

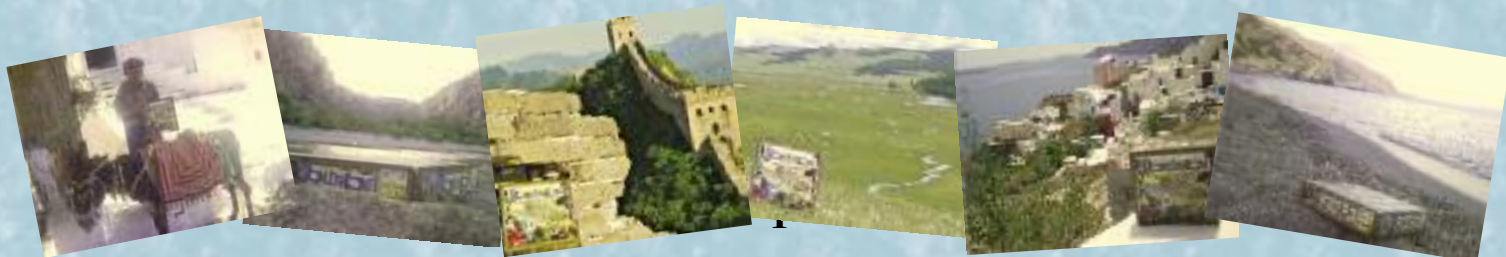
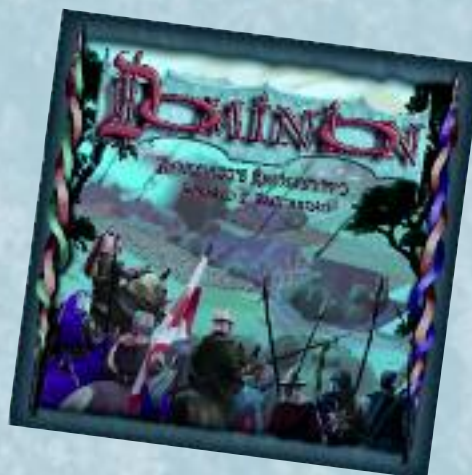
DOMINION

KOZDARTE KRÓLESTWO

Gry z serii Dominion

Dominion został na całym świecie odznaczony 19 razy jako najlepsza gra planszowa roku 2009

- 2009 Japan Boardgame Prize, Game of the Year, Winner
- 2009 Spiel der Herzen, Game of the Year
- 2009 BoardGamer.ru Card Game of the Year.
- 2009 BoardGameGeek Golden Geek, Winner, Game of The Year and Card Game
- 2009 Deutscher Spiele Preis, Game of the Year, Winner
- 2009 Diana Jones Award for Excellence in Gaming winner
- 2009 Dice Tower Gaming Awards, Best Game of the Year, Winner
- 2009 Games 100, Best Family Strategy Game, Winner
- 2009 Guldbrikken, Årets Jurypris (Special Jury Prize), Winner
- 2009 FAIRPLAY Magazine, A la carte, Card Game of the Year, Winner
- 2009 Hra Roku (Czech Republic), Game of the Year, Winner
- 2009 J.U.G. winner
- 2009 Lucca Games Best of Show (Italy), Winner, Best Card Game
- 2009 Ludoteca Ideale, Games of the Year
- 2009 Mensa Select, Winner
- 2009 Origins Award - Card Game winner
- 2009 Spiel des Jahres winner
- 2009 Vuoden aikuistenpeli Adult Game of the Year, Winner
- 2008 Meeples Choice Awards





DOMINION

INTRYGGA

ZASADY GRY

DOMINION

Donald X. Vaccarino

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: Rozdarte Królestwo. 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 6 osób. Ponadto łącząc pieniądze oraz karty zwycięstwa z obu zestawów uczestnicy dysponują wystarczającą ilością kart, by bawić się w więcej osób.



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, żalostnego zlepkę posiadłości i kilku miedziaków, lecz twoim ostatecznym celem jest zapelnienie talii złotem, prowincjami, mieszkańcami oraz budowlami wzbogacającymi twój zamek oraz państwo. Doradzamy, aby nowi gracze rozpoczęli rozgrywkę od zestawu podstawowego.

