

DONALD X. VACCARINO

DOMINION

ZŁOTY WIEK

II EDYCJA

Instrukcja

Ach, te pieniądze... Czy istnieje coś piękniejszego niż dźwięk monet brzęczących w garści? Z pewnością nie jest to brzęk monet w cudzej garści – albo spadających na stos, którego nie sposób dosięgnąć, nie wstając z miejsca. Na szczęście ty wstawać już nie musisz, bo los postanowił się do ciebie uśmiechnąć. Zaledwie dziesięć lat temu zakładałeś prosty słomkowy kapelusz i szedłeś z mozołem orać pola; dziś twoje królestwo rozciąga się od morza do morza, a tak wielkiego kapelusza jak twój nikt dotąd nie widział. Masz też najmniejszego na świecie psa i własny pomnik rzeczywistych rozmiarów, wykonany z bakławy. To prawda, że pieniądze szczęścia nie dają, ale za to budzą zazdrość i gniew. A jak przyjemnie łechcą twoją próżność... Co nie znaczy, że nie borykasz się z problemami. Wciąż dają ci się we znaki nieznośni sąsiedzi, których trzeba podbić, tym razem jednak zamierzasz zrobić to w dobrym stylu.

Złoty wiek to dodatek do gry *Dominion*. Zawiera 25 nowych wzorów kart Królestwa, a także dwa nowe wzory kart podstawowych, które pozwolą graczom rozwijać się jeszcze prężniej niż Złoto i Prowincje z gry podstawowej. Tematem przewodnim jest bogactwo – w dodatku znalazły się karty Skarbu ze specjalnymi zdolnościami, karty wchodzące w interakcję ze Skarbami oraz potężne karty Akcji o wysokim koszcie zakupu. Nie ma w nim części kart niezbędnych do samodzielnej rozgrywki: mowa tu w szczególności o podstawowych kartach Skarbu i Zwycięstwa, kartach Kłatwy i podkładce Śmietniska. Z tego względu do rozgrywki potrzebna jest gra podstawowa. *Złoty wiek* można łączyć z dowolnymi dodatkami z serii *Dominion*.

Gra, którą trzymasz w rękach, to druga edycja *Dominion: Złoty wiek* – zastąpiono w niej dziewięć starych wzorów kart nowymi. Mamy nadzieję, że gracze docenią stale rozrastający się świat *Dominion*!

◇ Przygotowanie do gry

Złoty wiek zawiera 25 kart Separatorów, po jednej dla każdego nowego wzoru karty Królestwa. Do rozgrywki będą potrzebne podstawowe karty Skarbu i Zwycięstwa, karty Kłatwy oraz podkładka lub karta Śmietniska z gry *Dominion* lub z zestawu kart podstawowych, a także instrukcja z podstawowymi zasadami gry. Podobnie jak w poprzednich odsłonach cyklu, przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą wybrać 10 wzorów kart Królestwa. Jeżeli wolą je losować, powinni potasować karty Separatorów z tego dodatku z kartami Separatorów z innych tytułów, w zależności od tego, z których chcą korzystać. Możliwa jest również gra z kartami Królestwa pochodzącymi wyłącznie z dodatku *Złoty wiek*.

Złoty wiek zawiera dwie nowe karty podstawowe: Platynę i Kolonię. Można je dołączyć do dowolnej rozgrywki, ale zawsze należy używać ich razem. Jeśli gracze chcą określić losowo, czy karty te będą wykorzystywane w rozgrywce, mogą wylosować jedną z kart Królestwa, np. pierwszą kartę ze stosu Separatorów – jeżeli jest to karta ze *Złotego wieku*, wówczas do Zasobów, oprócz podstawowych kart Skarbu i Zwycięstwa, dodaje się karty Platyny i Kolonii. Karty Platyny i Kolonii nie są kartami Królestwa; co za tym idzie, kiedy są one obecne w Zasobach, nie zabierają miejsca żadnej z wylosowanych (lub wybranych w inny sposób) kart Królestwa. W grze dwuosobowej używa się 8 kart Kolonii, a w grze na trzech i więcej graczy 12 Kolonii. W rozgrywkach z Platyną należy użyć jej wszystkich 12 kopii, niezależnie od liczby graczy.

♦ Zawartość

300 kart, w tym:

250 kart Królestwa (po 10 kart ze wzorów): Bank, Biskup, Domokrażca, Inwestycja, Kamieniołom, Kancelista, Kolekcja, Kowadło, Krocie, Kryształowa kula, Magnat, Miasto, Mincierz, Modernizacja, Monument, Motłoch, Płatnerz, Rada królewska, Składnica, Strażnica, Szachrajka, Tiara, Wielki targ, Wioska robotnicza, Zasoby wojenne



po 12 sztuk dwóch nowych kart podstawowych: Kolonii i Platyny



25 kart Separatorów (po jednej na każdy nowy wzór kart Królestwa, z niebieską obwódką na rewersie).



