

DONALD X. VACCARINO

Dominion

PRZYSTAŃ

Instrukcja

Wszystko, czego pragniesz, to okrągły strzelisty maszcie i gwiazda, która cię prowadzi. Przydałby się też ktoś, kto zna podstawy nawigacji. W końcu udało ci się zdobyć kilka upragnionych rzek i zorientowałeś się, że wszystkie prowadzą do morza – do tych niebezpiecznych wód, na których robi się od piratów. Z najwyższą ostrożnością wysydasz w podróż zamieszkane przez szczury okręty, aby nawiązać lukratywne kontakty z odległymi, zamieszkany przez handlarzy portami. Na początek planujesz podbić kilka mniejszych wysp, by stworzyć swój punkt oparcia. Ich rdzenni mieszkańcy wydają się stosunkowo przyjacielscy – z daleka oferują twoim ludziom włócznie i zatrute strzałki, mimo że nawet nie miałeś okazji, by się właściwie przywitać. A kiedy w końcu dotrzesz do osławionych portów, je także weźmiesz we władanie, żeby szukać kolejnych rzek. Tak, pewnego dnia wszystkie rzeki będą należeć do ciebie.



Przystań to drugi dodatek do gry Dominion. Zawiera 26 nowych wzorów kart Królestwa i koncentruje się na przyszłych turach gracza – można w nim znaleźć karty, które robią coś zarówno w obecnej turze, jak i w następnej; takie, które pozwalają lepiej przygotować się do kolejnej tury; czy wreszcie takie, które w inny sposób wykraczają poza zwykłe ramy tury. Dominion: Przystań to dodatek, który należy łączyć z grami Dominion lub Dominion: Intryga – nie ma w nim części materiałów wymaganych do samodzielnej rozgrywki. Mowa tu w szczególności o: podstawowych kartach Skarbu i Zwycięstwa, kartach Klątwy i karcie śmiertnika. Z tego względu do rozgrywki potrzebna jest gra podstawowa lub dodatek Dominion: Intryga. Przystań zaprojektowano w taki sposób, aby działała doskonale z obydwoema poprzednimi tytułami z serii Dominion, a także wszystkimi kolejnymi dodatkami, które ukażą się w przyszłości.



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

Przygotowanie do gry

Przed pierwszą rozgrywką należy rozpakować trzy talie kart z folii i rozłożyć je do odpowiednich przegródek – dzięki załączonej wkładce będzie je łatwiej zorganizować (rewers wkładki umożliwia gracjom taką organizację kart, jaką sami uznają za najwłaściwszą). Następnie należy wypchnąć z wyprasek podkładki. W pudełku powinny się znajdować zestawy 3 podkładek dla każdego gracza: Wyspy, Okrętu pirackiego i Wioski tubylców. Podkładek używa się wyłącznie w sytuacji, kiedy w Zasobach znajduje się odpowiadająca im karta, a zatem: Wyspa, Okręt piracki lub Wioska tubylców. Nieużywane podkładki należy odłożyć do pudełka. W Zasobach należy także umieścić monety, jeżeli w grze pojawiła się karta Okrętu pirackiego oraz żetony embarga, jeśli jest w niej karta Embarga. W innym wypadku je również odkłada się do pudełka. Monety ani żetony nie są limitowane – gdyby zabrakło ich w trakcie rozgrywki, należy użyć zamiennika.

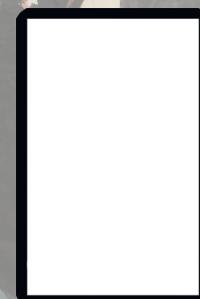
Przystań zawiera 26 kart Separatorów, po jednej dla każdego nowego wzoru karty Królestwa. Do rozgrywki będą potrzebne podstawowe karty Skarbu i Zwycięstwa, karty Kłaty oraz karta śmiertnika z gry Dominion lub Dominion: Intriga. Podobnie jak w poprzednich odsłonach cyklu, przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą wybrać 10 wzorów 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. Możliwa jest również gra z kartami Królestwa pochodząymi wyłącznie z dodatku Przystań.

