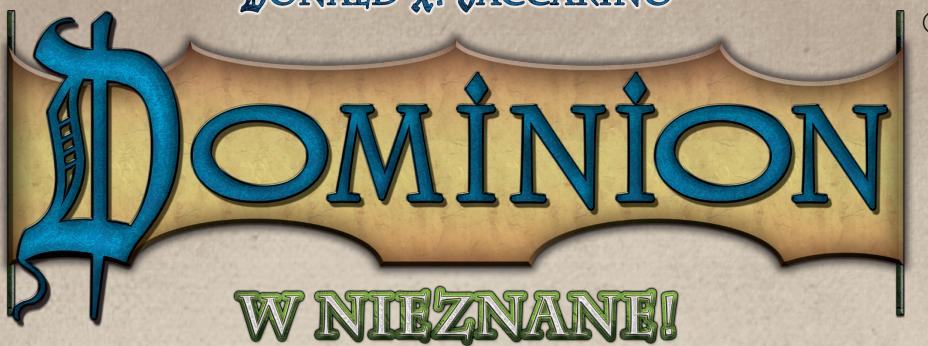


DONALD X. VACCARINO

®



## Instrukcja

Życie to wielka przygoda albo wielkie nic – jeszcze nie zdecydowałeś, ale przynajmniej udało ci się zawęzić liczbę opcji. Masz mnóstwo życiowego doświadczenia, lecz trudno ci je przehandlować za dobra i usługi. Najwyższa pora wyruszyć na poszukiwania fortuny – swojej bądź cudzej, w zależności od tego, która się napatoczy. Na zachodzie leżą ziemie mlekiem i miodem płynące, pełne olbrzymich pszczoły i jeszcze większych krów; na wschodzie kraina jajek i lukrecji. Na północy rozciągają się zdradliwe mokradła, a na południu zaufana dżungla. Niestety, wszystkie one zostały doszczętnie splądrowane... Słyszałeś legendy o piątej stronie świata, gdzie nie postała jeszcze ludzka stopa, a skarby czekają w dogodnych do zgarnięcia stertach. Masz swój miecz i wór mieszkańców studenckiej, od prapradziada przekazywany z pokolenia na pokolenie. Zrekrutowałś paru rekrutów i nająłeś kilku najemników; wypolerowałeś zbroję i wpędziłeś damę w opały. Wbijasz więc w ziemię znak „Szukam przygód, zaraz wracam” (a po namysle jeszcze jeden: „Uwaga, groźny pies!” – żeby ludziom nie przychodziły do głowy żadne głupie pomysły), siodłasz wiernego rumaka i wyruszasz na wzachudnioc.

---

*W nieznane!* to dodatek do gry *Dominion*. Zawiera 400 kart, 6 podkładek i 60 żetonów. Gracze znajdą w nim 30 nowych wzorów kart Królestwa – w tym, ponownie, karty Następstwa, które robią coś w przyszłych turach graczy – a także karty Rezerwy, które można zachować na właściwą chwilę. *W nieznane!* zawiera też 20 Zdarzeń, dzięki którym gracze mogą kupować coś innego niż karty, i żetony modyfikujące działanie kart. Nie ma w nim części kart niezbędnych do samodzielnej rozgrywki: mowa tu w szczególności o podstawowych kartach Skarbu i Zwycięstwa, kartach Klątwy i podkładce Śmiertnika. Z tego względu do rozgrywki potrzebna jest gra podstawowa. *W nieznane!* można swobodnie łączyć z dowolnymi dodatkami z serii.

---

Mamy nadzieję, że gracze docenią stale rozrastający się świat *Dominion*!

# ◊ Zawartość

400 kart, w tym:

304 karty Królestwa – po 10 kart ze wzorów: Amulet, Bagienna wiedźma, Bajcarz, Chłop, Duplikat, Karoca, Loch, Łowczy, Moneta obiegowa, Mostowy troll, Najemnik, Narzędzia, Nawiedzony las, Olbrzym, Paż, Posłaniec, Przemiana, Przewodnik, Relikt, Rzemieślnik, Skąpiec, Sprzedawca wina, Sroka, Strażnik karawany, Szczurołap, Wyburzenie, Zaginiony miasto, Zaginiony skarb



20 kart Zdarzeń: Bal, Cieśnina, Dziedzictwo, Ekspedycja, Festyn obwoźny, Jałmużna, Misja, Na czarną godzinę, Najazd, Ognisko, Pielgrzymka, Plan, Pożyczka, Prom, Przecieranie szlaku, Szkolenie, Wymiana, Wyprawa, Zapomniane rzemiosło, Zwiady



40 innych kart – po 5 kart ze wzorów: Poszukiwacz skarbów, Wojownik, Bohater, Czempion, Żołnierz, Uchodźca, Praktykant, Nauczyciel



1 plastikowa wypraska do przechowywania elementów



30 kart Separatorów  
(z niebieską obwódką na rewersie)



1 wkładka z nazwami kart

1 instrukcja

## ◊ Przygotowanie do gry

*W nieznanie!* zawiera 30 kart Separatorów, po jednej dla każdego nowego wzoru karty Królestwa, i 20 kart Zdarzeń. Do rozgrywki będą potrzebne podstawowe karty Skarbu, Zwycięstwa, karty Klątwy oraz podkładka lub karta Śmiertnika 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 zestawów 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.

Karty Zdarzeń można potasować razem z Separatorami albo stworzyć z nich odrębny stos razem z innymi kartami o orientacji poziomej, takimi jak Projekty z *Renesansu* czy Krajobrazy z *Imperium*. Jeżeli stworzyliście odrębny stos kart o orientacji poziomej, wylosujcie z niego jedną lub dwie karty do każdej rozgrywki. Jeżeli potasowaliście je razem z Separatorami, zalecamy używać nie więcej niż dwóch takich kart w pojedynczej rozgrywce. Zdarzenia nie są kartami Królestwa – w rozgrywkach z ich użyciem gracze wciąż muszą wybrać bądź wylosować pełny zestaw 10 kart Królestwa.

W rozgrywkach z użyciem kart Pazia i/lub Chłopa należy wziąć wszystkie karty, w które są one ulepszane (w przypadku Pazia są to: Poszukiwacz skarbów, Wojownik, Bohater i Czempion, a w przypadku Chłopa: Żołnierz, Uchodźca, Praktykant i Nauczyciel) i położyć je w pobliżu Zasobów. Można je trzymać w pojedynczym stosie lub podzielić na stosy zgodnie z nazwami, w zależności od preferencji graczy i ilości dostępnego miejsca. Jeżeli używane są dowolne żetony, je także należy umieścić w pobliżu Zasobów, w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. Ponadto w rozgrywkach z użyciem Skąca lub dowolnej karty Rezerwy każdemu graczowi rozdaje się po jednej podkładce Tawerny.

## ◊ Typy kart

*W nieznanie!* zawiera karty Następstwa, po raz pierwszy zaprezentowane graczom w dodatku *Przystań*. Karty te, oznaczone kolorem pomarańczowym, posiadają efekty wpływające na przyszłe tury graczy. Gracz nie odrzuca kart Następstwa w fazie porządków, jeśli wciąż mają one coś do zrobienia – karty te pozostają w grze aż do fazy porządków ostatniej tury, w której coś robią. Ponadto, jeśli karta taka jak Sala tronowa zostanie użyta, by kilkukrotnie zagrać kartę Następstwa, ona także pozostaje w grze (razem z kartą, z którą została zagrana, aż do chwili jej odrzucenia), by przypominać graczowi o tym fakcie. Gracz może śledzić, które z kart Następstwa zagrał w bieżącej turze, a które w poprzednich, nowe karty układając w oddzielnym rzędzie albo przekręcając karty Następstwa, gdy robią coś one na początku tury.

W dodatku *W nieznanie!* gracze znajdą nowy typ kart: karty Rezerwy. Mają one kolor jasnobrązowy i posiadają efekty, które pozwalają odkładać je na podkładkę Tawerny. Każdy z graczy posiada własną podkładkę Tawerny. Większość kart Rezerwy ma także efekty, które służą do „przywoływanego” tych kart.

- Przywołanie pozwala – opcjonalnie i w określonych sytuacjach – przenieść kartę Rezerwy z podkładki Tawerny do strefy gry, aby coś ona zrobiła.
- Kiedy gracz zgrywa kartę Rezerwy, wykonuje wszystkie polecenia nad linią podziału, wraz z poleceniem odłożenia jej na podkładkę Tawerny. Może tam ona leżeć przez wiele tur, niczego nie robiąc, aż do chwili, gdy gracz zdecyduje się przywołać ją do gry w sytuacji określonej pod linią podziału, aby wykonać pozostałe polecenia. Przykładowo, Szczurołap daje graczowi +1 kartę i +1 akcję w chwili zagrania, a następnie jest odkładany na podkładkę Tawerny. Gracz może przywołać go do strefy gry na początku swojej dowolnej tury, aby wyrzucić na Śmiertnik kartę z ręki.
- Przywołanie karty nie aktywuje ponownie efektów znajdujących się nad linią podziału – efekty te rozpatruje się wyłącznie w chwili zagrania karty.
- Karty Rezerwy są zwykle odrzucane w fazie porządków tury, w której zostały przywołane.
- Niektóre z kart Rezerwy nigdy nie są przywoływane: Odległy ląd zostaje na podkładce Tawerny, a Sprzedawca wina posiada specjalny warunek, który pozwala zdjąć go z podkładki.
- Karty Rezerwy, które leżą na podkładce Tawerny, nie znajdują się w grze, ale te, które zostały przywołane w bieżącej turze, znajdują się w grze. Przykładowo, Pielgrzymka nie może dodać kopii karty leżącej na podkładce Tawerny, ale może dodać kopię karty, która w tej samej turze została przywołana z tej podkładki.
- Karty leżące na podkładce Tawerny wliczają się do talii podczas końcowego podliczania punktów.
- Przywołanie karty Rezerwy nie jest akcją i nie zużywa akcji, jakie przysługują graczowi w jego turze. Przykładowo, gracz mógłby rozpocząć swoją turę od przywołania dwóch Szczurołapów, a następnie zagrać z ręki Łowczego. Jednakże samo zagranie karty Rezerwy (innej niż Moneta obiegowa) jest akcją i zużywa przysługującą graczowi akcję, tak jak każda inna karta Akcji.

