



Jesień. Zdawać by się mogło, że wbrew przepowiedniom starej cyganki, skwarne lato nigdy nie dobiegnie końca. Stało się jednak inaczej. Nadeszła długo wyczekiwana jesień, a wraz z nią rozpoczęły się żniwa. Z każdym rokiem lżejsze i wydatniejsze dzięki rozwojowi rolnictwa w myśl powiedzenia "liście trzy zostaw Ty". Jesień to także czas zabawy i odpoczynku dla chłopów, zmęczonych trudami dnia codziennego. Praca w polu, młócenie zboża, wszystko to zasługuje na chwilę odpoczynku przy wieczornym kuflu pełnym jęczmiennego trunku. Ale chłopci chcą także czegoś więcej. Chwile przy dębowych ławach umilają im dwaj trefnisie, wieczny kłamca i prawdomówny błazen, wzbudzając przy tym zachwyt i rozbawienie zebranej w karczmie gawiedzi. Zaiste, jesień to czas, który każdemu daje to, co w niej najlepsze.

Niniejszy produkt stanowi drugi dodatek do gry Dominion: Rozdarte Królestwo. Poszerza ją o 13 nowych kart królestwa oraz 5 unikalnych kart innego typu. Tematyka koncentruje się na różnorodności: pojawiają się karty nagradzające za dużą liczbę odmiennych kart w talii, na ręce, czy w grze, jak również takie, które pozwalają ową różnorodność osiągnąć.

Mamy nadzieję, że będziecie się świetnie bawić, gdy zanurzycie się w ciągle rozrastający się świat gry Dominion!

150 kart  
132 karty królestwa, po 10 kopii:

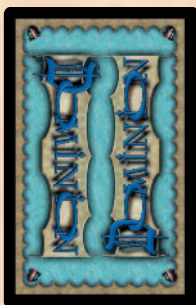


i 12 z:

1 każda z 5 kart nagród:



13 kart pomocniczych (koszulka):



Format Karty:



Tytuł (Worek Złota)

Zdolność Karty

Typ Karty  
(Akcja-Nagroda-Biała)

Koszt (0 Monet)

Do gry w dodatek Dominion: Róg Obfitości wymagany jest kompletny zestaw do gry Dominion, na przykład wersja podstawowa Dominion: Rozdarte Królestwo lub dodatek niezależny Dominion: Intryga. Zawierają one podstawowe karty, potrzebne podczas zabawy (skarby, zwycięstwo oraz Klątwy), jak również pełne zasady przygotowań i przebiegu rozgrywki. Rozszerzenie Dominion: Róg Obfitości można łączyć z dowolnymi innymi posiadanymi zestawami z serii Dominion.

Dominion: Róg Obfitości zawiera 13 kart pomocniczych (po jednej na każdą kartę królestwa zawartą w zestawie). Dodatkowo do rozegrania partii uczestnicy będą potrzebować kart skarbu, zwycięstwa, Kłątwa oraz kartę Śmietnisko z podstawowej wersji gry lub niezależnego dodatku (np. Dominion: Intryga). Jak w innych odsłonach serii Dominion na początek gracze wybierają 10 zestawów kart królestwa. Jeśli zdecydują się na wybór losowy winni potasować karty pomocnicze z niniejszego rozszerzenia z kartami z innych wersji gry Dominion, jeśli chcą je wykorzystać w grze. W partiach z użyciem Młodej Wiedźmy należy dobrać dodatkową kartę królestwa o koszcie lub , umieścić jej stos w Zapasach i oznaczyć go kartą pomocniczą Młodej Wiedźmy (wsunąć ją pod spód prostopadłe do reszty talii). W ten sposób tworzy się stos Zguby, do którego odnosi się zdolność karty Młoda Wiedźma. Karty należące do tego stosu na początku zabawy to tak zwane „karty Zguby”. Wybór karty pełniącej tę funkcję przeprowadza się dowolną metodą. Jeśli do wybrania zestawu 10 kart wykorzystywane są karty pomocnicze można odkrywać karty ze stosu pomocniczego do momentu znalezienia kopii kosztującej lub i wykorzystać właśnie ją. Jeśli jednocześnie w grze pojawia się Szlak Handlowy (z dodatku Dominion: Prosperity), a stos Zguby tworzą karty zwycięstwa, także na nich należy umieścić żeton monety (jak na wszystkich pozostałych stosach kart zwycięstwa). Na podobnej zasadzie, jeśli to Szlak Handlowy pełni funkcję karty Zguby, na wszystkie stosy kart zwycięstwa również należy położyć wspomniane żetony. W grach wykorzystujących dodatek Czarny Rynek umieszczenie Młodej Wiedźmy w talii Czarnego Rynku również zmusza do wystawienia stosu kart Zguby powiązanych z Młodą Wiedźmą. W rozgrywkach wykorzystujących Turniej Rycerski należy wyłożyć 5 kart nagród w postaci stosu, umieszczając je w pobliżu kart Zapasów. Na potrzeby zasad nie stanowią one części Zapasów.

