

DONALD X. VACCARINO

DOMINION

ZDOBYCZE

Instrukcja

Aż trudno uwierzyć, ile gratów mają po drugiej stronie morza – i są to graty wspanialsze niż twoje. Lepszej jakości rzemiosło, bardziej lśniące surowce... Mają tam korony, tiary i diademy, a to przecież zaledwie czubek góry lodowej! Najwyższa pora coś sobie z tego uszczknąć. Zawsze pragnąłeś łatwego życia i jesteś gotów ciężko pracować, żeby je osiągnąć. Skrzykujesz więc paru starych wilków morskich, jednego marudę i ponurą złotą rybkę, po czym każesz rozwinąć żagle. Morze jest kapryśną kochanką, ale za to doskonałym kucharzem – o ile lubisz, gdy sól chrzęści ci między zębami. Niebo jest dziś czerwone, co oznacza, że będą pichcić Przysmak Marynarza, który, jeśli dobrze rozumiesz, zawiera sporo tuńczyka. Już wkrótce będziesz napadać na okręty handlowe i plądrować ich skarbcze, choć nie masz co do tego wątpliwości, najcenniejszym skarbem tej wyprawy będą niezapomniane wspomnienia.

Zdobycze to dodatek do gry *Dominion*. Zawiera 500 kart, w tym 40 nowych wzorów kart Królestwa. Znajdziecie w nim wiele kart Skarbu i Następstwa; karty, które pozwalają zdobywać łupy; a także Cechy, modyfikujące stosy znajdujące się w grze. Powracają także Zdarzenia. Nie ma w nim części kart niezbędnych do samodzielnej rozgrywki: mowa tu w szczególności o podstawowych kartach Skarbu i Zwycięstwa, kartach Klątwy i podkładce Śmietnika. Z tego względu do rozgrywki potrzebna jest gra podstawowa. *Zdobycze* można swobodnie łączyć z dowolnymi dodatkami z serii *Dominion*.

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

Podziękowania

Główny tester: Matthew Engel

Pozostali testerzy: Natalie X. Burns, Cade Conradson, Brianna Grace, Dibson T Hoffweiler, Ben King, Steveie King, Myke Madsen, Billy Martin, Kieran Millar, Destry Miller, Jacob Nails, Ingo Warnke i Kevin White.

Edycja polska



Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków
www.iuwigames.pl
2023 Wydawnictwo IUVI

Kierownik produkcji: Viola Kijowska

Skład i opracowanie graficzne:
Przemysław Kasztelaniec

Okładka: Radosław Jaszczuk

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Konsultacja i redakcja: Paweł Pawlak,
Grupa MV

Autor: Donald X. Vaccarino

Opracowanie: Jay M Tummelson
i Matthias Catrein

© 2022 Rio Grande Games;
wszelkie prawa zastrzeżone



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

◇ Przygotowanie do gry

Zdobycze zawierają 40 kart Separatorów, po jednej dla każdego nowego wzoru karty Królestwa. Do rozgrywki potrzebne będą podstawowe karty Skarbu, Zwycięstwa, karty Klątwy oraz podkładka lub karta Śmietnika 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.

Zdarzenia i Cechy można potasować razem z Separatorami (mimo, że mają one inny rewers). Nie są one częścią 10 kart Królestwa używanych w rozgrywce. Jeśli gracze odkryją Zdarzenie lub Cechę, powinni odłożyć tę kartę na bok i dobierać dalej, aż do momentu, kiedy zgromadzą wymaganą liczbę 10 kart Królestwa. W normalnych rozgrywkach zalecamy używać maksymalnie 2 kart o poziomej orientacji (z całej serii *Dominion*; dotyczy to kart Zdarzeń, Cech, Krajobrazów, Projektów i Dróg). W przypadku odkrycia kolejnych takich kart, należy je zignorować. Zdarzenia i Cechy pomija się także w sytuacji, kiedy gracze używają Separatorów do ustalenia, czy używać kart Platyny/Kolonii (ze *Złotego wieku*) i Schronień (z *Mrocznych wieków*); i gdy losują kartę Zguby dla Młodej wiedźmy (z *Rogu obfitości*). Inne podejście preferowane przez niektórych graczy polega na potasowaniu w oddzielnym stosie Zdarzeń i Cech (a także Krajobrazów, Projektów i Dróg, jeżeli są używane), a następnie wylosowaniu jednej bądź dwóch takich kart.

W rozgrywkach z użyciem kart, które odnoszą się do Łupów, należy potasować stos Łupów i położyć go na stole rewersem do góry w zasięgu wszystkich graczy. W rozgrywkach z użyciem Cech dla każdej Cechy należy wylosować z bieżącego Królestwa jeden stos kart Akcji lub Skarbu, a następnie wsunąć pod ten stos Cechę w taki sposób, by widoczny był jej tekst. Nie należy przyporządkowywać więcej niż jednej Cechy do pojedynczego stosu Królestwa.

◇ Karty Następstwa

W *Zdobyczach* znajdują się karty Następstwa, które po raz pierwszy pojawiły się w dodatku *Przystań*. Karty te – można je rozpoznać po kolorze pomarańczowym – posiadają efekty oddziałujące na przyszłe tury graczy. Karty Następstwa nie są odrzucane w fazie porządków, jeśli wciąż mają coś do zrobienia w przyszłych turach – pozostają w grze aż do fazy porządków ostatniej tury, w której coś robią. Ponadto jeżeli karta Następstwa zostanie zagrana kilka razy za pomocą efektu takich kart jak np. Okręt flagowy, karta, która posłużyła do jej zagrania, pozostaje w grze razem z kartą Następstwa aż do jej odrzucenia, aby o tym fakcie przypominać. Gracze powinni oznaczać, które karty Następstwa zostały zagrane w bieżącej turze, a które w poprzednich, przykładowo układając je w oddzielnych rzędach (jeden rząd dla nowych kart i drugi rząd dla kart zagrzanych wcześniej).

Wiele kart Następstwa z dodatku *Zdobycze* to także karty Skarbu. Działają one tak jak zwykłe karty Skarbu, z tą różnicą, że pozostają w grze, dopóki coś robią – podobnie jak inne karty Następstwa.

Niektóre karty Następstwa ze *Zdobyczy* robią coś, kiedy „następnym razem” dzieje się pewna rzecz. Rzecz ta może się wydarzyć w tej samej turze bądź wiele tur później – taka karta Następstwa będzie się znajdować w grze aż do chwili, gdy ta rzecz w końcu się wydarzy. Przykładowo, gracz mógłby zagrać Ustronną kapliczkę i dwa Miedziaki, kupić kartę Srebrników, a następnie natychmiast wyrzucić na Śmietniko dwie karty z ręki, odrzucając Ustronną kapliczkę w tej samej turze. Mógłby zamiast karty Srebrników kupić Pasażera na gapę – wtedy Ustronna kapliczka pozostałaby w grze co najmniej do następnej tury.