*W nieznane!* zawiera karty Zdarzeń. Karty Zdarzeń nie są kartami Królestwa.

- W swojej fazie zakupu, gracz, zamiast karty, może kupić Zdarzenie. Aby to zrobić, ponosi koszt wskazany na karcie Zdarzenia, a następnie od razu stosuje jego efekt.
- Po zakupie Zdarzenie zostaje na stole, gracz go nie bierze; kart Zdarzeń nie można dodawać i nie jest możliwe, aby Zdarzenie kiedykolwiek znalazło się w talii gracza.
- Kupno Zdarzenia zużywa przysługujący graczu zakup, więc w normalnych okolicznościach gracz może kupić albo kartę, albo Zdarzenie. Jeśli przysługują mu dwa zakupy, np. po zagraniu Łowczego, może kupić dwie karty; albo dwa Zdarzenia; albo jedną kartę i jedno Zdarzenie (w dowolnej kolejności).
- W swojej turze gracz może wielokrotnie kupować to samo Zdarzenie, o ile ma wystarczająco dużo ☰ i zakupów. Niektóre Zdarzenia dają graczu dodatkowe zakupy i dzięki temu pozwalają kupować kolejne karty lub Zdarzenia.
- Po zakupie Zdarzenia gracz nie może w tej samej fazie zakupu zagrywać kolejnych kart Skarbu.
- Kupowanie Zdarzenia nie jest kupowaniem karty i nie aktywuje efektów, które od tego zależą, jak np. Bagienna wiedźma.
- Na koszt Zdarzeń nie wpływają efekty zmieniające koszty kart, np. Mostowy troll.

Kolejny nowy typ kart, który pojawia się w niniejszym dodatku, to Podróżnik. Karta Podróżnika ma strzałkę w swoim polu tekstowym – przypomina ona o jej zdolności ulepszenia się w inną kartę. Gdy gracz odrzuci kartę Podróżnika z gry, może wymienić ją na kartę wskazaną w jej tekście.

- Wymiana polega na tym, że gracz zwraca wymienianą kartę na jej stos, bierze kartę, na którą ją wymienia, i odkłada na swój stos kart odrzuconych. Przykładowo, by wymienić Chłopa na Żołnierza, gracz odkłada Chłopa na jego stos, bierze Żołnierza i odkłada go na swój stos kart odrzuconych.
- Wymienianie kart nie jest dodawaniem ani wyrzucaniem na Śmiertnisko i nie aktywuje efektów, które od tego zależą, jak np. Festyn obwoźny. Jest także opcjonalne.
- Do wymiany dochodzi pod warunkiem, że dostępne są kopie karty, na którą gracz chce wymienić swoją kartę. Przykładowo, jeśli w stosie dostępnych kart nie ma ani jednej kopii Żołnierza, gracz nie może wymienić Chłopa.

Podróżnika można wymienić wyłącznie wtedy, gdy zostanie odrzucony z gry; odrzucenie go z ręki (bo np. gracz go nie zagrał) nie aktywuje efektu wymiany.

Jeśli kilka kart robi coś, gdy zostaną odrzucone z gry, to gracz decyduje o kolejności ich rozpatrywania. Przykładowo, jeśli w stosie nie ma żadnej kopii Żołnierza, gracz mający w grze Chłopa i Żołnierza mógłby w pierwszej kolejności wymienić Żołnierza na Uchodźcę, a następnie Chłopa na Żołnierza.

Paź i Chłop są kartami Królestwa z typem Podróżnik. Paźa wymienia się na Poszukiwacza skarbów, którego wymienia się na Wojownika, którego wymienia się na Bohatera, którego wymienia się na Czempiona; Chłopa wymienia się na Żołnierza, którego wymienia się na Uchodźcę, którego wymienia się na Praktykanta, którego wymienia się na Nauczyciela.

Czempion i Nauczyciel nie są Podróżnikami, ponieważ nie da się ich na nic wymienić. Paźa i Chłopa można kupić lub dodać w dowolny inny sposób, gdy są używani w rozgrywce, ale pozostałych kart, w których są ulepszane, nie można, ponieważ nie są one częścią Zasobów.

Pusty stos, niebędący częścią Zasobów, nie liczy się do warunku zakończenia rozgrywki ani dla efektów kart, które od tego zależą, jak np. Miasto (ze Złotego wieku).

## ◊ Żetony

W nieznanie! zawiera po 10 żetonów w każdym z 6 kolorów graczy. Są one używane w połączeniu z niektórymi kartami Królestwa i Zdarzeniami. Ich liczba jest ściśle określona – na każdego gracza przypada po jednym żetonie danego rodzaju i gracze nigdy nie mogą mieć ich więcej.

Niektóre żetony kładzie się na stosach kart Akcji w Zasobach. Kiedy gracz dodaje kartę z takiego stosu, powinien zsunąć żetony na kartę znajdującą się pod spodem. Żetony działają nawet wtedy, gdy leżą na pustych stosach, i wciąż można je na takich stosach kłaść. Aby nie zapomnieć, jaką kartę reprezentuje dany pusty stos, gracze mogą użyć odwróconego poziomo Separatora. Na pojedynczym stosie może leżeć wiele żetonów. Przykładowo, na stosie mogłyby leżeć żetony +1 akcji i +1 karty zielonego gracza, a także żeton +1 akcji niebieskiego gracza. Jeśli na pojedynczym stosie leży kilka żetonów, wszystkie działają. Przykładowo, zagrywając kartę pochodząca ze stosu z powyższego przykładu, zielony gracz otrzymałby zarówno +1 akcję, jak i +1 kartę (oprócz jej standardowych efektów).

Cztery żetony dają +1 czegoś: +1 akcję, +1 zakup, +1 kartę oraz +1. Żetony te kładzie się na stosach kart Akcji w Zasobach. Kiedy gracz zagrywa kartę pochodzącą ze stosu, na którym leżą jego żetony, **najpierw** otrzymuje wynikające z nich bonusy. Przykładowo, gracz mający żeton +1 akcji na stosie Łowczego będzie otrzymywać +1 akcję, ilekroć zagra Łowczego. Żeton leżący na stosie kart Następstwa daje dodatkowy bonus tylko w momencie zagrywania takiej karty, a nie w kolejnych turach, na które rozciąga się jej efekt. Te żetony są używane przez Nauczyciela i cztery Zdarzenia: Cieśninę, Przecieranie szlaku, Szkolenie i Zapomniane rzemiosło.

**Żeton - 2 kosztu** także kładzie się na stosie kart Akcji w Zasobach. Zmniejsza on koszt kart pochodzących z tego stosu w turze danego gracza, na wszelkie potrzeby. Przykładowo, gdyby żeton - 2 leżały na stosie Narzędzi, gracz mógłby użyć Przemiany, aby za pomocą jej efektu wymienić Miedziaki na Narzędzia. Żeton - 2 nie może zmniejszyć kosztu poniżej 0. Kładzie się go za pomocą Promu.

**Żeton Śmietnika (牢)** także kładzie się na stosie kart Akcji w Zasobach. Kiedy gracz doda kartę pochodzącą ze stosu, na którym leży jego żeton Śmietnika, może, jeśli chce, wyrzucić na Śmietnisko kartę z ręki. Ten żeton kładzie się za pomocą Planu.

**Duży żeton -1 karty** kładzie się na talii gracza za pomocą Najazdu, Pożyczki i Reliktu. Sprawia on, że gdy gracz ma dobrą karty, dobiera o 1 kartę mniej niż powinien po czym usuwa ten żeton. Wpływa to na rękę dobieraną standardowo w fazie porządków, zmniejszając ją z 5 kart do 4, a także na dobieranie kart wynikające z zagrywania kart Akcji i rozpatrywania innych efektów. Efekt tego żetonu stosuje się tylko raz; po jego rozpatrzeniu żeton należy usunąć, a gracz dobiera karty normalnie aż do chwili, gdy żeton -1 karty znów znajdzie się na wierzchu jego talii. Efekt żetonu dotyczy wyłącznie dobierania; nie wpływa na inne czynności, takie jak np. odkrywanie, podglądanie, odrzucanie kart czy wyrzucanie ich na Śmietnisko, a czynności te nie powodują zdjęcia żetonu z talii gracza (należy odłożyć go na bok, a po zakończeniu czynności położyć z powrotem na wierzchu talii). Efekt żetonu odnosi się do każdej karty ze sformułowaniem „+X kart”, „dobierz” oraz – w przypadku starszych wydań Dominion – „dociagnij” (wyjątek stanowi karta promocyjna Poseł, której pierwotny zapis brzmiał: „Ciagniesz pozostałe karty”, a powinien brzmieć: „Weź na rękę pozostałe karty”; żeton -1 karty na nią nie wpływa). Żeton -1 karty można położyć na pustej talii, a jego efekt wciąż ma zastosowanie. Ponieważ liczba żetonów jest ograniczona do 1 na gracza, gracz, który ma już żeton -1 karty na swojej talii, nie podlega w żaden dodatkowy sposób efektem, które nakazują mu położyć ten żeton na jego talii. Jeśli jakiś efekt nakazuje graczowi dobierać karty, aż będzie miał ich na ręce pewną liczbę, jak np. Strażnica ze Złotego wieku, gracz ten pomija jedno dobieranie i usuwa żeton ze swojej talii, po czym dobiera dalej aż do wskazanej liczby kart, więc w praktyce żeton w żaden sposób na niego nie wpływa. Dobranie 0 kart (jak np. po zagraniu Piwnicy i odrzuceniu 0 kart) nie powoduje usunięcia tego żetonu. Gdy gracz ma dobrą jakieś karty, ale nie jest w stanie tego wykonać (jego talia i stos kart odrzuconych są puste), to usuwa żeton.

**Duży żeton - 1** kładą przed graczem Mostowy troll i Bal. Sprawia on, że gracz otrzymuje o 1 mniej, gdy następnym razem miałby otrzymać 1. Przykładowo, jeśli gracz ma przed sobą żeton - 1, zgranie Złota da mu 2 zamiast 3. Żeton ten nie wpływa na zgromadzone już przez gracza 1 – przykładowo, jeśli gracz ma 8 i dwa zakupy, i kupi Bal kosztujący 5, to pomimo wzięcia żetonu - 1 wciąż może kupić kolejną kartę (lub Zdarzenie) za pozostałe 3. Żetonu tego nie usuwa +1, jak np. w sytuacji, gdy gracz zagrywa Skąpcę i wybiera +1, nie mając na podkładce Tawerny żadnych Miedziaków. Wpływa on na 1 pochodzące z dowolnych źródeł, takich jak karty Skarbu, Akcji czy inne efekty, jak np. Pożyczka. Efekt ten ma zastosowanie tylko raz, po czym żeton należy usunąć aż do chwili, gdy coś zmusi gracza, aby ponownie go wziął. Ponieważ liczba żetonów jest ograniczona do 1 na gracza, gracz, który ma już przed sobą żeton - 1, nie podlega w żaden dodatkowy sposób efektem, które nakazują mu wziąć ten żeton.