W grze zwycięża osoba, która na zakończenie zabawy ma w talii największą liczbę punktów zwycięstwa.

ZAWARTOŚĆ PUDELKA

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

258 kart królestwa

Po 10 kopii kart Baron, Danina, Dziedzinec, Faktoria, Giermek, Huta Żelaza, Kanciarz, Maskarada, Mennica, Most, Oprawca, Osada górnicza, Rozbudowa, Rudera, Sabotażysta, Sługus, Spiskowiec, Studnia życzeń, Tajna komnata, Zarządca i Zwiadowca oraz po 12 kopii kart Harem, Starosta, Szlachta i Westybul.

30 kart Klątwy

26 kart pomocniczych do przechowywania innych kart (po jednej na każdą kartę królestwa o innym tytule oraz 1 pusta karta)

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)

1 karta śmietniska (służąca do oznaczenia stosu kart leżących na śmietniku)

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.

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.

Każdy uczestnik bierze 7 kart Miedziaków i 3 karty Posiadłości. Następnie tworzy z nich talię 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 nie wykorzystują wszystkich kart. Karty nie należące do początkowych talii uczestników określa się nazwą Zapasów. Wszystkie karty Zapasów kładzie się odsłonięte 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 się znajdować 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 typów. Przykładowo Westybul przez cały czas trwania gry pozostaje zarazem kartą akcji i kartą zwycięstwa.

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 Złociszce należy ułożyć odsłonięte w stosach w obrębie Zapasów.

Karty skarbu z gry Dominion: Rozdarte Królestwo 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 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 odsłoniętych 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. Jak w zestawie podstawowym, 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.

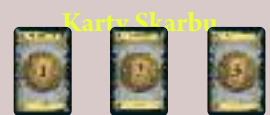
Tak samo jak w zestawie podstawowym karty Klątwy dopasowuje się ilością do liczby uczestników, a wszystkie niepotrzebne karty Klątwy wracają do pudełka. Karty Klątwy najczęściej trafiają do graczy w wyniku działania konkretnych kart akcji np. Oprawcy. Jeśli gracz kupi kartę Klątwy, trafia ona na jego 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 odsłoniętych 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). 10 kart królestwa, które zostaną wykorzystane w najbliższej rozgrywce, uczestnicy mogą wybrać dowolną, ustaloną wspólnie, metodą. Przykładowo mogą wykorzystać karty pomocnicze (po jednej karcie z wyróżniającą się koszulką), aby losowo wybrać 10 kart królestwa. Mogą także pomieszać karty pomocnicze z dodatku Dominion: Intryga z kartami zestawu podstawowego Dominion: Rozdarte Królestwo, aby zdecydować o wykorzystywanych kartach. Inną opcją jest wylosowanie 5 kart królestwa z zestawu podstawowego oraz 5 kart z niniejszego dodatku. Ponadto, na końcu niniejszej instrukcji wymieniono kilka polecanych zestawów 10 kart królestwa, pozwalających na wykorzystanie pewnych strategii i ukazanie możliwości nowych kart. Wszystkie karty królestwa, które nie zostały wybrane, należy odłożyć na bok – nie będą potrzebne podczas aktualnej rozgrywki.

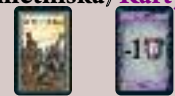
Pierwszy gracz w pierwszej rozgrywce wybierany losowo. W kolejnych to osoba na lewo od zwycięzcy poprzedniej gry.

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.



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 Szlachta, Harem, Starosta oraz Westybul). W każdej rozgrywce korzysta się ze stosów Miedziaków, Srebrników, Złociszce, Posiadłości, Powiatów, Prowincji oraz Klątwy.

Dla każdej gry wybierzcie zestaw 10 różnych kart królestwa.

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 odsłoniętą 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 to, że gracz musi natychmiast kupić kartę podczas aktualnej Fazy Akcji.

„Odrzuć” – Gdy gracz odrzuca kartę, kładzie ją odsłoniętą na swój stos odrzuconych kart. Jeśli odrzuca kilka kart jednocześnie (na przykład zagrywając Tajną komnatę), nie musi pokazywać przeciwnikom wszystkich kart – wystarczy pokazać, ile ich odrzuca. Wierzchnia karta stosu odrzuconych kart każdego gracza pozostaje zawsze odsłonięta. Odrzucane karty pochodzą z ręki gracza, chyba, że zaznaczono inaczej.

