

Dla 2-4 graczy, 30 min.

DOMINION

DONALD X. VACCARINO



JESTEŚ MONARCHĄ – DOKŁADNIE, JAK PRZEDTEM TWOI RODZICE – REGENTEM MIŁEGO, NIEDUŻEGO KRÓLESTWA Z ZIELONYMI POLAMI POPRZECINANYMI LICZNYMI RZEKAMI. W PRZECIWIENSTWIE DO SWOICH POPRZEDNIKÓW JESTEŚ PEŁEN NADZIEI I WIZJI. PRAGNIESZ WIĘCEJ! WIĘCEJ RZEK, WIĘCEJ POSIADŁOŚCI. PRAGNIESZ WŁASNEGO IMPERIUM, PRAGNIESZ MIEĆ WŁASNY DOMINION! WE WSZYSTKICH STRONACH ŚWIATA LEŻĄ MAŁE KRÓLESTWA I LENNA, KTÓRE TYLKO CZEKAJĄ NA TO, ABYŚ JE ZJEDNOCZYŁ POD SWOIM SZTANDAREM.

LECZ ZACZEKAJ! COŚ WISI W POWIETRZU... ZNALEŻLI SIĘ INNI MONARCHOWIE, KTÓRZY MAJĄ WŁAŚNIE PODOBNĄ WIZJĘ. MUSISZ SIĘ POSPIESZYĆ I STAWIĆ OPÓR KONKURENTOM. W TYM CELU BĘDZIESZ POTRZEBOWAŁ ŚWITY ORAZ BUDYNKÓW, MUSISZ ZABEZPIECZYĆ SWOJĄ TWIERDZĘ I NAPEŁNIĆ SKARBIEC. TWOI RODZICE NIE BĘDĄ ZAPEWNE Z CIEBIE DUMNI, ALE CZY KOGOS TO TAK NAPRAWDĘ OBCHODZI...

CEL GRY

W grze układasz własną talię kart. Talia ta zawiera monety, punkty i akcje - przedstawia Twój Dominion. Każdy gracz zaczyna grę z małą talią kart monet i punktów, która będzie się powiększać obfitując w monety, prowincje, mieszkańców oraz budynki.

Gracz, który na koniec gry będzie w posiadaniu (♣) największej ilości punktów, wygrywa grę.

ZAWARTOŚĆ

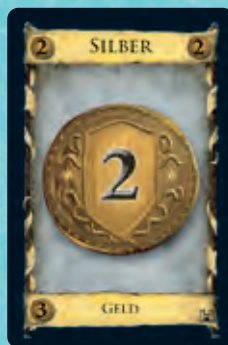
Przed pierwszą grą karty należy przesortować i włożyć do pudełka.

500 kart

130 kart monet



60 miedziaków



40 srebrników



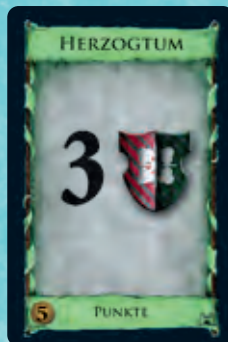
30 złota

Nazwa
Wartość
(3 złota)
Rodzaj karty
(żółta karta monety)
Koszt (6 monet)

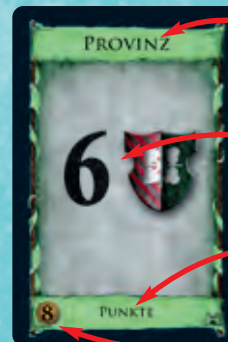
48 kart punktów



24 Posiadłości



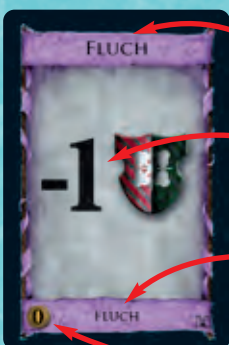
12 Księstw



12 Prowincji

Nazwa
Wartość
(6 punktów)
Rodzaj karty (karta punktów, zielona)
Koszt (8 monet)

30 kart kłątwy



Nazwa
Wartość
(-1 punkt)
Rodzaj karty
(karta kłątwy,
fioletowa)
Koszt (0 monet)

32 Karty specjalne



Każda z innym
rewerssem

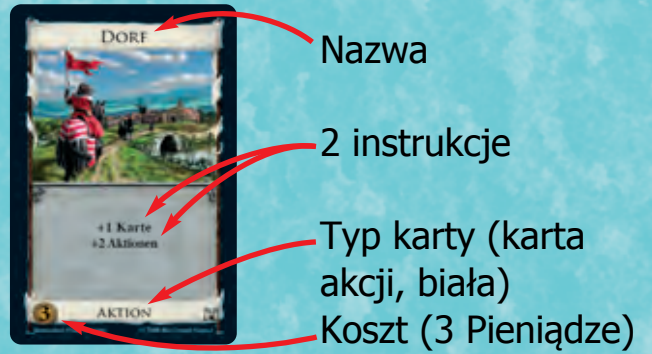
1 Karta śmieci



7 Pustych kart

252 Karty królestwa

24 Karty akcji (każda z nich występuje w 10 egzemplarzach):

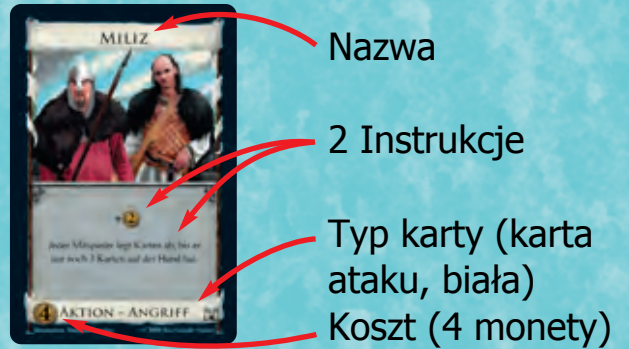


Nazwa

2 instrukcje

Typ karty (karta akcji, biała)