## Przykładowy rozkład elementów gry

### Karty Skarbu



### Karty Zwycięstwa



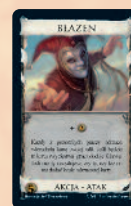
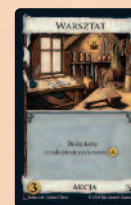
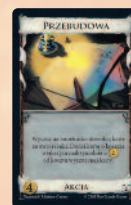
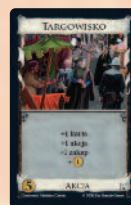
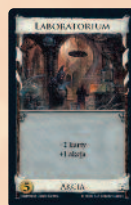
### Kłątwa



### Śmietnisko



### Karty Królestwa




### Karty Nagród

### Karty Zguby



## DODATKOWE ZASADY DODATKU RÓG OBFITOŚCI

“ Karty z terminem „W grze” - karty akcji oraz skarbu zagrane i położone w obrębie obszaru gry pozostają w grze do momentu, gdy zostaną przesunięte w inne miejsce (zwykle są odrzucane podczas Fazy Porządków). W grze są wyłącznie zagrane karty. Karty odłożone, wyrzucone na Śmietnisko, karty w Zapasach, jak również te na ręce, w talii i na stosie odrzuconych kart graczy nie są w grze. Ponadto nie są w grze karty nagród, których nikt do tej pory nie dodał. Reakcje, jak ta z karty Bandy Koniokradów, nie wprowadzają tychże kart do gry. Karty Statyczne (z dodatku Dominion: Seaside) pozostają w grze od momentu ich zagrania do chwili odrzucenia.

Uczestnik ma prawo zagrywać posiadane na ręce karty skarbów w dowolnej kolejności, może również zrezygnować z zagrania części (a nawet wszystkich) z nich. Podczas Fazy Kupna wszystkie karty należy zagrać zanim uczestnik kupi jakiegokolwiek karty, nawet, jeśli dysponuje +X zakupami. Nie wolno zagrywać skarbów po kupieniu karty. Karta Młoda Wiedźma dodaje do gry jeden stos kart królestwa. Traktuje się go jak wszystkie pozostałe stosy – jeśli się wyczerpie liczy się na potrzeby warunków zakończenia gry, należące do niego karty można normalnie kupować i bezpośrednio dodawać za pomocą innych kart, np. Rogu Obfitości itd. Ten stos stanowi również część Zapasów. W niniejszym dodatku pojawia się pięć kart nagród: Worek Złota, Diadem, Korowód, Księżniczka oraz Wierny Rumak. Karty te nigdy nie trafiają do Zapasów. To jedyna nowa zasada, wiążąca się z nagrodami, niemniej wynikają z niej różne konsekwencje. Wyczerpanego stosu nagród nie liczy się na potrzeby zakończenia gry. Nagród nie można normalnie kupić, ani dodać za pośrednictwem kart w rodzaju Rogu Obfitości. Można je dodać wyłącznie dzięki zdolności karty Turniej Rycerski oraz innych kart dodających karty spoza Zapasów (przykładem jest Złodziej z zestawu podstawowego Dominion: Rozdarte Królestwo). Ambasador (z dodatku Dominion: Seaside) nie może wracać nagród do ich talii. Nagrody wyrzucone na śmietnisko trafiają tam jak wszystkie inne karty i nie wracają na swój stos. Korzystając z dodatku Czarny Rynek nie należy umieszczać nagród w talii Czarnego Rynku. Nagród nie da się kupować, lecz posiadają koszt , mający znaczenie na potrzeby efektów kart np. Rozbiórka.

