

DONALD X. VACCARINO

DOMINION


Instrukcja

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

Jednak czarne chmury wiszą nad królestwem... chyba nie ty jeden dostrzegłeś dziejowy moment. Spiesz się i zajmij jak największą ziemię dla siebie, nim zrobią to twoi wrogowie. W tym celu wynajmuj mistrzów cechowych, stawiaj na zdobytych obszarach nowe budynki, umacniaj własny zamek i – przede wszystkim – napełnij sakwy złotem. Nie wiadomo czy twoi rodzice byliby dumni ze ścieżki, którą obrałeś... no cóż – twoi potomkowie z pewnością będą!

Cel gry

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

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

Zawartość

500 kart

130 podstawowych kart Skarbów

60 kart Miedziaków

40 kart Srebrników

30 kart Złota

48 podstawowych kart Zwycięstwa

24 karty Posiadłości

12 kart Powiatu

12 kart Prowincji

252 karty Królestwa

Po 10 kart: Odkrywcy, Urzędnika, Piwnicy, Kanclerza, Kaplicy, Sali obrad, Uczty, Festynu, Laboratorium, Biblioteki, Milicji, Kopalni, Fosy, Lichwiarza, Przebudowy, Kuźni, Szpiega, Złodzieja, Sali tronowej, Wioski, Wiedźmy, Drwala i Warsztatu

12 kart Ogrodów

30 kart Kłątwy

33 karty Separatorów (po jednej dla każdego typu karty oraz karta Śmietniska)

7 pustych kart

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

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

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

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

Przygotowanie do gry

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

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

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

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

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

Karty Klątwy również są dostępne w każdej grze. W rozgrywce dwuosobowej należy umieścić 10 kart Klątwy w zasobach, w rozgrywce trójosobowej 20, a w rozgrywce na cztery osoby 30.

Oprócz 7 stosów kart wykorzystywanych w każdej rozgrywce gracze wybierają również 10 kart Królestwa i umieszczają 10 odkrytych stosów tych kart na stole (z wyłączeniem kart Królestwa, które są kartami Zwycięstwa. Patrz: „Ogrody” poniżej). W pierwszej rozgrywce zalecany użycie następujących kart Królestwa: Piwnica, Targowisko, Milicja, Kopalnia, Fosa, Przebudowa, Kuźnia, Wioska, Drwal oraz Warsztat.

W kolejnych rozgrywkach gracze mogą wybrać 10 kart Królestwa według dowolnej ustalonej między sobą metody. Na przykład: gracze tasują separator wszystkich kart Królestwa i dobierają pierwsze 10, determinując tym samym zestaw dla danej rozgrywki. Przy rozgrywaniu serii gier, każdy z graczy może wybrać kartę Królestwa, która będzie wykorzystywana w kolejnych grach, aby lepiej się z nią zapoznać. Dodatkowo na końcu instrukcji zamieściliśmy listę kilku sugerowanych zestawów kart, które oferują ciekawe połączenia. Karty Królestwa nie biorące udziału w rozgrywce można odłożyć do pudełka, nie będą potrzebne.

Jeżeli jedną z wybranych kart Królestwa są Ogrody, liczba jej kopii powinna być taka sama jak pozostałych kart Zwycięstwa (12 w rozgrywce dla 3 lub 4 osób i 8 dla 2 osób).

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

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

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



Karty Skarbów



Karty Zwycięstwa



Karta Śmietniska/karty Klątw



Karty Królestwa

Po 12 z każdej karty Zwycięstwa przy rozgrywce na 3 lub 4 osoby, 8 kart Zwycięstwa w rozgrywce dla 2 osób. W każdej grze używane będą Miedziaki, Srebrniki, Złoto, Posiadłości, Powiaty, Prowincje i Klątwy oraz 10 wybranych zestawów kart Królestwa.

Rozgrywka

PRZEBIEG TURY

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

A) Faza akcji – gracz może zagrać akcję.

B) Faza zakupu – gracz może kupić kartę.

C) Faza porządków – gracz musi odrzucić zagrane karty oraz karty ze swojej ręki, a następnie dobrać 5 nowych kart.