Koszt (3 Pieniądze)

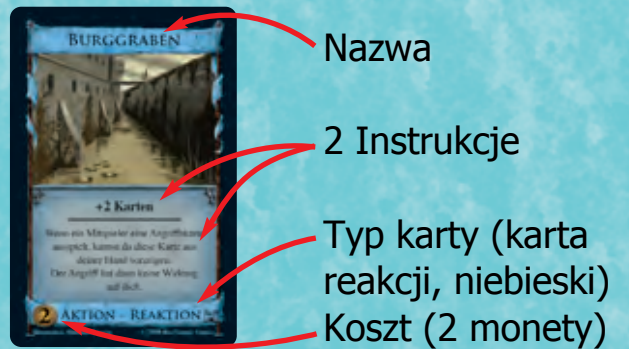


Nazwa

2 Instrukcje

Typ karty (karta ataku, biała)

Koszt (4 monety)



Nazwa

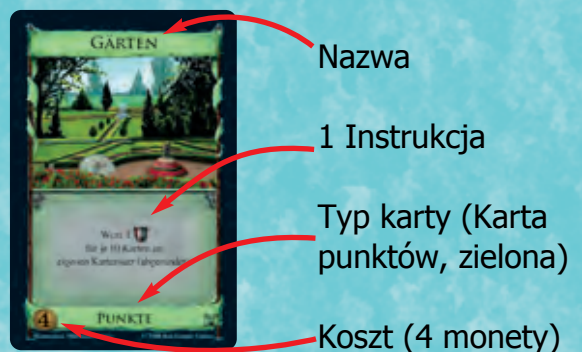
2 Instrukcje

Typ karty (karta reakcji, niebieski)

Koszt (2 monety)

Karty punktów (x12):

Większość kart królestwa to karty akcji. Mogą być jednak innego typu. Poniższa karta królestwa jest kartą punktów.



Nazwa

1 Instrukcja

Typ karty (Karta punktów, zielona)

Koszt (4 monety)



PRZYGOTOWANIE GRY

W każdej grze są używane karty monet, punktów, klątw oraz śmieci.

Karty monet

Na początku karty monet są układane frontem do góry w 3 osobnych stosach: miedź, srebro oraz złoto. Ze stosu miedzaków każdy gracz dobiera 7 kart.

Karty punktów

Następnie karty punktów są układane frontem do góry w 3 stosach: Posiadłości, Księstwa oraz Prowincje.

Gdy w grze uczestniczą 3 lub 4 osoby, wyłożonych zostaje po 12 Posiadłości, Księstw i Prowincji.

W przypadku 2 graczy wyłożonych zostaje po 8 kart Posiadłości, Księstw i Prowincji.

Z niewyłożonych Kart punktów każdy gracz dobiera 3 Posiadłości. Jeśli pozostaną jakieś karty, należy je odłożyć z powrotem do pudełka.

Karty klątwy oraz śmieci

Z odkrytych kart klątwy zostaje teraz ułożony stos. Przy 4 graczach używa się wszystkich 30 kart klątwy, przy 3 graczach 20 kart a przy 2 graczach 10 kart klątwy.

Kartę Śmieci należy również wyłożyć odkrytą; nie zalicza się ona jednak do Rezerwy.

REZERWA NA POCZĄTKU

Te karty są używane w każdej grze

Karty monet

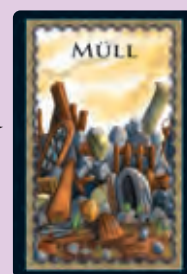


Karty punktów



Karty klątwy

Śmieci



Talia gracza

Na początku gry każdy gracz rozpoczyna grę z talią składającą się z 7 miedzaków oraz 3



Każdy gracz tasuje swoją talię (talia zostaje przełożona przez osobę po jego prawej stronie)* i kładzie ją przed sobą zakrytą. Jest to talia podstawowa, z której będą dociągane karty w trakcie gry.



Teraz każdy z graczy dobiera ze swojej talii podstawowej 5 kart, które stanowią jego karty na rękę.

*To jedynie zalecenie, a nie obowiązująca reguła.

Gracz rozpoczynający wybierany jest losowo. Jeśli rozgrywa się kilka gier pod rząd, każdą następną rozgrywkę zaczyna gracz siedzący po lewej stronie zwycięzcy.

Z 25 dostępnych kart królestwa do każdej rozgrywki jest wybieranych 10 kart. Ich zestawienie może się zmieniać wraz z każdą rozgrywką.

Przy pierwszej rozgrywce zalecamy poniższe zestawienie:



Karty królestwa

Wyłóżcie karty królestwa. Spośród 25 kart wybierzcie 10, które będą brały udział w tej rozgrywce. Utwórzcie z nich stosy (po 10 kart każdy).

W pierwszej rozgrywce zalecamy zestawienie:

Piwnica, Fosa, Wieś, Warsztat, Drwal, Kuźnia, Przebudowa, Milicja, Market, Kopalnia (patrz rysunek z lewej).

Możecie jednak wybrać inne zalecane przez nas rozstawienia (patrz Zalecane Zestawienia na str. 4) lub stworzyć własne zestawienie. Można np. przetasować karty specjalne, dociągnąć 10 górnych kart i użyć ich do ustalenia kart królestwa, które będą brały udział w danej rozgrywce. Alternatywnie każdy gracz może wybrać po jednej karcie królestwa, aż zbierzecie 10 takich kart.

Jeśli zostanie wybrana karta królestwa „Ogród”, wówczas przy 3 lub 4 graczach zostaje wyłożonych 12 kart, a przy 2 graczach 8 kart.

Pozostałe karty królestwa pozostają w pudełku i nie będą wykorzystywane w danej rozgrywce.