◇ Łupy

Zdobycze zawierają 30 kartów Łupów, po 2 kopie z 15 różnych wzorów. Jeśli dowolna używana w rozgrywce karta Królestwa odnosi się do Łupów, przed rozpoczęciem rozgrywki należy je potasować i stworzyć z nich stos leżący rewersem do góry. Polecenie „dodaj Łup” oznacza, że gracz ma dodać kartę z wierzchu stosu Łupów. Gdy gracz dodaje Łup, musi pokazać go pozostałym graczom, a następnie odkłada go na swój stos kart odrzuconych – tak jak inne dodawane karty. Podczas rozgrywki graczom nie wolno przeglądać stosu Łupów. Ponadto stos Łupów nie należy do Zasobów – gracze nie mogą kupować ani dodawać z niego kart w inny sposób niż poprzez efekty, które pozwalają dodawać Łupy.

◇ Zdarzenia

Zdobycze zawierają Zdarzenia, które po raz pierwszy pojawiły się w dodatku *W nieznane!*. W swojej fazie zakupu, gdy gracz kupuje kartę, może zamiast tego kupić Zdarzenie. Aby to zrobić, ponosi koszt wskazany na karcie Zdarzenia, a następnie od razu stosuje jego efekt.

- * Zdarzenia nie są kartami Królestwa; podczas rozgrywki leżą na stole i zapewniają efekty, które gracze mogą kupować. Nie da się ich w żaden sposób dodawać ani nie jest możliwe, by Zdarzenie kiedykolwiek znalazło się w talii gracza.
- * Kupno Zdarzenia zużywa przysługujący graczowi zakup, więc w normalnych okolicznościach gracz może kupić albo kartę, albo Zdarzenie. Jeśli graczowi przysługują dwa zakupy, np. po zagranii Wórka łupów, może on 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 odpowiednio dużo 🟡 i zakupów.
- * Po zakupie Zdarzenia gracz nie może w tej samej fazie zakupu zagrywać kolejnych kart Skarbu.
- * Kupowanie Zdarzenia nie jest kupowaniem karty, co jest istotne w przypadku efektów, które się do tego odnoszą, jak np. Przekupień (z *W głąb lądu*).
- * Na koszt Zdarzeń nie wpływają karty takie jak Most (z *Intrygi*).

◇ Cechy

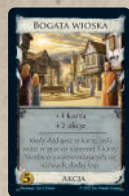
Zdobycze zawierają Cechy – Cecha to nowy rodzaj karty o orientacji poziomej, która wpływa na pojedynczy stos kart Akcji lub Skarbu. Jeśli w rozgrywce są używane Cechy, przed jej rozpoczęciem dla każdej Cechy należy wylosować jeden stos kart Królestwa, posiadający typ Akcja albo Skarb, i dołączyć ją do tego stosu. W trakcie rozgrywki Cecha wpływa na karty z tego stosu w sposób określony w jej tekście.

- * Cechy nie są kartami w rozumieniu reguł gry i nie można ich kupować ani dodawać.
- * Cechy można dołączać wyłącznie do kart Królestwa. Oznacza to, że nie można dołączać ich do kart podstawowych (np. Srebrników, Złota), stosów Ruin (z *Mrocznych wieków*), czy też do wszelkich kart nienależących do Zasobów (np. Łupów).
- * Do jednego stosu nie można dołączyć więcej niż jednej Cechy.
- * Cecha odnosi się do swojego stosu za pomocą swojej nazwy; przykładowo, Cecha Pobożny odnosi się do „Pobożnych kart” – i są to wszystkie karty ze stosu, do którego jest ona dołączona.
- * Cecha dołączona do stosu mieszanego (z *Imperium* i *Sojuszników*) wpływa na wszystkie karty z tego stosu.
- * Cecha wpływa na karty z danego stosu nawet wtedy, gdy ten stos jest pusty.

Uwagi do kart Królestwa



Bagienne chaty – Bagienne chaty biorą pod uwagę także siebie oraz karty Następstwa zagrane w poprzednich turach, które wciąż znajdują się w grze. Biorą pod uwagę karty Skarbu, jeśli gracz ma jakieś w grze – np. karty Następstwa będące kartami Skarbu albo karty Skarbu zagrane za pomocą Łowcy skarbów. Bagienne chaty nie biorą pod uwagę kart odłożonych na bok, jak te leżące na Kwatermistrzu. Liczbę dobieranych kart należy zaokrąglić w dół – przykładowo, jeśli gracz ma w grze 8 kart, dobierze 2 karty.



Bogata wioska – do 3 kart Skarbu o niepowtarzających się nazwach zaliczają się karty Skarbu – Następstwa zagrane w poprzednich turach (które wciąż znajdują się w grze), a także same Łupy.



Drakkar – zagraniem tej karty daje graczowi +2 akcje natychmiast, a +2 karty na początku jego następnej tury.



Figurka – Figurka jest kartą Skarbu, więc zagrywa się ją w fazie zakupu, ale pozwala ona dobierać karty. Oznacza to, że jeśli gracz dobierze za pomocą jej efektu kartę Akcji, przeważnie nie będzie ona przydatna, bo nie będzie mógł jej zagrać – może ją jednak odrzucić za pomocą samej Figurki, aby otrzymać +1 zakup i +1.



Fregata – ten efekt ma zastosowanie za każdym razem, gdy inny gracz zagrywa kartę Akcji, aż do początku następnej tury gracza, który zagrał Fregatę. Dotyczy to również tej samej tury, w której Fregata została zagrana, jeśli innym graczom uda się w jej trakcie zagrać kartę Akcji (np. Pasażera na gape). Podlegający temu efektowi gracz w całości rozpatruje zagrana przez siebie kartę Akcji przed odrzuceniem kart.



Gondola – kiedy gracz zagrywa tę kartę, musi zdecydować, czy chce otrzymać +2 natychmiast, czy na początku swojej następnej tury. Jeśli zdecyduje się otrzymać je natychmiast, Gondola zostanie odrzucona w fazie porządków tej samej tury; jeśli zrobi to na początku następnej tury, Gondola zostanie odrzucona w fazie porządków następnej tury. Jeśli gracz zagra Gondolę kilka razy, np. za pomocą Królewskiej kasy, za każdym razem decyduje, czy chce otrzymać +2 natychmiast, czy w następnej turze – Gondola pozostanie w grze do następnej tury tylko wówczas, gdy chociaż raz zdecyduje się otrzymać je w następnej turze (w takiej sytuacji Królewska kasa także pozostanie w grze).