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 na ręce. Karty akcji pozwalają wam w trakcie kolejki wykonywać dodatkowe działania.

Ponieważ może się zdarzyć, że w swojej kolejce będziecie mogli zagrać kilka akcji, 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, powinieneś 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 odsłonięte karty na swoim stosie odrzuconych kart

„Wyrzuć 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.

„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).

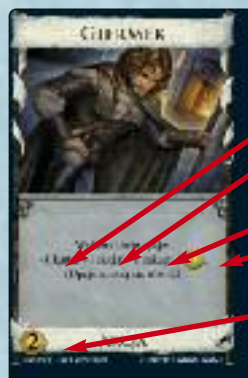
„Odkryj” – Kiedy gracz odkrywa kartę, pokazuje ją wszystkim pozostałym uczestnikom i umieszcza z powrotem w miejscu, skąd ta karta pochodzi (chyba, że szczegółowe zasady mówią inaczej). Jeśli gracz ma odkryć karty z wierzchu talii, a nie dysponuje wystarczającą liczbą kart, musi przetasować stos odrzuconych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

„Odlóż” – Kiedy gracz ma odłożyć kartę, bierze ją, kładzie odsłoniętą 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.

W dodatku Dominion: Intryga pojawia się nowy zwrot:

„Przekaż” – Kiedy gracz przekazuje kartę innemu graczowi, 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 uczestnikom. Przekazanej karty nie traktuje się: jako wyrzuconej na śmietnisko, odrzuconej przez przekazującego ją gracza, ani jako dodanej przez gracza, który tę kartę otrzymuje.

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 (giermek)

Pozwala natychmiast dociągnąć kolejną kartę
Pozwala zagrać kolejną akcję w Fazie Akcji gracza.

Pozwala na zakup dodatkowej karty w Fazie Kupna.
Przynosi dodatkową monetę do wydania w Fazie Kupna.

Koszt zakupu karty.

FAZA KUPNA

W Fazie Kupna gracz może dodać jedną kartę z Zapasów płacąc opisany na niej koszt. Można kupić dowolną kartę z obszaru Zapasów (karty skarbu, zwycięstwa, królestwa, a nawet Klątwe). Nie można kupować kart ze stosu śmietniska. Zwykle wolno kupić jedną kartę, ale ta liczba może ulec zmianie w wyniku działania kart akcji zagranych 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 zagranym wcześniej kartom akcji. Następnie dodaje 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 odsłoniętą 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 zagranych kart skarbu oraz monet z kart akcji i pokrywa koszt wszystkich zakupionych kart. Jeśli zatem akcje zapewniły Tomkowi +1 zakup, a dysponuje on 6 monetami z dwóch kart Złociszy, może kupić Dziedzinię o koszcie 2 i umieścić go na wierzchu swojego stosu odrzuconych kart. Ponadto za pozostałe 4 monety może również dokupić Hutę Żelaza 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 kilkukrotnie w ciągu jednej rozgrywki. Choć 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 Miedziaka mają wartość 1 monety, Srebrniki 2 monet, natomiast Złocisze 3 monet.

Wyrzuć na śmietnisko: połóż kartę na stos kart śmietniska

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

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

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

Przekaż: dajesz kartę innemu graczowi, który bierze ją do swojej reki. Inni gracze nie mogą zobaczyć tej karty.

Możesz dodać jedną kartę ze stosu 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 zagranych wcześniej kartach akcji.

Wszystkie zagrane karty skarbu układasz w swoim obszarze gry od lewej do prawej strony, dołączając je do kart zagranych 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 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 zagrane podczas Fazy Akcji oraz karty skarbu zagrane 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 odsłonięte, jedna właśnie odrzucona z ręki karta pozostaje widoczna dla wszystkich graczy – leży odsłonięta 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 zasłoniętą 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 ataku pozostając w zgodzie z zasadami gry.