Pod każdym stosem w Rezerwie zostaje teraz położona odpowiednia Karta specjalna rewersem do góry, która zaznacza, że stos się wyczerpał.

Tak wygląda rozłożenie gracza podczas gry:



Talia podstawowa:
zawsze zakryta



Przykładowe wyłożone karty



Stos kart odrzuconych:
zawsze odsonięty

W razie remisu ustalony zostaje losowy gracz rozpoczynający – osoba, która nie była dotychczas zwycięzcą.

ROZGRYWKA

Gdy jest kolej danego gracza, ma on na rękę w normalnych okolicznościach 5 kart. Tura gracza składa się z 3 faz, które muszą być rozgrywane w następującej kolejności:

1. Faza: Akcja – gracz może zagrywać karty akcji
2. Faza: Zakup – gracz może zakupić karty
3. Faza: Porządkowanie – gracz musi odłożyć wszystkie karty z ręki (zarówno te zagrane, jak i pominięte) i dociągnąć 5 nowych kart do następnej tury.

1. i 2. fazę można zagrać, natomiast 3. faza musi zostać zagrana. Dopiero, gdy gracz zakończył swoją turę, jest kolej następnego gracza.

1. Faza: Akcja

Podczas tej fazy gracz może zagrać swoje karty. Karty akcji, to karty królestwa z napisem „Akcja”. W normalnych okolicznościach gracz może zagrać tylko 1 kartę akcji (1 wolna akcja). Liczba ta może zostać zwiększona dzięki odpowiednim kartom akcji (patrz „Akcje X+”).

Gracz zagrywając kartę akcji kładzie ją odkrytą przed sobą. Następnie czyta treść karty na głos i wykonuje po kolei jej instrukcje. Gracz musi wykonać wszystkie instrukcje zawarte na karcie, o ile jest to możliwe. Karta akcji może jednak zostać zagrana nawet jeśli nie jest możliwe wykonanie wszystkich bądź części instrukcji z karty. Zanim zostanie zagrana następna karta akcji, muszą zostać wykonane wszystkie możliwe instrukcje z poprzedniej karty. Wszystkie zagrane karty akcji leżą odkryte przed graczem aż do fazy porządkowania. Gracze zaczynają grę bez kart akcji. Z tego względu podczas przynajmniej dwóch pierwszych rund nie są zagrywane karty akcji.

„Karty +X” – Gracz musi natychmiast dociągnąć na rękę X kart ze swojej talii podstawowej. Gdy zużyte zostaną wszystkie karty z talii podstawowej, stos kart odrzuconych zostaje przetasowany i położony jako nowa talia podstawowa. Jeśli w stosie jest mniej kart, niż potrzeba, gracz dociąga tylko tyle kart, ile jest możliwe.

„+X Karty akcji” – Gracz może zagrać X następnych kart akcji. Jeśli gracz może zagrać większą ilość kart, dobrze jest liczyć na głos dostępne akcje. Gracz musi wykonać wszystkie możliwe instrukcje z karty zanim zagra następną kartę akcji.

Odrzucanie kart: Jeśli nie jest to inaczej zaznaczone, gracz odkłada zawsze karty z ręki, frontem do góry, do stosu kart odrzuconych. W określonych sytuacjach, np. w piwnicy, gracz musi określić, ile kart odkłada. Jeśli gracz odrzuca większą ilość kart, nie musi ich pokazywać pozostałym graczom, jednakże ostatnia karta położona na stos kart odrzuconych musi być zawsze odsłonięta.

„Utylizacja” – Jeśli gracz utylizuje kartę, nie odkłada jej na stosie kart odrzuconych, tylko na stos śmieci. Karty ze stosu śmieci nie mogą zostać dociągnięte ani wykupione.

„Dociąganie” – Gracz dociąga kartę (zazwyczaj z talii podstawowej) i kładzie ją na swoim stosie kart odrzuconych; nie może użyć jej od razu.

Uwaga: Karty są dociągane w fazie akcji i nie są zakupem.

„Odkrywanie” - Gracz odkrywa kartę, pokazuje ją wszystkim i odkłada tam, skąd ją wziął.

Każdy gracz wykonuje kolejno 3 fazy swojej tury:

1. Akcja
2. Zakup
3. Porządkowanie

Po tym jest kolej następnego gracza.

Każdy gracz ma 1 wolną akcję (=może zagrać 1 kartę akcji).

Może dostać dodatkowe akcje dzięki odpowiednim kartom akcji.

Gracz musi wykonać wszystkie możliwe instrukcje z karty zanim zagra następną kartę akcji.

Poszczególne karty akcji są opisane w „Opisie Kart”.

Karty +X: Gracz musi dociągnąć z talii podstawowej (liczbę) X kart.

Karty akcji +X: Gracz może zagrać X następnych kart akcji.

Odrzucanie kart: Gracz odkłada karty do stosu kart odrzuconych.

Utylizacja: Gracz wyrzuca karty na stos śmieci.

Dociąganie: Gracz dociąga kartę z Rezerwy. Nie jest to traktowane jako zakup.

Odkrywanie: Gracz odkrywa kartę, pokazuje ją wszystkim i odkłada.

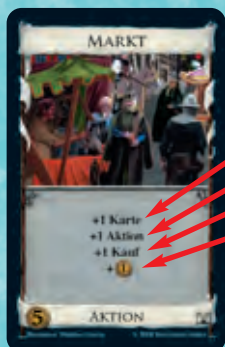
„Odkładanie kart” – Gracz kładzie na stole odkrytą kartę bez wykonywania jej instrukcji. Akcja określająca, że karta ma zostać odłożona, poinformuje także o zastosowaniu tej karty.

Poniższe dwie instrukcje uaktywniają się dopiero w fazie zakupu

„+1 Zakup” – Gracz może zakupić w fazie zakupu dodatkową kartę.