1 pusta karta



16 żetonów 1 punktu zwycięstwa



15 żetonów 5 punktów zwycięstwa



1 plastikowa wypraska do przechowywania elementów




1 wkładka z nazwami kart











1 instrukcja

◇ Platyna i Kolonia

Kolonia jest kartą Zwycięstwa wartą 10 , a Platyna jest kartą Skarbu wartą 5 - są to, w największym uproszczeniu, potężniejsze wersje kart Prowincji i Złota.

W rozgrywkach z kartami Platyny i Kolonii pojawia się **dotatkowy warunek końca gry**. Gra kończy się w chwili, gdy po rozegraniu tury przez dowolnego gracza spełniony jest przynajmniej jeden z trzech warunków: wyczerpał się stos kart Prowincji LUB wyczerpały się 3 dowolne stosy kart Zasobów (4 stosy w rozgrywkach dla 5 i 6 graczy) LUB wyczerpał się stos kart Kolonii.

◇ Żetony punktów zwycięstwa

Żetony  to po prostu znaczniki warte określoną liczbę  na koniec rozgrywki. Pozwalają one graczom zdobywać punkty w sposób inny niż poprzez gromadzenie kart w talii. Występują w **dwóch nominatach**: 1  i 5 , a gracze mogą je w razie potrzeby wymieniać. Nie są w żaden sposób limitowane; jeżeli ich zabraknie, należy użyć zamienników. Zapis „+1 ” (lub o dowolnej innej wartości) informuje gracza, że ma on wziąć żetony  o wskazanej wartości. Jeśli karta pozwala graczowi zdobyć + , bierze on je z puli nieużywanych żetonów, a nie od innego gracza. Żetony  są jawne - gracze mogą je w dowolnym momencie przeliczać.

◇ Specjalne Skarby

Złoty wiek zawiera dziewięć **kart Skarbu z dodatkowymi efektami**. Stanowią one część Zasobów tylko wtedy, gdy znajdują się wśród 10 wybranych kart Królestwa przeznaczonych do danej rozgrywki - nie są więc częścią zasobów podstawowych. Działają tak jak normalne karty Skarbu, ale mają dodatkowe, specjalne właściwości. Zagrywa się je w fazie zakupu tak jak zwykłe karty Skarbu i wpływają na nie wszelkie efekty odnoszące się do kart Skarbu.

Gracz może zagrywać karty Skarbu w dowolnej kolejności. Może także zagrać tylko część kart Skarbu, jakie ma na ręce (lub nie zagrać żadnej). Kolejność zagrywania może mieć znaczenie - przykładowo, Bank bierze pod uwagę karty Skarbu zagrane przed nim (oraz samego siebie), ale już nie te zagrane po nim.

Podczas fazy zakupu gracz musi zagrać wszystkie karty Skarbu, jakie chce zagrać, zanim dokona jakiegokolwiek zakupu - po zakupieniu dowolnej karty nie można zagrywać kolejnych kart Skarbu w tej samej fazie zakupu. To może być istotne, na przykład dla efektów kart takich jak Wielki targ czy Mincierz.





Ten dodatek zawiera 9 kart Królestwa typu Skarb, które zagrywa się w fazie zakupu.

To gracz decyduje o kolejności zagrywania kart Skarbu, co może mieć istotne znaczenie dla liczby monet, jakie będzie miał do dyspozycji.

◇ Przykładowa tura

Na początku swojej tury Sylwia ma na ręce następujące karty: Zasoby wojenne, Bank, Złoto, Krocie i Kryształową kulę. Ponieważ nie ma w fazie akcji nic do zrobienia, od razu przechodzi do fazy zakupu. Nie wykłada jednak wszystkich kart Skarbu na raz, ponieważ kolejność ich zagrywania będzie miała znaczenie. Najpierw zagrywa Zasoby wojenne i czeka, aż Natalia - gracz siedzący po jej lewej stronie - wymieni nazwę karty, której Sylwia nie będzie mogła dodać. Natalia namyśla się przez chwilę i w końcu wybiera Kryształową kulę. Sylwia postanawia dodać Powiat.

Następnie zagrywa Kryształową kulę i podgląda kartę z wierzchu swojej talii - to kolejna Kryształowa kula, którą natychmiast zagrywa. Znowu podgląda kartę z wierzchu talii i tym razem są to Zasoby wojenne. Je także zagrywa, a Natalia wymienia Powiat. Ponieważ Sylwia nie może teraz dodać ani Powiatu, ani Kryształowej kuli, decyduje się na Składnicę.