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

FAZA AKCJI

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

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

Poniżej przedstawiamy najczęstsze efekty występujące na kartach Akcji:

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

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

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

„+1 zakup” – gracz może kupić dodatkową kartę z zasobów w swojej fazie zakupów.

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

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

A) Faza akcji

B) Faza zakupu

C) Faza porządków

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

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

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

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

+X kart: Gracz natychmiast dobiera X kart.

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

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

Odrzuć: Gracz umieszcza karty na swoim stosie kart odrzuconych (odkryte).

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

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

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

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

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

PRZYKŁADOWA KARTA AKCJI (Targowisko)



Pozwala dobrać kartę

Pozwala zagrać dodatkową akcję

Pozwala kupić dodatkową kartę w fazie zakupu

Daje dodatkową monetę do wydania w fazie zakupu

Koszt zakupu karty

FAZA ZAKUPU

W fazie zakupu gracz może kupić jedną kartę z zasobów, płacąc jej koszt. Każda z kart w zasobach może być kupiona (karty Skarbów, Zwycięstwa, Królestwa czy nawet Kłątwy). Gracz nie może kupować kart ze Śmietniska. Standardowo gracz może kupić tylko jedną kartę, ale ta liczba może być zmieniona przez karty zagrane w fazie akcji.

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

Jeżeli gracz dysponuje wieloma zakupami, sumuje karty Skarbów i dostępne z akcji monety, aby zapłacić za wszystkie zakupy. Na przykład: jeżeli Grześ ma +1 zakup i 6 monet z dwóch kart Złota, może kupić Piwnicę kosztującą 2 i umieścić ją na swoim stosie kart odrzuconych. Następnie Grześ może kupić Kuźnię za pozostałe 4 monety, również umieszczając ją na stosie kart odrzuconych.

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

Wyrzuć: Umieść karty na Śmietnisku.

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

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

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

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

Gracz może użyć dowolnej kombinacji kart Skarbów z ręki i monet z kart akcji zagranych w tej turze.

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

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

FAZA PORZĄDKÓW

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

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

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

PRZYKŁADOWA TURA

Dorota ogląda 5 kart, które ma na ręce. W tym momencie posiada: Targowisko, Kuźnię, Srebrniki oraz 2 Posiadłości. W swojej fazie akcji zagrywa Targowisko do swojej strefy gracza i natychmiast dobiera kolejną kartę. Dobiera dodatkowe Srebrniki. Ponieważ Targowisko pozwala jej wykonać dodatkową akcję, zagrywa Kuźnię i natychmiast dobiera kolejne 3 karty. W tym momencie ma tylko 2 karty w talii, więc dobiera obie na rękę. Następnie musi potasować swój stos kart odrzuconych i tworzy nową talię, aby dobrać swoją trzecią kartę. Tym razem dobrała kolejne Targowisko i 2 Miedziaki. Nie może jednak zagrać Targowiska w tym momencie, ponieważ nie ma już akcji do wykorzystania. W swojej fazie zakupu Dorota zagrywa 2 Srebrniki i 2 Miedziaki do swojej strefy gracza. W połączeniu z +1 monetą zapewnioną przez Targowisko, ma do wykorzystania 7 monet i 2 zakupy. Dorota kupuje Wioskę za 3 monety i umieszcza ją na swoim stosie kart odrzuconych. Za pozostałe 4 monety Dorota kupuje Przebudowę i umieszcza ją awerssem ku górze na swoim stosie kart odrzuconych. Na koniec tury, w fazie porządków, Dorota odrzuca Targowisko, Kuźnię i karty Skarbów ze swojej strefy gracza. Odrzuca również Targowisko i 2 karty Posiadłości, które pozostały na jej ręce. Następnie dobiera 5 kart z talii, aby zakończyć turę.



Koniec gry

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

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

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

Gracz dobiera 5 kart z talii.

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

Ręka Doroty:



Zagrywa Targowisko i dobiera kartę



Zagrywa Kuźnię i dobiera 3 karty



Kupuje Wioskę i Przebudowę – obie umieszcza na stosie kart odrzuconych



Odrzuca karty ze strefy gracza oraz karty z ręki

Koniec gry:

- 1) Stos kart Prowincji jest pusty LUB
- 2) dowolne 3 stosy kart Zasobów są puste

Zwycięzca: Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.