+ X Gracz posiada x dodatkowych monet, może użyć ich w fazie zakupu; nie dostaje on jednak karty monet za + X

Faza Akcji kończy się, gdy gracz nie może, bądź nie chce zagrać więcej kart akcji. Większość kart akcji może zostać zagranych wyłącznie podczas fazy akcji. Wyjątek stanowią tu karty reakcji, które mogą zostać zagrane w innych fazach.



Przykład Karty akcji (Market)

- Gracz musi dociągnąć natychmiast 1 kartę.
- Gracz może zagrać 1 dodatkową kartę akcji.
- Gracz może podczas fazy zakupu dokupić dodatkową kartę.
- Gracz ma podczas fazy zakupu 1 dodatkową monetę do dyspozycji.

Zagrane karty akcji zostają odkryte aż do fazy porządkowania.

Przykłady:

- 1) Gunther zagrywa jako swoją wolną akcję kartę Kuźnia. Musi natychmiast dociągnąć na rękę 3 karty ze swojej talii podstawowej (+3 Karty). Bez względu na to, jakie karty dociągnie, jego faza akcji dobiegła końca.
- 2) Gunther ma na rękę Wieś oraz Kuźnię. Musi on natychmiast dociągnąć na rękę 1 kartę ze swojej talii podstawowej (+1 Karta). Wieś zezwala mu na 2 dodatkowe akcje (+2 akcje), tzn. że może on zagrać 2 dodatkowe karty akcji. Gunther zagrywa więc Kuźnię i dociąga natychmiast 3 karty (+3 Karty). Wśród dociągniętych kart znajduje się Drwal. Gunther zagrywa więc także Drwala (Instrukcje z karty drwala zostają wykonane dopiero w fazie zakupu). Gunther wykonał 3 akcje, 1 wolną oraz 2 dodatkowe dzięki Wsi. Mógł wykorzystać 3 akcje (=zagrać 3 karty akcji). Na tym kończy się jego faza akcji.
- 3) Gunther ma na rękę karty Warsztat oraz Milicja. Żadna z tych kart nie pozwala mu na dalsze akcje (nie jest zaznaczone +X akcji). Musi się więc zastanowić, którą z tych kart zagra jako swoją wolną akcję. Gunther zagrywa Milicję (działanie karty jest wyjaśnione w Opisie Kart). Karta Warsztat pozostaje u niego na rękę i nie może być wykorzystana w tej turze. Jego faza akcji dobiegła końca.

2. Faza: Zakup

Gracz może w fazie zakupu dokupić karty z Rezerwy (monety, karty punktów, królestwa a nawet karty klątw). Nie można dokupić kart zutilizowanych. Zazwyczaj gracz może dokupić maksymalnie jedną kartę na turę (1 wolny zakup). Liczba ta może się powiększyć dzięki kartom akcji (patrz wyżej „+1 Zakup”). Koszt zakupu karty znajduje się w jej lewym dolnym rogu. Aby dokupić kartę gracz wyklada na stół jedną bądź więcej odkrytych kart monet.

Do tych monet może doliczyć wirtualne monety (patrz wyżej + X otrzymane z zagranych wcześniej kart akcji). Następnie gracz wybiera sobie z Rezerwy kartę, której koszt jest równy bądź mniejszy od wartości sumy jego kart monet. Teraz kładzie ją odkrytą na swoim stosie kart odrzuconych, jednakże nie może użyć podczas tej tury.

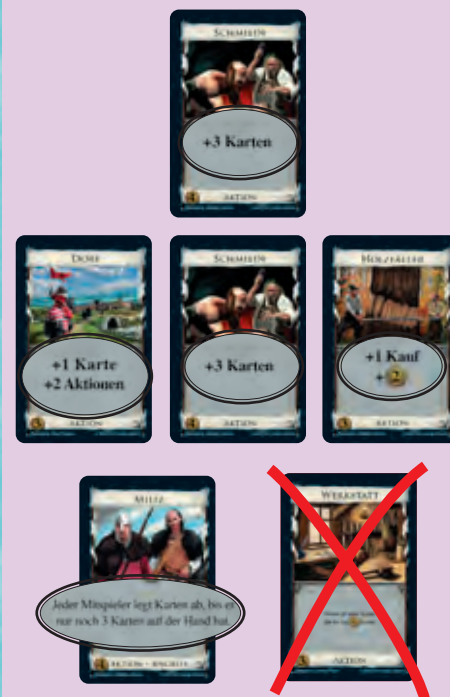
Jeśli gracz chce dokonać więcej niż jeden zakup podczas tury, może rozdzielić sumę kart wyłożonych oraz wirtualne monety w dowolny sposób. Zagrane karty monet pozostają odkryte aż do fazy porządkowania.

„Odkładanie kart” – Gracz kładzie na stole odkrytą kartę, jednakże nie wykonuje zawartych na niej instrukcji.

+ 1 Zakup: Gracz może wykupić dodatkową kartę.

+ X: Gracz ma X dodatkowych monet do dyspozycji.

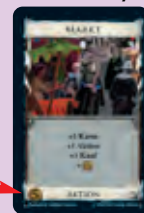
Z całej talii kart na rękę gracza w poniższym przykładzie przedstawiono jedynie te, które mają znaczenie w fazie akcji.



Każdy gracz ma 1 wolny Zakup (= może w każdej turze zakupić 1 kartę).

Dzięki zagranych wcześniej kartom akcji może zakupić dodatkowe karty.


Koszt tej karty




Gracz wyklada zakupione karty natychmiast na stos kart odrzuconych.

Przykłady:

1. Gunther ma na ręku 3 monety (3 miedziaki). Jako swój wolny zakup wyklada przed sobą 3 miedziaki i kupuje 1 srebnika z Rezerwy (koszt 3 monety). Srebnika kładzie odkrytego na stosie kart odrzuconych. Jego faza zakupu dobiegła końca.