PRZEBIEG PRZYKŁADOWEJ KOLEJKI

Tosia patrzy na 5 kart ze swojej ręki. Ma Osadę górniczą, Giermka, Srebrnika i 2 Posiadłości. Podczas swojej Fazy Akcji zagrywa na swój obszar gry Osadę górniczą i natychmiast ciągnie kolejną kartę.

Dociągnięta karta to Dziedziniec – bierze go na rękę. Osada górnicza pozwala jej także na wykonanie dwóch dodatkowych akcji podczas Fazy Akcji, ale nie może ich wykorzystać, dopóki nie skończy rozstrzygać Osady górniczej. Tosia 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 Kupna).

Wraz z rozstrzygnięciem działania Osady górniczej Tosia 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 odsłoniętych, odrzuconych kart i tworzy z niego nową talię. Umożliwi jej to dociągnięcie trzeciej karty. Tosia dociągnęła Srebrnika 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 Tosia może zagrać kolejną akcję (pamiętamy, że Osada górnicza dała jej dwie dodatkowe akcje). Rzuca zatem Giermka i decyduje się na +1 monetę i +1 zakup. W tym momencie skończyły się akcje Tosi.

W swojej Fazie kupna Tosia zagrywa do swojego obszaru gry 2 karty Srebrników i 3 Miedziaków. W połączeniu z +1 zakupem i +1 monetą ma do wydania 8 monet na dwa zakupy. Tosia decyduje się nabyć Westybul za 3 monety i kładzie go odsłoniętego na swoim stosie odrzuconych kart. Za kolejne 4 monety kupuje Zwiadowcę, którego kartę również umieszcza na wierzchu stosu odrzuconych kart.

Wreszcie nadchodzi Faza porządków. Tosia odrzuca Osadę górniczą, Dziedziniec, Giermka oraz karty skarbu, jakie znajdowały się w jej obszarze gry. Ponadto odrzuca też z ręki kartę Posiadłości. Potem dociąga na rękę 5 kart z talii i kończy swoją kolejkę.

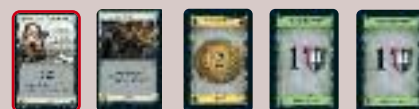
Kładziesz wszystkie karty ze swojego obszaru gry na swój stos odrzuconych kart. Obejmuje to karty akcji oraz skarbu, jakie zagrałeś w swojej kolejce. W to samo miejsce odrzucasz wszystkie karty, jakie zostały na twojej ręce.

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

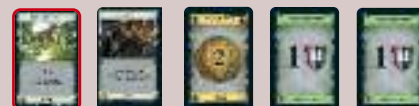
Jeśli wciąż nie masz dość kart do pociągnięcia / odkrycia, dociągasz / odkrywasz tyle, ile jesteś w stanie.

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

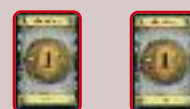
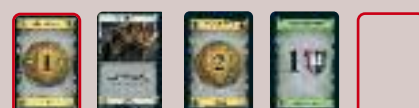
Ręka Tosi:



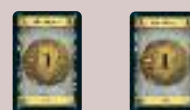
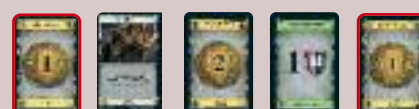
zagrywa Osadę górniczą i ciągnie kartę



zagrywa Dziedziniec i ciągnie 3 karty



zagrywa Giermka i wybiera +1 moneta, +1 zakup



kupuje za 7 monet Westybul oraz Zwiadowcę



odrzuca karty z obszaru gry oraz kartę z ręki



ZAKOŃCZENIE GRY

Gra dobiega końca wraz z końcem kolejki jednego z graczy, gdy zostanie spełniony jeden z dwóch warunków: skończyły się karty Prowincji w stosie Zapasów LUB skończyły się karty w 3 dowolnych stosach kart 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.

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 rozgrywającej 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 odsłonięty stos odrzuconych kart i tworzy nową talię, którą kładzie zasłoniętą na stole. Wreszcie odkrywa lub dociąga brakujące karty ze świeżo potasowanej talii. Nawet, 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.