Karty z innym tytułem: Część kart w dodatku Dominion: Róg Obfitości opiera swoje zdolności na różnorodności kart. Karty „o innych tytułach” to po prostu karty posiadające różniące się nazwy, czyli nie będące kopiami tej samej karty. Z kolei karty określane jako „kopie” to karty opatrzone identycznym tytułem, inaczej mówiąc kolejne egzemplarze tej samej karty.

## POLECANE ZESTAWY 10 KART

### Róg Obfitości i Dominion: Rozdarte Królestwo:

Pomyślnie łowy: Festyn, Kuźnia, Lichwiarz, Menażeria, Milicja, Polowanie, Piwnica, Róg Obfitości, Turniej Rycerski, Żniwa. Przepowiednie Cyganki: Laboratorium, Odkrywca, Rozbiórka, Róg Obfitości, Sala Tronowa, Folwark Szpieg, Błazen, Urzędnik, Cyganka.

Błazenada: Farma, Banda Koniokradów, Laboratorium, Młoda Wiedźma, Odpust, Przebudowa, Targowisko, Błazen, Uczta, Warsztat, Zguba: Kanclerz.

### Róg Obfitości i Dominion: Intryga:

Kto się śmieje ostatni: Szlachta, Farma, Banda Koniokradów, Polowanie, Oszust, Pionek, Sługus, Błazen, Zarządca, Żniwa. Życie ze smakiem: Danina, Dziedzinięc, Kotlarz, Młoda Wiedźma, Odpust, Rozbiórka, Róg Obfitości, Turniej Rycerski, Westybul, Wioska Górnicza, Zguba: Studnia Życzeń.

Małe zwycięstwa: Harem, Pionek, Rozbiórka, Księżę, Polowanie, Folwark, Spiskowiec, Turniej Rycerski, Westybul, Cyganka.

Gracze mogą sami wybierać, łącząc i mieszając zestawy 10 kart królestwa, z dowolnego zestawu Dominiona.

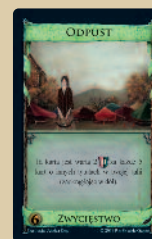
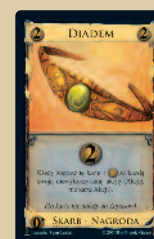
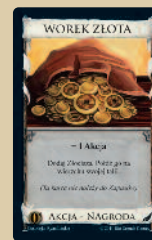
**Worek Złota** – dodawany Złocisz pochodzi z Zapasów i trafia na wierzch twojej talii. Jeśli nie ma tam żadnych kart staje się jedyną kartą talii. Jeśli w Zapasach wyczerpały się Złocisz nie możesz dodać karty tego typu. Ponadto ta karta należy do nagród, patrz rozdział „Dodatkowe zasady dodatku Róg Obfitości”.

**Diadem** – to karta skarbu warta 2 podobnie do Srebrnika. Zagrywasz ją w swojej Fазie Kupna wraz z pozostałymi skarbami. W momencie zagrania otrzymujesz dodatkowo +1 za każdą niewykorzystaną akcją w swojej kolejce. Mowa tu o akcjach, a nie o kartach akcji. Przykładowo zagranie Farmy (dającego +2 akcje), a następnie Diadem spowoduje, że Diadem przyniesie ci +2 na łączną sumę 4. Jeśli nie zagrasz w swojej kolejce żadnych kart akcji będziesz dysponował jedną niewykorzystaną akcją, zatem Diadem przyniesie ci łącznie 3. Ponadto ta karta należy do nagród, patrz rozdział „Dodatkowe zasady dodatku Róg Obfitości”.

**Odpust** - na zakończenie gry ta karta ma wartość 2 za każde 5 kart o innych tytułach należących do twojej talii (zaokrąglając w dół). Jeśli zatem masz od 0 do 4 różnych kart Odpust ma wartość 0; jeśli masz od 5 do 9 kart, ma wartość 2; od 10 do 14 wartość 4; 15 do 19 kart wartość 6; i tak dalej. Z założenia podczas każdej rozgrywki pojawia się maksymalnie 17 kart o innych tytułach, jednak czasem może ich być więcej np. dzięki zdolności karty Młoda Wiedźma, czy działaniu Turnieju Rycerskiego. W grze dwuosobowej należy użyć 8 kopii Odpustu, a w grze na trzy i więcej osób 12 kopii.