Zawartość

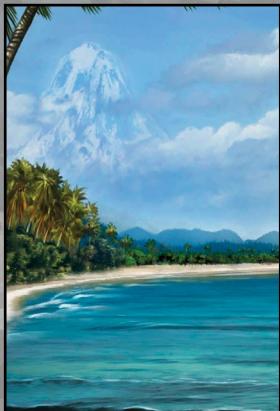
12 pustych kart:

11 kart ze standardowym rewersem;

1 karta z rewersem Separatora



18 podkładek graczy (po 3 na gracza):



**26 kart
Separatorów**



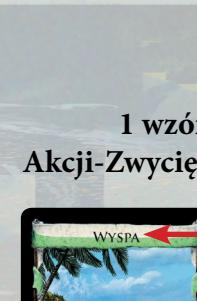
25 żetonów monet



15 żetonów embarga



262 karty Królestwa: 25 kart Akcji (po 10 kart na wzór)



nowy typ karty: Akcja-Następstwo



nazwa

efekt karty

typ karty (Akcja-Następstwo ma kolor pomarańczowy)

koszt (3 monety)

1 wzór karty Akcji-Zwycięstwa (12 kart)



nazwa

efekt karty

typ karty (Akcja-Zwycięstwo ma kolor biało-zielony)

koszt (4 monety)

Rozgrywka

Dodatkowe terminy pojawiające się na kartach Akcji z dodatku Przystań:

„Podejrzyj” – gdy karta nakazuje graczowi podejrzeć inną kartę lub karty, gracz nie pokazuje ich przeciwnikom.

„W grze” – karty Akcji i karty Skarbu leżące awersem do góry w obszarze gry znajdują się w grze aż 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 śmiertnisko, w Zasobach, na ręce gracza, w taliiach i na stosie kart odrzuconych nie znajdują się w grze. Zdolności kart Reakcji – np. Fosa – nie powodują, że karta wchodzi do gry.

DODATKOWE ZASADY PRZYSTAŃ

Dodatek Przystań wprowadza nowy typ kart. Są to karty w kolorze pomarańczowym, oznaczone u dołu słowem Następstwo, np. „Akcja-Następstwo”. Karta Następstwa powoduje jakiś efekt po zakończeniu tury, w której została zagrana. Leży ona przed graczem (znajdując się w grze) aż do fazy porządków tej tury, w której rozstrzygnięto jej ostatni efekt (należy ją odrzucić przed dobraniem kart na następną turę). Jeśli więc treść karty zawiera sformułowanie: „Teraz i w twojej następnej turze”, taka karta trafi na stos kart odrzuconych w fazie porządków następnej tury.

Gdy gracz modyfikuje kartę Następstwa inną kartą – albo zagrywa z kartą Następstwa inną kartą – taka karta również pozostaje w strefie gracza aż do chwili, gdy sama przestaje działać. Przykładowo, jeżeli gracz zagrywa Salę tronową na Okręt kupiecki, obie karty pozostają w grze do fazy porządków następnej tury. W tym przypadku Sala tronowa ma przypominać, że efekt Okrętu kupieckiego zadziała dwukrotnie.

Jeżeli efekty kilku kart muszą być rozstrzygnięte w tej samej chwili (np. karty Następstwa, które robią coś „na początku następnej tury”), to gracz decyduje, w jakiej kolejności będzie je rozstrzygać. Karta oddziałująca na kilku graczy wciąż musi być rozstrzygana zgodnie z kolejnością rozgrywki. Jeżeli oddziałuje na wszystkich graczy, jako pierwszy rozstrzyga ją ten, kto ją zagrał, a następnie wszyscy pozostali gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Aby ułatwić sobie śledzenie, które karty Następstwa należy odrzucić w obecnej fazie porządków, a które pozostają w grze, karty Następstwa zagrywa się do osobnego rzędu w strefie gracza, ponad pozostałymi kartami Akcji i Skarbu. W chwili, gdy rozstrzygnięty zostanie ostatni efekt karty Następstwa, gracz powinien przesunąć ją do niższego rzędu, do pozostałych kart, które będzie miał obowiązek odrzucić w fazie porządków obecnej tury.

