać z monet pochodzących z kart skarbu lub zagryanych wcześniej akcji (np. Targowiska) w celu zwiększenia kosztu dodawanej karty. Gracz może wyrzucić na śmietniko kartę i dodać kopie tej samej karty.

Sala Obrad. Pozostali gracze muszą pociągnąć kartę czy tego chcą, czy nie.. Gracze którzy nie posiadają kart w talii, muszą w normalny sposób, potasować karty i utworzyć nowe talie.

Sala tronowa. Gracz wybiera inną kartę akcji z ręki, zagrywa ją, a potem zagrywa ją ponownie. Drugie użycie tej samej karty nie zużywa żadnych dodatkowych akcji. Gracz całkowicie rozstrzyga działanie akcji podczas jej pierwszego zagrania, zanim zagra tą akcję po raz drugi. Jeśli gracz użyje Sali tronowej na innej Sali tronowej, zagrywa akcję i wykonuje ją dwukrotnie, a potem znowu zagrywa akcję i ją także wykonuje dwukrotnie – nie może rozstrzygnąć jednej i tej samej akcji cztery razy. Jeśli gracz użyje Sali tronowej na karcie zapewniającej +1 akcję, np. na Targowisko, po wszystkich będzie dysponował 2 dodatkowymi akcjami. To ciekawe posunięcie – gdyby użyć kolejno dwóch Targowisk, w efekcie pozostałaby tylko 1 akcja. Należy tu pamiętać o głośnym odliczaniu pozostałych akcji w celu zachowania jasności rozgrywki. Nie można zagrywać żadnych innych akcji pomiędzy rozstrzygnięciem efektów akcji podwójnie zagrywanej Sali tronowej.

Szpieg. Szpieg zmusza wszystkich uczestników – w tym zagrywającego tą kartę – do odkrycia wierzchniej karty z talii. Należy jednak pamiętać, że zagrywający Szpiega ciągnie za niego kartę przed odkryciem kart. Każdy, kto nie ma w talii żadnych kart do odkrycia, musi jak zwykle potasować karty i utworzyć nową talię – jeśli nie jest w stanie, nie odkrywa karty. Jeśli ma znaczenie kolejność odkrywania, należy zacząć od osoby zagrywającej Szpiega i potem iść zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Karty, które nie zostały odrzucone, wracają na wierzch talii właścicieli

Targowisko. Gracz ciągnie kartę i może zagrać dodatkową kartę akcji w swojej Fазie Akcji. W czasie Fazy Kupna może dokonać zakupu dodatkowej karty z Zapasów oraz dodać jedną monetę do sumy wartości zagryanych przez siebie kart skarbu.

Uczta. Dodana karta trafia na stos odrzuconych kart gracza. Ta karta musi pochodzić z Zapasów. Gracz nie może skorzystać z monet pochodzących z kart skarbu lub zagryanych wcześniej akcji (np. Targowiska) w celu zwiększenia kosztu dodawanej karty. Jeśli gracz użyje Sali tronowej wraz z Ucztą, doda dwie karty mimo, że na śmietniko wyrzuci tylko jedną Ucztę. Dodanie karty nie jest wynikiem wyrzucenia Uczty na śmietniko – to po prostu dwa różne działania, które karta Uczty wymusza na graczu.

Urządnik. Jeśli w chwili zagrania tej karty aktywny gracz nie ma żadnych kart w talii, dodany właśnie srebrnik będzie jego jedyną kartą w talii. Podobnie u innych graczy – jeśli nie mają w talii kart, karta zwycięstwa, mająca trafić na wierzch talii, będzie jedyną kartą, która utworzy ich talie.

Warsztat. Karta, którą dodaje gracz, trafia na jego stos odrzuconych kart. Ta karta musi pochodzić z Zapasów. Gracz nie może skorzystać z monet pochodzących z kart skarbu lub zagryanych wcześniej akcji (np. Targowiska) w celu zwiększenia kosztu dodawanej karty.



Wiedźma. Jeśli w momencie zagrania Wiedźmy nie ma dostępnej wystarczającej liczby kart Klątwa, należy je rozdać zgodnie z kolejnością (wokół stołu zaczynając od osoby na lewo od zagrywającego Wiedźmę). Wiedźma pozwala zagrywającej ją osobie pociągnąć 2 karty nawet w sytuacji, gdy nie została już żadna klątwa do rozdania. Osoba, która musi dodać kartę klątwa, kładzie ją na wierzchu swojego stosu odrzuconych kart.