Dodatkowe zasady

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

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

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

Jeżeli talia gracza jest pusta, nie przetasowuje on swojego stosu kart odrzuconych dopóki nie będzie musiał dobrać lub odkryć kart.

Opis kart Królestwa

Odkrywca – Gracz może tasować w trakcie rozpatrywania karty, jeżeli istnieje taka potrzeba. Odkryte karty nie są wtasowywane, ponieważ nie trafiają na stos kart odrzuconych, dopóki gracz nie skończy odkrywać kart. Jeżeli graczowi po przetasowaniu skończą się karty, a nadal ma tylko jeden Skarb, otrzymuje tylko ten jeden Skarb.

Urzędnik – Jeżeli gracz nie ma kart w talii, gdy zagrywa tę kartę, dobrany Srebrnik staje się jedyną kartą w talii. Analogicznie: jeżeli inny gracz nie ma kart w talii, karta Zwycięstwa, którą umieszcza na szczycie, będzie jedyną kartą w jego talii.

Piwnica – Nie można odrzucić Piwnicy do niej samej, ponieważ nie jest ona już na ręku gracza w momencie rozpatrywania. Gracz wybiera karty, które chce odrzucić i odrzuca wszystkie naraz. Karty wolno dobrać dopiero po odrzuceniu. Jeżeli w celu dobrania gracz musi przetasować talię, odrzucone karty zostaną wtasowane w nową talię.

Kancelerz – Gracz musi rozpatrzyć Kancelerza (zdecydować czy odrzucić, czy też nie, swoją talię na stos kart odrzuconych) zanim przejdzie do kolejnych czynności w turze – jak na przykład podjąć decyzję o zakupach czy zagranium kolejnej akcji. Gracz nie może przeglądać swojej talii, kiedy ją odrzuca.

Kaplica – Nie można wyrzucić samej Kaplicy, ponieważ nie jest już na ręce gracza w momencie rozpatrywania. Gracz mógłby natomiast wyrzucić inną kartę Kaplicy, jeżeli miałby ją na ręku.

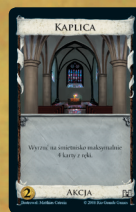
Sala obrad – Pozostali gracze muszą dobrać kartę, czy tego chcą, czy nie. Jeżeli zaistnieje taka potrzeba należy przetasować karty.

Uczta – wzięta karta trafia na stos kart odrzuconych. Musi to być karta z zasobów. Gracz nie może używać skarbów, ani monet z poprzednich akcji (jak na przykład z Targowiska), aby zwiększyć wartość dobranej karty. Jeżeli gracz użyje Sali tronowej na Uczcie, dobierze dwie karty, mimo że Uczcie może wyrzucić tylko raz. Dobranie karty nie jest warunkiem wyrzucenia Uczty. Są to jedyne dwa efekty, które należy rozpatrzyć.

Festyn – jeżeli gracz zagrywa kilka Festynów z rzędu, powinien uważnie liczyć dostępne akcje. Najlepszym rozwiązaniem jest liczenie dostępnych akcji na głos, ten sposób działa zawsze (na przykład mówiąc: „zagrywam Festyn i mam jeszcze dwie dostępne akcje. Zagrywam Targowisko i mam dwie dostępne akcje. Zagrywam kolejny Festyn i mam trzy dostępne akcje...etc.”).

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

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



Ogrody – ta karta Królestwa jest kartą Zwycięstwa, a nie kartą Akcji. Nie robi nic do końca gry, kiedy będzie warta 1 punkt za każde 10 kart w talii gracza (wliczając wszystkie karty gracza – stos kart odrzuconych i ręka w tym momencie również są częścią talii). Zaokrąglać należy w dół (jeżeli gracz ma 39 kart, Ogrody są warte 3 punkty zwycięstwa). W trakcie przygotowania do gry liczbę użytych Ogródów określa się tak, jak liczbę kart zwycięstwa (12 w rozgrywce 3 i 4-osobowej, 8 w grze 2-osobowej).

Laboratorium – gracz dobiera dwie karty. Pozwala zagrać dodatkową akcję w fazie akcji.