DODATKOWE ZASADY INTRYGI

Niektóre karty w tym dodatku dają graczowi wybór pomiędzy kilkoma opcjami (przykładem takich kart mogą być Sługus, Szlachta, Giermek, Zarządca, Oprawca). 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 uczestnikowi wybrać opcję produkcji monet do użycia w danej kolejce. Jeśli w trakcie jednej kolejki zostanie zagranych kilka kart wyboru i część z nich będzie produkować monety, uczestnik może zaznaczyć jakoś ten fakt, by łatwiej zapamiętać, ile dodatkowych monet ma do wydania podczas Fazy Kupna. Przykładowym sposobem zaznaczenia kart może być lekkie wysunięcie kart produkujących pieniądze powyżej linii pozostałych zagranych kart.

Część kart z tego dodatku to jednocześnie karty zwycięstwa i karty innego typu (Szlachta, Harem, 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, zwyczajną monetę. Na zakończenie rozgrywki wszystkie trzy karty wpływają na wynik uczestnika, który z nich skorzystał. Kiedy karta odnosi się do jednego typu kart, jej celem są wszystkie karty należące do tego typu. Przykładowo Odkrywca wyszuka Haremy podobne, jak inne karty, zaś Kopalni można użyć w celu wymiany Srebrnika za Harem.

Dominion: Intryga wprowadza drugą kartę reakcji, czyli Tajną komnatę. Gracze mogą odkryć kilka kart reakcji w odpowiedzi na pojedyncze wydarzenie. Każda reakcja 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. Po ostatecznym rozstrzygnięciu działania Tajnej komnaty uczestnik wciąż może odkryć Fosę w odpowiedzi na kartę ataku.

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

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 lub pociągnąć karty, potasuj swój stos odrzuconych kart. Żeby uniknąć posądzenia o oszustwo możesz poprosić innego uczestnika o przełożenie świeżo potasowanej talii.

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 Kupna.

Karty należące do kilku rodzajów traktuje się jak należące do tych rodzajów na potrzeby wszystkich zasad gry!

Graczom wolno odkrywać kilka kart reakcji w odpowiedzi na jedno wydarzenie, ale muszą całkowicie rozstrzygnąć działanie jednej takiej karty zanim wolno im będzie odkryć kolejną.

ZASADY ROZGRYWKI NA WIĘCEJ NIŻ 4 OSOBY

Jeśli posiadasz zarówno grę Dominion: Rozdarte Królestwo, jak również Dominion: Intryga, możesz zagrać na więcej niż 4 osoby. Doradzamy wykorzystanie obu zestawów kart skarbów, zwycięstwa oraz Klątwy, jeśli planujecie rozegrać 2 osobne gry (przykładowo 7 uczestników mogłoby rozegrać jedną grę 3 – osobową oraz jedną 4 – osobową). 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 uczestnikom. 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: Rozdarte Królestwo oraz Dominion: Intryga. Dla 5 uczestników w Zapasach należy umieścić 15 Prowincji, natomiast dla 6 uczestników 18 Prowincji. Wszystkie pozostałe stopy kart zwycięstwa (Posiadłość, Powiat oraz karty królestwa typu zwycięstwo) mają liczyć standardowe 12 kart. W grze na 5 osób należy wykorzystać 40 kopii Klątwy, a w grze na 6 osób 50 kopii.

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

OPIS KART KRÓLESTWA

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

Danina. Jeśli osoba 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 osoba działająca po lewej nie ma wystarczającej liczby kart, aby odkryć 2, odkrywa tyle, ile może. Aktywny gracz otrzymuje premię zależnie od typu odkrytych kart, licząc wyłącznie różne karty. Karta należąca do 2 typów przynosi dwie różne premie. Jeśli zatem osoba na lewo od aktywnego gracza odkryje Miedziaka oraz Harem, aktywny gracz otrzyma +4 monety oraz +2 karty. Z drugiej strony jeśli odkryje 2 Srebrniki, gracz dostanie tylko +2 monety. Klątwa nie przynosi żadnych premii.

Dziedzinec. Gracz ciągnie karty, a następnie dodaje je do swojej ręki 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 Srebrnika. Dodany Srebrnik trafia bezpośrednio na rękę i można go wydać w aktualnej kolejce. Jeśli stos Srebrników jest pusty, gracz nie dodaje karty Srebrnika (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 Srebrnika. Nic się też nie dzieje w sytuacji, gdy gracz nie ma żadnych kart w chwili zagrania Faktorii.