Wioska. Podczas zagrywania kilku Wiosek należy uważnie liczyć posiadane akcje, informując głośno o zmianach.

Złodziej. Gracz z ostatnią kartą w talii odkrywa ją, a następnie tworzy nową talię z odrzuconych kart (nie tasuje właśnie odkrytej karty), aby odkryć drugą wymaganą kartę. Osoba bez kart w talii musi natychmiast utworzyć nową talię, by odkryć obie karty. Jeśli po przetasowaniu gracz nadal nie może odkryć dwóch kart, odkrywa tyle, ile jest w stanie. Każdy uczestnik, oprócz gracza zagrywającego Złodzieja, wyrzuca na śmietnisko maksymalnie jedną spośród obu odkrytych kart skarbu. Wyboru dokonuje osoba zagrywająca Złodzieja. Ta sama osoba dodaje do swojej talii dowolną liczbę wyrzuconych kart. Może zabrać tylko te karty skarbu, które trafiły na śmietnisko w wyniku działania Złodzieja – nie może wziąć kart skarbu z wcześniejszych kolejek. Nie ma wyznaczonej liczby kart skarbu, które musi dodać – może dodać wszystkie, kilka lub nie brać żadnych kart. Wybrane karty skarbu trafiają na jej stos odrzuconych kart. Niewybrane karty zostają na śmietniku.

POLECANE ZESTAWY 10 KART

W *Dominion: Rozdarte Królestwo* można grać korzystając z zestawu dowolnych 10 kart królestwa. Jednak w opisanych poniżej zestawach twórcy pokazali ciekawe oddziaływanie efektów kart na siebie oraz możliwości budowania unikalnych strategii rozgrywki.

Pierwsza rozgrywka: Drwal, Fosa, Kopalnia, Kuźnia, Milicja, Piwnica, Przebudowa, Targowisko, Warsztat, Wioska.

Wielkie pieniądze: Kanclerz, Kaplica, Kopalnia, Laboratorium, Lichwiarz, Odkrywca, Sala tronowa, Targowisko, Uczta, Urzędnik.

Oddziaływanie: Biblioteka, Festyn, Fosa, Kanclerz, Milicja, Sala Obrad, Szpieg, Urzędnik, Wioska, Złodziej.

Zmienna ręka: Drwal, Kaplica, Laboratorium, Ogrody, Piwnica, Uczta, Warsztat, Wiedźma, Wioska, Złodziej.

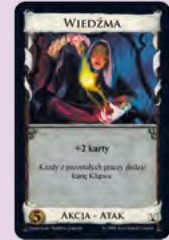
Wiejski rynek: Biblioteka, Drwal, Festyn, Kuźnia, Piwnica, Przebudowa, Sala tronowa, Targowisko, Urzędnik, Wioska.

Jeśli spodobał Ci się *Dominion Rozdarte Królestwo* sprawdź również dodatek w języku polskim *Dominion Intryga*.



Gra zawiera 25 nowych kart Królestwa oraz zestawy karty Monet oraz Punktów Zwycięstwa. Karty te są w pełni kompatybilne. *Dominion: Intryga* to zarówno samodzielna gra, jak i dodatek do *Dominion: Rozdarte Królestwo*. Rozszerzenie wprowadza zasady pozwalające grać w *Dominion* w 6 osób lub w 8 osób na dwóch stołach.

25 nowych kart królestwa



Ilustracje i szata graficzna: Matthias Catrein
Opracowanie i produkcja: Valerie Putman & Dale Yu

Dziękujemy naszym testerom, do których należeli: Ted Alspach, Kelly Bailey, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Michael M. Landers, W. Eric Martin, Destry Miller, Miikka Notkola, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, P. Colin Street, John Vogel, Chris West, the 6am Gamers, the Cincygamers, oraz the Columbus Area Boardgaming Society.



Przygotowanie polskiej edycji gry:
Bard Centrum Gier
ul. S. Batorego 20/17
31-135 Kraków
(12) 632 07 35
Tłumaczenie:
Marek Mydel



CENTRUM GIER
www.bard.pl