

DONALD X. VACCARINO

# Dominion

ZŁOTY WIEK

## Instrukcja

Ach, te pieniądze... Czy istnieje coś piękniejszego niż dźwięk monet brzeczących w garści? Z pewnością nie jest to brzęk monet w cudzej garści – albo spadających na stos, którego nie sposób dosiągnąć, nie wstając z miejsca. Na szczęście ty wstawać już nie musisz, bo los postanowił się do ciebie uśmiechnąć. Zaledwie dziesięć lat temu zakładałeś prosty słomkowy kapelusz i szedłeś z mozołem orać pola; dziś twoje królestwo rozciąga się od morza do morza, a tak wielkiego kapelusza jak twój nikt dotąd nie widział. Masz też najmniejszego na świecie psa i własny pomnik rzeczywistych rozmiarów, wykonany z baklawy. To prawda, że pieniądze szczęścia nie dają, ale za to budzą zazdrość i gniew. A jak przyjemnie lechcą twoja próżność... Co nie znaczy, że nie borykasz się z problemami. Wciąż dają ci się we znaki nieznośni sąsiadzi, których trzeba podbić, tym razem jednak zamierzasz zrobić to w dobrym stylu.



Złoty wiek to już czwarty dodatek do gry Dominion. Zawiera 25 nowych wzorów kart Królestwa, a także dwa nowe rodzaje kart podstawowych, które pozwolą graczom rozwijać się jeszcze prędzej niż Złoto i Prowincje z gry podstawowej. Tematem przewodnim jest bogactwo – w dodatku znalazły się karty Skarbu ze specjalnymi zdolnościami, karty wchodzące w interakcję ze Skarbami oraz potężne karty Akcji o dużym koszcie zakupu.



Ponieważ Złoty wiek to dodatek, do rozgrywki potrzebna jest gra podstawowa Dominion lub samodzielny dodatek (np. Dominion: Intryga). Gracze znajdują w nich niezbędne karty podstawowe (karty Skarbu, Zwycięstwa oraz Klątwy), jak również pełne zasady, dotyczące zarówno samej rozgrywki, jak i przygotowania do niej. Złoty wiek można łączyć z dowolnymi dodatkami z serii Dominion.

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

# Przygotowanie do gry

Złoty wiek zawiera 25 kart Separatorów (po 1 karcie na każdy nowy wzór kart Królestwa). Do gry potrzebne są także karty Skarbu, Zwycięstwa, Kłaty i śmiertnika z gry podstawowej Dominion lub z samodzielnego dodatku (np. Dominion: Intryga). Tak jak we wcześniejszych grach z serii Dominion, gracze wybierają 10 wzorów kart Królestwa do każdej rozgrywki. Jeśli chcą to zrobić losowo, powinni potasować karty Separatorów ze Złotego wieku z kartami Separatorów z dowolnych innych tytułów z serii Dominion.

Jeżeli w rozgrywce mają być używane wyłącznie karty ze Złotego wieku, w Zasobach należy umieścić karty Platyny i Kolonii. W przypadku gdy gracze wolą łączyć karty ze Złotego wieku z kartami z innych zestawów, należy ustalić w sposób losowy, czy Platyna i Kolonie będą obecne w Zasobach, opierając się na proporcji między liczbą kart ze Złotego wieku a innych zestawów. Przykładowo, gracze mogą wylosować jedną z kart biorących udział w rozgrywce, np. pierwszą kartę z talii Separatorów. Jeżeli jest to karta ze Złotego wieku, wówczas do Zasobów dodaje się karty Platyny i Kolonii. Pamiętajcie, że karty Platyny i Kolonii nie są kartami Królestwa; co za tym idzie, kiedy są one obecne w Zasobach, w rozgrywce używa się 10 wzorów kart Królestwa, a także kart: Miedziak, Srebro, Złoto, Platyna, Posiadłość, Powiat, Prowincja, Kolonia i Kłata, wchodzących w skład Zasobów. W grze dwuosobowej używa się 8 kart Kolonii, a w grze na trzech i więcej graczy 12 Kolonii.

Dodatek Złoty wiek zawiera 8 podkładek graczy i żetony  i , wykorzystywane przez karty Królestwa: Biskup, Naciągacze i Monument. Gracze przechowują na podkładkach żetony zgromadzone za pomocą wymienionych kart. Ponieważ podkładki nie są potrzebne na początku rozgrywki, gracz dobiera jedną z nich dopiero w chwili, gdy jej potrzebuje. Na podkładkach znajdują się różne ilustracje ze świata Dominion, nie mają one jednak żadnego znaczenia dla ich działania.

W Złotym wieku pojawiają się żetony monet, niezbędne do działania karty Szlak handlowy. Jeżeli Szlak handlowy bierze udział w rozgrywce, podczas przygotowania do rozgrywki należy położyć po jednym żetonie na każdym stosie kart Zwycięstwa. W chwili gdy którykolwiek z graczy doda kartę z takiego stosu, leżący na nim żeton monety przekłada się na podkładkę Szlaku handlowego. Liczba żetonów na tej podkładce determinuje, ile monet dostarcza karta Szlaku handlowego. W rozgrywkach z Kolonią i Szlakiem handlowym monetę kładzie się również na stosie kart Kolonii.

Żetony nie są limitowane. Jeżeli ich zabraknie, należy użyć zamiennika.