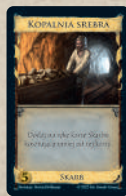
Grota – przykładowo, gracz mógłby odłożyć 3 karty z ręki, a na początku swojej następnej tury odrzucić te 3 karty i dobrać 3 karty.



Kilof – jeżeli gracz ma na ręce jakiegokolwiek karty, wyrzucenie karty na Śmietnisko jest obowiązkowe. Dodawany Łup należy pokazać innym graczom.



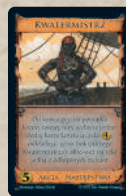
Klatka – gracz bierze te karty na ręce po dobraniu standardowej ręki 5 kart na następną turę (lub innej liczby, np. gdy zagra Przyczółek z Przystani). Przykładowo, w jednej z początkowych tur gracz mógłby odłożyć na Klatkę dwie Posiadłości i dwie karty Miedziaków, a w jednej z późniejszych tur kupić Prowincję, wyrzucić na Śmietnisko tę Klatkę i na koniec tury wziąć na ręce dwie Posiadłości i dwie karty Miedziaków.



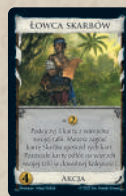
Kopalnia srebra – za pomocą Kopalni srebra gracz może dodać kartę Srebrników, ale także każdą inną kartę Skarbu, która w tym momencie kosztuje mniej niż Kopalnia srebra i aktualnie znajduje się w Zasobach, jak Gondola, Zdobione jajo itp.



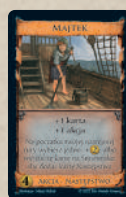
Królewska kasa – jeśli gracz zagra Królewską kasę za pomocą Królewskiej kasy, będzie mógł trzykrotnie zagrać trzy różne karty Skarbu – nie wolno mu zagrać dziewięciokrotnie jednej karty Skarbu. Jeśli gracz zagra za pomocą Królewskiej kasy kartę Skarbu – Następstwa, Królewska kasa pozostanie w grze tak długo, jak zagrana za jej pomocą karta.



Kwatermistrz – Kwatermistrz pozostaje w grze aż do zakończenia rozgrywki. Na początku każdej swojej tury gracz albo dodaje kartę i odkłada ją na Kwatermistrza, albo bierze z niego na ręce jedną z kart, które dodał wcześniej w ten sposób. Jeśli gracz zagra w trakcie rozgrywki dwóch Kwatermistrzów, na każdego z nich będzie odkładać karty oddzielnie. Jeśli zagra Kwatermistrza za pomocą Sali tronowej, będzie odkładać karty tylko na niego – na początku każdej swojej tury będzie dwukrotnie wybierać, czy chce dodać kartę, czy wziąć na ręce jedną z leżących na nim kart.



Łowca skarbów – przed odłożeniem pozostałych kart na wierzch talii należy w całości rozpatrzyć zagrana kartę Skarbu. Przykładowo, jeśli tą kartą jest Figurka, dwie karty dobrane za pomocą jej efektu nie będą tymi dwiema pozostałymi kartami, które gracz podejrzał dzięki Łowcy skarbów.



Majtek – gracz może wyrzucić na Śmietnisko Majtkę, żeby dodać kolejnego Majtkę.



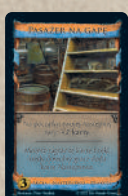
Nadzorca – Nadzorca daje graczowi +1 akcję i +1 tura po turze tak długo, jak gracz ten jest w stanie w każdej turze dodać przynajmniej jedną kartę kosztującą dokładnie 5. Liczy się tylko to, ile karta kosztuje w chwili jej dodania – nie ma znaczenia, ile kosztuje w innych sytuacjach. Nadzorca nie bierze pod uwagę kart dodanych przed jego zagraniem.



Określ flagowy – nie jest to opcjonalne – niezależnie od tego, jaką następną kartę Akcji (niebędącą kartą Rozkazu) zagrał gracz, Określ flagowy zagrywa ją ponownie. Robi to nawet wówczas, gdy ta karta wyrzuciła samą siebie na Śmietnisko, i nawet wtedy, gdy ta następna karta została zagrana podczas tury innego gracza (np. Rysownik map). Karty Rozkazu, takie jak sam Określ flagowy, nie są zagrywane ponownie; Określ flagowy czeka na zagranie dowolnej karty Akcji niebędącej kartą Rozkazu. Jeżeli gracz zagra dwa Określe flagowe, a następnie np. Wioskę portową, zagra ją łącznie trzy razy: raz normalnie i po jednym razie za każdy z dwóch Określi flagowych.



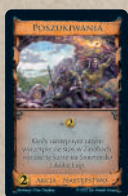
Oszust – ten efekt się kumuluje. Jeśli gracz zagra dwóch Oszustów, będzie mógł odłożyć na bok dwie karty Skarbu, które miałby odrzucić z gry, a po zakończeniu tury – i dobraniu kart na następna turę – wziąć je na rękę.



Pasażer na gapę – gracz może, korzystając ze zdolności Reakcji, zagrać Pasażera na gapę, gdy sam doda kartę Następstwa lub gdy zrobi to dowolny inny gracz.



Pielgrzym – karta, którą gracz odkłada na wierzch swojej talii, nie musi być jedną z 4 właśnie dobranych kart.



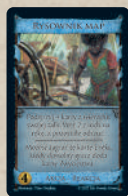
Poszukiwania – jeśli gracz zagra tę kartę za pomocą Sali tronowej, Sala tronowa pozostanie z nią w grze aż do chwili, gdy wyczerpie się dowolny stos w Zasobach. Gdy to nastąpi, gracz wyrzuci na Śmietnisko Poszukiwania tylko raz, ale doda dwa łupy (a w fazie porządków tej tury odrzuci Salę tronową).



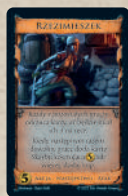
Powiększenie – po tym, jak gracz zagra tę kartę, na początku swojej następnej tury musi wyrzucić na Śmietnisko kartę z ręki – jest to obowiązkowe.



Rozbitek – typami są słowa na dolnym proporcju karty: Akcja, Atak itp. Przykładowo, gdyby gracz użył Rozbitka, żeby wyrzucić na Śmietnisko Klatkę, dobąłby 4 karty, ponieważ Klatka ma dwa typy: Skarb i Następstwo.



Rysownik map – jeśli gracz ma mniej niż 4 karty (po przetasowaniu), podgląda tyle, ile jest w stanie. Gracz może, korzystając ze zdolności Reakcji, zagrać Rysownika map, gdy ktokolwiek (łącznie z nim samym) doda kartę Zwycięstwa, kupując ją lub robiąc to w inny sposób. Jeśli gracz zagra Rysownika map w odpowiedzi na dodanie karty Zwycięstwa, może natychmiast zagrać kolejnego Rysownika map – nawet takiego, którego dobął za pomocą poprzedniego Rysownika map.