Jeżeli w dowolnym momencie gracz musi podjąć działanie związane z jego talią (dobrać karty, odkryć je, odłożyć na bok, podejrzeć albo wyrzucić), a ma w talii mniej kart, niż wymaga tego efekt, powinien zastosować go do tylu kart, ile to możliwe, a następnie przetasować swój stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię. Następnie spełnia pozostałą część wymogów, korzystając z nowej talii. Jeżeli talia gracza jest pusta, należy ją przetasować dopiero w momencie, kiedy gracz musi wykonać na niej jakieś działanie, a nie jest w stanie tego zrobić.

Podejrzyj – tylko ty podglądasz kartę/karty.

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

Karty Następstwa są pomarańczowe, a ich efekty trwają po zakończeniu tury, w której zostały zagrane.

Karty zagrywane w połączeniu z kartą Następstwa pozostają razem z nią w grze.

To ty decydujesz, w jakiej kolejności będziesz rozstrzygać karty, które należy rozstrzygnąć w tej samej chwili.

Pilnuj, aby działające karty Następstwa leżały w oddzielnym rzędzie w strefie gracza.

Tak jak dotychczas, gracz nie przetasowuje stosu kart odrzuconych, dopóki nie jest to konieczne. Przed przetasowaniem należy wykonać wszelkie możliwe czynności.

Gracze mogą przeglądać karty odłożone na bok, które leżą awersem do góry (zarówno swoje, jak i te należące do innych graczy). Jeżeli karty odłożone na bok leżą awersem do dołu, mogą je tylko przeliczać (zarówno swoje, jak i te należące do innych graczy).

Niektóre karty pozwalają graczowi dokonać wyboru między kilkoma efektami (np. Okręt piracki czy Wioska tubylców). Gracz ma prawo wybrać dowolny z nich, nawet jeśli nie może go spełnić, częściowo lub w całości. Kiedy jednak podejmie decyzję, musi wykonać efekt w takim stopniu, w jakim to możliwe. Konkretnie przykłady takich sytuacji znajdują się w dalszej części instrukcji, w opisach poszczególnych kart.

Niektóre karty Zwycięstwa należą do kilku typów (np. Wyspa). Dla potrzeb zasad taka karta jest każdym z wymienionych typów. Wyspę można więc zagrywać jako standardową kartę Akcji, a po zakończeniu rozgrywki przynosi ona punkty jak każda karta Zwycięstwa. W sytuacji gdy inna karta odnosi się do typu karty, chodzi o wszystkie karty, które posiadają dany typ. Przykładowo, Biblioteka może być użyta do odłożenia na bok Wyspy (ponieważ jednym z jej typów jest Akcja).

Jeżeli karty odłożone na bok leżą awersem do góry, wszyscy gracze mogą je oglądać, a jeżeli awersem do dołu – tylko przeliczać.

Gdy gracz wybiera pomiędzy kilkoma efektami, może wybrać ten, którego nie jest w stanie wykonać, zawsze jednak ma obowiązek wykonać wybrany efekt w takim stopniu, w jakim to możliwe.

Karty Zwycięstwa, które należą także do innego typu, na koniec rozgrywki przynoszą punkty tak jak zwyczajne karty Zwycięstwa.

Przykład użycia kart Następstwa

Janek zagrywa Bazar do swojej strefy gracza i dobiera jedną kartę – jest nią Okręt kupiecki, który trafia na jego na rękę. Następnie Janek wykonuje dwie pozostałe akcje Bazaru.