Następnie zagrywa Złoto i Krocie, a jako ostatnią kartę Skarbu: Bank - wart , ponieważ ma w grze łącznie siedem kart Skarbu. Razem z  z kart Złota i Kroci oraz  z Kryształowej kuli, daje jej to łącznie aż . Ma do dyspozycji tylko jeden zakup i wykorzystuje go na zakup Kolonii. Dodatkowo efekt Kroci sprawia, że dodaje Złoto. Sylwia odrzuca zagrane karty i odbiera pięć nowych, kończąc tym samym swoją turę.

Uwagi do kart Królestwa



Bank – w momencie zagrania Bank daje graczowi +1 za każdą kartę Skarbu, którą ma w grze (łącznie z zagrany Bankiem). Jeżeli gracz zagra dwie karty Banku z rządu, drugi Bank będzie wart o 1 więcej od pierwszego. Bank zapewnia 1 w chwili zagrania – kolejne Skarby zagrywane w późniejszej części tury nie wpływają na liczbę dostarczanych przez niego 1.



Biskup – wyrzucenie karty na Śmietnisko jest opcjonalne dla innych graczy, ale obowiązkowe dla gracza zagrywającego Biskupa. Jeżeli gracze sądzą, że kolejność wyrzucania kart na Śmietnisko ma znaczenie, jako pierwszy robi to gracz zagrywający Biskupa, a następnie każdy z pozostałych graczy (którzy się na to zdecydowali), zgodnie z kolejnością gry. Tylko gracz zagrywający Biskupa może uzyskać za jego pomocą żetony 1. Symbole 1 i 1 w koszcie należy zignorować. Przykładowo, jeśli gracz wyrzuca na Śmietnisko Golema (z dodatku *Alchemia*), który kosztuje 4 1, otrzymuje łącznie 3 1. Jeżeli gracz nie ma na ręce żadnych kart po zagraniu Biskupa, wciąż otrzymuje 1 i 1 1.



Domokrążca – koszt zakupu wskazany na karcie Domokrążcy wynosi 8. Jednakże w fazie zakupu gracz obniża ten koszt o 2 za każdą kartę Akcji, którą ma w grze. Dotyczy to wszystkich kart Domokrążców, również tych znajdujących się na rękach czy w taliach wszystkich graczy. Koszt nigdy nie może wynosić mniej niż 0. Jeśli gracz zagra Radę królewską w połączeniu z, przykładowo, Wioską robotniczą, wciąż ma tylko dwie karty Akcji w grze, mimo że zagrał Wioskę robotniczą trzy razy. Kupowanie kart za pomocą promocyjnej karty Czarnego rynku zwykle odbywa się poza fazą zakupu i koszt Domokrążcy wynosi wówczas 8, chyba że Czarny rynek zostanie zagrany w fazie zakupu np. za pomocą Kryształowej kuli.

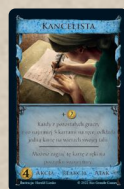


Inwestycja – gracz musi wyrzucić kartę z ręki na Śmietnisko czy tego chce, czy nie. Może jednak zagrać Inwestycję jako ostatnią kartę z ręki – wówczas nie wyrzuci na Śmietnisko żadnej karty, ponieważ nie będzie to możliwe. Następnie gracz wybiera jedną z dwóch możliwości: +1 lub wyrzucenie tej Inwestycji na Śmietnisko. Jeśli wybierze to drugie, odkrywa swoją rękę i otrzymuje +1 za każdą kartę Skarbu o niepowtarzającej się nazwie. Przykła-

dowo, jeśli gracz odkryje dwie karty Miedzianków i jedną kartę Srebrników, otrzyma za nie +2. Po rozpatrzeniu efektu Inwestycji gracz wciąż może zagrywać Skarby, które odkrył z ręki.



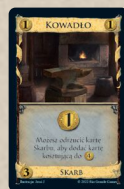
Kamieniołom – koszt wszystkich kart Akcji – tych w Zasobach, w grze, w taliach i na ręce wszystkich graczy – jest do końca tury zmniejszony o 2 (ale nigdy poniżej 0). Efekty kilku zagranych Kamieniołomów kumulują się – np. jeśli gracz zagra dwa Kamieniołomy (lub zagra jeden dwukrotnie, za pomocą np. Tiary), Rada królewska będzie kosztować 3 zamiast zwyczajowych 7. Efekt ten kumuluje się także z innymi efektami modyfikującymi koszt kart.



Kancelista – jeśli w chwili zagrania Kancelisty gracz nie ma w talii żadnych kart, odkładana karta stanie się jedyną kartą jego talii. Gracz może zagrać na początku swojej tury dowolną liczbę Kancelistów z ręki, jednego po drugim, i nie zużywa w ten sposób przysługującej mu standardowo akcji.