Biblioteka – jeżeli w trakcie zagrywania karty gracz musi przetasować talię, powinien odłożyć na bok karty, które nie będą wtasowywane do talii. Zostaną one odrzucone, gdy gracz skończy dobierać karty. Jeżeli kart nie starczy nawet po przetasowaniu, gracz dobiera tylko tyle kart, ile może. Gracz nie musi odkładać na bok akcji – ma natomiast taką możliwość. Jeżeli gracz ma 7 lub więcej kart na ręce po zagranii Biblioteki, nie dobiera żadnej karty.

Targowisko – gracz dobiera kartę. Pozwala zagrać dodatkową akcję w fazie akcji. W fazie zakupu gracz może kupić dodatkową kartę z zasobów i dodać jedną monetę do wartości zagranych kart Skarbów.

Milicja – zaatakowani gracze odrzucają karty, dopóki nie zostanie im tylko po 3 na ręce. Gracze, którzy mają 3 lub mniej kart na ręce w momencie zagrania milicji, nie odrzucają kart.

Kopalnia – Zazwyczaj gracz może wyrzucić Miedziaki i wziąć Srebrniki lub wyrzucić Srebrniki i wziąć Złoto. Gracz może jednak wyrzucić kartę Skarbu i wymienić ją na taką samą lub o niższej wartości. Wzięta karta trafia na ręce gracza, może więc być użyta w tej samej turze. Jeżeli gracz nie ma karty Skarbu na ręce nie może wziąć żadnej karty.

Fosa – karty ataku mają etykietę „atak” na dole karty (zazwyczaj „akcja – atak”). Kiedy inny gracz zagrywa kartę ataku, można odkryć kartę Fosi z ręki (przed rozpatrzeniem efektu ataku), a następnie wziąć ją z powrotem na ręce. W ten sposób gracz unika efektów tej karty ataku. Nie będzie musiał dobrać Kłatwy przez Wiedźmę lub odkryć karty dla Szpiega, etc. Dzięki Fosie gracz jest odporny na efekty karty ataku. Fosa nie anuluje efektu ataku dla innych graczy lub gracza zagrywającego atak.

Na przykład: jeżeli wszyscy pozostali gracze odkryją Fosę w momencie zagrania Wiedźmy, gracz zagrywający nadal może dobrać 2 karty. Fosa może być również zagrana w turze gracza, aby dobrać 2 karty.

Lichwiarz – jeżeli gracz nie ma na ręce Miedziaków, które mógłby wyrzucić, nie dostaje dodatkowych 3 monet do wydania w fazie zakupu.

Przebudowa – gracz nie może wyrzucić Przebudowy, ponieważ nie jest ona na jego ręce w momencie rozpatrzenia (może natomiast wyrzucić inną kartę Przebudowy, którą ma na ręce). Jeżeli gracz nie ma karty do wyrzucenia, nie może wziąć karty z Przebudowy. Wzięta karta trafia na stos kart odrzuconych. Gracz może wziąć karty wyłącznie z zasobów. Wzięta karta nie musi kosztować dokładnie 2 monet więcej niż wyrzucona karta – może kosztować tyle samo lub mniej. Gracz nie może używać skarbów, ani monet z poprzednich akcji (jak na przykład z Targowiska), aby zwiększyć wartość dobieranej karty. Gracz może wyrzucić kartę, aby wziąć inną kopię tej samej karty.

Kuźnia – gracz dobiera trzy karty.

Szpieg – Szpieg sprawia, że wszyscy gracze, włącznie z zagrywającym, muszą odkryć górną kartę swojej talii. Należy zauważyć, że gracz dobiera kartę po zagranii Szpiega, zanim jakiegokolwiek karty zostaną odkryte. Gracze, którzy nie mają kart w talii, przetasowują ją, aby mieć kartę do odkrycia. Jeżeli gracz nie ma kart po przetasowaniu, nie odkrywa karty. Jeżeli kolejność ma znaczenie, najpierw odkrywa gracz zagrywający, a po nim gracze w kolejności rozgrywania tur. Odkryte karty nie są odrzucane, wracają na szczyt talii graczy.