**Żeton Wędrówki** (1) leży na początku rozgrywki awersem do góry. Mogą go odwracać Łowcy, Olbrzym i Pielgrzymka. Odwracają go, a następnie sprawdzają, czy leży awersem do góry, czy do dołu, i robią coś w zależności od tego, jak jest odwrócony. Żeton Wędrówki może zostać odwrócony awersem do dołu przez jeden efekt, a następnie awersem do góry przez inny efekt.

**Żeton Posiadłości** (2) jest używany przez Dziedzictwo do oznaczenia karty, którą zagrywają Posiadłości gracza. Po użyciu Dziedzictwa żeton Posiadłości leży na tej karcie w pobliżu strefy gry gracza (lecz ta karta nie znajduje się w grze).

## ◊ Przykładowa tura

Marta, grająca przeciwko Dominikowi, ma na ręce Złoto, Miedziaki, Klątwę, Prowincję i Prowincję. Ma także, na swojej podkładce Tawerny, dwie Przemiany i Przewodnika, a w grze dwa Amulety i Mostowego trolla, zagrane w poprzedniej turze.

W pierwszej kolejności Marta rozpatruje jeden z Amuletów, by wyrzucić z ręki na Śmiertnisko Klątwę. Następnie przywołuje Przewodnika, odrzucając swoją rękę i dobierając Port, Rzemieślnika, Mostowego trolla, Miedziaki i Złoto.

Przywołuje Przemianę, aby wyrzucić na Śmiertnisko Port i dodać na rękę Rzemieślnika. Następnie rozpatruje drugi Amulet, za którego otrzymuje +1, i Mostowego trolla, za którego otrzymuje +1 zakup.

Marta zagrywa Rzemieślnika. Ponieważ na stosie Rzemieślnika ma swój żeton +1 karty, dobiera kartę, którą okazuje się Klątwa. Następnie rozpatruje Rzemieślnika, dobierając Złoto i otrzymując +1 akcję i +1. Korzystając z jego efektu, postanawia odrzucić dwie karty – Klątwę i Miedziaki – i dodać na wierzch swojej talii kartę Srebrników (która dzięki jej Mostowemu trollowi kosztuje 2).

Marta zagrywa drugiego Rzemieślnika. W pierwszej kolejności, wskutek działania żetonu +1 karty, dobiera kartę – są to Srebrniki, które sama umieściła na wierzchu swojej talii. Następnie dobiera kolejną kartę – Przewodnika – a także otrzymuje +1 akcję i +1. Tym razem nie odrzuca żadnej karty ani nie dodaje karty o koszcie 0.

Zagrywa Przewodnika, dobierając kartę Miedziaków, otrzymując +1 akcję i odkładając Przewodnika na podkładkę Tawerny. Następnie zagrywa Mostowego trolla. Dominik kładzie przed sobą swój żeton – 1, a Marta otrzymuje +1 zakup. W końcu Marta zagrywa z ręki karty Skarbu: dwa Złota, jedne Srebrniki i jedne Miedziaki. Łącznie ma do wydania 12, a także trzy zakupy. Kupuje Prowincję za 6 (jej koszt zmniejsza dwa Mostowe trolle) i Powiat za 3, a także płaci 3 za Ekspedycję (na którą Mostowe trolle nie wpływają).

Marta odrzuca z gry wszystkie karty poza Mostowym trolem, którego zagrała w tej turze (zagrany przez nią Przewodnik zostaje na podkładce Tawerny, razem z Przemianą, której nie zdecydowała się przywołać). Dobiera nową rękę 7 kart (2 dodatkowe zapewnia jej Ekspedycja) i na tym kończy swoją turę.

# Uwagi do kart Królestwa



**Amulet** – gracz wybiera coś w chwili, gdy zagrywa tę kartę, a następnie wybiera ponownie na początku swojej następnej turы. Wybory te mogą być różne bądź takie same.



**Chłop** – patrz część instrukcji poświęcona kartom Podróżników. Kiedy gracz zagrywa Chłopa, otrzymuje +1 zakup i +1. Kiedy odrzuci go z gry, może – jeśli chce – odłożyć go na jego stos w Zasobach i wziąć w zamian Żołnierza, odkładając go na swój stos kart odrzuconych.



**Bagienna wiedźma** – zagranie tej karty przygotowuje na przyszłość dwa efekty: gracz otrzyma +3 na początku swojej następnej tury; i do tego czasu (rozpoczęcia jego następnej turы) ilekroć inny gracz doda kartę, którą kupił, musi także dodać Kłatwę. Gracz, który kupi więcej niż jedną kartę, będzie musiał dodać Kłatwę za każdą z tych kart; a gracz, który nie kupi żadnej karty, nie doda żadnej Kłaty. Ten efekt się kumuluje – jeśli jeden z graczy zagra dwie Bagienne wiedźmy, a gracz po nim jeszcze jedną Bagienną wiedźmę, kolejny gracz będzie musiał dodać 3 Kłaty za każdą kupioną kartę. Dotyczy to wyłącznie kart kupionych i nie wpływa na karty dodawane w inny sposób; przykładowo, użycie Jałmużny, aby dodać Srebrniki, nie aktywuje tego efektu. Jeśli gracz zagra Bagienną wiedźmę i natychmiast po swojej turze rozegra dodatkową turę, np. za pomocą Misji, otrzyma +3 na początku tej dodatkowej turы i odrzuci Bagienną wiedźmę w jej fazie porządków, co oznacza, że pozostały gracze nie będą narażeni na jej działanie. Jeśli gracz chce się obronić przed Bagienną wiedźmą używając Reakcji takiej jak Fosa, musi to zrobić w chwili, gdy Bagienna wiedźma jest zagrywana.



**Bajazz** – ta karta pozwala graczyowi zagrywać karty Skarbu w fazie akcji. Są one umieszczone w strefie gry i dają 1, tak jak karty Skarbu normalnie zagrywane w fazie zakupu. Następnie gracz dobiera kartę, a Bajazz zamienia wszystkie 1 gracza w +karty – za każde posiadane 1 gracz traci 1 i otrzymuje +1 kartę. Przykładowo, gdyby miał 4, straciłby 4 i dobrał 4 karty. Sprawia to, iż gracz traci wszystkie 1, jakie zgromadził dotąd w turze, niezależnie od tego, w jaki sposób to zrobił. Gracz może zaznaczać „wydane” karty Skarbu, wsuwając je pod Bajaza. 1, pozyskiwane z kart Elixirus z Alchemii, nie są tym samym co 1, więc gracz ich nie traci, ale też nie pozwala mu one dobierać więcej kart.



**Duplikat** – kiedy gracz zagrywa tę kartę, odkłada ją na swoją podkładkę Tawerny. Będzie ona tam leżeć aż do chwili, gdy postanowi ją przywołać. Może to zrobić wtedy, gdy doda kartę kosztującą do 6, aby dodać dodatkową kopię tej samej karty. Dodawana karta musi pochodzić z Zasobów i jest odkładana na stos kart odrzuconych. Duplikat nie pozwala dodawać kart niebędących częścią Zasobów, jak np. Nauczyciel. Jeśli gracz doda kartę poza swoją turą, wciąż może przywołać Duplikat. Przykładowo, gdyby inny gracz kupił Posłańca i zdecydował, że wszyscy dodają Posiadłość, gracz mógłby przywołać Duplikat poza swoją turą, aby dodać dodatkową kopię tej Posiadłości. Gracz może przywołać dowolną liczbę Duplikatów, aby dodać więcej niż jedną dodatkową kopię danej karty. Duplikat odrzuca się w fazie porządków turы, w której został przywołany, niezależnie od tego, czym jest to tura.



**Karoca** – kiedy gracz zagrywa tę kartę, otrzymuje +1 akcję i odkłada tę Karocę na swoją podkładkę Tawerny. Będzie ona tam leżeć aż do chwili, gdy postanowi ją przywołać – może to zrobić bezpośrednio po pełnym rozpatrzeniu zagrania karty Akcji, która wciąż znajduje się w grze. Karoca nie oddziałuje z kartami Akcji, które nie znajdują się już w grze, jak np. karty Rezerwy, które zostały odłożone na podkładkę Tawerny, albo karty, które wyrzucają same siebie na Śmiertnisko (jak np. Wyburzenie, które gracz zdecydował się wyrzucić na Śmiertnisko). Po przywołaniu Karocą sprawia, że gracz ponownie zagrywa kartę, którą właśnie zagrał. Może przywołać kilka Karoc, aby wielokrotnie powtórzyć zagranie tej samej karty Akcji (pod warunkiem, że wciąż znajduje się ona w grze). Gracz musi w całości rozpatrzyć Akcję, zanim zdecyduje, czy chce na niej użyć Karocy. Jeśli użycie Karocy, aby ponownie zagrać kartę Następstwa, Karoca pozostanie z tą kartą w grze aż do chwili, gdy zostanie ona odrzucona, aby przypominać o fakcie, że została zagrana dwukrotnie.



**Loch** – kiedy gracz zagrywa tę kartę, otrzymuje +1 akcję, dobiera 2 karty i odrzuca 2 karty; a na początku swojej następnej turы dobiera 2 karty i odrzuca 2 karty.



**Łowczy** – na początku rozgrywki żeton Wędrówki (1) leży awersem do góry. Kiedy gracz zagrywa Łowczego, otrzymuje +1 zakup i odwraca ten żeton. Następnie, jeśli leży on awersem do dołu, nic się nie dzieje; a jeśli leży awersem do góry, gracz dobiera 5 kart. Gdyby więc odwrócił żeton Wędrówki wyłącznie za pomocą Łowczego, co drugie zagranie otrzymywałby +5 kart. Nie ma jednak znaczenia, co odwróci żeton Wędrówki – gracz mógłby go odwrócić awersem do dołu za pomocą Olbrzyma, a następnie awersem do góry za pomocą Łowczego.