## Zawartość

### 9 podkładek, w tym:



### 8 żetonów monet



### 16 żetonów 1 Punktu Zwycięstwa



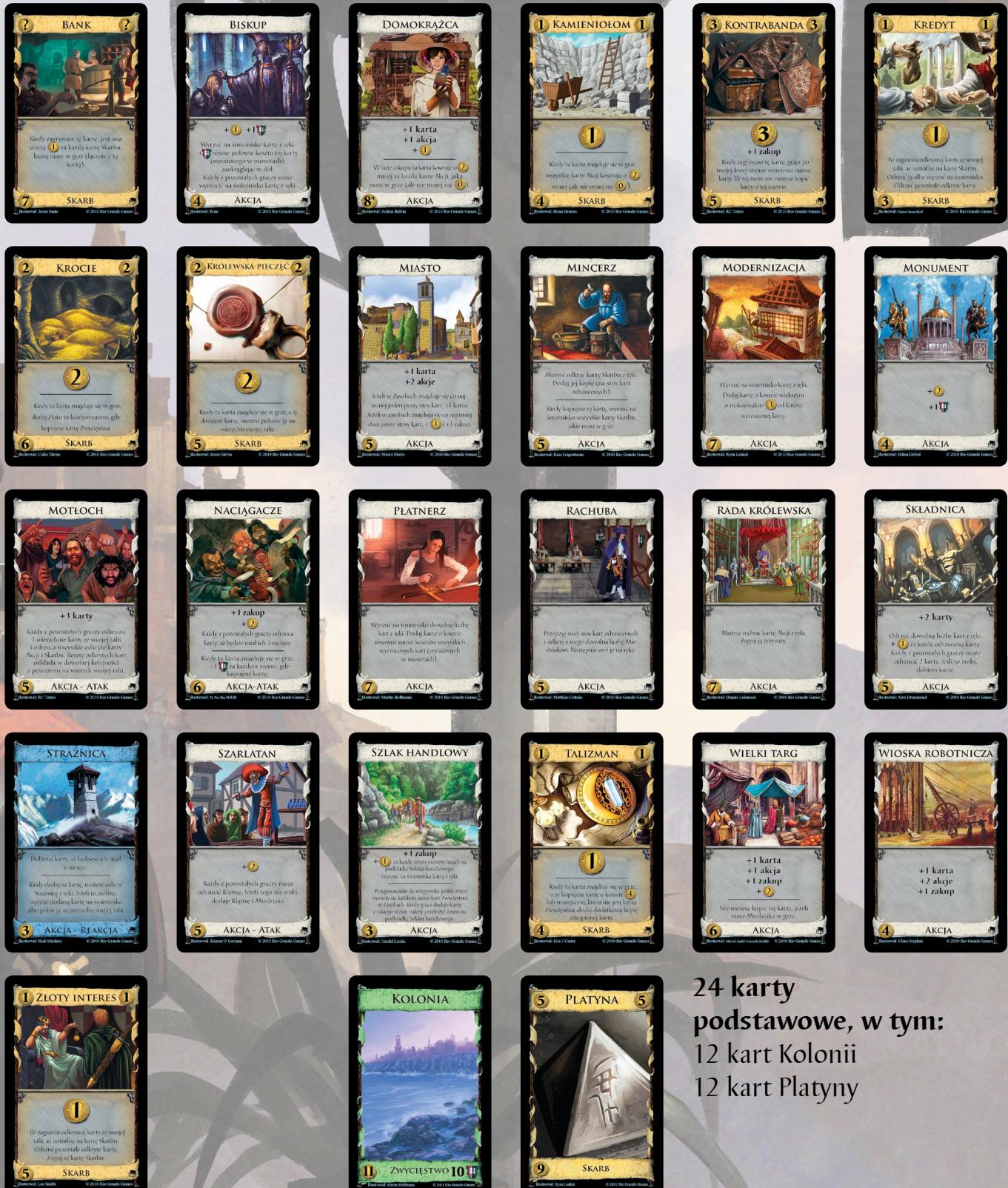
### 15 żetonów 5 Punktów Zwycięstwa



### 8 podkładek graczy

### 1 podkładka Szlaku handlowego

# 250 kart Królestwa (po 10 kart w każdym z 25 wzorów):



24 karty podstawowe, w tym:  
12 kart Kolonii  
12 kart Platyny

1 pusta karta

25 kart Separatorów



# Rozgrywka

## WARUNKI KOŃCA GRY W ZŁOTYM WIEKU

W rozgrywkach z kartami Platyny i Kolonii pojawia się dodatkowy warunek końca gry. Gra kończy się w chwili, gdy po rozegraniu tury przez dowolnego gracza spełniony jest przynajmniej jeden z trzech warunków: wyczerpał się stos kart Prowincji LUB wyczerpały się 3 dowolne stosy kart Zasobów (4 stosy w rozgrywkach dla 5 i 6 graczy) LUB wyczerpał się stos kart Kolonii.

## DODATKOWE ZASADY ZŁOTEGO WIEKU

„+X” – gracz bierze X żetonów . Należy je wziąć z zasobów ogólnych, a nie od innego gracza. Jeżeli gracz bierze żetony po raz pierwszy, otrzymuje także podkładkę, na której będzie je przechowywać. Żetony są jawne – inni gracze mogą je w każdej chwili przeliczyć. W grze występują dwa rodzaje żetonów : żetony 1 i 5 . W trakcie rozgrywki można w dowolnym momencie wymieniać nominaty, jeżeli zajdzie taka potrzeba. Po zakończeniu gry każdy z graczy dodaje sumę punktów uzyskanych za pomocą żetonów do punktów z kart. Jeżeli zabraknie żetonów , należy użyć zamiennika – gracze nie są ograniczeni liczbą dostępnych żetonów. Żetony zdobywa się za pomocą kart Królestwa: Biskup, Naciągacze i Monument.

„W grze” – karty Akcji i karty Skarbu leżące awersem do góry w obszarze gry znajdują się w grze do chwili, gdy zostaną przeniesione w inne miejsce – zazwyczaj na stos kart odrzuconych w fazie porządków. Za karty w grze uważa się tylko te, które zostały zagrane; karty odłożone na bok, wyrzucone na śmiertnik, w Zasobach, na ręce gracza, w taliiach i na stosie kart odrzuconych nie znajdują się w grze. Zdolności kart Reakcji – np. Strażnica – nie powodują, że karta wchodzi do gry. Karty Następstwa (z dodatku *Dominion: Przystań*) po zagraniu znajdują się w grze aż do chwili, gdy zostaną odrzucone.

Złoty wiek zawiera osiem kart Skarbu z dodatkowymi zasadami. Stanowią one część Zasobów tylko wtedy, gdy zostały wybrane jako część 10 kart Królestwa przeznaczonych do danej rozgrywki – nie są więc częścią zasobów podstawowych. Działają tak jak normalne karty Skarbu, ale mają dodatkowe, specjalne właściwości. Zagrywa się je w fazie zakupu tak jak zwykłe karty Skarbu i wpływają na nie wszelkie efekty odnoszące się do kart Skarbu.