Kolekcja – gracz otrzymuje +1 za każdą kartę Akcji, którą doda, niezależnie od tego, czy ją kupił, czy zdobył w inny sposób. Efekty kilku zagranych Kolekcji kumulują się, np. jeśli gracz zagra dwie Kolekcje (lub zagra jedną dwukrotnie, za pomocą np. Tiary) i kupi Wioskę, otrzyma +2.



Kowadło – odrzucenie karty Skarbu jest opcjonalne. Jeżeli gracz to robi, dodaje kartę kosztującą do 4, która musi pochodzić z Zasobów, i odkłada ją na swój stos kart odrzuconych.



Krocie – gracz dodaje Złoto tylko w sytuacji, gdy dodawana karta Zwycięstwa została przez niego kupiona – nie robi tego, jeśli zdobył ją w inny sposób (np. za pomocą Zasobów wojennych). Złoto musi pochodzić z Zasobów i jest odkładane na stos kart odrzuconych. Efekt ten się kumuluje i działa przy każdym dodaniu karty (jeśli nastąpiło w wyniku zakupu). Przykładowo, jeśli gracz zagra dwie Krocie (lub zagra jedną dwukrotnie, za pomocą np. Tiary), po czym kupi i doda dwie Posiadłości, dodaje cztery karty Złota.



Kryształowa kula – jeżeli gracz nie zdecyduje się na żadną z tych możliwości, odkłada kartę z powrotem na wierzch swojej talii. Jeżeli użyje efektu karty, aby zagrać w fazie zakupu kartę Akcji, która zapewni mu dodatkowe akcje, nie może wykorzystać ich na zagrywanie w tej fazie kolejnych kart Akcji. Jeżeli zagrana karta pozwoli mu dobrać karty Skarbu, wciąż może zagrać je w tej fazie zakupu.



Magnat – przykładowo, jeśli w chwili zagrania Magnata gracz ma na ręce dwie karty Miedzianków i jedną kartę Srebrników, dobiera trzy karty.



Miasto – po zagraniu Miasta gracz zawsze dobiera kartę i otrzymuje dwie dodatkowe akcje. Jeżeli w Zasobach jest dokładnie jeden pusty stos kart, dodatkowo dobiera jeszcze jedną kartę; jeżeli są to dwa puste stopy (lub więcej), gracz zarówno dobiera kartę, jak i otrzymuje +1 i +1 zakup do wykorzystania w fazie zakupu. Nie ma dalszych bonusów za puste trzy stopy (lub więcej). Liczbę pustych stóp sprawdza się w momencie zagrania Miasta – jeśli kolejne stopy wyczerpią się w dalszej części tury (lub zostaną uzupełnione, np. w wyniku działania *Obozowiska* z dodatku *Imperium*), otrzymane już bonusy w żaden sposób się nie zmieniają. Miasto bierze pod uwagę wyłącznie stopy kart z Zasobów – należy zignorować stopy, które nie należą do Zasobów, takie jak np. Łupy z dodatku *Mroczne wieki*.



Mincerz – kiedy gracz dodaje Mincerza, wyrzuca na Śmietnisko wszystkie karty Skarbu niebędące kartami Następstwa, które ma w grze (ale nie te, które ma na ręce lub w innym miejscu, np. odłożone na bok). (UWAGA: Karty Następstwa pojawiają się w innych dodatkach, np. w *Przystani*). Nie traci w ten sposób 1, które otrzymał z już zagranych kart. Warto pamiętać, że w fazie zakupu gracz nie ma obowiązku zagrywania wszystkich kart Skarbu z ręki (może zdecydować, że zagra tylko te, które są mu potrzebne do zdobycia pożądanej liczby monet). Ponadto gracz nie może zagrywać kolejnych kart Skarbu, jeśli dokona jakiegokolwiek zakupu. Jeżeli gracz doda Mincerza w fazie akcji, np. za pomocą *Rękodzielnika*, zwykle nie będzie mieć w grze żadnych kart Skarbu, które mógłby wyrzucić na Śmietnisko.

Uwagi do kart Królestwa

Zagrywając Mincerza, gracz odkrywa z ręki kartę Skarbu i natychmiast dodaje jej kopię z Zasobów – uzyskana karta trafia na stos kart odrzuconych, a odkryta karta wraca na rękę i wciąż może być zagrana w tej samej turze. Jeżeli gracz doda Mincerza, mając w grze Tiarę, może położyć Mincerza na wierzchu swojej talii, nawet jeśli w pierwszej kolejności wyrzucił Tiarę na Śmietnisko.