W drugiej kolejności Janek zagrywa Nabrzeże, tworząc tym samym nowy rzad kart nad Bazarem i w wyniku jego efektu dobiera dwie karty. Jako ostatnią akcję postanawia zagrać Okręt kupiecki, którą również kładzie w górnym rzędzie, obok Nabrzeża i nad Bazarem, pamiętając, że w obecnej turze przyniesie mu zysk w postaci dwóch monet, które będzie mógł wydać w fazie zakupu.



W fazie zakupu Janek kupuje 2 Powiaty (za 10 monet), a zagrane karty Skarbu wykłada w dolnym rzędzie strefy gracza obok Bazaru. Przystuguje mu +1 moneta za Bazar w dolnym rzędzie, a także +1 zakup za Nabrzeże i +2 monety za Okręt kupiecki w górnym rzędzie.



W fazie porządków Janek odrzuca karty z ręki i te leżące w dolnym rzędzie strefy gracza – Bazar i zagrane karty Skarbu. Nabrzeże i Okręt kupiecki chwilowo pozostawia w górnym rzędzie.



Na początku następnej turы Janek dobiera 2 karty, a następnie przesuwa Nabrzeże do dolnego rzędu, gdzie będzie zagrywać inne karty w tej turze.



Także Okręt kupiecki należy przesunąć do dolnego rzędu, pamiętając, że przyniesie on zysk w postaci 2 monet, dostępnych w fazie zakupu.



W dalszej części tury Janek zagrywa Wioskę rybacką do górnego rzędu. Ponieważ nie ma na ręce więcej kart Akcji, korzysta z 8 monet (za Srebrniki, Złoto, Okręt kupiecki [2] i Wioskę rybacką [1]), aby kupić Prowincję i zakończyć turę fazą porządków.



Kontynuując grę, Janek w dalszym ciągu będzie zagrywać karty Następstwa do górnego rzędu, a pozostałe karty Akcji – nie należące do typu Następstwo – do dolnego rzędu. W fazie porządków będzie odrzucać wyłącznie karty leżące w dolnym rzędzie. Karty z górnego rzędu przesuwa się do dolnego po rozstrzygnięciu ich ostatniego efektu (przykładowo w chwili, gdy przynoszą określony zysk na początku turы, która nastąpiła po turze ich zagrania).

Przykładowa tura

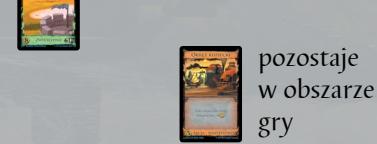
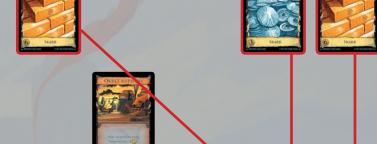
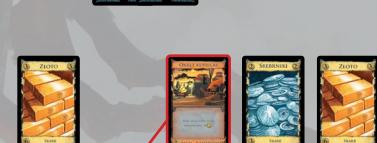
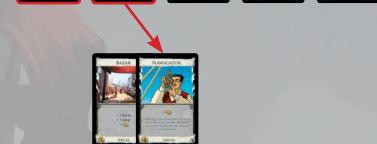
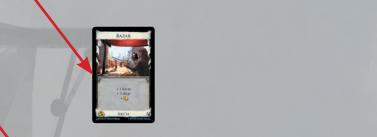
Teresa ma na ręce pięć kart: Bazar, Nawigatora, Okręt kupiecki, Srebrników i Złoto. W fazie akcji zagrywa do swojej strefy gracza Bazar i natychmiast dobiera kartę. Jest nią Złoto, które bierze na rękę. Bazar przynosi jej korzyść w postaci dwóch dodatkowych akcji do wykorzystania w obecnej turze, ale Teresa nie może z nich skorzystać, dopóki nie skończy rozpatrywać efektu karty. Bazar daje jej także dodatkową monetę do wydania w fazie zakupu.