**Moneta obiegowa** – Po zagraniu tej karty gracz odkłada ją na swoją podkładkę Tawerny. Wciąż daje mu ona 1, ale nie znajduje się już w grze, i pozostaje na podkładce Tawerny aż do chwili, gdy gracz postanowi ją przywołać. Może to zrobić po tym, gdy zagra i w pełni rozpatrzy kartę Akcji, aby otrzymać +2 akcje (które pozwolą mu zagrywać kolejne Akcje). Przywołując Monetę obiegową, gracz umieszcza ją w swojej strefie gry, ale nie otrzymuje 1 – daje mu ona wyłącznie +2 akcje i jest odrzucana w fazie porządków tej samej turы razem z pozostałymi kartami.



**Mostowy troll** – ta karta nakazuje wszystkim pozostałym graczom wziąć swój żeton – 1, co sprawia, że gdy nastepnym razem będą oni mieli otrzymać 1, otrzymają o 1 mniej (patrz opis tego żetona w części instrukcji poświęconej żetonom). Daje ona graczowi +1 zakup w tej i jego następnej turze, i dodatkowo obniża koszt kart o 1 w obydwu tych turach (ale nie poniżej 0). Obniżka kosztu dotyczy kart niezależnie od tego, gdzie się znajdują – w Zasobach, na Śmiertnisku, na rękach czy w taliach wszystkich graczy. Efekt ten się kumuluje; przykładowo, jeżeli gracz zagra dwa Mostowe trolla, a w następnej turze kolejnego Mostowego trolla, koszt Powiatu będzie wynosić 2.

# Uwagi do kart Królestwa cd.



**Najemnik** – po zagraniu tej karty gracz dobiera dodatkową kartę na początek każdej swojej tury przez resztę gry. Najemnik pozostaje w grze przez resztę gry, aby o tym fakcie przypominać. Jeśli gracz używa Praktykanta (albo karty o podobnym działaniu, jak np. Sali tronowej), żeby zagrać Najemnika dwukrotnie, bedzie dobierać dwie karty na początek każdej swojej tury, a Praktykant pozostanie w grze do końca gry razem z Najemnikiem.



**Narzędzia** – gracz może odłożyć na bok jedną albo dwie karty z ręki, lub nie odkładać żadnej. Kładzie je awersem do dołu na kartę Narzędzi (i może je w dowolnej chwili podejrzeć). Nie muszą to być karty, które dobrą za pomocą Narzędzi. Jeśli gracz nie odłoży żadnej karty, odrzuca Narzędzia w fazie porządków tury, w której je zagrał; jeśli odłożył jedną lub dwie, bierze je na rękę na początku swojej następnej tury, a Narzędzia są odrzucane na koniec tej tury.



**Nawiedzony las** – zagrание tej karty przygotowuje na przyszłość dwa efekty: gracz dobierze 3 karty na początku swojej następnej tury; i do tego czasu (rozpoczęcia jego następnej tury) ilekroć inny gracz doda kartę, którą kupił, musi odłożyć swoją rękę na wierzch swojej talii. Gracz podlegający efektowi Nawiedzonego lasu może nie mieć na ręce żadnych kart, kiedy kupuje kartę; może też celowo unikać zagrywania kart Skarbu i Akcji, aby obrócić na swoją korzyść konieczność odłożenia ręki na wierzch talii. Gracz podlegający temu efektowi, którzy nie kupią żadnej karty, normalnie odrzucają swoją rękę w swojej fazie porządków. Dodanie karty wskutek zagrani karty, np. Zaginionego skarbu, albo wskutek kupienia Zdarzenia, np. Misji, nie aktywuje tego efektu Nawiedzonego lasu. Jeśli gracz zagra Nawiedzony las i natychmiast po swojej turze rozegra dodatkową turę, np. za pomocą Misji, dobierze 3 karty na początku tej dodatkowej tury i odrzuci Nawiedzony las w jej fazie porządków, co oznacza, że pozostały gracze nie będą narażeni na jego działanie. Jeśli gracz chce się obronić przed Nawiedzonym lasem używając Reakcji takiej jak Fosa, musi to zrobić w chwili, gdy Nawiedzony las jest zagrywany.



**Odległy ląd** – kiedy gracz zagrywa tę kartę, odkłada ją na swoją podkładkę Tawerny. Pozostanie tam ona aż do zakończenia rozgrywki – nie ma żadnego sposobu, aby ją przywołać. Na koniec rozgrywki Odległy ląd jest wart **4**, jeśli leży na podkładce Tawerny, i **0**, jeśli na niej nie leży. W obu przypadkach liczy się jako część talii (przykładowo, jest brany pod uwagę podczas przeliczania, ile **4** są warte Ogrody gracza).



**Olbrzym** – na początku rozgrywki żeton Wędrowki (**1**) leży awersem do góry. Kiedy gracz zagrywa Olbrzyma, odwraca ten żeton. Następnie sprawdza jak leży żeton – jeśli leży on awersem do dołu, otrzymuje **+1** i nic więcej się nie dzieje; a jeżeli leży awersem do dołu, otrzymuje **+5** i wprowadza w życie efekt ataku. Atak rozpatruje się w kolejności rozgrywki, zaczynając od osoby siedzącej po lewej stronie gracza, który zagrał Olbrzyma. Gracz podlegający efektowi ataku odkrywa kartę z wierzchu swojej talii i, jeśli kosztuje ona od **3** do **6**, wyrzuca ją na Śmiertisko; w przeciwnym wypadku odrzuca ją i dodaje Klatwę. Jeśli gracz nie ma żadnej karty do odkrycia (nawet po przetasowaniu), dodaje Klatwę. Karty z **6** lub **8** w koszcie (z innych dodatków) nie kosztują od **3** do **6**. Karty z \* lub + obok kosztu, które kosztują od **3** do **6** (jak np. Nauczyciel, albo Arcydzieło z Rzemieślników) są wyrzucane na Śmiertisko. Gracze mogą odpowiadać na zagranie Olbrzyma za pomocą kart Reakcji, które reagują na Atak (np. Strażnik karawany), nawet wtedy, gdy Olbrzym daje zagrywającemu go graczowi wyłącznie **+1**.



**Paź** – patrz część instrukcji poświęcona kartom Podróżników. Kiedy gracz zagrywa Paźia, otrzymuje **+1** kartę i **+1** akcję. Kiedy odrzuci go z gry, może – jeśli chce – odłożyć go na jego stos w Zasobach i wziąć w zamian Poszukiwacza skarbów, odkładając go na swój stos kart odrzuconych.



**Port** – kiedy gracz doda tę kartę, dodaje razem z nią drugą jej kopię – niezależnie od tego, czy ją kupił, czy dodał w dowolny inny sposób. Nawet jeśli pierwsza jej kopia zostanie dodana w inne miejsce niż stos kart odrzuconych, druga kopia należy odłożyć na stos kart odrzuconych. Stos Portu liczy 12 kart i wszystkie są używane w rozgrywce, niezależnie od liczby graczy.



**Poślaniec** – kiedy gracz zagrywa tę kartę, otrzymuje **+1** zakup oraz **+2** i może, jeśli chce, odłożyć swoją talię na swój stos kart odrzuconych. Odkładanie talii na stos kart odrzuconych nie jest tym samym, co odrzucanie kart, i dlatego nie aktywuje kart takich jak Tunel (z *W głębi lądu*). Kiedy gracz doda Poślanica, jeśli trwa jego faza zakupu i jest to pierwsza karta, jaką w niej dodał, dodaje z Zasobów kartę kosztującą do **4** i odkłada ją na swój stos kart odrzuconych, a każdy z pozostałych graczy – zgodnie z kolejnością rozgrywki – dodaje kopię tej samej karty. Może się zdarzyć, że stos dodawanej karty wyczerpie się, zanim wszyscy gracze zdążą ją dodać – wówczas część graczy niczego nie otrzymuje.



**Przemiana** – kiedy gracz zagrywa tę kartę, otrzymuje **+1** akcję i odkłada tę Przemianę na swoją podkładkę Tawerny. Będzie ona tam leżeć aż do chwili, gdy postanowi ją przywołać – może to zrobić na początku swojej dowolnej tury. Jeśli więcej niż jedna rzecz dzieje się na początku tury, to gracz decyduje o kolejności ich rozpatrywania. Przywołując Przemianę, gracz przenosi ją z podkładki Tawerny do swojej strefy gry, wyrzuca na Śmiertisko kartę z ręki i dodaje na rękę kartę kosztującą maksymalnie o **1** więcej od wyrzuconej karty. Dodawana karta musi pochodzić z Zasobów. Jeśli gracz nie ma żadnej karty, którą mógłby wyrzucić na Śmiertisko, żadnej też nie dodaje. Przemianę odrzuca się w fazie porządków tury, w której została przywołana. Gracz może wyrzucić na Śmiertisko kartę aby dodać kartę kosztującą o **1** więcej, tyle samo albo mniej od niej; może to nawet być kopią wyrzuconej karty.



**Przewodnik** – kiedy gracz zagrywa tę kartę, otrzymuje **+1** kartę oraz **+1** akcję, i odkłada tego Przewodnika na swoją podkładkę Tawerny. Będzie on tam leżeć aż do chwili, gdy postanowi go przywołać – może to zrobić na początku swojej dowolnej tury. Jeśli więcej niż jedna rzecz dzieje się na początku tury, to gracz decyduje o kolejności ich rozpatrywania. Przywołując Przewodnika, gracz przenosi go z podkładki Tawerny do swojej strefy gry, odrzuca rękę i dobiera 5 kart. Przewodnika odrzuca się w fazie porządków tury, w której został przywołany.

# Uwagi do kart Królestwa cd.



**Relikt** – kiedy gracz zagrywa tę kartę, wszyscy pozostali gracze kładą na wierzch swojej talii żeton -1 karty, który sprawia, że gdy następnym razem będą oni mieli dobrą kartę, dobiorą o 1 kartę mniej niż powinni (patrz część instrukcji poświęcona żetonom). Relikt jest kartą Ataku, mimo że nie jest kartą Akcji; w związku z tym można zablokować jego działanie za pomocą Fosy, odpowiedzieć na jego zagranie za pomocą Strażnika karawany itp. Gracz, który odpowiada na zagranie Reliktu za pomocą Strażnika karawany, w pierwszej kolejności zagrywa Strażnika karawany i rozpatruje wszystkie jego polecenia, łącznie z dobraniem karty, a dopiero potem kładzie na wierzch swojej talii żeton -1 karty.