2. Gunther ma na reku 3 monety (3 miedziaki). W fazie akcji, którą właśnie zakończył, zagrał kartę Milicja, dała mu 2 dodatkowe wirtualne monety . Teraz Gunther wyklada odkryte 3 miedziaki i razem z wirtualnymi ma 5 monet do dyspozycji. Gunther kupuje kartę akcji Kopalnia z Rezerwy i kładzie ją odkrytą na swoim stosie kart odrzuconych. Jego faza zakupu dobiegła końca.

3. Gunther ma na reku 4 monety (2 miedziaki, 1 srebnika). W fazie akcji, właśnie zakończył, zagrał kartę Drwal, dała mu dodatkowe 2 wirtualne monety  oraz możliwość dodatkowego zakupu (+1 Zakup). Wyklada on więc przed sobą odkryte 4 monety i razem z wirtualnymi ma do dyspozycji 6 monet, które może przeznaczyć na maksymalnie 2 zakupy. Gunther zakupuje kartę akcji Market (koszt: 1 moneta) oraz 1 miedziaka (koszt: 0 monet) z Rezerwy i kładzie obie karty odkryte na swoim stosie kart odrzuconych. 6 Monet trafia do stosu kart odrzuconych. Faza zakupu dobiegła końca.

3. Faza: Porządkowanie

Karty zakupione oraz odłożone podczas tury leżą na stosie kart odrzuconych gracza. W tym momencie gracz dokłada do stosu kart odrzuconych wszystkie zagrane przez siebie karty oraz wszystkie te karty, które zostały mu na ręku. Pomimo iż gracz nie musi pokazywać pozostałym jakie karty mu zostały, kładzie on je na stosie kart odrzuconych tak, aby była widoczna ostatnia z nich.

Następnie gracz dociąga 5 kart ze swojej talii podstawowej; tymi kartami będzie dysponował w swojej następnej turze. Jeśli w talii znajduje się mniej niż 5 kart, gracz tasuje swój stos kart odrzuconych i kładzie go jako talię podstawowej. tej talii dociąga karty tak, aby miał na ręku 5 kart.

W momencie gdy gracz ma na ręku nowe karty, jest kolej następnego gracza. Doświadczeni gracze mogą zacząć swoją turę już podczas fazy Porządkowania poprzedniego gracza. W chwili zagrania karty Atak, wszyscy gracze muszą zakończyć swoją fazę porządkowania, aby atak mógł zostać przeprowadzony prawidłowo.

Wskazówka do kart Monet, Akcji oraz Punktów:

Karty Monet oraz Akcji mogą zostać użyte przez gracza kilkakrotnie podczas gry. Gracz co prawda odkłada je na swoim stosie kart odrzuconych, jednakże od chwili, gdy stos ten zostanie przetasowany, gracz będzie miał te karty ponownie do dyspozycji. Dzięki temu karty monet stanowią stały przypływ gotówki, a nie zasób, który zostaje wyczerpany. Podobnie rzecz ma się z kartami akcji: mogą być zagrywane ponownie, gdy gracz je dociągnie.

Karty punktów natomiast ograniczają gracza – trafiają ponownie na ręku, jednakże nie mogą być zagrywane ponownie. Warto natomiast zbierać je jak najwcześniej, gdyż tylko one liczą się na koniec gry.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy po turze gracza spełniona jest jedna z poniższych opcji:
Talia Prowincji została wyczerpana
3 dowolne stosy z Rezerwy zostały wyczerpane.

Gracze sumują wszystkie punkty  ze swojej talii (z kart na ręku, odrzuconych oraz talii podstawowej).

Wygrywa gracz z największą ilością punktów. Jeśli jest remis w ilości punktów, wygrywa gracz, który potrzebował mniej tur do osiągnięcia tego wyniku. Jeśli w dalszym ciągu jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.



Gracz odkłada wszystkie zagrane karty oraz karty z ręki na stos kart odrzuconych.

Gracz nie może sobie zostawić żadnych kart do następnej tury.

Gracz dociąga 5 kart ze swojej talii podstawowej.

Karty monet oraz karty akcji mogą być używane kilkakrotnie.

Karty punktów ograniczają gracza, jednakże decydują o zwycięstwie.

Gra kończy się, gdy:

- Talia Prowincji została wyczerpana
lub

- 3 dowolne stosy z Zapasu zostały wyczerpane.

Wszyscy gracze sumują punkty w swojej talii.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa rozgrywkę.





OPIS KART I PODSUMOWANIE ZASAD

Gracze powinni zapamiętać sobie poniższe podsumowanie zasad:

- Każdy gracz gra własną talią kart; posiada własną talię podstawową oraz stos kart odrzuconych. Gracz dociąga karty wyłącznie ze swojej talii podstawowej, a odkłada je wyłącznie na własny stos kart odrzuconych.
- Gracz nie tasuje swojego stosu kart odrzuconych automatycznie, gdy zużyta zostanie talia podstawowa, lecz dopiero w chwili, gdy będzie musiał dociągnąć karty.
- Jeśli gracz musi dociągnąć lub odkryć karty z talii podstawowej, a ta nie zawiera wystarczającej ilości kart, gracz dociąga pozostałe w niej karty i tasuje stos kart odrzuconych. Następnie daje przełożyć ten stos graczowi po swojej lewej i kładzie te karty zakryte na stole jako swoją nową talię podstawową.
- Karty dokupione lub otrzymane w inny sposób gracz kładzie na stosie kart odrzuconych i ma je do dyspozycji dopiero, gdy stos ten po przetasowaniu stanie się nową talią podstawową.
- Pod koniec swojej tury gracz odkłada wszystkie karty – zarówno zagrane, jak i niewykorzystane – na stosie kart odrzuconych. Nie wolno zostawić sobie żadnych kart na rękę do następnej tury.
- Każdy gracz ma podczas swojej tury 1 wolną akcję i jeden wolny zakup, tzn., że może zawsze zagrać co najmniej jedną kartę akcji oraz dokupić 1 kartę.