Modernizacja – jeżeli gracz nie ma na ręce żadnej karty do wyrzucenia na Śmietnisko, nie może też żadnej dodać. Kartę dodaje się z Zasobów i odkłada na stos kart odrzuconych. Dodawana karta nie musi kosztować dokładnie o 3 więcej od karty wyrzuconej na Śmietnisko; może kosztować tyle samo, a nawet mniej. Może też być kopią wyrzuconej karty.



Monument – gracz otrzymuje +2 i bierze żeton.



Motłoch – pozostali gracze muszą przetasować stosy kart odrzuconych, jeżeli zabraknie im kart w talii, aby odkryć 3 karty. Jeżeli po przetasowaniu wciąż brakuje im kart, odkrywają tyle, ile są w stanie. Następnie odrzucają odkryte karty Skarbu i Akcji, a pozostałe odkładają na wierzch swoich talii w dowolnej kolejności.



Płatnerz – zero to również „dowolna liczba”. Jeżeli gracz nie wyrzuci na Śmietnisko żadnej karty, musi dodać kartę kosztującą 0, o ile to możliwe. Jeżeli w Zasobach nie ma karty o koszcie równym sumie kosztów kart wyrzuconych na Śmietnisko, gracz nie dodaje żadnej karty. Dodawana karta musi pochodzić z Zasobów i odkłada się ją na stos kart odrzuconych. Symboli (obecnych na kartach z dodatku *Alchemia*) i (obecnych na kartach z dodatku *Imperium*) nie wlicza się do kosztu karty, a dodawana karta nie może mieć żadnego z tych symboli w swoim koszczie.



Rada królewska – działanie tej karty jest analogiczne do działania Sali tronowej z gry podstawowej *Dominion*, przy czym Rada królewska powoduje rozpatrzenie zagranej karty Akcji trzykrotnie, a nie dwukrotnie.

Zagranie karty Akcji z ręki nie jest obowiązkowe, jeśli jednak gracz zdecyduje się to zrobić, to rozpatruje ją całkowicie jeden raz, potem drugi, a następnie trzeci. Pomiedzy kolejnymi zagraniami wybranej karty nie można zagrywać innych kart Akcji, chyba że nakazuje to sama zagrana karta (jak chociażby Rada królewska). Zagrywanie kart Akcji za pomocą Rady królewskiej odbywa się tak samo, jak zagrywanie ich normalnie, z tą różnicą, że nie zużywa ono akcji, jakimi dysponuje gracz. Przykładowo, po zagraniu Wioski za pomocą Rady królewskiej gracz dobrałby kartę i otrzymał dwie akcje, następnie dobrałby kartę i otrzymał dwie akcje po raz drugi, a następnie dobrałby kartę i otrzymał dwie akcje po raz trzeci – dysponowałby więc sześcioma dodatkowymi akcjami po zakończeniu rozpatrywania Rady królewskiej. Jeśli gracz zagra Radę królewską w połączeniu z drugą Radą królewską, będzie mógł zagrać trzy kolejne karty Akcji, każdą rozpatrując trzykrotnie – nie wolno mu zagrać dziewięciokrotnie jednej karty Akcji.



Składnica – zero to także „dowolna liczba”. W pierwszej kolejności gracz dobiera 2 karty; następnie może odrzucić karty, wśród których mogą być również te, które właśnie dobrał. Każdy z pozostałych graczy decyduje, czy chce odrzucić 2 karty, i jeśli to zrobi, dobiera 1 kartę. Jeżeli taki gracz ma na ręce tylko jedną kartę, może ją odrzucić, lecz nie daje mu to prawa do dobrania karty. Jeśli inny gracz odrzucił dwie karty, a jego talia jest pusta, przed dobraniem karty powinien przetasować stos kart odrzuconych.



Strażnica – po zagraniu Strażnicy gracz dobiera karty, pojedynczo, tak długo, aż będzie mieć ich na ręce dokładnie 6. Jeżeli w chwili zagrania Strażnicy ma ich 6 (lub więcej), nie dobiera żadnej karty. Gdy gracz dodaje dowolną kartę – nawet poza swoją turą – może odkryć Strażnicę z ręki, aby wyrzucić właśnie dodaną kartę na Śmietnisko albo położyć ją na wierzchu swojej talii (Strażnica zostaje na jego ręce). Gracz może odkryć Strażnicę niezależnie od tego, w jaki sposób dodał tę kartę – nie ma znaczenia, czy ją kupił, czy otrzymał w wyniku działania innych kart, takich jak np. *Modernizacja* czy *Szachrajka*. Gracz ma prawo to zrobić za każdym razem, kiedy dodaje kartę, i dla każ-

dej takiej karty podejmuje decyzję oddzielnie. Jeśli gracz za pomocą Strażnicy wyrzuci na Śmietnisko dodaną kartę, to przyjmuje się, że i tak ją dodał (po prostu natychmiast wyrzucił ją na Śmietnisko) – w ten sposób mogą zadziałać ewentualne inne efekty związane z dodaniem karty. Jeżeli dodana karta ma trafić w inne miejsce niż stos kart odrzuconych (np. w wyniku działania Kopalni z gry podstawowej *Dominion*), gracz nadal ma prawo odkryć Strażnicę, aby wyrzucić taką kartę na Śmietnisko albo położyć ją na wierzchu swojej talii.