Rzeźmieszek – łupy są kartami Skarbu kosztującymi 5 lub więcej, co oznacza, że dodanie łupu aktywuje efekt Rzeźmieszków.



Starszy oficer – jeśli gracz nie ma żadnych kart Akcji do zagrania, wciąż dobiera karty, aż będzie mieć ich 6 na ręce. Jeśli dzięki zagranie karty Akcji gracz dobierze jej kopię, to może zagrać tę kopię, i tak dalej. Starszy oficer pozwala zagrać Starszego oficera – w takiej sytuacji gracz musi uważnie śledzić, którą kartę rozpatruje, tak jak np. w przypadku zagrania kilku Sal tronowych.



Stół warsztatowy – Stół warsztatowy pozwala dodać kopię karty, którą ma w grze dowolny z graczy – przykładowo, w chwili jego zagrania inni gracze mogą mieć w grze karty Następstwa. Sam Stół warsztatowy po zagranie także znajduje się w grze, co oznacza, że gracz może dodać jego kopię.

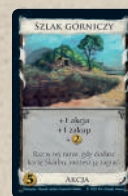


Syrena – kiedy gracz dodaje tę kartę, natychmiast wyrzuca ją na Śmietnisko, chyba że zamiast niej wyrzuci na Śmietnisko dowolną kartę Akcji z ręki. Jeśli jednak przed rozpatrzeniem tego efektu gracz zdoła przeinaczyć Syrenę z miejsca, gdzie została ona dodana (niezależnie od tego, czy została dodana na stos kart odrzuconych, czy gdziekolwiek

indziej) – przykładowo, odłoży ją na wierzch swojej talii za pomocą Insygniów – wówczas wyrzucenie Syreny na Śmietnisko nie będzie możliwe (ale wciąż może wyrzucić na Śmietnisko kartę Akcji z ręki, jeśli chce).



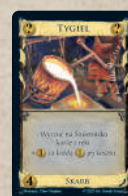
Szamanka – jeśli ta karta bierze udział w rozgrywce, to każdy z graczy na początku każdej swojej tury (łącznie z dodatkowymi turami) dodaje ze Śmietniska kartę kosztującą do 6. Jest to obowiązkowe. Jeśli na Śmietnisku nie ma karty spełniającej ten warunek, gracz nie dodaje żadnej karty. Ma to zastosowanie nawet w pierwszej turze gry (co jest istotne np. w rozgrywce z Nekromantą z *Pieśni nocy*). Efekt ten działa nawet wtedy, gdy żaden z graczy nigdy nie doda Szamanki. Kartę dodaną ze Śmietniska odkłada się na stos kart odrzuconych. Karty dodane w wyniku tego efektu liczą się jak normalnie dodane karty – dla efektów, które się do tego odnoszą; przykładowo, dodanie ze Śmietniska Posiadłości aktywowałoby efekt Klatki.



Szlak górniczy – zagranie karty Skarbu jest opcjonalne. Ten efekt się kumuluje – jeżeli gracz zagra dwa Szlaki górnicze, w tej turze będzie mógł zagrać dwie karty Skarbu po ich dodaniu. Jednakże dwa Szlaki górnicze nie mogą dwukrotnie zagrać tej samej kopii karty Skarbu. Efekt Szlaku górniczego dotyczy kart Skarbu kupionych i dodanych w dowolny inny sposób, i działa także w fazie akcji, jeśli to w niej gracz doda taką kartę.

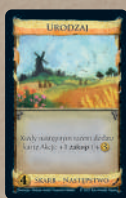


Sznur – kiedy gracz zagrywa tę kartę, otrzymuje +1 i +1 zakup, a na początku swojej następnej tury najpierw dobiera kartę, a następnie może wyrzucić na Śmietnisko kartę z ręki.

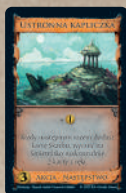


Tygiel – przykładowo, jeśli gracz wyrzuci na Śmietnisko Posiadłość, która kosztuje 2, otrzyma +2. Jeśli gracz wyrzuci na Śmietnisko kartę, która ma w koscie albo (z innych dodatków), nie otrzyma niczego za te symbole.

Uwagi do kart Królestwa cd.



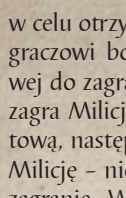
Urodzaj – ten efekt aktywuje się, kiedy gracz dodaje kartę Akcji – kupując ją lub robiąc to w inny sposób. Jeśli wydarzy się to podczas tury innego gracza, +3 i +1 zakup przypadną i nie będą mogły zostać wykorzystane.



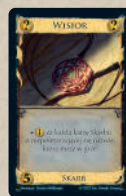
Ustronna kapliczka – ten efekt może aktywować się w turze dowolnego gracza. Aktywuje się także w sytuacji, kiedy gracz nie może lub nie chce wyrzucić na Śmietnisko żadnej karty – nie musi tego robić, ale efekt Ustronnej kapliczki i tak uważa się za rozpatrzone, a ją samą należy odrzucić w tej samej turze.



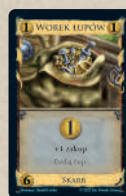
Wioska portowa – dla tego efektu istotne jest tylko to, czy następna zagrana karta Akcji sama dała graczowi +, a nie to, czy zdobył + w inny sposób dzięki jej zagraniu (tak jak by to się stało np. dzięki Szkoleniu z *W nieznanie!* albo dzięki otrzymaniu Daru lasu z *Pieśni nocy*). Nie ma również znaczenia, czy gracz wciąż te posiada, czy nie (np. w wyniku działania Bajarza z *W nieznanie!*). +Fundusze (z *Rzemieślników* i *Renesansu*) nie są tym samym, co +. Ponadto, +0 nie daje graczowi bonusu. Użycie Drogi (z *Menażerii*)



w celu otrzymania + (np. Drogi owcy) daje graczowi bonus. Jeśli gracz użyje Sali tronowej do zagrania Wioski portowej, a następnie zagra Milicję, to najpierw zagrał Wioskę portową, następnie Wioskę portową, a następnie Milicję – nie otrzymałby więc nic za pierwsze zagranie Wioski portowej, ale otrzymałby +1 za jej drugie zagranie.



Wisior – Wisior bierze pod uwagę także samego siebie. Przykładowo, gdyby gracz miał w grze trzy karty Miedziaków, Gondolę (zagrana w poprzedniej turze) oraz Wisior, otrzymałby +3.



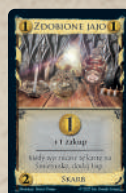
Worek łupów – kiedy gracz zagrywa tę kartę, otrzymuje +1, +1 zakup i dodaje łup.