Rozpatrzywszy do końca kartę Bazaru, Teresa wykorzystuje jedną z dodatkowych akcji, aby zagrać Nawigatorkę – w ten sposób zdobywa dwie kolejne monety, które będzie mogła wydać w fazie zakupu. Karta Nawigatora nakazuje jej podejrzeć pięć wierzchnich kart z talii. Teresie zostały w talii tylko dwie karty – podgląda je, a następnie przetasowuje stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię i podejrzeć trzy kolejne karty. Karty, które podejrzała, to dwie Posiadłości, Prowincja i dwa Miedziaki. Teresa postanawia je odrzucić. Po rozpatrzeniu Nawigatora wciąż ma jedną dodatkową akcję (zdobyta za pomocą Bazaru).

Teresa zagrywa Okręt kupiecki. Ponieważ tej karty nie będzie odrzucać w fazie porządków bieżącej tury, kładzie ją w osobnym rzędzie, nad kartami Bazaru i Nawigatora. Okręt kupiecki daje jej dwie kolejne monety, co oznacza, że zdobyła łącznie pięć monet za pomocą swoich kart Akcji. Nie ma już jednak więcej akcji do wykorzystania.

W fazie zakupu Teresa zagrywa do swojej strefy gracza jedną kartę Srebrników i dwie karty Złota. Razem z pięcioma monetami uzyskanymi z Bazaru, Nawigatora i Okrętu kupieckiego ma trzynaście monet. Szkoda, że ma tylko jeden zakup! Teresa kupuje Prowincję za osiem monet i kładzie ją awersem do góry na stosie kart odrzuconych. Ponieważ nie dysponuje dodatkowymi zakupami, pozostałe monety przepadają – nie może ich wykorzystać.

W fazie porządków Teresa odrzuca Bazar, Nawigatora i karty Skarbu, które znajdują się w jej strefie gracza. Okręt kupiecki pozostaje w górnym rzędzie zagranych kart do następnej tury (kiedy to zostanie odrzucony w fazie porządków). Teresa dobiera pięć kart na rękę i tym samym jej tura dobiera końca.



pozostaje
w obszarze
gry

wszystkie pozo-
stałe karty na stos
kart odrzuconych;
dla jasności rozło-
żone na ilustracji

Opis kart Królestwa



Ambasador – gracz wybiera i odkrywa kartę z ręki. Następnie może odłożyć do Zasobów do dwóch kopii tej karty. Może także nie odkładać żadnych kart. Pozostali gracze dodają z Zasobów po jednej kopii odkrytej karty. Jeżeli wyczerpie się właściwy stos, niektórzy gracze mogą nie wziąć żadnej karty – dlatego ważne jest, aby rozstrzygać ten efekt zgodnie z kolejnością rozgrywki. Jeżeli w chwili zagrania Ambasadora gracz nie ma na ręce żadnych kart, nic się nie dzieje.



Bazar – gracz dobiera kartę, a także otrzymuje 2 dodatkowe akcje i 1 monetę do wykorzystania w fazie zakupu.



Bocianie gniazdo – jeżeli gracz nie ma w talii 3 kart, podgląda tyle, ile jest w stanie, a następnie przetasowuje stos kart odrzuconych i podgląda pozostałe. Przed podjęciem decyzji, którą kartę wyrzucić na śmietnisko, którą odrzucić, a którą odłożyć na wierzch talii należałoby podejrzeć wszystkie 3 karty. W sytuacji gdy 3 podejrzane karty są jednocześnie 3 ostatnimi kartami w talii, karta odłożona staje się jedyną kartą w talii gracza. Jeżeli gracz nie może podejrzeć 3 kart, nawet po przetasowaniu, musi postępować zgodnie z kolejnością poleceń na karcie. Jeżeli zatem jest w stanie podejrzeć tylko 1 kartę, wyrzuca ją na śmietnisko, a jeśli 2 – jedną wyrzuca na śmietnisko, a drugą odrzuca.