Gracz może zagrywać karty Skarbu w dowolnej kolejności. Może także zagrać tylko część kart Skarbu, jakie znajdują się na jego ręce (lub nie zagrać żadnej). Podczas fazy zakupu gracz musi zagrać wszystkie karty Skarbu, jakie chce zagrać, zanim dokona jakiegokolwiek zakupu – nawet jeśli ma możliwość kupienia więcej niż jednej karty. Po zakupieniu dowolnej karty nie można już zagrywać kolejnych kart Skarbu w tej turze.

## Koniec gry:

1. wyczerpały się 3 DOWOLNE stosy kart (4 w rozgrywkach na 5 lub 6 osób);
2. wyczerpał się stos Prowincji;
3. wyczerpał się stos Kolonii.

„+1” oznacza, że gracz bierze żeton o nominale 1 i umieszcza go na swojej podkładce. Żetony otrzymuje się w wyniku zagrania kart Biskup, Naciągacze oraz Monument.

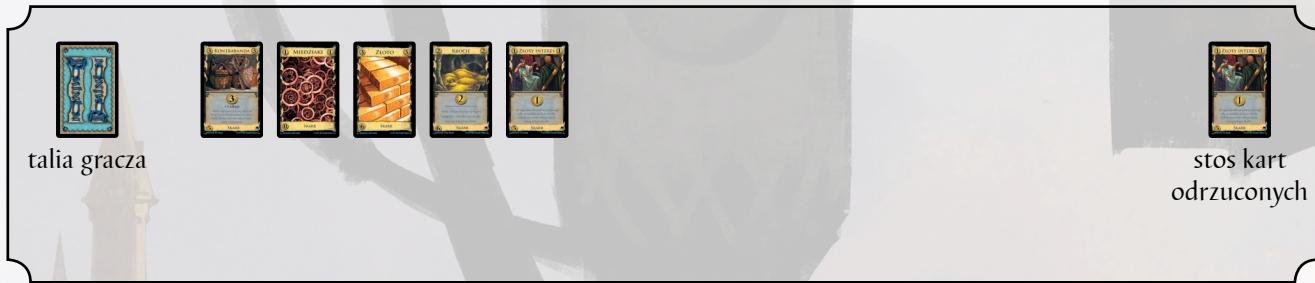
Za karty „w grze” uważa się karty, które gracz zagrał w swojej turze. Nie są nimi karty odłożone na bok, wyrzucone na śmiertnik czy odrzucone. Nie są nimi również karty na ręce, w talii, na stosie kart odrzuconych i w Zasobach.

Złoty wiek zawiera 8 kart Królestwa typu Skarb, które zagrywa się w fazie zakupu.

To gracz decyduje o kolejności zagrywania kart Skarbu, co może mieć istotne znaczenie dla liczby monet, jakie będzie mógł on wydać w fazie zakupu.

## Przykładowa tura

Na początku swojej tury Jacek ma na ręce wyłącznie karty Skarbu: Kontrabandę, Miedziaka, Złoto, Krocię i Złoty interes.



Jacek nie ma na ręce kart Akcji i dlatego pomija fazę akcji. W fazie zakupu nie wykłada przed siebie wszystkich kart Skarbu jednocześnie, gdyż kolejność ich zagrywania ma istotne znaczenie. W pierwszej kolejności zagrywa kartę Kontrabandy i czeeka, aż Anna (gracz siedzący po jego lewej stronie) nazwie kartę, której nie wolno mu kupić. Anna może tylko zgadywać, iloma monetami będzie dysponować Jacek, ponieważ nie widziała jego pozostałych kart Skarbu. Decyduje się więc na Kolonię – na wypadek gdyby Jackowi udało się zebrać wystarczającą liczbę monet.



Następnie Jacek zagrywa kolejno kartę Złota i kartę Krocię. Postanawia, że nie będzie zagrywać Miedziaka; być może zdecyduje się na kupno Wielkiego targu (którego nie można kupić, kiedy w grze znajduje się Miedziak). Kartę Złotego interesu zostawił na sam koniec, ponieważ wie, że ma w talii kartę Banku i chce, aby był on wart jak najwięcej monet, jeśli zostanie odkryty.



Po zagraniu Złotego interesu Jacek odkrywa kartę Banku (po Kolonii i Posiadłości). Jest ona warta 5 monet (w grze znajdują się bowiem karty Kontrabandy, Kroci, Złota oraz Złotego interesu, a zagrana karta Banku liczy się także do sumy przyznanych monet). Gdyby Jacek zagrał Złoty interes jako pierwszą kartę Skarbu i odkrył Bank, byłby on wówczas wart tylko 2 monety.



Jacek podlicza przysługujące mu monety – ma ich łącznie 14. Dzięki Kontrabandzie, która zapewnia mu +1 zakup, może kupić dwie karty.

Postanawia kupić Wielki targ (6 monet) oraz Prowincję (8 monet). Bierze te karty z Zasobów i odkłada je na stos kart odrzuconych.



Ponieważ Jacek zakupił kartę Zwycięstwa (Prowincję), Krocie pozwala mu dodać kartę Złota, którą także bierze z Zasobów i odkłada na stos kart odrzuconych.



Należy pamiętać, że Jacek nie mógł kupić Kolonii, gdyż Anna nazwała tę kartę w wyniku działania Kontrabandy. Jacek odrzuca zagrane karty i Miedziaka, którego wciąż ma na ręce, a następnie dobiera 5 kart.



Tura Jacka dobiegła końca; kolejną turę rozpocznie z ręką widoczną poniżej (oczywiście przy założeniu, że Anna nie zagra żadnych kart, które mogłyby wpływać na jego rękę).