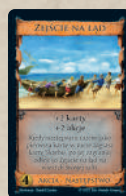
Zakopany skarb – kiedy gracz dodaje tę kartę, musi ją zagrać; nie jest to opcjonalne.



Załoga – położenie tej karty na wierzch talii jest obowiązkowe.

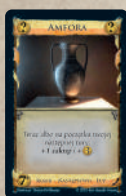


Zdobione jajo – łup otrzymuje gracz wyrzucający tę kartę na Śmietnisko, niezależnie od tego, który gracz zagrał kartę, która to spowodowała.

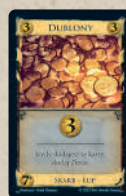


Zejście na ląd – gracz musi całkowicie rozpatrzyć zagrana kartę Skarbu, zanim odłoży Zejście na ląd na wierzch swojej talii. Przykładowo, gdyby tą kartą była Figurka, musiałby najpierw dobrać 2 karty, a dopiero później odłożyć Zejście na ląd na wierzch swojej talii. Zagrana karta Skarbu może mieć więcej typów, łącznie z Akcją (jak np. Magiczny zwój).

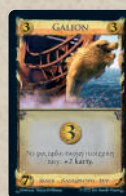
Uwagi do kart Łupów



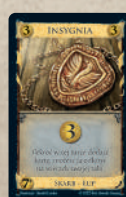
Amfora – kiedy gracz zagrywa tę kartę, decyduje, czy chce otrzymać +3 i +1 zakup natychmiast, czy na początku swojej następnej tury – jeśli zdecyduje, że natychmiast, Amfora zostanie odrzucona w fazie porządków tej samej tury; a jeśli zdecyduje, że na początku swojej następnej tury, Amfora zostanie odrzucona w fazie porządków następnej tury. Jeśli gracz zagrywa Amforę wielokrotnie – na przykład za pomocą Królewskiej kasy – za każdym razem decyduje osobno, czy chce otrzymać +3 i +1 zakup natychmiast, czy na początku swojej następnej tury, a Amfora pozostanie w grze do następnej tury tylko w sytuacji, gdy choć raz zdecyduje się otrzymać bonus w następnej turze (w takim przypadku Królewska kasa także pozostałaby w grze).



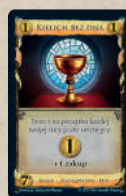
Dublony – kiedy gracz dodaje tę kartę, dodaje także Złoto.



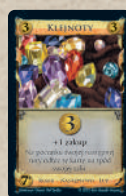
Galion – kiedy gracz zagrywa tę kartę, otrzymuje +3, a na początku swojej następnej tury dobiera 2 karty.



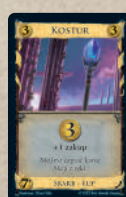
Insignia – jeśli gracz doda kilka kart, ten efekt dotyczy każdej z nich – może więc odłożyć dowolną ich liczbę na wierzch swojej talii.



Kielich bez dna – po zagraniu, ta karta pozostaje w grze przez pozostałą część rozgrywki.

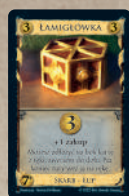


Klejnoty – kiedy gracz zagrywa tę kartę, otrzymuje +3 i +1 zakup, a na początku swojej następnej tury odkłada ją na spód swojej talii.

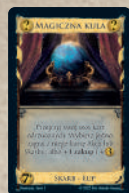


Kostur – zagraniem karty Akcji z ręki jest opcjonalne.

Uwagi do kart Łupów cd.



Łamigłówka – jeśli gracz odłoży kartę na bok, sama Łamigłówka i tak jest normalnie odrzucana w tej samej turze. Odłożoną na bok kartę gracz bierze na rękę po dobraniu ręki na następną turę.



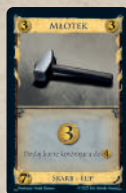
Magiczna kula – gracz najpierw przegląda swój stos kart odrzuconych, a następnie decyduje, czy zagrywa z tego stosu kartę Akcji lub Skarbu, czy otrzymuje +1 zakup i +3.



Magiczny zwój – gracz może zagrać tę kartę w fazie akcji lub w fazie zakupu; jeśli zagra ją w fazie akcji, zużyje przysługującą mu w tej turze akcję. Jednakże zagraniem karty dodanej za pomocą Magicznego zwoju nie zużywa akcji.



Miecz – jest to karta Ataku, co oznacza, że karty takie jak Fosa czy Tarcza chronią przed jego efektem.



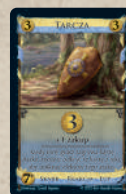
Młotek – ilekroć gracz zagrywa tę kartę, otrzymuje +3 i dodaje kartę kosztującą do 4. Jest to obowiązkowe.



Rasowa koza – wyrzucenie karty na Śmietnisko jest opcjonalne.



Sekstans – gracz może odłożyć na wierzch swojej talii wszystkie 5 kart; może odrzucić wszystkie 5 kart; albo może część z nich odrzucić, a resztę odłożyć na wierzch swojej talii. Jeśli gracz zdecyduje się odrzucić tylko część kart, to musi to zrobić zanim odłoży resztę, a ewentualne efekty wynikające z odrzucenia kart (np. Szlak z *W głąb lądu*) również rozpatruje zanim odłoży na wierzch talii resztę kart. Karty odrzuca się jednocześnie, nie jedna po drugiej.



Tarcza – gracz może odkryć Tarczę z ręki, gdy inny gracz zagra kartę Ataku (i zanim zacznie ją rozpatrywać), aby uniknąć jej efektów (dokładnie tak jak w przypadku Fosi). Tarczy można użyć przeciwko dowolnej liczbie ataków w ciągu jednej tury. Pozostaje ona na ręce gracza, dzięki czemu w swojej turze wciąż może ją zagrać, aby otrzymać +3 i +1 zakup.

Uwagi do kart Cech



Bogaty – ilekroć gracz doda Bogatą kartę, dodaje także kartę Srebrników.



Cierpliwy – gracz może jednocześnie odłożyć dowolną liczbę Cierpliwych kart; wszystkie odłożone karty zagra na początku swojej następnej tury w dowolnej kolejności. Jeśli dzięki efektowi tej Cechy gracz zagra kartę, której w innej sytuacji nie mógłby zagrać (jak np. Terytorium z *Sojuszników*), taką kartę umieszcza się w grze, poza tym jednak nic ona nie robi (może się jedynie liczyć jako „karta w grze” dla efektów, które się do tego odnoszą, np. Bagienne chaty czy Stół warsztatowy).