Embargo – gracz może wybrać dowolny stos kart w Zasobach. Jeżeli użyto kilku kart Embarga aby położyć żetony na tym samym stosie, gracz dodaje po jednej Kłatwie za każdy żeton leżący na takim stosie, kiedy kupuje z niego kartę. Nie dodaje się Kłatywy, zdobywając kartę w inny sposób niż poprzez zakup (np. za pomocą Przemytników). Zagrywając Salę tronową z Embargiem, gracz kładzie dwa żetony embargo, przy czym nie ma obowiązku kłaść ich na tym samym stosie. Jeżeli w trakcie rozgrywki wyczerpie się puła żetonów, należy użyć odpowiedniego zamiennika, aby oznaczyć stosy objęte embargiem. Gdy wyczerpie się stos Kłatw, żetony embargo nie mają żadnego efektu.



Karawana – gracz dobiera kartę na początku następnej tury (nie przed nią). Po zagraniu Karawana jest odrzucana w fazie porządków następnej tury.



Kieszonkowiec – każdy z pozostałych graczy odrzuca jednego (i tylko jednego) Miedziaka. Jeżeli nie ma Miedziaka na ręce, musi pokazać pozostałym graczom swoje karty.



Latarnia morska – w chwili zagrania gracz otrzymuje zarówno dodatkową akcję, jak i monetę. W następnej turze otrzymuje wyłącznie monetę. Karty Ataku nigdy nie wpływają na gracza, który ma w swojej strefie gry Latarnię morską, nawet jeśli mu na tym zależy. Mimo to wciąż może on odkryć z ręki kartę Reakcji, np. Tajną komnatę, gdy przeciwnik zgrywa kartę Ataku. Pozwoliłoby mu to dobrać 2 karty i odłożyć 2 karty z ręki na wierzch talii, wciąż jednak byłby niewrażliwy na efekt ataku. Gracz otrzymuje wszelkie bonusy kart Ataku, które zagrywa w swojej turze (np. + karty). Po zagraniu Latarnia morska jest odrzucana w fazie porządków następnej tury.



Magazyn – jeżeli podczas dobierania graczowi skończą się karty w talii, powinien przetasować stos kart odrzuconych i dobrać pozostałe. Jeżeli po przetasowaniu wciąż nie może dobrać 3 kart, dobiera tyle, ile jest w stanie. Następnie musi odrzucić 3 karty z ręki, nawet jeśli nie dobrał 3 kart. Ma prawo odrzucić dowolne z nich, zarówno te dobrane za pomocą Magazynu, jak i te, które miały na ręce przed zaganiem tej karty.



Mapa skarbu – Mapę skarbu gracz może zagrać nawet wtedy, gdy nie ma na ręce jej drugiej kopii – musi wówczas wyrzucić ją na śmietnisko, nic w ten sposób nie zyskując. Aby dodać karty Złota, gracz musi wyrzucić dwie Mapy skarbu. Rozważmy następujący przykład: gracz zgrywa Salę tronową na Mapę skarbu, mając dwie dodatkowe Mapy skarbu na ręce. Rozpatrując efekt po raz pierwszy, wyrzuca zagrana Mapę skarbu na śmietnisko, a także dodatkową kopię z ręki, zyskując w ten sposób 4 karty Złota. Rozpatrując efekt po raz drugi, wyrzuca na śmietnisko drugą kopię Mapy skarbu z ręki, nie otrzyma jednak Złota, ponieważ nie może drugi raz wyrzucić na śmietnisko zagranej Mapy skarbu – została ona wyrzucona już wcześniej. Jeżeli w Zasobach nie ma 4 kart Złota, gracz bierze tyle, ile jest w stanie. Dodane w ten sposób karty kładzie na wierzchu swojej talii; jeżeli talia była pusta, stają się one jedynymi kartami w talii.



Morska wiedźma - gracz, który nie ma kart w talii, przetasowuje stos kart odrzuconych, by móc odrzucić karte. Jeśli wciąż nie może tego zrobić, nie odrzuca karty. Dla gracza odzurującą ostatnią kartę z talii dodana karta Kłatywa staje się jedną kartą w talii. Jeżeli w stosie Kłatyw jest mniej kart niż graczy, którzy powinni je otrzymać, rozdaje się je zgodnie z kolejnością rozgrywki, rozpoczynając od osoby siedzącej po lewej stronie od gracza, który zagrał Morską wiedźmę.