# Opis kart Królestwa



**Bank** – ta karta Skarbu ma zmienną wartość. W momencie zagrania Bank jest wart  $\text{1} \oplus$  za każdą kartę Skarbu znajdująca się w grze (zagrany Bank także wlicza się do tej sumy). Warto pamiętać, że to graczy decyduje o kolejności zgrywania kart Skarbu – jeśli zagra Bank, kiedy w grze nie ma innych kart Skarbu, będzie on wart  $\text{1} \oplus$ . Jeżeli gracz zagra dwie karty Banku z rzędu, drugi Bank będzie wart o  $\text{1} \oplus$  więcej od pierwszego. Bank produkuje monety w chwili zagrania – oznacza to, że wszelkie rzeczy dzierżące się w późniejszej części turty nie wpływają na liczbę dostarczanych przez niego monet.



**Biskup** – patrz ustęp Dodatkowe zasady, dotyczący żetonów  $\text{B}$ . Wyrzucenie karty na śmiertnik jest opcjonalne dla innych graczy, ale obowiązkowe dla gracza zgrywającego Biskupa. Jeżeli gracze sądzą, że kolejność wyrzucania kart na śmiertnik ma znaczenie, jako pierwszy robi to gracz zgrywający Biskupa, a następnie wszyscy pozostali, zgodnie z kolejnością gry. Tylko gracz zgrywający Biskupa może uzyskać za jego pomoc żetony  $\text{B}$ . Symbole  $\text{B}$  w koszcie należy zignorować. Przykładowo, jeśli gracz wyrzuca na śmiertnik Golema (z dodatku *Dominion: Alchemia*) o koszcie  $\text{4} \oplus \text{B}$ , otrzymuje  $\text{3} \oplus \text{B}$  (łącznie z 1 żetonem  $\text{B}$ ), który zawsze przysługuje za zagranie Biskupa. Jeżeli gracz nie ma na ręce żadnych kart po zagraniu Biskupa, wciąż otrzymuje  $\text{1} \oplus$  i 1  $\text{B}$ .



**Domokräzca** – koszt zakupu wskazany na karcie Domokräzcy wynosi  $\text{8} \oplus$ . Jednakże w fazie zakupu gracz obniża ten koszt o  $\text{2} \oplus$  za każdą kartę Akcji, którą ma w grze. Dotyczy to wszystkich kart Domokräzców, również tych znajdujących się na ręce czy w talii. Koszt nigdy nie może wynosić mniej niż  $\text{0} \oplus$ . Jeżeli gracz zagra Radę królewską w połączeniu z, przykładowo, Wioską robotniczą, wciąż ma tylko dwie karty Akcji w grze, mimo że zagrał Wioskę robotniczą trzy razy. Kupowanie kart za pomocą promocyjnej karty Czarnego rynku odbywa się poza fazą zakupu i koszt Domokräzcy wynosi wówczas  $\text{8} \oplus$ .



**Kamieniołom** – ta karta Skarbu jest wartą  $\text{1} \oplus$ , podobnie jak Miedziak. Gdy Kamieniołom znajduje się w grze, karty Akcji kosztują o  $\text{2} \oplus$  mniej, ale nie mniej niż  $\text{0} \oplus$ . Efekt kilku Kamieniołomów kumuluje się – jeśli więc w fazie zakupu w grze są dwa Kamieniołomy, Rada królewска kosztuje  $\text{3} \oplus$  zamiast zwyczajowych  $\text{7} \oplus$ . Kamieniołom działa na karty Akcji, które należą do kilku typów, jak np. Szlachta (karta Akcji-Zwycięstwa z dodatku *Dominion: Alchemia*).



Intryga). Efekt kumuluje się z innymi efektami zmieniającymi koszt kart. Przykładowo, jeżeli gracz zagra w fazie akcji Wioskę robotniczą, a w fazie zakupu dwa Kamieniołomy, koszt Domokräzcy będzie wynosić  $\text{2} \oplus$ . Dotyczy to wszystkich kart – także tych, które znajdują się na ręce czy w talii.

**Kolonia** – to nie jest karta Królestwa. Nie używa się jej w każdej grze – patrz ustęp *Przygotowanie do rozgrywki*. Kolonia jest karta Zwycięstwa o wartości 10  $\text{B}$ .



**Kontrabanda** – ta karta Skarbu jest warta  $\text{3} \oplus$ , podobnie jak Złoto. W chwili zagrania Kontrabandy gracz otrzymuje +1 zakup, a osoba siedząca po jego lewej stronie wymienia nazwę karty – karty o tej nazwie aktywny gracz nie będzie mógł zakupić w tej turze. Nie uniemożliwia to graczowi zdobycia karty w inny sposób (np. za pomocą Kroci). Nie ma obowiązku wymieniania nazwy karty znajdującej się obecnie w Zasobach. Jeżeli gracz zagra kilka Kontraband w jednej turze, osoba po jego lewej stronie za każdym razem wymienia nazwę karty. Jeśli wymieni w ten sposób kilka nazw kart, żadna z nich nie będzie dostępna do kupienia w tej turze. Karty Skarbu zgrywa się w dowolnej kolejności, a efekt Kontrabandy należy rozstrzygnąć w chwili jej zagrania, ale przed zagraniem kolejnych kart Skarbu. Warto pamiętać, że po kupieniu karty w fazie zakupu nie można już zgrywać kolejnych kart Skarbu. Liczba kart na ręce gracza jest jawną, można o nią zapytać w dowolnym momencie (np. kiedy gracz zgrywa Kontrabandę).



**Kredyt** – ta karta Skarbu jest wartą  $\text{1} \oplus$ , podobnie jak Miedziak. Po zagraniu Kredytu gracz odkrywa karty ze swojej talii tak długo, aż natrafi na kartę Skarbu. Następnie decyduje, czy chce ją wyrzucić na śmiertnik, czy odrzucić na stos kart odrzuconych, a następnie odrzuca pozostałe odkryte karty. Jeżeli graczowi skończą się karty, zanim odkryje kartę Skarbu, powinien przetasować stos kart odrzuconych (ale bez kart odkrytych na skutek działania Kredytu) i odkrywać dalej. Jeżeli ponownie nie odkryje karty Skarbu, odrzuca wszystkie odkryte karty (na tym kończy się efekt karty). Warto pamiętać, że w fazie zakupu gracz zgrywa karty Skarbu w dowolnej kolejności i nie ma obowiązku zgrywać wszystkich, które ma na ręce.