**Rzemieślnik** – najpierw gracz otrzymuje +1 kartę, +1 akcję i +1. Następnie może odrzucić dowolną liczbę kart (może też zdecydować, że nie odrzuca żadnej karty), po czym może dodać kartę o koszcie równym dokładnie 1 za każdą odrzuconą kartą. Przykładowo, gdyby gracz odrzucił dwie karty, mógłby dodać kartę kosztującą 2; a gdyby nie odrzucił żadnej, mógłby dodać kartę kosztującą 0. Dodawana karta musi pochodzić z Zasobów, a gracz odkłada ją na wierzch swojej talii. Nawet jeśli gracz odrzucił karty, nie musi w wyniku tego dodawać żadnej karty.



**Skapiec** – gracz może wybrać, że odkłada na swoją podkładkę kartę Miedziaków, nawet jeśli nie ma żadnej na ręce – nie się wówczas nie dzieje. Może także wybrać, że otrzymuje +1 za każdą kartę Miedziaków na swojej podkładce, nawet jeśli nie ma na podkładce żadnych kart Miedziaków – nie się wówczas nie dzieje. Odkładanie kart Miedziaków na podkładkę nie jest wyrzucaniem ich na Śmiertniko; karty Miedziaków leżące na podkładce nie znajdują się w grze, ale liczą się jako część talii podczas punktowania na koniec rozgrywki.



**Sprzedawca wina** – kiedy gracz zagrywa tę kartę, otrzymuje +1 zakup oraz +4 i odkłada tego Sprzedawcę wina na swoją podkładkę Tawerny. Będzie on tam leżeć aż do końca fazy zakupu, po której graczowi zostaną co najmniej 2, których nie wydał. Może wówczas odrzucić Sprzedawcę wina z podkładki. Jeżeli gracz ma na swojej podkładce Tawerny więcej niż jednego Sprzedawcę wina,

nie potrzebuje wielokrotności 2, aby odrzucić ich wszystkich – wystarczy mu łącznie co najmniej 2. Za niewydane uważa się tylko te 1, które pozostały graczowi z tego, co wyprodukował i miał do dyspozycji w tej turze, dla tego np. karty Skarbu, których gracz z jakichś powodów nie zagrał i pozostawił na ręce, nie liczą się.



**Sroka** – jeśli wierzchnia karta w talii gracza jest kartą Skarbu, bierze ją na rękę, w przeciwnym wypadku zostawia ją na wierzchu swojej talii. Jeśli jest to karta Akcji lub Zwycięstwa, gracz dodaje kopię Sroki (w sytuacji gdy stos Sroki jest pusty, odkrycie karty Akcji lub Zwycięstwa nie ma żadnego efektu). Jeśli gracz odkryje kartę o wielu typach, wśród których jest jednocześnie Skarb i Akcja lub Skarb i Zwycięstwo (np. Harem z *Intrygi*), zarówno bierze ją na rękę, jak i dodaje kopię Sroki.



**Strażnik karawany** – ta karta daje graczowi +1 kartę i +1 akcję w chwili zagrania, a także +1 na początku jego kolejnej turы. Ponadto Strażnik karawany posiada zdolność Reakcji, która pozwala graczowi zagrać go w momencie, gdy inny gracz zgrywa kartę Ataku. Jeśli to zrobi, to najpierw rozpatruje swojego Strażnika karawany, a dopiero potem rozpatruje efekt ataku, na który reagował. Zagranie Strażnika karawany w turze innego gracza jest podobne do zagrania go we własnej turze – gracz umieszcza go w strefie gry, otrzymuje +1 kartę i +1 akcję, a na początku swojej kolejnej (a zatem najbliższej) turы otrzyma dodatkowo +1. Otrzymanie +1 akcji w turze innego gracza nie przynosi żadnych korzyści, nie umożliwia bowiem zagrywania kolejnych kart Akcji w turze innego gracza. Analogicznie otrzymywanie dodatkowych 1 i zakupów w turach innych graczy (np. dzięki żetonom) nie umożliwia kupowania kart w turach tych graczy (choć +1 może anulować żeton -1, przydzielany przez Mostowego trolla). +1 akcja (i inne potencjalne bonusy) nie przechodzą do kolejnej turы. Po użyciu efektu Reakcji Strażnika karawany gracz może użyć kolejnego Strażnika karawany, nawet jeśli dobrą go w wyniku zagrania tego pierwszego; może również używać innych kart Reakcji, nawet jeśli dobrą je w wyniku zagrania tych poprzednich. Gracz ma prawo robić to aż do chwili, gdy nie zostaną mu na ręce żadne karty Reakcji, którymi mógłby odpowiedzieć na atak.



**Szczurołap** – kiedy gracz zagrywa tę kartę, otrzymuje +1 kartę oraz +1 akcję i odkłada tego Szczurołapa na swoją podkładkę Tawerny. Będzie on tam leżeć aż do chwili, gdy postanowi go przywołać – może to zrobić na początku swojej dowolnej turы. Jeśli więcej niż jedna rzecz dzieje się na początku turы, to gracz decyduje o kolejności ich rozpatrywania. Przywołując Szczurołapa, gracz przenosi go z podkładki Tawerny do swojej strefy gry i wyrzuca na Śmiertniko kartę z ręki. Szczurołapa odrzuca się w fazie porządków turы, w której został przywołany.



**Wyburzenie** – jeśli gracz wyrzuca na Śmiertniko kartę kosztującą 0, nie podejrzzy ani nie dobiera żadnych kart. Jeśli wyrzuca na Śmiertniko kartę kosztującą 1 lub więcej, podgląda tyle kart z wierzchu swojej talii, ile wynosił koszt w 0 wyrzuconej karty, jedną z nich bierze na rękę, a pozostałe odrzuca. Przykładowo, gdyby gracz wyrzucił na Śmiertniko Posiadłość, podejrzałby dwie karty z wierzchu swojej talii, jedną z nich wziął na rękę, a drugą odrzucił. Gracz może wyrzucić na Śmiertniko właśnie zagrane Wyburzenie – zwykle kosztuje ono 2, więc mógłby podejrzeć dwie karty. Koszty kart mogą być modyfikowane przez karty takie jak Mostowy troll. Żeton -1 karty nie wpływa na Wyburzenie – jeśli gracz ma ten żeton na swojej talii, to po rozpatrzeniu tej karty musi go tam z powrotem umieścić. Jeśli gracz wyrzuci na Śmiertniko kartę mającą w koszcie 0 lub 1 (z innych dodatków), nie otrzymuje niczego za te symbole.



**Zaginione miasto** – kiedy gracz doda tę kartę, każdy z pozostałych graczy dobiera kartę – efekt ten ma zastosowanie niezależnie od tego, czy gracz kupił Zaginione miasto, czy dodał je w dowolny inny sposób.



**Zaginiony skarb** – gracz dodaje kartę Złota i kartę Miedziaków z Zasobów i odkłada je na swój stos kart odrzuconych. Jeżeli stos jednej z tych kart jest pusty, gracz wciąż dodaje tę drugą.

# Uwagi do kart Zdarzeń



**Bal** – gracz bierze swój żeton – 1, co oznacza, że gdy nastepnym razem będzie miał otrzymać 1, otrzyma o 1 mniej niż powinien (patrz część instrukcji poświęcona żetonom). Następnie dodaje 2 karty, z których każda kosztuje do 4. Mogą to być 2 kopie tej samej karty lub 2 różne karty.



**Cieśnina** – gracz najpierw dodaje kartę Akcji kosztującą do 4. Musi ona pochodzić z Zasobów i jest odkładana na stos kart odrzuconych. Następnie przenosi swój żeton +1 zakupu na stos kart Akcji, z którego dodał kartę. Żeton ten sprawia, że ilekroć gracz zagrywa kartę pochodzączą z tego stosu, najpierw otrzymuje +1 zakup (patrz część instrukcji poświęcona żetonom). Koszt karty ma znaczenie tylko w chwili, gdy jest ona dodawana; nie sprawdza się go później. Przykładowo, gracz mógłby zagrać Mostowego trolla, a następnie użyć Cieśniny, aby dodać Mostowego trolla (który kosztuje 4) dzięki efektowi pierwszego Mostowego trolla) – żeton +1 zakupu pozostanie na jego stosie, nawet gdy Mostowy troll odzyska swój normalny koszt 5. Gracz mógłby także użyć Cieśniny, aby dodać Sir Marcina (z Mrocznych wieków), kiedy leży on na wierzchu stosu Rycerzy; wówczas żeton +1 zakupu znajdzie się na stosie Rycerzy, mimo że pozostali Rycerze kosztują 5. Gracz nie może użyć Cieśniny na pustym stosie tylko po to, by przenieść żeton +1 zakupu – musi wybrać taki stos w Zasobach, z którego jest w stanie rzeczywiście dodać kartę.