Nabrzeże - po zagraniu gracz dobiera 2 karty i otrzymuje dodatkowy zakup. Na początku następnej tury ponownie dobiera 2 karty i otrzymuje dodatkowy zakup. Dodatkowe karty gracz dobiera na początku swojej następnej tury - nie wcześniej. Po zagraniu Nabrzeże pozostaje w grze aż do fazy porządków następnej tury.



Nawigator - gracz odrzuca wszystkie 5 kart lub nie odrzuca żadnej. Jeśli zdecyduje się nie odrzucać kart, odkłada je na wierzch swojej talii w dowolnej kolejności. Jeżeli gracz nie ma 5 kart w talii, podgląda tyle, ile jest w stanie i odkłada je bok, a następnie przetasowuje stos kart odrzuconych (bez kart odłożonych na bok), aby podejrzeć pozostałe. Możliwa jest sytuacja, że gracz nie będzie mógł podejrzeć 5 kart nawet po przetasowaniu stosu kart odrzuconych. Wówczas podgląda tyle, ile jest w stanie i odrzuca je wszystkie lub odkłada na wierzch talii w dowolnej kolejności.



Okręt kupiecki - gracz otrzymuje 2 monety do wydania w bieżącej turze i kolejne 2 monety w następnej turze. Okręt kupiecki pozostaje w strefie gracza aż do fazy porządków następnej tury.



Okręt piracki - dodając tę kartę po raz pierwszy, gracz otrzymuje podkładkę Okrętu pirackiego. Jeżeli Okręt piracki jest używany do próby wyrzucenia na śmiertniko kart Skarbu, gracz z 1 kartą w talii odkrywa ją, a następnie przetasowuje stos kart odrzuconych (bez odkrytej karty), aby odkryć drugą. Jeżeli talia gracza jest pusta, musi on przetasować stos kart odrzuconych i odkryć 2 karty. Gracz, który nie może odkryć 2 kart nawet po przetasowaniu, odkrywa tyle, ile jest w stanie. Następnie każdy z graczy wyrzuca na śmiertniko maksymalnie jedną z odkrytych kart Skarbu. Wybiera ją gracz, który zagrał Okręt piracki, i jeśli choć jedna karta została wyrzucona, dodatkowo kładzie żeton monety na swojej podkładce Okrętu pirackiego. Rozpatrując ten efekt nie można zdobyć więcej niż jednego żetona monety, bez

względu na to, ile kart trafiło na śmiertniko. Jeżeli gracz nie chce użyć Okrętu pirackiego do próby wyrzucenia na śmiertniko kart Skarbu przeciwników, otrzymuje tyle monet, ile żetonów leży na jego podkładce. Żetony się kumulują - jeśli trzykrotnie użyto Okrętu pirackiego do wyrzucenia kart Skarbu na śmiertniko, zagrane Okrętu pirackiego daje 3 monety. Okręt piracki to karta Akcji-Ataku, co oznacza, że gracze mogą odkrywać karty Reakcji, takie jak Tajna komnata, nawet kiedy Okręt piracki jest używany do generowania monet - muszą to jednak zrobić zanim zagrywający gracz podejmie decyzję, który efekt karty chce wykorzystać.



Okręt widmo - pozostały gracze sami decydują, które karty odłożą na wierzch swojej talii i w jakiej kolejności. Okręt widmo nie wpływa na gracza, który ma na ręce 3 karty lub mniej. Gracz podlegający efekowi ataku Okrętu widma nie przetasowuje stosu kart odrzuconych, jeżeli nie ma kart w talii - odłożone karty stają się jedynymi kartami w jego talii.