**Krocie** – ta karta Skarbu jest warta 2, podobnie jak Srebrniki. Jeżeli gracz kupuje kartę Zwycięstwa, kiedy Krocie znajduje się w grze, dodaje kartę Złota z Zasobów i odkłada ją na stos kart odrzuconych. Jeżeli w Zasobach nie ma już Złota, nie dodaje go. W sytuacji gdy w grze znajduje się kilka kart Krocji, a gracz kupi kartę Zwycięstwa, dodaje kartę Złota za każdą Krocję. Analogicznie, jeżeli gracz kupi kilka kart Zwycięstwa, za każdą z nich dodaje odpowiednią liczbę kart Złota. Przykładowo, jeżeli w grze znajdują się dwie karty Krocji – i są one jedynymi kartami Skarbu – a oprócz tego gracz ma także +1 zakup, może kupić dwie Posiadłości i dodać cztery Złota. Za karty Zwycięstwa uważa się również karty, które należą do kilku typów (i jednym z nich jest Zwycięstwo) takie jak Szlachta czy Harem z dodatku *Dominion: Intriga*. Gracz dodaje Złoto nawet jeśli używa Strażnicy, aby natychmiast wyrzucić na śmiertniko zdobytą kartę Zwycięstwa. Karty Zwycięstwa dodawane w inny sposób niż przez zakup nie pozwalają dodawać Złota.



**Królewska pieczęć** – ta karta Skarbu jest warta 2, podobnie jak Srebrniki. Kiedy Królewska pieczęć znajduje się w grze, a gracz dodaje kilka kart, jej efekt dotyczy każdej z nich – mógłby więc położyć na wierzchu swojej talii każdą taką kartę. Jeżeli przed zastosowaniem efektu Pieczęci królewskiej gracz nie ma żadnych kart w talii, nie tasuje stosu kart odrzuconych; zamiast tego dodana karta staje się jedną kartą w jego talii. Efekt Pieczęci królewskiej ma zastosowanie do wszystkich kart, zarówno kupionych, jak i zdobytych w inny sposób. Jeżeli gracz A zagra kartę Opętania z dodatku *Dominion: Alchemia*, a podczas dodatkowej turы opętanego gracz B zagra Królewską pieczęć, to gracz B nie będzie mógł kłaść zdobytych kart na wierzchu swojej talii, ponieważ zgodnie z efektem Opętania to gracz A dodaje karty.



**Miasto** – po zagraniu Miasta gracz zawsze dobiera kartę i może zagrać dwie dodatkowe akcje. Jeżeli w Zasobach znajduje się jeden pusty stos kart, dodatkowo dobiera jeszcze jedną kartę; jeżeli są to dwa puste stopy (lub więcej), gracz zarówno dobiera kartę, jak i otrzymuje 1 i +1 zakup do wykorzystania w fazie zakupu. Graczowi nie przysługują kolejne bonusy, kiedy puste są trzy stopy (lub więcej). Liczbę pustych stopek sprawdza się w momencie zagraniu Miasta – jeśli kolejne stopy wyczerpią się w dalszej części turы, gracz nie otrzymuje zaległych bonusów. Jeżeli stos przestanie być pusty w wyniku zwrócenia pewnych kart, np. za pomocą karty takiej jak Ambasador z dodatku *Dominion: Przystań*,

Miasta zagrane później nie traktują tych stóp jako pustych. Puste śmiertniko nie liczy się do efektu Miasta.



**Mincerz** – kiedy gracz kupuje Mincerza, wyrzuca na śmiertniko wszystkie karty Skarbu, które ma w grze. Nie wyrzuca na śmiertniko karty Skarbu, które ma na ręce i w innych miejscach; zasada dotyczy tylko kart w grze. Jeżeli gracz kupuje w swojej turze kilka kart, wyrzuca na śmiertniko karty Skarbu w chwili zakupu Mincerza, wciąż jednak ma do dyspozycji pozostałe monety uzyskane za ich pomocą i może je wydać na inne karty. Warto pamiętać, że w fazie zakupu gracz nie ma obowiązku zagrywania wszystkich kart Skarbu z ręki (może zdecydować, że zagra tylko te, które są mu potrzebne do zdobycia pożąданej liczby monet). Jednakże pomiędzy kolejnymi zakupami w fazie zakupu nie można zagrywać kolejnych kart Skarbu; najpierw więc zagrywa się karty Skarbu, a następnie kupuje karty. Zagrywając Mincerza, gracz odkrywa z ręki kartę Skarbu i natychmiast dodaje jej kopię z Zasobów – uzyskana karta trafia na stos kart odrzuconych, a odkryta karta wraca na rękę. W ten sposób można dodać kartę Skarbu, która należy do kilku typów, jak np. Harem (z dodatku *Dominion: Intriga*). Jeżeli gracz kupi Mincerza i używa Strażnicy, aby odłożyć Mincerza na wierzch swojej talii albo wyrzucić go na śmiertniko, wciąż musi wyrzucić na śmiertniko wszystkie karty Skarbu znajdujące się w grze. Ponadto, jeżeli gracz kupi Mincerza, kiedy w grze jest karta Królewskiej pieczęci, Królewska pieczęć opuści grę, zanim gracz będzie mógł skorzystać z jej działania, aby położyć Mincerza na wierzchu swojej talii.



**Modernizacja** – ponieważ po zagraniu Modernizacja nie znajduje się już na ręce gracza, nie można wyrzucić jej na śmiertniko w ramach jej efektu. Dodawana karta może być droższa o maksymalnie 3 od karty wyrzuconej na śmiertniko; można też dodać dowolną kartę o mniejszym koszcie, niższym nawet od kosztu wyrzuconej karty. Można także wyrzucić kartę na śmiertniko, żeby dodać kopię tej samej karty. Jeżeli gracz nie ma na ręce karty, którą mógłby wyrzucić na śmiertniko, nie dodaje żadnej karty. Dodawana karta musi pochodzić z Zasobów i odkłada się ją na stos kart odrzuconych.