Ważna różnica pomiędzy „dociąganiem” i „kupowaniem” kart:

- „Dociąganie” kart odbywa się podczas fazy akcji. Nie można zagrać kart monet ani wirtualnych monet, aby dopłacić je do pobrania droższej karty niż w instrukcji. „Dociąganie” kart nie zużywa wolnego zakupu gracza.
- „Zakup” jest dokonywany w fazie zakupu. Aby zakupić kartę, trzeba zapłacić za nią kartami monet oraz/bądź wirtualnymi monetami.

Najważniejsza zasada na zakończenie:

- Praktycznie każda zasada może zostać anulowana lub zmieniona przez odpowiednią instrukcję na kartach akcji. Instrukcje na kartach akcji mają pierwszeństwo przed zasadami ogólnymi. Przykłady:



Przykład Kopalni:

Zasada gry: „Dociąganie” – gracz dociąga kartę (najczęściej z Rezerwy) i kładzie ją na własnym stosie kart odrzuconych, tzn. że nie może jej od razu używać.

Instrukcja karty: „Weź tę kartę od razu na rękę”.



Przykład Szpiega:

Zasada gry: „Odkrywanie” – Gracz odkrywa jedną kartę, pokazuje ją wszystkim graczom i odkłada z powrotem tam, skąd ją wziął.

Instrukcja karty: „Ty decydujesz, czy gracz odkłada kartę z powrotem, czy doda ją do swojego stosu kart odrzuconych”.

KARTY KRÓLESTWA

Podróżnik [Abenteurer] – wyłóż przed sobą odkryte karty. Jeśli talia podstawowa wyczerpała się, przetasuj swój stos kart odrzuconych. Nie tasuj kart odkrytych, gdyż zostaną one odłożone do kart odrzuconych dopiero pod koniec akcji. Jeśli po przetasowaniu pozostanie ci jedna karta monety, otrzymujesz tylko tę jedną.

Biblioteka [Bibliothek] – możesz odłożyć karty na bok, ale nie musisz. Jeśli masz na ręku 7 lub więcej kart podczas zagrywania karty Biblioteka, nie musisz odkładać kart na bok. Jeśli musisz tasować, nie tasuj kart odkrytych, gdyż zostaną one odłożone do kart odrzuconych dopiero pod koniec akcji. Jeśli brakuje ci kart, odkładasz na bok tylko tyle kart, ile jest możliwe.

Fosa [Burggraben] – Karty ataku są oznaczone jako „Atak” (w normalnych okolicznościach „Akcja – Atak”). Gdy inny gracz zagra kartę ataku, możesz zagrać swoją, o ile masz ją na ręku. Kartę fosy bierzesz z powrotem na ręku, zanim atak zostanie rozstrzygnięty. Atak nie dotyczy ciebie – nie musisz pobierać karty kłątwy od wiedźmy, przy szpiegu nie musisz odkrywać kart itd., tak, jakbyś nie brał udziału w grze. Twoja fosa nie działa na innych graczy – są pod normalnym wpływem ataku. Gracza atakującego dotyczy zasada: Nawet jeśli jeden lub więcej graczy zagra kartę Fosa, może on wykonywać dalsze instrukcje z karty ataku, czyli w przypadku, gdy dociągnie kartę Wiedźma, musi on pomimo wszystko dociągnąć dwie karty.

Jeśli zagrasz kartę Fosa w swojej turze, musisz dociągnąć dwie karty.

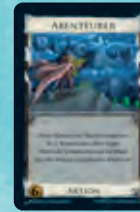
Biurokrata [Bürokrat] – Jeśli zagrasz tę kartę, gdy w talii nie została ci żadna karta, odkładasz zakrytą kartę srebra. Będzie ona teraz stanowić twoją talię. To samo dotyczy pozostałych graczy, którzy muszą położyć jedną kartę na swoich taliach podstawowych.

Złodziej [Dieb] – Twoi współgracze wykładają przed sobą dwie odkryte karty. Jeśli graczowi pozostała tylko jedna karta w talii podstawowej, tasuje stos kart odrzuconych (bez ostatniej odkrytej karty) a następnie odkrywa kolejną kartę. Jeśli gracz pozostał bez kart podstawowych, tasuje natychmiast karty odrzucone i dociąga dwie. Jeśli po przetasowaniu gracz ma wciąż za mało kart, dociąga tylko tyle, ile jest możliwe. Każdy gracz utylizuje maksymalnie jedną kartę monety, którą wybierzesz. Teraz bierzesz dowolną ilość wyrzuconych do śmieci kart i dokładasz je do swoich kart odrzuconych. Pozostałe odkryte karty gracze dodają do swoich kart odrzuconych.

Wieś [Dorf] – Jeśli zagrywasz więcej niż jedną kartę wsi, licz na głos ile kart akcji możesz jeszcze zagrać, np. Ja zagrywam Wieś i mogę zagrać jeszcze 2 karty akcji. Teraz zagrywam Market i mogę zagrać jeszcze 2 karty akcji; następnie zagrywam Wieś i mogę zagrać jeszcze łącznie 3 karty akcji...

Uczta [Festmahl] – Dociągasz z Rezerwy 1 kartę wartą do 5 monet i kładziesz ją natychmiast w swoich kartach odrzuconych. Nie możesz używać kart monet ani monet wirtualnych, aby zwiększyć tę wartość. Jeśli zagrasz Ucztę po Sali Tronowej, otrzymujesz 2 karty, pomimo tego, że możesz zutylizować tylko jedną z nich.

Ogrody [Gärten] – Ta karta królestwa jest kartą punktów, a nie akcji. Do końca gry nie ma ona znaczenia, jednakże przy sumowaniu punktów daje 1 dodatkowy punkt za każde 10 kart będące w posiadaniu gracza. Na koniec gry przelicz wszystkie karty jakie posiadasz (łącznie z kartami Ogrodów), podziel tę liczbę przez 10 i zaokrąglij w dół; np. za 39 kart dostajesz dodatkowe 3 punkty.