Szachrajka – samo uczestnictwo tej karty w rozgrywce (gdzie będzie miała swój stos w Królestwie, czy też znajdzie się w talii Czarnego rynku) zmienia Kłątwy w Skarby na czas trwania całej rozgrywki i we wszystkich sytuacjach – tak jakby Kłątwa posiadała w dolnej części karty zapis: „Kłątwa – Skarb”. Można więc zagrać Kłątwę w fazie zakupu, aby otrzymać +1; można wyrzucić ją z gry na Śmietnisko podczas dodawania Mincerza; Magnat zlicza ją jako kartę Skarbu; Dworzanie (z *Intrygi*) pozwalają graczowi wybrać dwie opcje, i tak dalej. Kłątwy wciąż są jednak warte -1 przy podliczaniu punktów na koniec rozgrywki.



Tiarę – jeżeli po zagraniu Tiarę gracz doda więcej niż jedną kartę, każdą z nich może położyć na wierzchu swojej talii (lub żadną) – za każdym razem podejmuje oddzielną decyzję. Dotyczy to zarówno kart kupionych, jak i tych dodanych w inny sposób, np. za pomocą Zasobów wojennych. Jeśli gracz użyje Tiarę w połączeniu z kolejną Tiarą, może zagrać dwie kolejne karty Skarbu z ręki, każdą z nich rozpatrując dwukrotnie – nie wolno mu zagrać czterokrotnie jednej karty Skarbu.



Wielki targ – nawet jedna karta Miedziaków, którą gracz ma w grze, uniemożliwia mu kupienie Wielkiego targu. Gracz nie ma obowiązku zagrywać wszystkich kart Skarbu w fazie zakupu. Miedziaki, które gracz ma na ręce nie odbierają mu możliwości zakupu Wielkiego targu – obostrzenie dotyczy wyłącznie Miedziaków znajdujących się w grze. Miedziaki, które znajdowały się w grze we wcześniejszej części tury, ale już ich tam nie ma, także się nie liczą. Przykładowo, jeśli gracz ma w grze 11 kart Miedziaków i dysponuje dwoma zakupami, mógłby kupić Mincerza i wyrzucić na Śmietnisko wszystkie zagrane karty Skarbu, po czym kupić Wielki targ. Wielki targ można dodać także w inny sposób – np. za pomocą *Modernizacji* – bez względu

Uwagi do kart Królestwa

na to, czy w grze znajdują się Miedziaki, czy nie. Karty Skarbu inne niż Miedziaki nie odbierają graczowi możliwości kupienia Wielkiego targu, nawet jeśli są warte 1 (jak np. Kryształowa kula). Należy pamiętać, że po zakupie dowolnej karty graczowi nie wolno zagrywać kolejnych kart Skarbu w tej fazie zakupu.



Wioska robotnicza – po zagranie tej karty gracz dobiera kartę i otrzymuje dwie dodatkowe akcje oraz dodatkowy zakup.



Zasoby wojenne – za pomocą pierwszych Zasobów wojennych zagryanych w danej turze gracz nie będzie mógł dodać karty, której nazwa zostanie wymieniona w wyniku jej działania; za pomocą drugich nie będzie mógł dodać zarówno tej, której nazwa została wymieniona poprzednio, jak i tej, której nazwa zostanie wymieniona teraz, i tak dalej. Gracz wciąż ma prawo w tej turze dodać wymienione karty w inny sposób – jedynie nie wolno mu tego zrobić za pomocą Zasobów wojennych. Gracz wymieniający nazwę karty nie ma obowiązku wskazać karty, która znajduje się w Zasobach – może to być karta niebiorąca udziału w rozgrywce.

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 ZŁOTY WIEK:

Początkujący: Bank, Kancelista, Kryształowa kula, Magnat, Modernizacja, Monument, Motłoch, Strażnica, Tiara, Wioska robotnicza.

Przyjazna interakcja: Biskup, Domokrążca, Kolekcja, Krocie, Miasto, Płatnerz, Składnica, Tiara, Wioska robotnicza, Zasoby wojenne.

ZŁOTY WIEK I DOMINION:

Największe pieniądze: [ZW] Bank, Kryształowa kula, Mincerz, Tiara, Wielki targ • [D] Kopalnia, Laboratorium, Lichwiarz, Rękodzielnik, Zwiastun.