**Monument** – patrz ustęp *Dodatkowe zasady*, dotyczący żetonów .



**Motłoch** – pozostały gracze muszą przetasować stoso kart odrzuconych, kiedy za braknie im kart w talii, aby odkryć 3 karty. Jeżeli po przetasowaniu wciąż brakuje im kart, odkrywają tyle, ile są w stanie. Następnie odrzucają odkryte karty Skarbu i Akcji, a pozostałe odkładają na wierzch swoich talii w dowolnej kolejności. Jeżeli karta należy do kilku typów, również należy ją odrzucić, gdy jednym z tych typów jest Skarb lub Akcja. Przykładowo, Szlachta (z dodatku *Dominion: Intriga*) jest kartą Akcji-Zwycięstwa, a zatem gracz musi ją odrzucić, jeśli odkryje ją w wyniku działania Motłochu.



**Naciągacze** – patrz ustęp *Dodatkowe zasady*, dotyczący żetonów . Gracz otrzymuje 1 za każdą kupioną kartę, ale nie otrzymuje żadnych za karty dodane w inny sposób. Działanie kilku kopii Naciągaczy kumuluje się – jeżeli w grze znajdują się dwie kopie karty Naciągaczy, a gracz kupi kartę Srebrników, otrzymuje 2 . W sytuacji gdy gracz zagra Naciągaczy w połączeniu z kartą Rady królewskiej, otrzymuje tylko 1 za każdą kupioną kartę – bo choć Naciągacze zostali zagrani 3 razy, to w grze znajduje się tylko jedna kopia tej karty.



**Platyna** – to nie jest karta Królestwa. Nie używa się jej w każdej grze – patrz ustęp *Przygotowanie do rozgrywki*. Platyna jest kartą Skarbu o wartości .



**Płatnerz** – zero to również „dowolna liczba”. Jeżeli gracz nie wyrzuci na śmiertniku żadnej karty, musi dodać kartę o koszcie 0, o ile to możliwe. Płatnerz działa inaczej niż karty takie jak Modernizacja, ponieważ bierze pod uwagę łączny koszt wszystkich wyrzuconych kart, nie zaś koszt konkretnej karty. Jeżeli w Zasobach nie ma karty o dokładnie takim koszcie jak łączny koszt kart wyrzuconych na śmiertniku, gracz nie dodaje żadnej karty. Dodawana karta musi pochodzić z Zasobów i odkłada się ją na stos kart odrzuconych. Symbol (obecnych na kartach z dodatku *Dominion: Alchemia*) nie wlicza się do kosztu karty, a dodawana karta nie może mieć symbolu w swoim koszcie.



**Rachuba** – ta karta pozwala przeglądać stos kart odrzuconych, co w normalnych warunkach nie jest dozwolone. Stos kart odrzuconych gracz może przeglądać wyłącznie po zagraniu Rachuby. Gracz nie ma obowiązku pokazywania pozostałym graczom wszystkich kart ze stosu kart odrzuconych – musi im pokazać jedynie Miedziaki, które chce wziąć na rękę. Następnie może on odłożyć pozostałe karty ze stosu kart odrzuconych w dowolnej kolejności.



**Rada królewska** – działanie tej karty jest analogiczne do działania Sali tronowej z gry *Dominion*, przy czym Rada królewska powieła akcję trzykrotnie, a nie dwukrotnie. Po zagraniu Rady królewskiej można wybrać kartę Akcji z ręki, zagrać ją i rozpatrzyć jeden raz, następnie drugi, a następnie trzeci. Nie zużywa się w ten sposób dodatkowych akcji, uzyskanych za pomocą kart takich jak Wioska robotnicza – cały efekt Rady królewskiej pochłania jedną akcję. Rozpatrując kolejne akcje, wynikające z działania Rady królewskiej, nie można pomiędzy nimi zagrywać innych kart Akcji, chyba że nakazuje to sama zagrana karta (jak chociażby Rada królewska). Jeżeli gracz zagra Radę królewską w połączeniu z drugą Radą królewską, będzie mógł zagrać trzy różne karty Akcji, każdą powielając trzykrotnie; nie wolno mu zagrać dziewięciokrotnie jednej karty Akcji. Po zagraniu Rady królewskiej z kartą, która daje +1 akcję, taką jak Wielki targ, gracz będzie mieć 3 dodatkowe akcje, nie zaś 1 jak w sytuacji, gdy zagrywa trzy karty Wielkiego targu z rzędu (ponieważ każdy następny zagrany Wielki targ pochłania wówczas dodatkową akcję, uzyskaną za pomocą poprzedniego Wielkiego targu).



**Składnica** – zero to także „dowolna liczba”. W pierwszej kolejności gracz dobiera kartę; następnie może odrzucić karty, łącznie z tymi, które właśnie dobrał. Każdy z pozostałych graczy decyduje, czy chce odrzucić 2 karty, a kiedy to zrobi, dobiera 1 kartę. Jeżeli taki gracz ma na ręce tylko jedną kartę, może ją odrzucić, ale nie daje mu to prawa do dobrania karty. Jeżeli inny gracz odrzucił dwie karty, a jego talia jest pusta, przed dobraniem karty powinien przetasować stos kart odrzuconych.



**Strażnica** – po zagraniu Strażnicy gracz dobiera karty tak długo, aż będzie mieć ich na ręce dokładnie 6. Jeżeli w chwili zagrania Strażnicy ma ich 6 (lub więcej), nie dobiera żadnej karty. Ponadto, kiedy gracz dodaje dowolną kartę – nawet poza swoją turę – może odkryć Strażnicę z ręki, aby wyrzucić tę kartę na śmiertnik albo położyć ją na wierzchu swojej talii. Gracz ma do tego prawo za każdym razem, gdy jest zmuszony do dodania karty. Przykładowo, jeżeli przeciwnik zagra Szarlatana, gracz może użyć Strażnicy, aby wyrzucić na śmiertnik zarówno Kłatwę, jak i Miedziaka. Może też wyrzucić na śmiertnik Kłatwę, a Miedziaka położyć na wierzchu talii, jedynie wyrzucić Kłatwę i tak dalej. Przyjmuje się, że gracz dodał daną kartę – po prostu natychmiast wyrzucić ją na śmiertnik. Jeżeli więc w wyniku działania Szarlatana gracz musi dodać Kłatwę, lecz zamiast