„Obcy jest nam obcym tylko na obczyźnie.”
– Bawaria

„Jeśli oprócz ogrodu posiadasz jeszcze bibliotekę, niczego ci nie zabraknie.”
– Cyceron



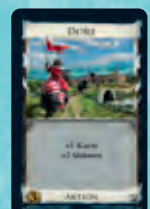
„Brudna woda także gasi ogień.”
– Anglia

„Dobrobyt urzędnika, bieda dla rolnika.”
– Chiny



„Większość ludzi zakłada w domu drzwi i zamki już po wizycie złodzieja.”
– Brazylia

„Gdy opuścisz wioskę, nie pozwól, aby wioska opuściła ciebie.”
– Afganistan



„Jedz rybę póki świeża, a córkę wydaj, póki młoda.”
– Dania



„Życie rozpoczyna się z założeniem ogrodu.”
– Chiny



Lichwiarz [Geldverleiher] – Jeśli nie masz miedziaków, które mógłbyś zutilizować, nie otrzymujesz monet w fazie zakupu.

Wiedźma [Hexe] – Jeśli w Rezerwie jest mniej kart kłątwy, niż potrzeba, karty te zostaną rozdane graczom rozpoczynając od osoby po twojej lewej. Dociągasz zawsze 2 karty, nawet jeśli w Rezerwie nie ma akurat kart kłątwy. Gracze, którzy dostaną karty kłątwy odkładają na swoje stosy kart odrzuconych.

Drwal [Holzfäller] – W fazie zakupu możesz doliczyć 2 wirtualne monety do swoich kart monet i możesz wykupić dodatkową kartę.

Jarmark [Jahrmarkt] – Jeśli zagrasz więcej niż jeden Jarmark, liczysz na głos, ile kart akcji możesz jeszcze zagrać.

Kanclerz [Kanzler] – Jeśli chcesz odrzucić swoją talię podstawową kładąc ją na stos kart odrzuconych, musisz to zrobić zanim zagrasz dalsze karty akcji lub zanim zakończysz fazę akcji. Nie możesz przeglądać talii podstawowej przed jej odłożeniem.

Kaplica [Kapelle] – Nie możesz zutilizować zagranej karty Kaplica, gdyż nie masz jej już na ręku w chwili, gdy wykonujesz instrukcje z karty. Możesz natomiast zutilizować następną Kaplicę, jeśli masz ją na ręku.

Piwnica [Keller] – Nie możesz odrzucić zagranej karty Piwnica, gdyż w chwili wykonywania jej instrukcji, nie masz jej już na ręku. Na początku powiedz ile kart będziesz odrzucał, połóż je na stosie kart odrzuconych. Następnie dociągnij taką samą ilość kart ze swojej talii podstawowej. Jeśli talia podstawowa się wyczerpie, dołącz do tasowania karty odrzucone przed chwilą.

Laboratorium [Laboratorium] – Musisz dociągnąć 2 karty zanim zagrasz kolejną kartę akcji.

Market [Markt] – dociągnij kartę, następnie możesz zagrać dodatkową kartę akcji. W fazie zakupu masz do dyspozycji dodatkowy zakup i 1 wirtualną monetę.

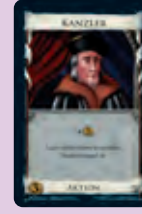
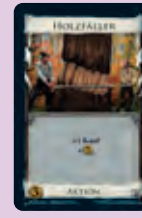
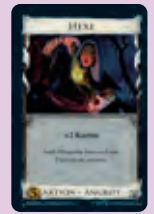
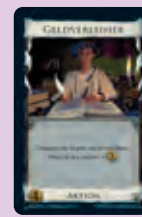
Milicja [Miliz] – Twoi gracze muszą odrzucić karty tak, aby zostały im po 3 na ręku. Gracze, którzy mają 3 lub mniej kart na ręku w chwili zagrania Milicji, nie muszą odrzucać żadnych kart.


Kopalnia [Mine] – W normalnych okolicznościach utylizujesz 1 miedziaka i dociągasz w zamian na rękę 1 srebrnika z Rezerwy, lub zamieniasz 1 srebrnika na 1 złoto. Zamiast tego możesz dociągnąć identyczną bądź mniejszą kartę monety. Dociągniętą kartę możesz wykorzystać jeszcze w tej turze. Jeśli nie posiadasz karty monety, którą możesz zutilizować, nie dociągasz niczego.

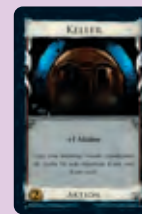
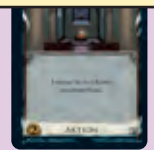
Zgromadzenie Rady [Ratsversammlung] – Współgracze muszą dociągnąć dodatkową kartę, czy tego chcą, czy nie.

Kuźnia [Schmiede] – Musisz dociągnąć 3 karty ze swojej talii podstawowej.

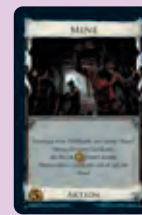
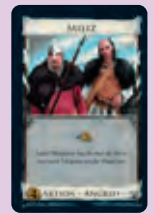
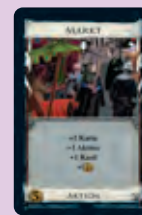
Szpieg [Spion] – Dociągnij obowiązkowo 1 kartę. Następnie wszyscy gracze (łącznie z tobą) odkrywają ostatnią kartę z talii podstawowej. Teraz zdecydujesz, czy poszczególni gracze (w tym i ty) mają położyć odkrytą kartę na swoim stosie kart odrzuconych, czy z powrotem do talii podstawowej. Jeśli gracz ma wyczerpaną talię podstawową, tasuje karty odrzucone i dociąga ostatnią kartę z nowej talii podstawowej. Gracze, którzy w dalszym ciągu nie mają kart, nie odkrywają żadnej karty. Jeśli gracze przykładają wagę do kolejności, ty odkrywasz kartę jako pierwszy, następnie pozostali zgodnie ze wskazówkami zegara.