Giermek. Najpierw gracz wybiera 2 z 4 opcji. Nie wolno mu wybrać tej samej opcji dwukrotnie. 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.



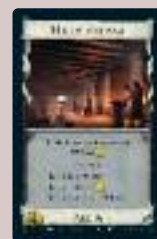
Harem. Jest to zarazem karta akcji oraz karta zwycięstwa. Można ją zagrać jako 2 monety, tak samo jak kartę Srebrnika. Na zakończenie gry jest warta 2 . Podczas przygotowań do gry w 3 i 4 osoby w Zapasach należy umieścić 12 kopii Haremu, zaś w rozgrywce na 2 osoby 8 kopii Haremu.

Huta Żelaza. Karta, którą dodaje gracz, musi pochodzić z Zapasów i trafia na stos odrzuconych kart 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 mógł potem pociągnąć kartę (gdyż Westybul to karta zwycięstwa) i zagrać inną kartę akcji (ponieważ Westybul to także karta akcji). Na koszty kart ma wpływ karta Mostu.

Grając na więcej niż 4 osoby podzielcie się na 2 grupy. Każda grupa wybiera 10 kart królestwa z połączonych kart zestawów Dominion: Rozdarte Królestwo 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 stopy kart zwycięstwa winny liczyć po 12 kopii każdy. W grze na 5 osób należy użyć 40 kopii Klątwy, a w grze na 6 osób 50 kopii. Gra dobiega końca w momencie, gdy skończą się karty Prowincji lub 4 stopy kart z Zapasów.



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 Zapasów) działanie Kanciarza należy rozstrzygnąć zgodnie z porządkiem kolejki zaczynając od osoby na lewo od aktywnego gracza. Dodane karty trafiają na stos odrzuconych kart. Jeśli któryś uczestnik wyrzuci na śmietnisko kartę o koszcie 0, np. Miedziaka, aktywny gracz może zdecydować się na przekazanie mu Kłątwy (jeśli jakieś zostały). Gracz może też przekazać innemu uczestnikowi kolejną kopię tej samej karty, jaką właśnie wyrzucił na śmietnisko. Dodane karty muszą pochodzić z Zapasów, zaś aktywny gracz winien wskazać kartę, jaka została na którymś ze stosów (nie może wskazać wyczerpanego stosu).

Jeśli w Zapasach brak kart o takim samym koszcie, co karta wyrzucona przez danego uczestnika, ten uczestnik 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 gracz ciągnie 2 karty. Następnie wszyscy uczestnicy (jednocześnie) wybierają jedną kartę ze swojej ręki i układają ją koszulką do góry na stole pomiędzy sobą i osobą na lewo. Gracz siedzący na lewo bierze potem tę kartę i umieszcza ją na swojej ręce. Karty przekazuje 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 gracz, który zagrał Maskaradę (i tylko on) może umieścić jedną kartę na Śmietniku. Zagrane karty Maskarady nie jest atakiem, zatem nie można na nią odpowiedzieć Fosą, ani Tajną komnatą.

Mennica. Ta karta zmienia po prostu ilość pieniędzy otrzymywaną w momencie zagrania Miedziaka. Efekt jest kumulacyjny – jeśli uczestnik użyje Sali tronowej na Mennicy każdy Miedziak zagrany w aktualnej kolejce przyniesie 3 monety.