**Farma** – odkrywaj karty z wierzchu swojej talii, aż odkryjesz kartę skarbu lub akcji. Jeśli przed odkryciem odpowiedniej karty skończą ci się karty przetasuj swój stos odrzuconych kart (ale nie odkryte karty) i kontynuuj odkrywanie. Jeśli wciąż nie będziesz mógł znaleźć pożądanej karty odrzuć po prostu wszystkie odkryte karty. Gdy trafisz na kartę skarbu lub akcji weź ją na rękę i odrzuć wszystkie pozostałe odkryte karty. Karta należąca to kilku typów, z których jeden to skarb lub akcja (przykładowo Diadem, czyli Skarb – Nagroda), jest traktowana odpowiednio jako karta skarbu lub akcji, więc można ją pociągnąć za pomocą Farmy. Nie decydujesz, czy chcesz skarb, czy akcję – przestajesz odkrywać karty w momencie odnalezienia pierwszej pasującej karty któregoś typu.

**Korowód** – wykonuj czynności we wskazanej kolejności. Najpierw pociągnij 2 karty, potem dodaj Posiadłość z Zapasów, umieszczając ją na swoim stosie odrzuconych kart. Następnie każdy z pozostałych uczestników dodaje Klątwe z Zapasów, kładąc ją na swoim stosie odrzuconych kart i wreszcie każdy z pozostałych graczy odrzuca karty z ręki tak, aby mieć ich łącznie 3 (redukuje swoją rękę do 3). Osoba z 3 lub mniej kartami na ręce nie musi nic odrzucać. Jeśli w Zapasach brak Posiadłości nie możesz dodać karty tego typu. W sytuacji, gdy brakuje kart Klątwe, rozdawaj je zgodnie z porządkiem kolejek. Ponadto ta karta należy do nagród, patrz rozdział „Dodatkowe zasady dodatku Róg Obfitości”.



**Cyganka** – każdy z pozostałych uczestników odkrywa karty z wierzchu swojej talii, aż trafi na kartę zwycięstwa lub Klątwę. Jeśli przed odkryciem odpowiedniej karty skończy mu się karty musi przetasować swój stos odrzuconych kart (ale nie odkryte karty) i kontynuować odkrywanie. Jeśli wciąż nie może znaleźć pożądanej karty odrzuca po prostu wszystkie odkryte karty. W wypadku natrafienia na kartę zwycięstwa lub Klątwę kładzie ją na wierzchu swojej talii i odrzuca wszystkie inne odkryte karty. Jeśli nie posiada w talii żadnej karty właśnie ta karta staje się jedyną w jego talii. Karta należąca to kilku typów, z których jeden to zwycięstwo (przykładowo Szlachta z dodatku Dominion: Intryga), jest traktowana jako karta zwycięstwa. Nie decydujesz, czy inny gracz dostanie Klątwę, czy kartę zwycięstwa – przestaje odkrywać karty w momencie odnalezienia pierwszej, pasującej karty.



**Folwark** – najpierw ciągniesz kartę, potem otrzymujesz +1 akcję. Następnie możesz odrzucić jedną kartę celem otrzymania kolejnej +1 akcji lub odrzucić jedną kartę, aby otrzymać +1 zakup. Ewentualnie możesz odrzucić dwie karty i dostać zarówno +1 akcję, jak i +1 zakup. Ostatnią opcją jest rezygnacja z odrzucania kart i zero korzyści. Otrzymujesz +1 akcję lub +1 zakup tylko w sytuacji, gdy faktycznie odrzucasz kartę na potrzeby danej zasady. Nie wolno ci odrzucić kilku kart, aby skorzystać z kilku +1 akcji, czy kilku +1 zakupów.