Złodziej – jeżeli gracz ma jedną kartę, odkrywa ją, a następnie przetasowuje talię i odkrywa drugą kartę. Gracz bez kart przetasowuje talię, aby mieć karty do odkrycia. Jeżeli gracz nie ma dwóch kart do odkrycia po przetasowaniu, odkrywa tyle, ile może. Każdy z graczy wyrzuca maksymalnie jedną kartę Skarbu z odkrytych, wybraną przez zagrywającego, a następnie zagrywający bierze dowolną z wyrzuconych kart. Wziąć można tylko kartę Skarbu wyrzuconą w tej akcji – nie karty wyrzucone wcześniej. Gracz może nie brać kart, wziąć wszystkie lub dowolną ich liczbę. Wzięte karty Skarbu są umieszczane na stosie kart odrzuconych zagrywającego. Pozostałe karty zostają na Śmietniku.

Sala tronowa – gracz wybiera inną kartę akcji z ręki, zagrywa ją, a następnie zagrywa ją ponownie. Drugie zagranie wybranej karty akcji nie zużywa dodatkowych akcji gracza. Przed ponownym zagranie należy rozpatrzyć wszystkie efekty pierwszego zagrania karty. Jeżeli gracz użyje Sali tronowej na innej Sali tronowej, zagrywa akcję dwukrotnie, a następnie zagrywa inną akcję dwukrotnie. Nie rozpatruje akcji cztery razy. Użycie Sali tronowej na karcie dającej +1 akcję (na przykład na Targowisku) da graczowi dodatkowe 2 akcje. Tutaj należy być ostrożnym, ponieważ normalne zagranie Targowiska dwukrotnie dałoby na koniec tylko 1 dodatkową akcję. Pozostałe akcje należy liczyć na głos, aby się nie pogubić! Nie wolno zagrywać innych akcji pomiędzy podwójnym zagranie akcji, na której użyto Sali tronowej.

Wioska – jeżeli gracz zagrywa kilka Wiosek, powinien dokładnie liczyć liczbę akcji. Akcje należy liczyć na głos, to zawsze pomaga.

Wiedźma – jeżeli nie ma już wystarczającej liczby Klątw w momencie zagrania Wiedźmy, są one rozdawane zgodnie z porządkiem tur zaczynając od gracza po lewej od zagrywającego. Jeżeli gracz zagra Wiedźmę, kiedy nie ma już żadnych wolnych Klątw, nadal może dobrać 2 karty. Gracz biorący Klątwę umieszcza ją odkrytą na swoim stosie karty odrzuconych.

Drwal – w fazie zakupu gracz dodaje 2 monety do całkowitej wartości zagrzanych kart Skarbów oraz może kupić dodatkową kartę z zasobów.

Warsztat – dobrana karta jest umieszczana na stosie kart odrzuconych. Musi to być karta z zasobów. Gracz nie może używać skarbów, ani monet z poprzednich akcji (jak na przykład z Targowiska), aby zwiększyć wartość dobranej karty.

Zalecane zestawy 10 kart Królestwa

W Dominion można grać dowolnym zestawem 10 kart Królestwa. Poniżej prezentujemy kilka gotowych zestawów z ciekawymi połączeniami i możliwościami strategii.

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

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

Interakcja: Urzędnik, Kanclerz, Sala obrad, Festyn, Biblioteka, Milicja, Fosa, Szpieg, Złodziej, Wioska.

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

Rynek wiejski: Urzędnik, Piwnica, Festyn, Biblioteka, Targowisko, Przebudowa, Kuźnia, Sala tronowa, Wioska, Drwal.



Autor: Donald X. Vaccarino
 Ilustracje: Matthias Catrein
 Producent: Valerie Putman & Dale Yu

Edycja Polska
 Games Factory Publishing
www.gamesfactory.pl



Kierownik projektu: Piotr Sobieraj
 Skład i opracowanie graficzne:
 Przemysław Kasztelaniec
 Okładka: Tomasz Jędruszek
 Tłumaczenie: Piotr Maliszewski
 Korekta: Jacek Lenzioszek
 Redakcja: Jacek Lenzioszek, Bartłomiej Samel, Piotr Sobieraj, Przemysław Kasztelaniec

Podziękowania:
 Magdalena Maroszek, Paweł Pawlak