tego natychmiast wyrzuca ją na śmiecińsko, liczba kart w stosie Klątw zmniejsza się o jeden. Gracz może odkryć Strażnicę we własnej turze, kiedy kupuje kartę albo zdobywa ją w inny sposób, np. za pomocą Modernizacji. Jeżeli używa Strażnicy, aby położyć zdobytą kartę na wierzchu swojej talii, a jest ona pusta, nie przetasowuje stosu kart odrzuconych; taka karta staje się wtedy jedyną kartą w talii. Odkrycie Strażnicy nie powoduje jej utraty z ręki. W rezultacie gracz może odkrywać tę samą kartę Strażnicy w turach kilku przeciwników, aby na koniec zagrać ją we własnej turze i dobrać do 6 kart. W turze gracza opętanego za pomocą Opętania (z dodatku *Dominion: Alchemia*) to gracz, który zagrał Opętanie, może używać Strażnicy, a nie gracz opętyany. Jeżeli zdobywana karta ma trafić w inne miejsce niż stos kart odrzuconych (np. w wyniku działania Kopalni z zestawu podstawowego *Dominion*), gracz nadal ma prawo odkryć Strażnicę, aby wyrzucić taką kartę na śmiecińsko albo położyć ją na wierzchu talii. Jeśli w wyniku zagrania przez innego gracza karty Maskarada z *Dominion: Intryga* gracz otrzyma np. Klątwę, to nie może odkryć Strażnicy z ręki aby tę Klątwę wyrzucić na śmiecińsko, ponieważ otrzymanie karty od innego gracza nie jest dodaniem karty.



**Szarlatan** – efekt ataku należy rozpatrywać zgodnie z kolejnością gry, jeśli ma to znaczenie (np. kiedy kończy się stos Klątw lub Miedziaków). Pozostali gracze decydują kolejno, czy odrzucić z ręki Klątwę. Jeżeli nie mogą lub nie chcą tego zrobić, dodają Klątwę i Miedziaka z Zasobów i odkładają je na stos kart odrzuconych. Jeżeli stos Klątw lub Miedziaków jest pusty, gracz nadal musi dodać kartę z drugiego stosu; jeżeli oba są puste, nie dodaje żadnej karty, ale wciąż ma prawo odrzucić Klątwę z ręki. Gracz, który broni się przed atakiem za pomocą Fosy (z gry *Dominion*), nie może odrzucić Klątwy i nie dodaje Klątwy ani Miedziaka – nie wolno mu obronić się jedynie przed częścią efektu Szarlatana. W przypadku odkrycia z ręki Strażnicy gracz decyduje, czy chce wyrzucić na śmiecińsko tylko Klątwę, tylko Miedziaka czy obie te karty – wszystkie te możliwości są dozwolone.



**Szlak handlowy** – po zagraniu karty gracz otrzymuje dodatkowy zakup, który może wykorzystać w fazie zakupu, a także + 2 za każdy żeton monety leżący na podkładce Szlaku handlowego. Następnie musi wyrzucić na śmiecińsko kartę z ręki, chyba że nie ma na ręce żadnych kart. Liczba otrzymanych monet jest równa liczbie stosów kart Zwycięstwa, z których w trakcie tej gry dodano przy-

najmniej jedną kartę. Jeżeli karta Zwycięstwa została dodana z innego źródła niż Zasoby – np. za pomocą promocyjnej karty Czarny Rynek – nie przynosi ona dodatkowej monety. W trakcie przygotowania do rozgrywki należy położyć żeton monety na każdym stosie kart Zwycięstwa w Zasobach. Gdy dowolny gracz doda kartę z tak oznaczonego stosu, natychmiast przekłada się żeton z tego stosu na podkładkę Szlaku handlowego. Przykładowo, jeżeli w Zasobach znajduje się Harem z dodatku *Dominion: Intryga*, a dotychczas gracze kupili Harem oraz Powiat, ale nikt nie kupił (ani nie zdobył w inny sposób) Posiadłości, Prowincji lub Kolonii, Szlak handlowy przynosi zysk w postaci 1. Nie ma znaczenia, który gracz dodał karty Zwycięstwa ani w jaki zrobił to sposób. Szlak handlowy nie daje dodatkowych monet, jeśli z jednego stosu dodano wiele kart (lub jest on pusty); ważne jest tylko to, czy z danego stosu kart Zwycięstwa dodano choć jedną kartę. Nie ma także znaczenia, czy w późniejszym przebiegu rozgrywki ta sama karta wróciła na odpowiedni stos kart Zwycięstwa, np. w wyniku działania Ambasadora z dodatku *Dominion: Przystań*; dla działania Szlaku handlowego liczy się jedynie, czy w trakcie gry ze stosu została dodana karta. Jeżeli w Zasobach znalazła się karta Czarnego rynku, a jedną z kart tworzących talię Czarnego rynku jest Szlak handlowy, podczas przygotowania do rozgrywki również należy położyć żetony monet na wszystkich stosach kart Zwycięstwa.



**Talizman** – ta karta Skarbu jest warta 1, podobnie jak Miedziak. Za każdym razem, kiedy gracz kupuje kartę, która nie należy do typu Zwycięstwo i kosztuje 4 lub mniej, natychmiast dodaje dodatkową kopię tej karty. Jeżeli kupiona karta była ostatnią kopią na stosie, nie dodaje dodatkowej kopii. Dodatkowa kopia musi pochodzić z Zasobów i jest odkładana na stos kart odrzuconych. Jeżeli w grze znajduje się kilka Talizmanów, gracz dodaje po jednej dodatkowej kopii kupionej karty za każdy Talizman. Jeżeli kupi kilka kart o koszcie 4 lub mniejszym, dodaje dodatkowe kopie każdej z nich. Przykładowo, jeżeli w grze znajdują się dwa Talizmany i cztery Miedziaki, a gracz dysponuje dwoma zakupami, może kupić kartę Srebrników i Szlak handlowy, aby dodać dwie dodatkowe karty Srebrników i dwa dodatkowe Szlaki handlowe. Efekt Talizmanu odnosi się wyłącznie do kart kupionych – nie dotyczy tych zdobytych w inny sposób, np. za pomocą Modernizacji. Dowolną kartę uważa się za kartę Zwycięstwa, jeżeli choć jeden z jej typów to Zwycięstwo. Przykładowo, Westybul z dodatku *Dominion: Intryga* ma typ Zwycięstwo, ale nie posiada żetonu monety, więc nie jest kategorowana jako Zwycięstwo.