Inspirujący – kiedy gracz zagra Inspirującą kartę, może, po jej rozpatrzeniu, zagrać z ręki kartę Akcji, której kopii nie ma w grze. Karty Następstwa zagrane w poprzednich turach, które nie opuściły jeszcze gry, wciąż znajdują się w grze; karty, które w jakiś sposób opuściły grę (jak np. Osada górnicza z *Intrygi*, która może wyrzucić samą siebie na Śmietnisko), nie znajdują się w grze. Inspirująca karta może czasem zagrać inną Inspirującą kartę (jeśli Inspirujący jest stos mieszany, jak te z *Imperium* i *Sojuszników*), nie może jednak zagrać kopii samej siebie.



Nierozważny – Nierozważny robi dwie rzeczy w dwóch różnych momentach gry. Kiedy gracz zagrywa Nierozważną kartę, wykonuje zapisane na niej polecenia dodatkowy raz – wykonuje je w całości raz, a następnie robi to po raz drugi – a gdy odrzuca Nierozważną kartę z gry, zamiast tego zwraca ją na jej

stos w Zasobach. W przypadku kart Następstwa rzeczy te nie muszą się wydarzyć w tej samej turze. Jeśli gracz pominie tekst karty – np. za pomocą większości kart Dróg z *Menażerii*, czy będąc pod wpływem Czarodziejki z *Imperium* – wówczas nie wykonuje go po raz drugi, ale wciąż musi zwrócić tę kartę na jej stos w Zasobach, kiedy odrzuca ją z gry.



Niestrudzony – jest to obowiązkowe. Gracz odkłada Niestrudzoną kartę na wierzch swojej talii po dobraniu ręki na następną turę.



Nieśmiały – gracz może odrzucić w ten sposób tylko jedną Nieśmiałą kartę na turę.



Odziedziczony – jeśli gracze uważają, że to istotne, mogą zastępować karty w kolejności rozgrywki. Zastąpione karty Miedzaków wracają na stos Miedzaków; zastąpione Posiadłości należy odłożyć do pudełka. Inne zastąpione karty (Schronienia z *Mrocznych wieków*, Pamiątki z *Pieśni nocy*) należy odłożyć do pudełka. Jeśli Odziedziczony stos jest stosem mieszanym (z *Imperium* lub *Sojuszników*), gracze biorą z niego karty w kolejności rozgrywki. Przykładowo, w rozgrywce sześciuosobowej, w której Odziedziczonym stosem są Mieszczanie, czterej pierwsi gracze otrzymają Obwoływaacza, a dwaj pozostali gracze Kowala. Karty trafiające do talii startowej w efekcie działania tej Cechy nie są „dodawane”, a co za tym idzie nie aktywują się żadne efekty „kiedy dodajesz tę kartę”.

Uwagi do kart Cech cd.



Pobliski – ilekroć gracz doda Pobliską kartę, otrzymuje +1 zakup.



Pobożny – ilekroć gracz doda Pobożną kartę, może wyrzucić na Śmietnisko kartę z ręki.



Pośpieszny – jeśli dzięki efektowi tej Cechy gracz zagra kartę, której w innej sytuacji nie mógłby zagrać (jak np. Terytorium z *Sojuszników*), taką kartę umieszcza się w grze, poza tym jednak nic ona nie robi (może się jedynie liczyć jako „karta w grze” dla efektów, które się do tego odnoszą, np. Bagienne chaty czy Stoł warsztatowy).



Przeklęty – kiedy gracz dodaje kartę z Przeklętego stosu, dodaje także Łup i Kłtwę. Gracz dodaje Łup nawet wtedy, gdy stos Kłtów jest pusty. Gracz dodaje Kłtwę nawet wtedy, gdy stos Łupów jest pusty.



Przeznaczony – ilekroć gracz tasuje, może z tasowanych kart odkryć i odłożyć dowolną liczbę kart Przeznaczonych, resztę kart normalnie tasując. Po zakończeniu tasowania wybiera, które z tych odłożonych kart chce umieścić na spodzie i/lub na wierzchu przetasowanych kart (co czasem może nie być wierzchem

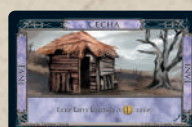
talii). Przykładowo, gdyby gracz miał wśród tasowanych kart pięć Przeznaczonych kart, mógłby (po przetasowaniu) położyć dwie z nich na wierzch, jedną na spód tasowanych kart, a pozostałe dwie potasować z pozostałymi kartami. W rozgrywkach z tą Cechą gracze przed tasowaniem mogą przeglądać swoje talie i karty, które będą właśnie tasowane. Mogą to zrobić także wówczas, gdy wiedzą, że nie mają wśród nich żadnych Przeznaczonych kart.



Przyjazny – gracz może odrzucić w ten sposób tylko jedną Przyjazną kartę na turę.



Przymilny – ten efekt jest obowiązkowy.



Tani – ta Cecha obniża koszt kart w stosie na całą rozgrywkę (łącznie z punktowaniem po zakończeniu gry). Koszt nigdy nie może spaść poniżej 0. Ta Cecha nie obniża kosztów niebędących 0, takich jak 1 i 2; przykładowo, nie miałyby żadnego wpływu na stos Inżyniera (z *Imperium*). Efektu tej Cechy nie stosuje się podczas przygotowania do rozgrywki – oznacza to np., że nie może ona sprawić, by karta kosztująca 4 została użyta jako stos Zguby dla Młodej wiedźmy (z *Rogu obfitości*).

Uwagi do kart Zdarzeń



Doręczenie – gracz niczego dodatkowego nie zyskuje kupując Doręczenie więcej niż raz w trakcie jednej tury. Odłożone na bok karty gracz bierze na rękę po dobraniu ręki na następną turę.



Inwazja – gracz wykonuje wszystkie cztery polecenia w kolejności, w jakiej są zapisane na karcie. Pierwsze polecenie (zagranie karty Ataku) jest opcjonalne; pozostałe są obowiązkowe.



Lustrzana kopia – ten efekt się kumuluje; np. jeśli gracz kupi Lustrzaną kopię trzy razy, a następnie kupi kartę Akcji, doda także 3 dodatkowe jej kopie.



Napaść – jeśli gracz nie ma 3 kart do odrzucenia, nie dodaje Łupu.



Plądrowanie – gracz po prostu dodaje Łup.



Pośpiech – jeśli gracz kupi Pośpiech dwa razy z rzędu, wciąż będzie mógł zagrać kartę Akcji tylko raz. Mógłby jednak, dysponując odpowiednią liczbą zakupów, kupić Pośpiech, kupić kartę Akcji i ją zagrać, ponownie kupić Pośpiech, kupić kolejną kartę Akcji i ją zagrać.



Przygotowania – po odłożeniu kart na bok, gracz musi zagrać z nich wszystkie karty Akcji i Skarbu na początku swojej następnej tury.