**Żniwa** – odkrywasz 4 wierzchnie karty swojej talii. Jeśli nie ma tam dość kart odkrywasz tyle, ile się da, tasujesz swój stos odrzuconych kart i odkrywasz resztę kart. Jeśli wciąż nie masz dość kart odkrywasz tyle, ile to możliwe. Odrzucasz odkryte karty i otrzymujesz +<sup>1</sup> za każdą odkrytą kartę o innym tytule. Przykładowo gdybyś odkrył Miedziaka, Srebrnika, Miedziaka i Posiadłość dałoby ci to +<sup>3</sup>.



**Róg Obfitości** – to karta skarbu warta <sup>0</sup>. Zagrywasz ją w swojej Fазie Kupna tak samo, jak pozostałe karty skarbu. Nie produkuje ona żadnych monet do wydania, jednak w chwili zagrania dodajesz kartę kosztującą do <sup>1</sup> za każdą kartę o innym tytule, jaką masz aktualnie w grze. Wlicza się w to sam Róg Obfitości, inne zagrane skarby, akcje oraz karty Statyczne (z dodatku Dominion: Seaside), zagrane podczas twojej poprzedniej kolejki. Zdolność Rogu Obfitości działa wyłącznie na karty pozostające właśnie w grze, a nie te, które były w grze, ale ją opuściły. Przykładowo gdybyś zagrał w tej kolejce Uczętę (z zestawu podstawowego Dominion: Rozdarte Królestwo), musiałbyś ją wyrzucić na śmietnisko i w związku z tym nie liczyłaby się na potrzeby Rogu Obfitości. Dodawana karta musi pochodzić z Zapasów i trafia na twój stos odrzuconych kart. Jeśli to karta zwycięstwa, wyrzucić na śmietnisko Róg Obfitości. Karty należące do kilku typów, z których jeden to zwycięstwo (np. Szlachta z dodatku Dominion: Intryga), także traktuje się jak karty zwycięstwa. Nie musisz zagrywać Rogu Obfitości w swojej Fазie Kupna i sam decydujesz o kolejności, w której zagrywane są karty skarbu. Nie wyrzucasz na śmietnisko Rogu Obfitości nawet, jeśli dodasz kartę zwycięstwa w inny sposób, podczas gdy Róg Obfitości pozostaje w grze (np. jeśli ją zwyczajnie kupisz).



**Menażeria** – jeśli na twojej ręce znajdują się dwie lub więcej karty opatrzone tym samym tytułem, ciągniesz tylko jedną kartę, natomiast gdy żadne kopie się nie powtarzają, ciągniesz trzy karty. Na potrzeby tej zdolności liczą się wyłącznie tytuły kart – przykładowo Miedziak i Srebrnik to inne karty bez względu na to, że oba są skarbami. Jeśli po zagraniu Menażerii w ogóle nie masz kart na ręce automatycznie brak powtarzających się kopii i pasujących kart, dzięki czemu otrzymujesz +3 karty.



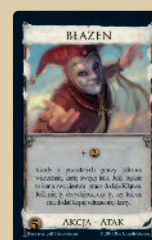
**Banda Koniokradów** – kiedy zagrywasz tę kartę otrzymujesz +1 zakup i +<sup>3</sup>, a ponadto odrzucasz 2 karty ze swojej ręki. Jeśli nie masz dość kart do odrzucenia pozbadź się tyłu, ilu możesz – niezależnie od tego wciąż przysługuje ci +1 zakup, +<sup>3</sup>. Dodatkowo jeśli inny uczestnik zagrywa kartę ataku, przed rozpatrzeniem jej efektów możesz odkryć Bandę Koniokradów z ręki. Gdy się na to zdecydujesz odkładasz tę kartę, a na początku swojej następnej kolejki bierzesz ją z powrotem do ręki i ciągniesz kartę. Póki Banda Koniokradów pozostaje odłożona, nie znajduje się w grze, ani na twojej ręce i nie możesz ich ponownie odkryć w reakcji na ataki. Co za tym idzie karta ta działa na jeden atak w przeciągu jednej pełnej serii kolejek uczestników. Wolno ci odkryć ją na potrzeby ataku, a następnie zagrać w swojej najbliższej kolejce. Dopuszczalne jest także odkrycie kilku kopii Bandy Koniokradów w reakcji na pojedynczy atak. Gdyby na przykład inny uczestnik zagrał Korowód, mógłbyś odkryć i odłożyć dwie Bandy Koniokradów z ręki, potem dodać Kłątwe i nie odrzucać jakichkolwiek kart z ręki, ponieważ w tym punkcie gry miałbyś na niej tylko trzy karty. W swojej następnej kolejce wzięłbyś obie kopie Bandy Koniokradów i dodatkowo dociągnął dwie karty.