**minion:** *Intryga* to karta Akcji-Zwycięstwa, co oznacza, że uważa się ją także za kartę Zwycięstwa. Talizman bierze pod uwagę koszt karty w momencie jej zakupu, a nie koszt nominalny. Jeśli więc gracz zagrał w fazie akcji dwie karty Akcji, obniżając koszt Domokräcy do 4, mógłby dodać dodatkową kopię tej karty za pomocą Talizmanu. Analogicznie, mógłby też dodać dodatkową kopię Wielkiego targu, jeśli obniżył jego koszt np. za pomocą Kamieniołomu.



**Wielki targ** – gracz nie ma obowiązku zagrzać wszystkich kart Skarbu w fazie zakupu. Miedziaki na ręce nie uniemożliwiają mu kupienia Wielkiego targu – obostrzenie dotyczy wyłącznie Miedziaków znajdujących się w grze. Miedziaki, które znajdowały się w grze we wcześniejszej części tury, ale już ich tam nie ma, także nie uniemożliwiają graczo-wi kupienia Wielkiego targu. Przykładowo, jeśli w grze znajduje się 11 Miedziaków, gracz mógłby kupić Mincerza, wyrzucić na śmiertniko wszystkie zagrane karty Skarbu, a następnie kupić Wielki targ. Wielki targ można zdobyć także w inny sposób – np. za pomocą Modernizacji – bez względu na to, czy w grze znajdują się Miedziaki, czy nie. Karty Skarbu inne niż Miedziak nie uniemożliwiają graczo-wi kupienia Wielkiego targu, nawet jeśli są warte 1 (jak np. Kredyt).



**Wioska robotnicza** – po zagraniu tej karty gracz dobiera kartę i może zagrać dwie dodatkowe akcje. Ponadto w fazie zakupu przy-sługuje mu dodatkowy zakup.



**Złoty interes** – ta karta Skarbu jest warta 1, podobnie jak Miedziak. Po jej zagraniu gracz odkrywa karty ze swojej talii tak długo, aż odkryje kartę Skarbu. Jeżeli skończą mu się karty, zanim odkryje kartę Skarbu, powinien przetasować stos kart odrzuconych (ale bez kart odkrytych na skutek działania Złotego interesu) i odkrywać dalej. Jeżeli ponownie nie odkryje karty Skarbu, odrzuca wszystkie odkryte karty (na tym kończy się efekt karty). W chwili kiedy odkryje kartę Skarbu, odrzuca wszystkie pozostałe odkryte karty i zagrywa odkrytą kartę Skarbu. Jeżeli zagrała w ten sposób karta Skarbu ma jakieś działanie, należy je rozpatrzyć. Przykładowo, jeśli na skutek zagrania Złotego interesu gracz odkryje kolejny Złoty interes, znów odkrywa karty w poszukiwaniu karty Skarbu. Warto pamiętać, że to gracz decyduje o kolejności zagrzywania kart Skarbu. Przykładowo, jeżeli ma on na ręce zarówno Złoty interes, jak i Kredyt, jako pierwszą może zagrać dowolną z tych kart.

## Wolecane 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.

### TYŁKO ZŁOTY WIEK:

**Początkujący:** Bank, Królewska pieczęć, Modernizacja, Monument, Motłoch, Naciągacze, Rachuba, Strażnica, Wioska robotnicza, Złoty interes.

**Przyjazna interakcja:** Biskup, Domokrążca, Kontrabanda, Krocie, Królewska pieczęć, Miasto, Płatnerz, Składnica, Szlak handlowy, Wioska robotnicza.

**Imponujące akcje:** Kamieniołom, Kredyt, Miasto, Mincerz, Modernizacja, Motłoch, Rada królewska, Składnica, Talizman, Wielki targ.

### ZŁOTY WIEK I DOMINION:

**Największe pieniądze:** [ZW] Bank, Królewska pieczęć, Mincerz, Wielki targ, Złoty interes, [D] Kopalnia, Laboratorium, Lichwiarz, Odkrywca, Szpieg.

**Królewska armia:** [ZW] Modernizacja, Motłoch, Naciągacze, Rada królewska, Składnica, [D] Fosa, Sala obrad, Szpieg, Urzędnik, Wioska.

**Dostatnie życie:** [ZW] Kontrabanda, Krocie, Monument, Rachuba, Szarlatan, [D] Kanclerz, Ogrody, Piwnica, Urzędnik, Wioska.

### ZŁOTY WIEK I INTRYGA:

**Drogi do zwycięstwa:** [ZW] Biskup, Domokrążca, Monument, Naciągacze, Rachuba, [I] Baron, Giermek, Harem, Rozbudowa, Rudera.

**All Along the Watchtower\***: [ZW] Krocie, Składnica, Strażnica, Szlak handlowy, Talizman, [I] Giermek, Most, Oprawca, Osada górnicza, Westybul.

\* nawiązanie do tytułu słynnej piosenki Boba Dylana, śpiewanej m.in. przez Jimmiego Hendriksa.

**Szczęśliwa siódemka:** [ZW] Bank, Modernizacja, Płatnerz, Rada królewska, Składnica, [I] Danina, Kanciarz, Mennica, Most, Studnia życzeń.

[ZW] - Złoty Wiek

[D] - Dominion

[I] - Intryga

**Edycja polska**  
Games Factory Publishing  
[www.gamesfactory.pl](http://www.gamesfactory.pl)



**Kierownik projektu:** Piotr Sobieraj

**Skład i opracowanie graficzne:**  
Przemysław Kasztelaniec

**Okładka:** Tomasz Jędruszek

**Tłumaczenie:** Łukasz Małecki

**Korekta:** Magdalena Maroszek

**Redakcja:** Paweł Pawlak

**Podziękowania:** Marcin Dudek

**Autor:** Donald X. Vaccarino

**Ilustracje:** Matthias Catrein

**Producent:** Valerie Putman & Dale Yu