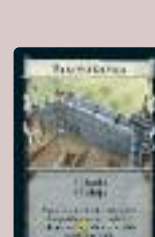
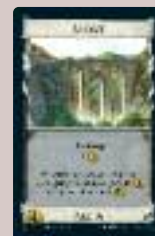
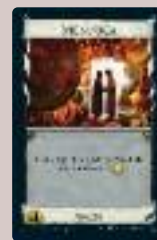
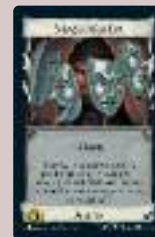
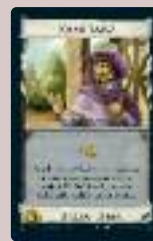
Most. Na potrzeby wszelkich zasad koszty obniżają się o 1 monetę. Przykładowo jeśli uczestnik zagrał Wioskę, potem Most i wreszcie Warsztat, mógłby wykorzystać Warsztat, aby zdobyć Powiat (ponieważ dzięki Mostowi Powiat kosztuje teraz 4 monety). Następnie jeśli zagrał 3 monety, mógłby kupić Srebrnika (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 rzucić Salę tronową na Most i w aktualnej kolejce 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 uczestników wybiera, która opcja będzie mieć na niego negatywny wpływ i ponosi konsekwencje tego wyboru. Gracz może się zdecydować na dodanie Kłątwy nawet, jeśli karty Kłątów 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 rękę uczestnika, zamiast na stos odrzuconych kart. Jeśli nie ma wystarczającej liczby kart Kłątwy dla wszystkich należy je rozdać zgodnie z porządkiem kolejki, zaczynając od osoby na lewo od aktywnego gracza. Jeśli kolejność ma znaczenie (np. gdy pozostało niewiele kart Kłątów), każdy uczestnik podejmuje decyzję co do negatywnej opcji zgodnie z porządkiem kolejki.

Osada górnicza. Gracz musi zdecydować przed przejściem do kolejnych akcji, czy fazy, czy chce umieścić Osadę górniczą na śmietniku. Otrzymuje jedną kartę i +2 akcje bez względu na to, czy tak robi, czy nie. Jeśli zdecyduje się na wyrzucenie Osady górniczej na śmietnisko otrzyma także +2 monety. Jeśli gracz zagra Salę tronową na Osadę górniczą, nie wolno mu dwukrotnie wyrzucić Osady górniczej na śmietnisko. Otrzyma zatem +1 kartę, +2 akcje i +2 monety w chwili, gdy zagra Osadę górniczą po raz pierwszy i wyrzuci ją na śmietnisko, a potem +1 kartę i +2 akcje za zagranie Osady górniczej po raz drugi. Jednak nie zyska nic za wyrzucenie, gdyż Sala tronowa nie jest w stanie skopiować tego efektu.

Rudera. Gracz otrzymuje 2 dodatkowe akcje bez względu na to, co się stanie później. Następnie odkrywa całą rękę. Jeśli nie ma na niej kart akcji, ciągnie 2 karty. Nawet, jeśli pierwsza pociągnięta karta to karta akcji, wciąż musi pociągnąć drugą kartę. Karty akcja – zwycięstwo traktuje się jak karty akcji.

Rozbudowa. Gracz najpierw ciągnie kartę. Następnie musi wyrzucić na śmietnisko kartę z ręki i dodać kartę o koszcie większym dokładnie o 1 od kosztu właśnie wyrzuconej karty. Dodana karta musi pochodzić z Zapasów 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 wyrzucanej, 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 zero nawet z Mostem) i dodanie Posiadłości (koszt 1 dzięki działaniu Mostu).

Sabotażysta. Każdy z pozostałych uczestników 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 wyrzucanej na śmietnisko. Przykładowo jeśli wyrzucił kartę o koszcie 5 monet, może dodać kartę o maksymalnym koszcie 3 monet. Dodana karta musi pochodzić z Zapasów i trafia na stos odrzuconych kart, podobnie jak karty z talii odkryte w wyniku działania Sabotażysty. Na koszty kart ma wpływ karta Mostu.

Sługus. Gracz otrzymuje +1 akcję bez względu na wybraną opcję. Dostępne opcje to: +2 monety lub wszystko, co opisano dalej – odrzucenie, pociągnięcie 4 kart, a także zmuszenie pozostałych uczestników do odrzucenia i pociągnięcia kart. Gracz broniący się kartą Fosa nic nie dociąga ani nie odrzuca. Druga opcja wpływa na pozostałe osoby wyłącznie, jeśli mają 5 lub więcej kart na ręce. Przeciwnicy mogą wykorzystać Tajną komnatę w momencie rzucenia przez gracza Sługusa nawet, jeśli nie mają na ręce 5 i więcej kart.