**Dziedzictwo** – gracz może kupić to Zdarzenie tylko raz na grę. Kiedy to zrobi, odkłada z Zasobów na bok kartę Akcji niebędącą kartą Rozkazu, która kosztuje do 4, i kładzie na niej swój żeton Posiadłości (dom). Nie jest to równoznaczne z dodaniem tej karty, i w żaden sposób nie wpływa na karty, które się do tego odnoszą, jak np. Poszukiwacz skarbów; jednakże na koniec gry odłożoną na bok kartę na potrzeby punktowania uznaje się za część talii gracza. Przez resztę gry, w turze gracza, który kupił Dziedzictwo, Posiadłości są również kartami Akcji – Rozkazu (nadaj będąc kartami Zwycięstwa). Kiedy gracz zagrywa Posiadłość, zagrywa ona kartę odłożoną na bok, zostawiając ją tam (czyli nie przenosi jej do strefy gry). Jeśli jakiś efekt tej karty próbuje ją gdzieś przenieść, nie udaje mu się tego zrobić (np. zagrane w ten sposób Wyburzenie nie będzie mogło wyrzucić się na Śmiertniko, karty Rezerwy nie trafią na podkładkę Tawerny, itp.). Jeśli odłożona na bok karta ma efekty: „kiedy ta karta znajduje się w grze” lub „kiedy odrzucisz tę kartę z gry”, efekty te niczego nie robią – nigdy bowiem nie znajdzie się ona w grze. Posiadłość pozostaje w grze aż do fazy porządków tury, w której miałaby zostać odrzucona zagrywana przez nią karta. Zazwyczaj oznacza to tę samą turę, jeśli jednak odłożoną kartą jest karta Następstwa, Posiadłość pozostanie w grze tak długo, jak pozostały ta karta Następstwa; a jeśli odłożoną kartą jest karta o działaniu takim jak Sala tronowa – i posłuży ona graczu do zagrani karty Następstwa – Posiadłość pozostanie w grze tak długo jak pozostały ta Sala tronowa. Jeśli odłożona na bok karta pochodzi ze stosu, na którym gracz ma swój żeton +1 akcji lub podobny, po zagraniu Posiadłości otrzyma on przysługujące mu bonusy. Wszystkie Posiadłości podlegają temu efektowi, także te pozostające w Zasobach, będące na Śmiertniku czy też te należące do innych graczy; przykładowo oznacza to, że gracz mógłby dodać Posiadłość za pomocą efektu Cieśniny. Koszt odłożonej na bok karty nie musi zawsze wynosić 4 lub mniej – warunek ten musi być spełniony tylko w chwili, kiedy gracz kupuje Dziedzictwo. Kartą odłożoną na bok nie może być karta Rozkazu; typ Rozkaz posiadają pewne karty, które pozwalały zagrywać inne karty bez ich przenoszenia, jak np. Banda wyrzutków (z Mrocznych wieków), Władca (z Imperium) czy Kapitan (karta promocyjna).



**Ekspedycja** – to Zdarzenie zwiększa liczbę kart, które gracz dobiera na rękę w fazie porządków tej samej tury. Jego efekt się kumuluje; po kupieniu jednej Ekspedycji gracz dobiera 7 kart, po kupieniu dwóch 9 kart i tak dalej. Dotyczy to wyłącznie tury, w której kupił Ekspedycję. Jeśli gracz zagrał Przyczółek (z Przystani), który zapewnia mu dodatkową turę z ręką zmniejszoną do 3 kart, a także kupił Ekspedycję, zapewniającą mu 2 dodatkowe karty, to dobiera łącznie 5 kart na dodatkową turę.



**Festyn obwoźny** – gracz otrzymuje +2 zakupy (które pozwolą mu kupić kolejne Zdarzenia lub karty). Następnie ilekroć przez resztę tury gracz doda kartę, może ją odłożyć na wierzch swojej talii. Działa to zarówno w przypadku kupowania kart, jak i dodawania ich w dowolny inny sposób (jak np. za pomocą Balu), ale nie działa w przypadku wymiany kart, ponieważ wymiana nie jest tym samym co dodawanie. Odkładanie dodawanej karty na wierzch talii za każdym razem jest opcjonalne – jeśli gracz doda kilka kart, dla każdej z nich podejmuje decyzję, czy chce skorzystać z tego efektu.



**Jałmużna** – gracz może kupić to Zdarzenie tylko raz na turę. Kiedy to zrobi, jeżeli nie ma w grze żadnych kart Skarbu, dodaje kartę kosztującą do 4. Dodawana karta musi pochodzić z Zasobów i jest odkładana na stos kart odrzuconych.



**Misja** – Dodatkową turę rozgrywa się tak jak każdą inną turę, z tą różnicą, że gracz nie może kupować kart. Wciąż może kupować Zdarzenia i Projekty (z Renesansu), zagrywać karty i dodawać karty inaczej niż poprzez ich kupowanie (np. może dodawać Srebrniki za pomocą Amuletu), a także wymieniać karty. Za pomocą tego Zdarzenia gracz nie może rozegrać swojej trzeciej (ani kolejnej) tury z rzędu.



**Na czarną godzinę** – gracz może kupić to Zdarzenie tylko raz na turę. Kiedy to zrobi, otrzymuje +1 zakup (który pozwoli mu kupić kolejne Zdarzenie lub kartę), odkłada na bok kartę z ręki, awersem do dołu (inni gracze nie mogą jej podejrzeć), a na koniec tury – po dobraniu ręki na kolejną turę – bierze tę kartę na rękę. Przykładowo, gracz mógłby odłożyć na bok kartę Miedziaków, na koniec tury dobrać 5 kart na rękę, a następnie wziąć na rękę odłożoną na bok Miedziaki.



**Najazd** – to Zdarzenie działa jak atak, ale jego kupowanie nie jest tym samym, co zagrywanie karty Ataku, i dlatego nie można na nie odpowidać za pomocą kart takich jak Fosa czy Strażnik karawany. Kiedy gracz kupi to Zdarzenie, dodaje karte Srebrników za każdą kartę Srebrników, jaką ma w grze – przykładowo, gdyby gracz miał w grze 4 Srebrniki, dodałby 4 Srebrniki. Dodawane karty Srebrników odkładają się na stos kart odrzuconych. Jeśli w stosie Srebrników nie ma wystarczającej liczby kart, gracz dodaje ich tyle, ile jest w stanie. Następnie wszyscy pozostali gracze kładą swój żeton -1 karty na wierzch swojej talii. Sprawia to, że kiedy nastepnym razem będą oni mieli dobrać karty, dobiorą o 1 kartę mniej niż powinni (patrz część instrukcji poświęcona żetonom).

# Uwagi do kart Zdarzeń cd.



**Ognisko** – to Zdarzenie pozwala wyrzucić na Śmiertnisko tylko te Miedziaki, które gracz ma w grze. Wyrzucenie ich na Śmiertnisko nie pozbawia gracza **1**, które dzięki nim zdobył. Przykładowo, gdyby gracz miał 2 zakupy i 5 Miedziaków w grze, mógłby kupić za **3** Ognisko, żeby wyrzucić 2 z tych Miedziaków na Śmiertnisko, a za pozostałe **2** kupić Chłopa.



**Pielgrzymka** – na początku rozgrywki żeton Wędrówki (**1**) leży awersem do góry. Gracz może kupić to Zdarzenie tylko raz na turę. Kiedy to zrobi, odwraca żeton Wędrówki. Następnie, jeśli leży on awersem do dołu, nic się nie dzieje; a jeśli leży awersem do góry, gracz wybiera do 3 kart o niepowtarzających się nazwach, które ma w grze, i w dowolnej kolejności dodaje po 1 kopii każdej z nich. Dodawane kopie muszą pochodzić z Zasobów i są odkładane na stos kart odrzuconych. Gdyby więc gracz odwrócił żeton Wędrówki wyłącznie za pomocą Pielgrzymki, to co drugie kupno tego Zdarzenia dodawałby do 3 kart. Nie ma jednak znaczenia, co odwróci żeton Wędrówki – gracz mógłby go odwrócić awersem do dołu za pomocą Łowczego, a następnie awersem do góry za pomocą Pielgrzymki.



**Plan** – gracz przenosi swój żeton Śmiertnika (**1**) na dowolny stos kart Akcji w Zasobach. Żeton ten sprawia, że ilekroć gracz doda kartę pochodząca z tego stosu, może wyrzucić na Śmiertnisko kartę z ręki (patrz część instrukcji poświęcona żetonom).



**Pożyczka** – gracz może kupić to Zdarzenie tylko raz na turę. Kiedy to zrobi, jeżeli żeton -1 karty nie leży na wierzchu jego talii, kładzie go tam i otrzymuje **+1**. Żeton -1 karty sprawi, że gdy nastepnym razem gracz będzie miał dobrą kartę, dobierze o 1 kartę mniej niż powinien (patrz część instrukcji poświęcona żetonom).



**Prom** – gracz przenosi swój żeton -**2** kosztu na dowolny stos kart Akcji w Zasobach. Żeton ten sprawia, że w jego turze karty pochodzące z tego stosu kosztują o **-2** mniej, ale nie mniej niż **0** (patrz część instrukcji poświęcona żetonom).



**Przecieranie szlaku** – gracz przenosi swój żeton +1 karty na dowolny stos kart Akcji w Zasobach. Żeton ten sprawia, że ilekroć gracz zagrywa kartę pochodząca z tego stosu, najpierw otrzymuje +1 kartę (patrz część instrukcji poświęcona żetonom).



**Szkolenie** – gracz przenosi swój żeton + **1** na dowolny stos kart Akcji w Zasobach. Żeton ten sprawia, że ilekroć gracz zagrywa kartę pochodząca z tego stosu, najpierw otrzymuje + **1** (patrz część instrukcji poświęcona żetonom).



**Wymiana** – gracz może wyrzucić na Śmiertnisko jedną lub dwie karty z ręki, może też nie wyrzucić żadnej. Za każdą kartą, którą wyrzucił na Śmiertnisko, dodaje kartę Srebrników, którą odkłada na swój stos kart odrzuconych.



**Wyprawa** – gracz może odrzucić kartę Ataku, aby dodać Złoto; albo odrzucić dwie Klatwy, aby dodać Złoto; albo odrzucić 6 dowolnych kart, aby dodać Złoto. Dodawane Złoto odkłada się na stos kart odrzuconych. Gracz może zdecydować, że odrzuca 6 kart, nawet jeśli nie ma tylu na ręce; odrzuca wówczas wszystkie, które ma, ale nie dodaje Złota. Analogicznie, gracz może zdecydować, że odrzuca 2 Klatwy, nawet jeśli ma na ręce tylko jedną; odrzuca wówczas tę Klawę, ale nie dodaje Złota.



**Zapomniane rzemiosło** – gracz przenosi swój żeton +1 akcji na dowolny stos kart Akcji w Zasobach. Żeton ten sprawia, że ilekroć gracz zagrywa kartę pochodząca z tego stosu, najpierw otrzymuje +1 akcję (patrz część instrukcji poświęcona żetonom).



**Zwiady** – gracz otrzymuje +1 zakup (który pozwoli mu kupić kolejne Zdarzenie lub kartę). Następnie podgląda 5 kart z wierzchu swojej talii i odrzuca 3 z nich, a pozostałe odkłada z powrotem na wierzchu talii w dowolnej kolejności. Jeżeli nawet po przetasowaniu gracz ma w talii mniej niż 5 kart, wciąż odrzuca 3, a jeśli ma 3 lub mniej, odrzuca je wszystkie. Żeton -1 karty nie działa na Zwiady – jeśli gracz ma ten żeton na swojej talii, to po rozpatrzeniu tego Zdarzenia musi go tam z powrotem umieścić.