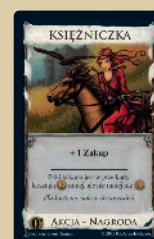
**Polowanie** – najpierw dociągasz kartę i dostajesz +1 kartę. Potem odkrywasz swoją rękę oraz karty z talii, aż odkryjesz kartę nie będącą kopią karty znajdującej się na twojej ręce. Karta nie stanowi kopii żadnej karty z twojej ręki, jeśli jej tytuł nie pokrywa się z jakąkolwiek kartą na twojej ręce. Gdy w trakcie odkrywania skończą ci się karty przetasuj swój stos odrzuconych kart (ale nie odkryte karty) i kontynuuj odkrywanie. Jeśli wciąż nie będziesz mógł znaleźć pożądanego odkryć po prostu wszystkie odkryte karty. Kiedy trafisz na kartę nie pokrywającą się tytułem z kartami z ręki weź ją na rękę i odrzuć pozostałe odkryte karty, pochodzące z twojej talii.



**Błazen** – każdy uczestnik bez kart w talii tasuje swój stos odrzuconych kart celem zdobycia karty, którą będzie mógł odrzucić. Jeśli wciąż nie ma kart, nie odrzuca żadnej. Dla każdego gracza, który odrzucił kartę, przeprowadzasz następującą procedurę – jeśli odrzucona została karta zwycięstwa ów gracz dodaje Kłątwe, natomiast w każdym innym wypadku podejmujesz decyzję, czy ów gracz ma dodać kopię odrzuconej przez siebie karty, czy może do ty dodasz kopię tejże karty. Dodane kopie oraz Kłątwy pochodzą z Zapasów i po dodaniu trafiają na stosy odrzuconych kart właścicieli. Jeśli odkryta zostanie karta, której kopii nie ma już w Zapasach, nikt nie dodaje jej kopii. Błazen działa na uczestników zgodnie z porządkiem kolejek, co może mieć znaczenie w sytuacji, gdy część stosów kart w Zapasach jest już na wyczerpaniu. Karta należąca to kilku typów, z których jeden to zwycięstwo (przykładowo Szlachta z Dominion: Intrygi), jest traktowana jako karta zwycięstwa ze wszystkimi tego konsekwencjami.



**Księżniczka** – póki pozostaje w grze obniża koszt wszystkich kart (do minimum <sup>0</sup>). W momencie opuszczenia gry jej zdolność obniżająca przestaje działać. Ponadto zdolność Księżniczki ma wpływ na karty bez względu na ich pochodzenie – działa na karty w Zapasach, na ręce, czy w taliach. Przykładowo gdybyś zagrał Księżniczkę, a potem Rozbiórka, z ich zdolności wyrzucając na śmietnisko Miedziaka, miałbyś możliwość dodania Srebrnika, ponieważ kosztowałby on <sup>1</sup>, podczas gdy koszt Miedziaka wciąż pozostawałby na poziomie <sup>0</sup>. Użycie Sali Tronowej (z zestawu podstawowego Dominion: Rozdarte Królestwo) na kartę Księżniczki nie zmniejszyłoby kosztu kart o <sup>1</sup>, ponieważ w grze wciąż pozostawałaby jedna kopia Księżniczki. Ponadto ta karta należy do nagród, patrz rozdział „Dodatkowe zasady dodatku Róg Obfitości”.



**Rozbiórka** – wyrzucić na śmietnisko kartę ze swojej ręki i dodać kartę kosztującą dokładnie 1 więcej. Potem wyrzucić na śmietnisko kolejną kartę z ręki i dodać jeszcze jedną kartę kosztującą dokładnie 1 więcej, niż wyrzucona karta. Jeśli nie masz na ręce kart, nie wyrzucasz na śmietnisko, ani nie dodajesz żadnych kart. W sytuacji, gdy masz na ręce tylko jedną kartę, wyrzucić ją na śmietnisko i dodać kartę kosztującą 1 więcej. Dodane karty pochodzą z Zapasów i trafiają na wierzch twojego stos odrzuconych kart. Jeśli brak kart posiadających dokładnie taki koszt, jak wymagany, nie dodajesz niczego za kartę wyrzuconą na śmietnisko. Przykładowo mógłbyś użyć Rozbiórki celem wyrzucenia na śmietnisko Posiadłości i dodania Srebrnika, a potem wyrzucić na śmietnisko Miedziaka i nie dodawać żadnej karty.