Królewska armia: [ZW] Kolekcja, Modernizacja, Motłoch, Rada królewska, Składnica • [D] Fosa, Kupiec, Sala obrad, Urzędnik, Wioska.

[ZW] – Złoty wiek

[D] – Dominion

ZŁOTY WIEK I INTRYGA:

Drogi do zwycięstwa: [ZW] Biskup, Domokrążca, Kolekcja, Magnat, Monument • [I] Baron, Giermek, Harem, Rozbudowa, Rudera.

Szczęśliwa siódemka: [ZW] Bank, Modernizacja, Płatnerz, Rada królewska, Tiara • [I] Baron, Osada górnicza, Patrol, Rozbudowa, Studnia życzeń.

[ZW] – Złoty wiek

[I] – Intryga

ZŁOTY WIEK I PRYZYSTAŃ:

Eksplozja budownictwa: [ZW] Biskup, Kamieniołom, Miasto, Rada królewska, Wielki targ • [P] Bocianie gniazdo, Nabrzeże, Przyczółek, Strateg, Wioska rybacka.

Zatoka piratów: [ZW] Inwestycja, Krocie, Magnat, Mincerz, Szachrajka • [P] Astrolabium, Korsarz, Małpa, Skarbiec, Wioska tubylców.

[ZW] – Złoty wiek

[P] – Przystań

Polecane zestawy 10 kart Królestwa

ZŁOTY WIEK I ALCHEMIA:

Ciało niepedagogiczne: [ZW] Biskup, Domokrążca, Kowadło, Mincierz, Szachrajka, Wioska robotnicza • [A] Chowaniec, Uczeń, Uniwersytet, Winnica.

[ZW] – Złoty wiek

[A] – Alchemia

ZŁOTY WIEK I RÓG OBFITOŚCI/RZEMIEŚLNICY:

Objazdy: [ZW] Kancelista, Krocie, Kryształowa kula, Magnat, Płatnerz • [RO] Błazen, Farma, Rozbiórka, Róg obfitości, Turniej rycerski.

Wyrobnicy: [ZW] Kamieniołom, Miasto, Modernizacja, Szachrajka, Wielki targ • [RZ] Gildia kupców, Piekarz, Rzeźnik, Wieszczyk, Wytwórca świecek.

[ZW] – Złoty wiek

[RO] – Róg obfitości

[RZ] – Rzemieślnicy

ZŁOTY WIEK I W GŁĘB ŁADU:

Natychmiastowa gratyfikacja: [ZW] Biskup, Krocie, Mincierz, Modernizacja, Strażnica • [WGL] Berserk, Kociotek, Oaza, Przekupień, Szlak.

Skarb: [ZW] Bank, Kancelista, Kryształowa kula, Monument, Tiara • [WGL] Gospoda, Kociotek, Pies stróżujący, Rozwój, Złoto głupców.

[ZW] – Złoty wiek

[WGL] – W głąb ładu

ZŁOTY WIEK I MROczne WIEKI (NALEŻY UŻYĆ KART SCHRONIENI):

Dla jednego śmieć, dla drugiego...: [ZW] Kowadło, Kryształowa kula, Magnat, Miasto, Zasoby wojenne • [MW] Falsyfikat, Pacholek, Plac targowy, Rabunek, Zbieracz.

Honor wśród złodziei: [ZW] Kamieniołom, Kolekcja, Krocie, Płatnerz, Strażnica • [MW] Obóz bandytów, Opryszek, Pacholek, Procesja, Szabrownik.

[ZW] – Złoty wiek

[MW] – Mroczne wieki

ZŁOTY WIEK I W NIEZNANE!:

Testament i monument: (KZ) Dziedzictwo • [ZW] Biskup, Kolekcja, Magnat, Monument, Składnica • [WN] Loch, Moneta obiegowa, Port, Posłaniec, Relikt.

Myśl ambitnie: (KZ) Bal, Prom • [ZW] Domokrążca, Krocie, Modernizacja, Rada królewska, Zasoby wojenne • [WN] Bajarz, Najemnik, Odległy ład, Olbrzym, Skąpiec.

[ZW] – Złoty wiek

[WN] – W nieznane!

(KZ) – Karty Zdarzeń

ZŁOTY WIEK I IMPERIUM:

Rozmach: (KZ) Dominacja, (KK) Obelisk • [ZW] Bank, Inwestycja, Płatnerz, Tiara, Wielki targ • [IM] Gladiator/Fortuna, Kapitał, Królewski kowal, Patrycjusz/Emporium, Willa.

Złoczone bramy: (KK) Bazylika, Pałac • [ZW] Domokrążca, Kolekcja, Kowadło, Mincierz, Zasoby wojenne • [IM] Dzielnica, Dzikie gon, Obozowisko/Zdobycy, Ogrodnik, Wyścig rydwanów.