# Uwagi do ulepszonych kart

Działanie ulepszonych kart jest opisane szerzej w części instrukcji poświęconej nowym typom kart. Karty te nie stanowią części Zasobów, a każdą nich można zdobyć jedynie poprzez ulepszenie odpowiedniej karty (zaczynając od Chłopa i Pazia).



**Bohater** – dodawana karta Skarbu musi pochodzić z Zasobów i jest odkładana na stos kart odrzuconych. Może to być dowolna karta Skarbu używana w rozgrywce.



**Czempion** – po zagraniu Czempion pozostaje w grze do końca gry. Przez resztę gry zapewnia +1 akcję, ilekroć gracz zagrywa kartę Akcji, co oznacza, że zawsze będzie on mógł zagrać wszystkie swoje karty Akcji; a dodatkowo chroni go przed działaniem zagrywanych przez innych graczy kart Ataku (niezależnie od tego, czy gracz chce im podlegać, czy nie). Czempion chroni wyłącznie przed kartami Ataku zagranymi po nim – przykładowo, nie uchroniłby gracza od dawania Kłatw w wyniku działania zagranej wcześniej Bagiennej wiedźmy.



**Nauczyciel** – kiedy gracz zagrywa tę kartę, odkłada ją na swoją podkładkę Tawerny. Będzie ona tam leżeć aż do chwili, gdy postanowi ją przywołać – może to zrobić na początku swojej kolejnej tury. Jeśli więcej niż jedna rzecz dzieje się na początku tury, to gracz decyduje o kolejności ich rozpatrywania. Przywołując Nauczyciela, gracz przenosi go z podkładki Tawerny do swojej strefy gry, wybiera swój żeton +1 akcję, +1 karty, +1 zakup lub +1 i przenosi go na dowolny stos kart Akcji w Zasobach, na którym nie ma żadnego swojego żetonu. Żeton ten sprawia, że ilekroć gracz zagrywa kartę pochodzączą z tego stosu, najpierw otrzymuje odpowiedni bonus – np. jeśli na stosie leży żeton +1 akcji, gracz otrzyma +1 akcję (patrz część instrukcji poświęcona żetonom). Ten efekt nie pozwala graczy położyć żetonu na stosie, na którym ma już swój żeton – dotyczy to zarówno żetonów, które może przenosić Nauczyciel, jak i żetonów – 2 kosztu oraz Śmietnika; pozwala jednak położyć żeton na stosie, na którym leżą żetony innych graczy. Efekty innych kart bądź Zdarzeń mogą kłaść żetony na stosie, na którym gracz położył swój żeton za pomocą Nauczyciela – to jedynie Nauczyciel nie pozwala kłaść żetonów na stosach, na których gracz ma już swoje żetony. Nauczyciela nie blokują żetony, które nie należą do konkretnych graczy, np. żetony 1 na Świątyni (z Imperium), nie blokują go też należący

do gracza żeton Posiadłości na odłożonej na bok karcie pochodzącej z tego stosu.



**Poszukiwacz skarbów** – bierze to pod uwagę wszystkie dodane karty, nie tylko te kupione. Przykładowo, jeśli osoba siedząca po prawej stronie gracza zagrała Amulet, w wyniku czego dodała kartę Srebrników, oraz kupiła Powiat, gracz dodałby dwie karty Srebrników. Dodane Srebrniki odkładają się na stos kart odrzuconych.



**Praktykant** – zagranie karty Akcji z ręki jest opcjonalne. Jeśli gracz się na to zdecyduje, zagrywa ją dwukrotnie, a następnie, jeśli to możliwe, dodaje jej kopię (po zagraniu karty Akcji jest to obowiązkowe). Dodawana kopia musi pochodzić z Zasobów i jest odkładana na stos kart odrzuconych. Jeśli gracz zdecyduje się zagrać kartę Akcji, która nie należy do Zasobów, jak np. Uchodźca, wciąż zagrywa ją dwukrotnie, ale nie dodaje jej kopii. Efekt ten nie używa dodatkowych akcji, które mogą przysługiwać graczowi dzięki kartom takim jak Port – Praktykant zużywa tylko jedną akcję na całe swoje działanie. Gracz nie może zagrywać innych kart pomiędzy zagraniemi wynikającymi z efektu Praktykanta, chyba że zagrywana karta mu to nakazuje (jak np. sam Praktykant). Jeśli gracz użyje Praktykanta do zagrani karty, która daje mu +1 akcję, jak np. Sroka, po jego rozpatrzeniu będzie dysponować dwiema dodatkowymi akcjami zamiast jednej, jak w przypadku gdyby po prostu zagrał dwie Sroki z rzędu. Jeśli gracz używa Praktykanta do zagrani karty Następstwa, Praktykant zostanie w grze razem z nią aż do chwili, gdy zostanie ona odrzucona.



**Uchodźca** – kiedy gracz zagrywa tę kartę, otrzymuje +2 karty i +1 akcję, a następnie odrzuca kartę z ręki. Odrzuconą kartą nie musi być jedna z dobranych właśnie kart.



**Wojownik** – każdy z pozostałych graczy, w kolejności rozgrywki, odrzuca odpowiednią liczbę kart z wierzchu swojej talii, wyrzucając na Śmietnik te z nich, które kosztują 3 lub 4. Jeśli Wojownik jest jedynym Po-

drożnikiem, którego gracz ma w grze, każdy z pozostałych graczy odrzuci – i potencjalnie wyrzuci na Śmietnik – jedna kartę; jeśli gracz ma w grze, przykładowo, Chłopa, Uchodźcę i Wojownika, każdy z pozostałych graczy odrzuci – i potencjalnie wyrzuci na Śmietnik – trzy karty. Karty są wyrzucane na Śmietnik tylko wtedy, gdy kosztują dokładnie 3 lub 4; karty z 6 lub 5 w koszcie (z innych dodatków) nie kosztują 3 lub 4; karty z \* lub + obok kosztu (jak np. Wojownik, czy Arcydzieło z Rzemieślników) mogą zostać wyrzucone przez Wojownika na Śmietnik, o ile kosztują 3 lub 4. Czempion i Nauczyciel nie są Podróżnikami.



**Żołnierz** – ta karta daje +2 i dodatkowo +1 za każdą kartę Ataku, którą oprócz tego Żołnierza gracz ma w grze. Następnie każdy z pozostałych graczy, który ma na ręce co najmniej 4 karty, odrzuca kartę z ręki. Przykładowo, gdyby gracz zagrał Żołnierza i zaraz potem po nim kolejnego Żołnierza, a jego przeciwnik miałby 5 kart na ręce, po zagraniu pierwszego Żołnierza gracz otrzymałby +2, a jego przeciwnik odrzuciłby kartę z ręki; a po zagraniu drugiego Żołnierza gracz otrzymałby +2 i dodatkowo +1, a przeciwnik znów odrzuciłby kartę z ręki. Żołnierz bierze pod uwagę karty Ataku znajdujące się w grze, a nie karty Ataku zbrane w tej samej turze; przykładowo, gdyby gracz zagrał Żołnierza za pomocą Praktykanta, nie otrzymałby dodatkowo +1, ponieważ w grze nie byłoby innej karty Ataku. Karty Następstwa – Ataku, które gracz zagrał w jednej ze swoich poprzednich tur, a które wciąż znajdują się w grze, są kartami Ataku w grze i liczą się do efektu Żołnierza.

# 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.

## WYŁĄCZNIE W NIEZNANE!:

**Łagodne wprowadzenie:** (KZ) Zwiady • Amulet, Duplikat, Loch, Łowczy, Najemnik, Odległy ląd, Olbrzym, Port, Szczurołap, Zaginiony skarb

**Na głęboką wodę:** (KZ) Misja, Plan • Bagienna wiedźma, Chłop, Moneta obiegowa, Nawiedzony las, Przemiana, Sprzedawca wina, Sroka, Strażnik karawany, Wyburzenie, Zaginione miasto

## (KZ) – Karty Zdarzeń

## W NIEZNANE! I DOMINION:

**Następny poziom:** (KZ) Szkolenie • [WN] Loch, Narzędzia, Przewodnik, Skąpiec, Zaginione miasto • [D] Kupiec, Milicja, Sala tronowa, Targowisko, Warsztat.

**Diabelne zaburzenia rozmiarów:** (KZ) Najazd, Ognisko • [WN] Amulet, Duplikat, Olbrzym, Posłaniec, Zaginiony skarb • [D] Bandyla, Lichwiarz, Ogrody, Urzędnik, Wiedźma.

[WN] – W nieznane!

[D] – Dominion

(KZ) – Karty Zdarzeń

## W NIEZNANE! I INTRYGA:

**Fabryka arystokratów:** (KZ) Pielgrzymka • [WN] Duplikat, Karoca, Mostowy troll, Paź, Wyburzenie • [I] Dworzanin, Harem, Kanciarz, Spiskowiec, Szlachta.

**Mistrzowie finansów:** (KZ) Bal, Pożyczka • [WN] Narzędzia, Odległy ląd, Przemiana, Rzemieślnik, Sprzedawca wina • [I] Giermek, Most, Rozbudowa, Rudera, Zarządcy.

[WN] – W nieznane!

[I] – Intryga

(KZ) – Karty Zdarzeń

## W NIEZNANE! I PRZYSTAŃ:

**Książę Oranii:** (KZ) Misja • [WN] Amulet, Bagienna wiedźma, Loch, Nawiedzony las, Paź • [P] Astrolabium, Karawana, Okręt kupiecki, Wioska rybacka, Żeglarz.

**Podarki i pamiątki:** (KZ) Ekspedycja, Wyprawa • [WN] Mostowy troll, Najemnik, Posłaniec, Strażnik karawany, Zaginione miasto • [P] Blokada, Przemytnicy, Przystań, Wyławiacz, Żeglarz.

[WN] – W nieznane!

[P] – Przystań

(KZ) – Karty Zdarzeń

## W NIEZNANE! I ALCHEMIA:

**Eliksir pośpiechu:** (KZ) Plan • [WN] Karoca, Port, Posłaniec, Sroka, Zaginiony skarb • [A] Magiczny kocioł, Transmutacja, Uczeń, Uniwersytet, Winnica.

**Klatwołapy:** (KZ) Na czarną godzinę, Wymiana • [WN] Amulet, Chłop, Mostowy troll, Strażnik karawany, Szczurołap • [A] Aptekarz, Chowaniec, Golem, Kamień filozoficzny, Zielarz.