Rozkwit – najpierw gracz dodaje Łup. Następnie, po jednej na raz, może wybierać z Zasobów karty Skarbu o niepowtarzających się nazwach i dodawać je, kolejno rozpatrując ich dodanie. Nie musi dodawać kart Skarbu, których nie chce (po dodaniu Łupu). Przykładowo, w rozgrywce z Gondolą gracz mógłby zdecydować, że dodaje Gondolę; skorzystać z jej efektu „kiedy dodajesz tę kartę”, żeby zagrać Oszusta; zdecydować, że dodaje Złoto i Srebrniki i na tym poprzestać.



Szabrowanie – gracz może wyrzucić na Śmietnisko kartę z ręki, albo może dodać Posiadłość ze Śmietniska. Jeśli dodał Posiadłość, dodatkowo dodaje z Zasobów kartę kosztującą do 5.

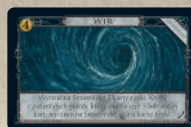
Uwagi do kart Zdarzeń cd.



Unik – jeśli ostatecznie gracz nie będzie w tej turze tasować, Unik nic nie robi. Jeśli będzie tasować, najpierw przegląda karty i wybiera maksymalnie 3, które chce odłożyć na swój stos kart odrzuconych. Oprócz tych wybranych kart, pozostałe normalnie tasuje. Efekt Uniku się kumuluje – jeśli gracz kupi Unik trzy razy, będzie mógł wybrać do 9 kart, których nie chce tasować. Gracz może odłożyć na stos kart odrzuconych tyle kart, że nie będzie miał wystarczającej liczby kart do dobrania; nie powoduje to kolejnego tasowania – dobiera wówczas tyle, ile jest w stanie.



Wędrowka – gracz może kupić Wędrowkę tylko raz na turę. Kiedy to robi – i tylko jeśli to nie on rozgrywał poprzednią turę, a inny gracz – nie odrzuca w tej turze kart z gry, a po jej zakończeniu rozgrywa dodatkową turę. Wciąż normalnie odrzuca swoją rękę. Dodatkowa tura jest zwyczajną turą, z tą różnicą, że nie liczy się podczas rozstrzygania remisów. Karty, które zostały w grze, nie robią w dodatkowej turze niczego specjalnego – np. karta Miedziaków, która została w grze, w dodatkowej turze nie daje +1 itd. Karty z efektami „kiedy ta karta znajduje się w grze” wciąż mogą działać; a karty wciąż znajdują się w grze na potrzeby efektów, dla których jest to istotne, jak np. Bagienne chaty. W konsekwencji tego, że karty zostają w grze, gracz nie dobierze ich w dodatkowej turze. Karty, które zostałyby w grze tak czy inaczej (np. Drakkar zagrany w turze, w której gracz kupił Wędrowkę), zostają w grze z pierwotnego powodu i robią to, co normalnie miałyby robić.



Wir – jest to obowiązkowe dla innych graczy – każdy z nich musi wyrzucić na Śmietnisko kartę z ręki, jeśli ma na ręce co najmniej 5 kart.



Wyjście w morze – gracz może kupić to Zdarzenie tylko raz na turę. Kupienie Wyjścia w morze kończy fazę zakupu gracza i cofa go do fazy akcji, aktywując efekty „na koniec twojej fazy zakupu” (np. Eksploracja z *Renesansu*). Nie sprawia to jednak, że efekty „na początku twojej tury” (np. Nieśmiały) aktywują się ponownie; gdy jednak gracz ponownie przejdzie do fazy zakupu w tej turze, efekty „na początku fazy zakupu” (np. Arena z *Imperium*) znów zadziałają.



Zagrożenie – gracz dodaje Łup wyłącznie pod warunkiem, że wyrzucił na Śmietnisko kartę Akcji.



Zakopywanie – kiedy gracz kupi Zakopywanie, jego efekt staje się obowiązkowy.

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.

Zapis o postaci „X → Y” oznacza, że Cecha (X) jest przyporządkowana karcie Królestwa (Y).

TYLKO ZDOBYCZE:

Szczątki wraku: Bogata wioska, Kopalnia srebra, Łowca skarbów, Pośpieszny → Starszy oficer, Szlak górniczy, Tygiel, Urodzaj, Ustronna kapliczka, Zdobione jajo, Zejście na ląd.

Zbędny balast: (KZ) Przygotowania • Drakkar, Gondola, Pobożny → Grota, Kilof, Kwaternistrz, Pasażer na gapę, Poszukiwania, Rzezimieszek, Syrena, Załoga.

(KZ) – Karty Zdarzeń

ZDOBYCZE I DOMINION:

Podstawy płańdrowania: [Z] Fregata, Pielgrzym, Rozbitek, Niestrudzony → Wioska portowa, Worek łupów • [D] Fosa, Kopalnia, Piwnica, Targowisko, Wasal.

Voodoo: (KZ) Wir • [Z] Gondola, Okręt flagowy, Starszy oficer, Szamanka, Zakopany skarb • [D] Przeklęty → Festyn, Lichwiarz, Przebudowa, Rękodzielnik, Urzędnik.

[Z] – Zdobycze

[D] – Dominion

(KZ) – Karty Zdarzeń

Polecane zestawy 10 kart Królestwa

ZDOBYCZE I INTRYGA:

Żeby zrobić jajecznicę...: [Z] Kwatermistrz, Nerozważny → Rozbitek, Rysownik map, Zakopany skarb, Zdobione jajo • [I] Dworzanie, Harem, Osada górnicza, Podmiana, Szlachta.

Szczury ładowe: (KZ) Unik • [Z] Bogata wioska, Łowca skarbów, Pielgrzym, Rzeźmieszek, Wisior • [I] Giermek, Młyn, Przyjazny → Spiskowiec, Studnia życzeń, Tajne przejście.

[Z] – Zdobywcy

[I] – Intryga

(KZ) – Karty Zdarzeń

ZDOBYCZE I PRYZYSTAŃ:

Morza ciemne jak wino: [Z] Tani → Fregata, Klatka, Majtek, Powiększenie, Sznur • [P] Astrolabium, Karawana, Morska czarownica, Wioska rybacka, Żeglarz.

Wyspa skarbów: (KZ) Wyjście w morze • [Z] Drakkar, Pasażer na gapę, Urodzaj, Zakopany skarb, Załoga • [P] Bocianie gniazdo, Korsarz, Mapa morza, Odziedziczony → Mapa skarbu, Wyspa.

[Z] – Zdobywcy

[P] – Przystań

(KZ) – Karty Zdarzeń

ZDOBYCZE I ALCHEMIA:

Specjalna dostawa: (KZ) Doręczenie • [Z] Bagienne chaty, Okręt flagowy, Oszust, Stół warsztatowy, Szlak górniczy, Zdobione jajo • [A] Alchemik, Aptekarz, Przekłety → Golem, Transmutacja.