Spiskowiec. Gracz szacuje, czy w chwili zagrania Spiskowiec ma mu przynieść +1 kartę i +1 akcję. Jeśli na późniejszym etapie kolejki gracz rzuci 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 akcje.

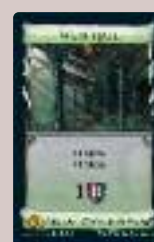
Starosta. Ta karta nie ma żadnego działania aż do zakończenia gry, kiedy jest warta 1 za każdy posiadany przez gracza Powiat. Na potrzeby tej zasady i w momencie jej rozstrzygnięcia liczą się wszystkie karty gracza – stos odrzuconych kart oraz ręka traktuje się jako część talii gracza. Podczas przygotowań do gry w 3 i 4 osoby w Zapasach 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”) i odkrywa wierzchnią kartę swojej talii. Jeśli okaże się, że jest to karta, którą nazwał, bierze ją do ręki. Jeśli nie, odkłada ją z powrotem na wierzch talii.

Szlachta. Jest to zarazem karta akcji oraz karta zwycięstwa. W momencie zagrania uczestnik 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 Zapasach należy umieścić 12 kopii Szlachty, zaś w rozgrywce na 2 osoby 8 kopii Szlachty.

Tajna komnata - Gdy gracz rzuca tę kartę jako akcję w swojej kolejce 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 kolejce aktywnego gracza, gdyż używa się jej wyłącznie jako reakcji. Gdy inny uczestnik 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 pociągnięte). Na wierzch talii można nawet odłożyć 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, 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 uczestnik zagrywa kartę ataku – nawet, jeśli dany atak nie ma bezpośredniego wpływu na osobę zagrywającą Tajną komnatę. Ponadto w odpowiedzi na jeden atak można zagrać kilka reakcji. Na przykład po odkryciu Tajnej komnaty w odpowiedzi na atak i rozstrzygnięciu jej efektów gracz wciąż mógłby zagrać Fosę i całkowicie uniknąć ataku.

Westybul - Jest to zarazem karta akcji oraz karta zwycięstwa. W momencie zagrania uczestnik 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 Zapasach należy umieścić 12 kopii karty Westybul, zaś w rozgrywce na 2 osoby 8 kopii tej karty.



Zarządca - Jeśli gracz wybierze opcję wyrzucić na śmietnik i ma na ręce 2 lub więcej kart, musi wyrzucić dokładnie 2 karty. Może się zdecydować na wyrzucenie na śmietnik 2 kart nawet, jeśli po zagranie Zarządcy ma na ręce tylko 1 kartę – po prostu wyrzuca na śmietnik jedyną posiadaną aktualnie kartę. Gracz nie może mieszać opcji – albo ciągnie 2 karty, albo otrzymuje 2 monety, albo wyrzuca na śmietnik 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 własnie odkrytych kart), a następnie odkrywa tyle kart, ilu nie udało się odkryć wcześniej. Karty akcja – zwycięstwo traktuje się jak karty zwycięstwa. Karty Klątwy 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.

POLICANE ZESTAWY 10 KART

TYLKO DOMINION: INTRYGA

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

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

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

DOMINION: INTRYGA POŁĄCZONY Z DOMINION: ROZDARTE KRÓLESTWO

Dekonstrukcja: Most, Oprawca, Kanciarz, Sabotażysta, Sala tronowa, Szpieg, Tajna komnata, Osada górnicza, Złodziej, Przebudowa.

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

Podwładni: Szlachta, Baron, Biblioteka, Festyn, Maskarada, Giermek, Piwnica, Sługus, Wiedźma, Zarządca.

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.

Dziękujemy następującym fanom za pomoc w tworzeniu polskiej wersji językowej: Aba, Arhtu, Bartek_mi, BloodyBaron, Bri, Browarion, Cahir, Dzej, Don Simon, Draco, Emerem, Grzechu, Ink, Kisio, Konev, Macike, Maruda, Mbork, Melee, Megamaniac, MichalStajszczak, MisterC, Mnw, Nataniel, Nazroth, Optymizm, Qubap, Opsiak, Perpetka, Ragozd, Rand, SeeM, Skanna, Staszek, Smerf Styku, Tommy, Van, Vder, Zephyr.



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