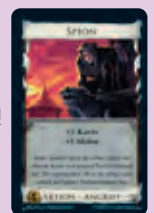
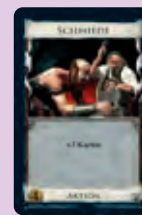
Errata – Tekst karty powinien brzmieć:

Możesz odrzucić natychmiast całą swoją talię podstawową.



„Pij wino a wodę zostaw młynarzowi.”
– Wenecja



„Pieniądz jest świetnym sługą lecz marnym panem.”



„Z tego, co wiem, podwójni agenci mają nędzne życie.”

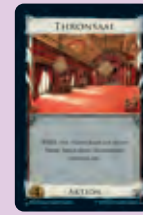


Sala Tronowa [Thronsaal] – gdy zagrywasz Salę Tronową, wybierasz 1 dodatkową kartę akcji, którą masz na ręku i wykonujesz instrukcje w niej zawarte. Po wykonaniu wszystkich możliwych instrukcji bierzesz tę kartę z powrotem na ręku i zagrywasz drugi raz, wykonując jej instrukcje. Nie kosztuje cię to dodatkowej akcji. Gdy zagrasz dwie Sale Tronowe z rzędu, zagrywasz dwukrotnie wybraną kartę akcji, a potem dwukrotnie kolejną kartę. Nie możesz zagrać czterokrotnie tej samej karty. Jeśli karta zagrana po Sali Tronowej pozwala na „+1 akcję” (jak np. Market), możesz wykonać w sumie 2 dodatkowe akcje. Gdyby karta Market została zagrana dwa razy z rzędu, można by było wykonać tylko 1 dodatkową akcję, gdyż ponowne zagranie Marketu zużywa jedną akcję. Ważne jest, aby liczyć pozostałe akcje na głos. Nie możesz zagrać żadnej innej karty akcji, dopóki nie wykorzystasz w pełni Sali Tronowej.

Przebudowa [Umbau] – nie możesz zutilizować karty Przebudowa, gdyż podczas jej realizacji nie masz już tej karty na ręku. Możesz natomiast zutilizować następną kartę Przebudowa. Jeśli nie masz żadnej karty do utylizacji, nie dociągasz żadnej nowej.

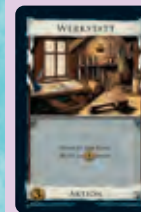
Dociągnięta karta może mieć wartość większą maksymalnie o 2 od zutilizowanej karty. Aby zwiększyć wartość nie możesz używać innych kart monet ani wirtualnych monet. Możesz natomiast zutilizować kartę i dociągnąć identyczną z Rezerwy.

Warsztat [Werkstatt] – Dociągasz jedną kartę z Rezerwy i kładziesz natychmiast na stosie kart odrzuconych. Nie możesz użyć żadnych monet (także wirtualnych), aby zwiększyć stawkę.



„Niejedne szaty zasiadały na tym samym tronie.”

„Gdy wieje wiatr przemian, jedni budują mury obronne, inni wiatraki.”
– Chiny



„Gdyby praca była dobrodziejstwem, zapewne sam proboszcz by pracował.”
– Grecja

ZALECANE ZESTAWIENIA KART

W Dominion możesz grać dowolną kombinacją 10 kart królestwa. Zalecane zestawienia kart mają na celu zapewnić ciekawe kombinacje i strategie gry.

Pierwsza gra: Fosa, Wieś, Drwal, Piwnica, Market, Milicja, Kopalnia, Kuźnia, Przebudowa, Warsztat.

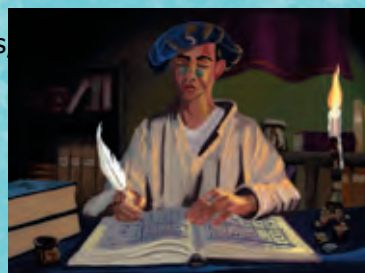
Duże pieniądze: Podróżnik, Biurokrata, Uczta, Lichwiarz, Kanclerz, Kaplica, Laboratorium, Market, Kopalnia, Sala Tronowa.

Interakcje: Biblioteka, Fosa, Biurokrata, Złodziej, Wieś, Market, Kanclerz, Milicja, Zgromadzenie Rady, Szpieg.

Przemiana: Złodziej, Wieś, Uczta, Ogrody, Wiedźma, Drwal, Kaplica, Piwnica, Laboratorium, Warsztat.

Teren wsi: Biblioteka, Biurokrata, Wieś, Drwal, Jarmark, Piwnica, Market, Kuźnia, Sala Tronowa, Przebudowa.

Podziękowania za wiele próbnych rozgrywek, bodźców oraz propozycji dla Kelly Bailey, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Michael M. Anders, W. Eric Martin, Destry Miller, Miękką Notkola, Molly Serwin, Sir Shufflesalot, P. Colin Street, Chris West, Tom Hilgert, 6am Gamers, Cincygamers oraz Columbus Area Boardgaming Society.



Tłumaczenie: Biuro Tłumaczeń "Transcriptum"
na zlecenie firm Wargamer i Graal



GRAAL

Sieć sklepów z grami
al. Jerozolimskie 179, CH Blue City
Poziom -1, sektor A8
Tel. 022 311 76 27



WARGAMER

Sprzedaż i dystrybucja gier planszowych i bitewnych
Ul. Wilcza 62
00-679 Warszawa
Tel. 022 6224296
Mail: kontakt@wargamer.pl
WWW.WARGAMER.PL