**Turniej Rycerski** – najpierw otrzymujesz +1 akcję. Potem każdy uczestnik (wliczając zagrywającego Turniej Rycerski) może odkryć kartę Prowincji ze swojej ręki. Następnie jeśli odkryłeś Prowincję odrzucasz ją i dodajesz wybraną kartę nagrody lub Powiat, umieszczając dodaną kartę na wierzchu swojej talii. Jeśli w talii nie masz aktualnie żadnych kart, dodana karta staje się automatycznie jedyną kartą w twojej talii. W grze pojawia się pięć różnych kart nagród, wykładanych na stół przed rozpoczęciem partii (patrz „Przygotowanie do gry”). Kartę nagrody możesz wziąć wyłącznie ze stosu nagród. Masz prawo wybrać i dodać dowolną kartę nagrody ze stosu, niekoniecznie tą leżącą na jego wierzchu. Zamiast dodawać nagrodę możesz także wybrać Powiat bez względu na to, czy wyczerpały się już karty nagród, czy nie. Dodatkowo możesz się zdecydować na Powiat nawet w sytuacji, gdy wyczerpał się już stos kart tego typu, albo na nagrodę w podobnych okolicznościach (gdy brak nagród) – w obu sytuacjach nie dodajesz żadnej karty. Bez względu na to, czy dodasz kartę, czy nie, jeśli żaden z pozostałych graczy nie odkrył Prowincji, dociągasz jedną kartę i otrzymujesz +1. Podsumowując, Turniej Rycerski rozstrzyga się na jeden z czterech następujących sposobów:



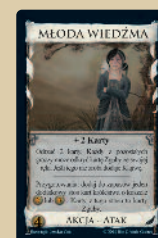
- 1) jeśli nie odkryjesz Prowincji i nikt inny także jej nie odkryje otrzymasz +1 akcję, +1 kartę, +1;
  - 2) jeśli odkryjesz Prowincję i nikt inny jej nie odkryje dodasz kartę nagrody lub Powiat (na wierzch talii), a ponadto otrzymasz +1 akcję, +1;
  - 3) jeśli odkryjesz Prowincję i zrobi to również ktoś inny otrzymasz +1 akcję i dodasz nagrodę lub Powiat – dodana karta trafi na wierzch twojej talii
  - 4) jeśli nie odkryjesz Prowincji, ale zrobi to ktoś inny, otrzymasz po prostu +1 akcję.
- Kiedy dodajesz nagrodę bierzesz jedną z dostępnych kart nagród. Możesz przeglądać karty nagród nie dodane do tej pory przez żadnego z uczestników w dowolnym momencie rozgrywki.

**Wierny Rumak** – najpierw wybierz dwie dowolne opcje z czterech wyliczonych na karcie. Następnie wykonaj związane z nimi czynności w opisanej kolejności. Jeśli zatem wybrałbyś zarówno +2 karty, jak i ostatnią opcję, dociągnął byś karty przed dodaniem Srebrników i umieścić swoją talię na stosie odrzuconych kart. Ostatnia opcja pozwala ci dodać Srebrniki i powoduje umieszczenie całej twojej talii na stosie odrzuconych kart. Srebrniki pochodzą z Zapasów. Jeśli pozostały tam mniej niż cztery kopie dodajesz tyle, ile się da. Nie możesz obejrzeć swojej talii podczas układania jej na stosie odrzuconych kart. Ponadto ta karta należy do nagród, patrz rozdział „Dodatkowe zasady dodatku Róg Obfitości”.