[Z] – Zdobywcy

[A] – Alchemia

(KZ) – Karty Zdarzeń

ZDOBYCZE I ŻŁOTY WIEK (NALEŻY UŻYĆ KART PŁATYNY I KOLONII):

Śliczne świecidełka: [Z] Figurka, Kopalnia srebra, Królewska kasa, Przeznaczony → Sznur, Zdobione jajo • [ZW] Bank, Inwestycja, Kryształowa kula, Tiara, Zasoby wojenne.

Kupowanie szczęścia: (KZ) Płądrowanie • [Z] Bagienne chaty, Klatka, Pasażer na gapę, Szlak górniczy, Wisior • [ZW] Biskup, Kancelista, Kowadło, Przymilny → Magnat, Wioska robotnicza.

[Z] – Zdobywcy

[ZW] – Żłoty wiek

(KZ) – Karty Zdarzeń

ZDOBYCZE I RÓG OBFITOŚCI/RZEMIEŚNICY:

Zwiastuni i łowcy: [Z] Kilof, Inspirujący → Łowca skarbów, Majtek, Okręt flagowy, Wisior • [RO] Odpust • [RZ] Herold, Kamieniarz, Medyk, Wieszcz.

Przez mokradła: (KZ) Wędrowka • [Z] Bagienne chaty, Klatka, Nadzorca, Cierpliwy → Pielgrzym, Stół warsztatowy • [RO] Folwark, Menażeria, Róg obfitości • [RZ] Gildia kupców, Piekarz.

[Z] – Zdobywcy

[RO] – Róg obfitości

[RZ] – Rzemieśnicy

(KZ) – Karty Zdarzeń

ZDOBYCZE I W GŁĘB ŁĄDU:

Pustynne sny: [Z] Grota, Powiększenie, Rysownik map, Wioska portowa, Wisior • [WGL] Nerozważny → Nomadzi, Oaza, Przekupień, Suk, Tkaczka.

Intrygi wikingów: (KZ) Szabrowanie • [Z] Bogata wioska, Fregata, Majtek, Tygiel, Załoga • [WGL] Bogaty → Berserk, Kociołek, Stadnina, Złoto głupców, Żmowa.

[Z] – Zdobywcy

[WGL] – W głąb łądu

(KZ) – Karty Zdarzeń

ZDOBYCZE I MROCZNE WIEKI:

Szczury taty: [Z] Poszukiwania, Rozbitek, Starszy oficer, Szamanka, Sznur • [MW] Pacholek, Przytułek, Odziedziczony → Szczury, Trupi wóz, Włóczęga.

Niszczyciele: (KZ) Inwazja • [Z] Grota, Królewska kasa, Oszust, Powiększenie, Rzeźmieszek • [MW] Falszyfikat, Kupiec żelazny, Przechowalnia, Rabunek, Niestrudzony → Zbieracz.

[Z] – Zdobywcy

[MW] – Mroczne wieki

(KZ) – Karty Zdarzeń

Polecane zestawy 10 kart Królestwa

ZDOBYCZE I W NIEZNANE!:

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

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

[Z] – Zdobytcze

[WN] – W nieznane!

(KZ) – Karty Zdarzeń

ZDOBYCZE I IMPERIUM:

Budowniczości miast: (KK) Muzeum • [Z] Fregata, Nadzorca, Stół warsztatowy, Tygiel, Urodzaj • [IM] Dzielnica, Dzik gon, Ogrodnik, Pobliski → Patrycjusz/Emporium, Targ rolny.

Dostatek: (KZ) Rozkwit • [Z] Bogata wioska, Przyjazny → Figurka, Szlak górniczy, Sznur, Zejście na ląd • [IM] Czarodziejka, Gladiator/Fortuna, Klejnot, Korona, Ofiara.

[Z] – Zdobytcze

[IM] – Imperium

(KK) – Karty Krajobrazów

(KZ) – Karty Zdarzeń

ZDOBYCZE I PIEŚŃ NOCY:

Noc rabowania: [Z] Figurka, Majtek, Pobożny → Nadzorca, Wisior, Worek łupów • [PN] Błogosławiona wioska, Krypta, Tragiczny bohater, Wierny pies, Wilkołak.

Wyspa szkieletów: (KZ) Napaść • [Z] Drakkar, Królewska kasa, Pielgrzym, Rzeźmieszek, Ustronna kapliczka • [PN] Pośpieszny → Bożek, Diabelski warsztat, Miasto duchów, Tropiciel, Zasadzka.

[Z] – Zdobytcze

[PN] – Pieśń nocy

(KZ) – Karty Zdarzeń

ZDOBYCZE I RENESANS:

Krąg życia: (KP) Katedra • [Z] Fregata, Kilof, Poszukiwania, Szamanka, Zdobione jajo • [R] Awanturniczka, Eksperyment, Patron, Trupa aktorów, Inspirujący → Uczony.

Mistrzowie naśladowania: (KZ) Lustrzana kopia • [Z] Gondola, Kwatermistrz, Nadzorca, Oszust, Tygiel • [R] Chorąży, Frachtowiec, Jasnowidz, Przeznaczony → Przyprawy, Straż graniczna.

[Z] – Zdobytcze

[R] – Renesans

(KP) – Karty Projektów

(KZ) – Karty Zdarzeń

ZDOBYCZE I MENAŻERIA:

Droga do domu: (KD) Droga wiewiórki • [Z] Gondola, Kopalnia srebra, Rysownik map, Ustronna kapliczka, Zejście na ląd • [M] Barka, Ośnieżona wioska, Tani → Strażnik bramy, Wypalarnia, Zaopatrzenie.

Droga do wielkości: (KZ) Zagrożenie • [Z] Grota, Powiększenie, Syrena, Wioska portowa, Worek łupów • [M] Kombinator, Owczarek, Sanktuarium, Sznur wielbłądów, Pobliski → Targ zwierzęcy.

[Z] – Zdobytcze

[M] – Menażeria

(KD) – Karty Dróg

(KZ) – Karty Zdarzeń

ZDOBYCZE I SOJUSZNICY:

Kumple z pokładu: (KS) Mieszkańcy jaskiń • [Z] Okręt flagowy, Szamanka, Wioska portowa, Worek łupów, Załoga • [S] Dobudowa, Forty, Oberżyłka, Przyimilny → Pochlebca, Pośrednik.

Pogrzebane i zatopione: (KZ) Zakopywanie • [Z] Królewska kasa, Rozbitek, Urodzaj, Zakopany skarb, Zejście na ląd • [S] Goniec, Nieśmiały → Obóz handlarzy, Odyseje, Rozbójnik, Wojak.

[Z] – Zdobytcze

[S] – Sojusznicy

(KS) – Karty Sojuszników

(KZ) – Karty Zdarzeń