[ZW] – Złoty wiek

[IM] – Imperium

(KZ) – Karty Zdarzeń

(KK) – Karty Krajobrazów

Polecane zestawy 10 kart Królestwa

ZŁOTY WIEK I PIEŚŃ NOCY:

Skarby nocy: [ZW] Inwestycja, Kryształowa kula, Szachrajka, Tiara, Zasoby wojenne • [PN] Krypta, Najeźdźca, Nocny stróż, Obrońca, Wampir.

Dzień na wyścigach: [ZW] Biskup, Domokrążca, Kancelista, Kowadło, Strażnica • [PN] Błogosławiona wioska, Cmentarz, Druid (Dar lasu, Dar mokradeł, Dar rzeki), Gnębiciel, Tragiczny bohater.

[ZW] – Złoty wiek

[PN] – Pieśń nocy

ZŁOTY WIEK I RENESANS:

Śniący we śnie: (KP) Akademia • [ZW] Monument, Składnica, Strażnica, Szachrajka, Wioska robotnicza • [R] Berło, Frachtowiec, Kapłan, Stara wiedźma, Uczony.

Ludzie czynu: (KP) Cytadela, Kapitalizm • [ZW] Bank, Inwestycja, Miasto, Motłoch, Wielki targ • [R] Badania, Kryjówka, Patron, Skarbniczka, Złoczyńca.

[ZW] – Złoty wiek

[R] – Renesans

(KP) – Karty Projektów

ZŁOTY WIEK I MENAŻERIA:

Oferta ograniczona czasowo: (KZ) Desperacja, (KD) Droga żaby • [ZW] Domokrążca, Kowadło, Mincercz, Wielki targ, Wioska robotnicza • [M] Koń bojowy, Przesiedlenie, Rybak, Wędrowiec, Zaopatrzenie.

Szczyt rozwydrzenia: (KZ) Plony, (KD) Droga wydry • [ZW] Kamieniołom, Kancelista, Miasto, Monument, Zasoby wojenne • [M] Chata myśliwska, Kombinator, Padok, Sznur wielbłądów, Targ zwierzęcy.

[ZW] – Złoty wiek

[M] – Menażeria

(KZ) – Karty Zdarzeń

(KD) – Karty Dróg

ZŁOTY WIEK I SOJUSZNICY:

Wysyp wynalazków: (KS) Rodzina wynalazców • [ZW] Kamieniołom, Kowadło, Modernizacja, Motłoch, Rada królewska • [S] Cacko, Importer, Stolarz, Stolica, Wróże.

Gang lizusów: (KS) Liga bankierów • [ZW] Bank, Inwestycja, Kancelista, Miasto, Składnica • [S] Markiz, Miasteczko, Odyseje, Pochlebca, Pośrednik.

[ZW] – Złoty wiek

[S] – Sojusznicy

(KS) – Karty Sojuszników

Podziękowania

Rozwój pierwszej edycji gry: Valerie Putman i Dale Yu

Testerzy pierwszej edycji gry: Ted Alspach, Kelly Bailey, Bill Barksdale, Alex Bishop, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Nathan Heiss, Wei-Hwa Huang, John Kallaugher, Bryon Kizer, Tom Lehmann, W. Eric Martin, Destry Miller, Miikka Notkola, Anthony Rubbo, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, Paul Sottosanti, John Vogel, Chris West, Jeff Wolfe, 6am Gamers, Cincygamers i Columbus Area Boardgaming Society.

Główny tester drugiej edycji gry: Matthew Engel

Pozostali testerzy drugiej edycji gry: Julian Abernethy, Jeff Boschen, Cade Conradson, Dibson T. Hoffweiler, David Justiss, Eli Kaplan, Ben King, Stevie King, Myke Madsen, Billy Martin, Michael McClellan, Kieran Millar, Destry Miller, Jacob Nails, nasmith99, Carl Romao, Ingo Warnke i Kevin White.

Edycja polska



Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków
www.iuvigames.pl
2022 Wydawnictwo IUVI

Kierownik produkcji: Viola Kijowska

Skład i opracowanie graficzne:
Przemysław Kasztelaniec

Okładka: Radosław Jaszczuk

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Konsultacja: Paweł Pawlak

Redakcja: Grupa MV

Autor: Donald X. Vaccarino

Opracowanie: Jay M Tummelson

Ilustracje: Matthias Catrein

© 2009, 2016, 2020, 2022

Rio Grande Games; wszelkie prawa
zastrzeżone



Nasze gry są pakowane ze szczególną starannością. Jeśli jednak zauważysz, że w Twoim egzemplarzu brakuje jakiegoś elementu, skontaktuj się z nami, wysyłając e-maila na adres: games@iuvi.pl