**Młoda Wiedźma** – ta karta powoduje pojawienie się dodatkowego stosu w Zapasach, określanego jako talia Zguby (patrz „Przygotowanie do gry”). Dodatkowy stos traktuje się dokładnie tak samo, jak wszystkie inne stosy kart królestwa – leżące na nim karty można kupować lub dodawać za pośrednictwem kart w rodzaju Rogu Obfitości, liczy się także na potrzeby warunków zakończenia gry. Kiedy zagrywasz Młodą Wiedźmę, ale po dociągnięciu 2 kart i odrzuceniu 2 kart, każdy z pozostałych uczestników może odkryć kartę Zguby ze swojej ręki. Jeśli tego nie zrobi, dodaje Klątwę. Ten atak uderza w twoich rywali w porządku zgodnym z kolejnością tur graczy, co może mieć znaczenie w razie wyczerpywania się stosu Klątw. Gracze wciąż mają prawo odpowiedzieć na Młodą Wiedźmę za pomocą kart reakcji w rodzaju Bandy Koniokradów, czy Fosy (z zestawu podstawowego Dominion: Rozdarte Królestwo). Reakcje te działają zanim odkryje się karty Zguby. Jeśli rolę Zguby pełni Tajna Komnata (z dodatku Dominion: Intryga), wolno ci odkryć ją najpierw dla zdolności reakcji, a potem – o ile wciąż jest na twojej ręce – odkryć ponownie i tym samym nie dodawać karty Klątwy.



**Produkcja gry:** Valerie Putman and Dale Yu

Dziękujemy naszym testerom: Vinay Baliga, Bill Barksdale, Alex Bishop, Josephine Burns, Wei-Hwa Huang, Zach Kessler, Michael M. Landers, Tom Lehmann, Destry Miller, Anthony Rubbo, John Vogel, Steve Wampler, Jeff Wolfe, Doug Zongker oraz Stowarzyszenie Gier Planszowych Terenu Columbus.

Podziękowania dla fanów za pomoc w redakcji niniejszej polskiej wersji: Filip Perz, Bartłomiej Juniczak, Łukasz Kopczynki, Łukasz Łasocha

Przygotowanie polskiego wydania i dystrybucja na terenie Polski: Bard Centrum Gier  
Tłumaczenie: Marek Mydel

**Gry z serii Dominion zostały nagrodzone 22 razy przez specjalistów i fanów na całym Świecie. W 2010 roku gra otrzymała prestiżową nagrodę Mansa Select, dla gry rozwijającej twórcze myślenie.**

- 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



## PRZYKŁAD KOLEJKI

Na początku swojej kolejki Ania ma na ręce Turniej Rycerski, Srebrnika, dwie kopie Miedziaka oraz Menażerię. Zaczyna od zagrania Turnieju Rycerskiego. Nie odkrywa Prowincji z ręki, ale nikt inny też tego nie robi, zatem Ania ciągnie Folwark, a ponadto otrzymuje +1 akcję oraz +1.



Potem zagrywa Folwark, dociągając Posiadłość i otrzymując +1 akcję. Odrzuca Miedziaka celem otrzymania kolejnej +1 akcji, ale nie decyduje się odrzucić żadnej karty dla +1 zakupu.



Teraz Ania zagrywa Menażerię. Otrzymuje +1 akcję i odkrywa rękę: Srebrnika, Miedziaka i Posiadłość. Nie ma na niej kilku kopii żadnej karty, więc dociąga trzy karty: Srebrnika, Róg Obfitości oraz Prowincję. Mogłaby zagrać jeszcze dwie akcje, jednak nie ma już na ręce żadnych kart akcji, więc przechodzi do swojej Fazy Kupna.



Ania najpierw zagrywa Miedziaka i dwa Srebrniki, potem Róg Obfitości. Nie produkuje on , ale dzięki temu, że Ania ma w grze sześć kart o innych tytułach (Turniej Rycerski, Folwark, Menażeria, Miedziak, Srebrnik, Róg Obfitości), pozwala dodać kartę kosztującą do 6. Ania dodaje Złocisza, umieszczając go na swoim stosie odrzuconych kart. Nie jest to karta zwycięstwa, więc póki co może zachować Róg Obfitości. Ma do wydania 6 i kupuje Odpust.



Na koniec odrzuca z gry wszystkie swoje karty, z ręki pozbywa się Posiadłości i Prowincji, po czym dociąga nową rękę.