[WN] – W nieznane!

[A] – Alchemia

(KZ) – Karty Zdarzeń

# Polecane zestawy 10 kart Królestwa

## **W NIEZNANE! I ZŁOTY WIEK (NALEŻY UŻYĆ KART PLATYNY I KOLONII):**

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

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

[WN] – W nieznane!

[ZW] – Złoty wiek

(KZ) – Karty Zdarzeń

## **W NIEZNANE! I RÓG OBFIĘSI/ RZEMIEŚLNICY:**

**Powrót bohatera:** (KZ) Festyn obwoźny • [WN] Łowczy, Paź, Relikt, Rzemieślnik, Skąpiec • [RO] Banda koniokradów, Błazen, Farma, Menażeria, Odpust.

**Sztuki morskie i magiczne:** (KZ) Cieśnina, Prom • [WN] Bagienna wiedźma, Bajcarz, Chłop, Przemiana, \*Przewodnik, Sprzedawca wina • [RO] Cyganka, Folwark, Młoda wiedźma (\*Przewodnik jest kartą Zguby), Róg obfitości, Turniej rycerski.

**Rozrzutnik:** (KZ) Zapomniane rzemiosło • [WN] Bajcarz, Narzędzia, Rzemieślnik, Skąpiec, Sroka • [RZ] Arcydzieło, Gildia kupców, Kamieniarz, Medyk, Wieszczy.

**Królowie rezerwy:** (KZ) Na czarną godzinę, Przecieranie szlaku • [WN] Duplikat, Karoca, Moneta obiegowa, Przewodnik, Szczurołap • [RZ] Czeladnik, Doradca, Herold, Rzeźnik, Wytwarzca świec.

[WN] – W nieznane!

[RO] – Róg obfitości

[RZ] – Rzemieślnicy

(KZ) – Karty Zdarzeń

## **W NIEZNANE! I W GŁĘB LĄDU**

**Kupcy i najeźdźcy:** (KZ) Najazd • [WN] Nawiedzony las, Paź, Port, Sprzedawca wina, Zaginione miasto • [WGL] Berserk, Handlarz, Pies stróżujący, Przekupień, Zamorski kupiec.

**Podróże:** (KZ) Dziedzictwo, Ekspedycja • [WN] Łowczy, Mostowy troll, Odległy ląd, Olbrzym, Przewodnik • [WGL] Gospoda, Gościniec, Kartograf, Rozdroże, Szlak.

[WN] – W nieznane!

[WGL] – W głąb lądu

(KZ) – Karty Zdarzeń

## **W NIEZNANE! I MROCZNE WIEKI (NALEŻY UŻYĆ KART SCHRONIENI):**

**Cmentarna polka:** (KZ) Jałmużna • [WN] Amulet, Chłop, Najemnik, Relikt, Strażnik karawan • [MW] Hiena cmentarna, Opryszek, Procesja, Szabrownik, Wędrowny bard.

**Klawy rozkład:** (KZ) Przecieranie szlaku, Zapomniane rzemiosło • [WN] Loch, Nawiedzony las, Przemiana, Szczurołap, Wyburzenie • [MW] Forteca, Kultysta, Rycerze, Szczury, Trupi wóz.

[WN] – W nieznane!

[MW] – Mroczne wieki

(KZ) – Karty Zdarzeń

## **W NIEZNANE! I IMPERIUM:**

**Kontrola ziem:** (KK) Twierdza • (KZ) Bankiet • [WN] Moneta obiegowa, Paź, Relikt, Sprzedawca wina, Zaginiony skarb • [IM] Kapitał, Katapulta/Głazy, Klejnot, Korona, Targ rolny.

**Nie ma kasy, nie ma problemu:** (KK) Fort rozbójników • (KZ) Misja • [WN] Chłop, Duplikat, Loch, Najemnik, Przemiana • [IM] Archiwum, Królewski kowal, Obozowisko/Zdobycz, Świątynia, Willa.

[WN] – W nieznane!

[IM] – Imperium

(KK) – Karty Krajobrazów

(KZ) – Karty Zdarzeń

# Polecane zestawy 10 kart Królestwa

## W NIEZNANE! I PIEŚŃ NOCY:

**Potworna zbieranina:** (KZ) Wyprawa • [WN] Bazarz, Mostowy troll, Olbrzym, Posłaniec, Szczurołap • [PN] Obrońca, Tajne zebranie, Wampir, Wilkołak, Wróżka.

**Zagubiony w lesie:** (KZ) Pielgrzymka • [WN] Łowczy, Najemnik, Nawiedzony las, Przewodnik, Strażnik karawany • [PN] Błogosławiona wioska, Druid (*Dar morza, Dar nieba, Dar pól*), Głupiec, Święty gaj, Tropiciel.

[WN] – W nieznane! [PN] – Pieśń nocy (KZ) – Karty Zdarzeń

## W NIEZNANE! I RENESANS:

**Postęp:** (KP) Plac miejski • (KZ) Szkolenie • [WN] Bagienna wiedźma, Łowczy, Najemnik, Przemiana, Wyburzenie • [R] Eksperyment, Jasnowidz, Kupiec jedwabny, Oficer werbunkowy, Ulepszenie.

**Dawno, dawno temu....:** (KP) Innowacja • (KZ) Prom • [WN] Bazarz, Duplikat, Karoca, Nawiedzony las, Odległy ląd • [R] Kapłan, Przyprawy, Rzeźbiarz, Służba, Trupa aktorów.

[WN] – W nieznane! [R] – Renesans (KP) – Karty Projektów (KZ) – Karty Zdarzeń

## W NIEZNANE! I MENAŻERIA:

**Cyrk na kółkach:** (KD) Droga wołu • (KZ) Pielgrzymka • [WN] Karoca, Łowczy, Relikt, Sroka, Szczurołap • [M] Koń bojowy, Przesiedlenie, Sokolnik, Zapasy, Zaprzeg.

**Przedzej czy później:** (KZ) Misja, Mozół • [WN] Amulet, Loch, Olbrzym, Strażnik karawany, Wyburzenie • [M] Barka, Kombinator, Skwer, Stajenny, Strażnik bramy.

[WN] – W nieznane! [M] – Menażeria (KD) – Karty Dróg (KZ) – Karty Zdarzeń

## W NIEZNANE! I SOJUSZNICY:

**Zabawa w podkradanie:** (KS) Gang Kieszonkowców • (KZ) Misja • [WN] Duplikat, Rzemieślnik, Skąpiec, Zaginione miasto, Zaginiony skarb • [S] Cacko, Dobudowa, Oberżystka, Specjalista, Wróże.

**Czas przyszły:** (KS) Miasta Targowe • (KZ) Cieśnina • [WN] Narzędzia, Nawiedzony las, Port, Przemiana, Strażnik karawany • [S] Forty, Markiz, Pochlebca, Strażnik, Wojak.

[WN] – W nieznane! [S] – Sojusznicy (KS) – Karty Sojuszników (KZ) – Karty Zdarzeń

## W NIEZNANE! I ZDOBYCZE:

**Rozwinąć żagle:** (KZ) Prom • [WN] Odległy ląd, Port, Cierpliwy → Rzemieślnik, Szczurołap, Zaginiony skarb • [Z] Figurka, Łowca skarbów, Poszukiwania, Rysownik map, Starszy oficer

**Szybka robota:** (KZ) Pośpiech • [WN] Narzędzia, Moneta obiegowa, Najemnik, Nawiedzony las, Nieśmiały → Sprzedawca wina • [Z] Bagienne chaty, Kwatermistrz, Pasażer na gapę, Stół warsztatowy, Ustronna kapliczka

[WN] – W nieznane! [Z] – Zdobytcze (KZ) – Karty Zdarzeń X → Y – Cecha (X) na karcie (Y)

### Podziękowania

**Testerzy gry:** Jeff Boschen, Michael Brandt, Kent Bunn, Josephine Burns, Matthew Engel, Joseph S. Hall, Adam Horton, Susan Lin, Billy Martin, Stef Meijer, Destry Miller, David Penack, Jordan Richardson, Kevin White i Jeff Wolfe. Specjalne podziękowania kierujemy do Douga Zongkera za stworzenie oprogramowania do testów.

### Edycja polska



Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J.  
ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków  
[www.iuvigames.pl](http://www.iuvigames.pl)  
2024 Wydawnictwo IUVI

**Kierownik produkcji:** Viola Kijowska

**Skład i opracowanie graficzne:**

Przemysław Kasztelaniec

**Okładka:** Radosław Jaszcuk

**Tłumaczenie:** Łukasz Małecki

**Konsultacja i redakcja:** Paweł Pawlak,  
Grupa MV, Marcin Podsiadło

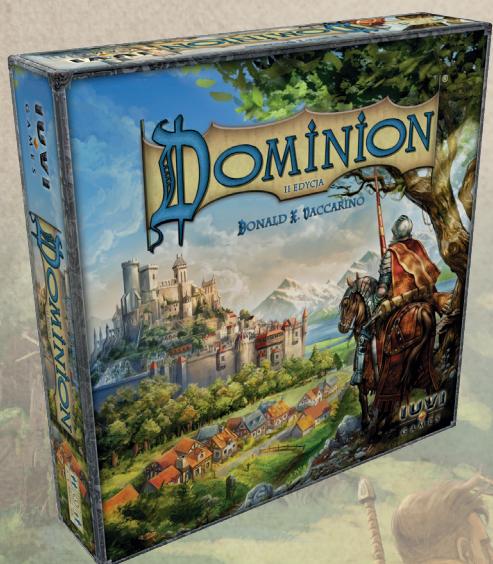
**Autor:** Donald X. Vaccarino

**Opracowanie:** Jay M Tummelson  
i Matthias Catrein

©2009, 2016, 2021, 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@iubi.pl](mailto:games@iubi.pl)



Jesteś księciem czystej krwi i władasz niewielką, lecz uroczą krainą pełną błękitnych rzek i urodzajnych pól. Różnisz się jednak od własnych, mięiących 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 władców. Twoje panowanie przyniesie biednym poddanym tych krain światło cywilizacji i od dawna wyczekiwany ład. Przyniesie pokój i zjednoczenie pod jednym sztandarem. Twoim sztandarem.



[www.iuvigames.pl](http://www.iuvigames.pl)