Poławiacz perel - w pierwszej kolejności gracz dobiera kartę i dopiero wtedy podgląda kartę leżącą na spodzie talii. Jeżeli zdecyduje się przełożyć ją na wierzch talii, robi to bez podglądania kolejnej karty na spodzie. Jeżeli w momencie zagrania Poławiacza perel talia gracza jest pusta, przetasowuje on swój stos kart odrzuconych.



Przemytnicy - dla efektu karty liczy się ostatnia tura gracza po prawej stronie, nawet jeśli aktywny gracz rozegrał kilka tur z rzędu. Jeżeli gracz po prawej stronie nie dodał w swojej turze żadnej karty - albo takiej o koszcie wynoszącym 6 lub mniej - Przemytnicy nic nie robią; jeżeli dodał kilka takich kart, gracz zagrywający Przemytników decyduje, którą z nich chce dodać. Kopia tej karty musi pochodzić z Zasobów. Może to być karta pozyskana w dowolny sposób - za pomocą zakupu, ale także efektów innych kart. Przykładowo, gracz mógłby dodać kopię karty, którą gracz po jego prawej stronie sam dodał przy użyciu Przemytników. Jednakże Przemytnicy nie umożliwiają zdobycia karty pozyskanej za pomocą Czarnego rynku, ponieważ w Zasobach nie będzie drugiej kopii takiej karty. Przemytnicy nie są kartą Ataku i nie można powstrzymać ich efektu kartami takimi jak Fosa czy Latarnia morska.



Przyczółek – dodatkowa tura przebiega tak samo jak zwykła, z tą różnicą, że gracz rozpoczyna ją z 3 kartami na ręce. Oznacza to, że w fazie porządków turys, w której został zagrany Przyczółek, dobiera się 3 karty zamiast 5. Przyczółek pozostaje w strefie gracza aż do zakończenia dodatkowej turys. Jeżeli oprócz Przyczółku zagrano kartę ze sformułowaniem „Teraz i na początku twojej następnej turys”, taką jak Okręt kupiecki, dodatkowa tura użyskana przy pomocy Przyczółku jest następną turą i to w niej gracz otrzymuje bonus (w tym przypadku monetę). Jeżeli gracz zagra w swojej turze kilka Przyczółków, wciąż może rozegrać tylko jedną dodatkową turę. Ponadto Przyczółek zagrany w dodatkowej turze nie pozwala rozegrać kolejnej dodatkowej turys.



Przystań – w pierwszej kolejności gracz dobiera kartę, a następnie wybiera jedną kartę z ręki i odkłada ją na bok awersem do dołu – najlepiej na kartę Przystani, aby nie zapomnieć, jakie jest jej przeznaczenie. Inni gracze nie widzą odkładanej karty. Gracz nie może zrezygnować z odłożenia karty, to jest jego obowiązek. Przystań i odłożona karta pozostają w strefie gracza aż do następnej turys, na początku której bierze odłożoną kartę na rękę, a w jej fazie porządków Przystań trafia na stos kart odrzuconych.



Skarbiec – jeżeli gracz zakupił kilka kart i co najmniej jedna z nich była kartą Zwycięstwa, nie może odłożyć żadnego Skarbca na wierzch swojej talii; jeśli jednak zagrał kilka Skarbów i nie kupił żadnej karty Zwycięstwa, może odłożyć je wszystkie. W sytuacji gdy gracz zapomni o efekcie Skarbca i w fazie porządków odrzuci go na stos kart odrzuconych, należy uznać, że zrezygnował z użycia efektu Skarbca – takiej karty nie wolno mu wyciągnąć ze stosu kart odrzuconych. Dodanie karty Zwycięstwa w inny sposób niż poprzez zakup (np. za pomocą karty Przemytników) nie uniemożliwia gracziowi położenia Skarbca na wierzchu talii.



Strateg – dodatkowe 5 kart gracz dobiera na początku swojej następnej turys; nie powinien robić tego od razu po zakończeniu turys, w której zagrał Stratega. Strateg pozostaje w strefie gracza aż do fazy porządków następnej turys. Ponieważ jego efekt wymaga odrzucenia co najmniej jednej karty, na Stratega nie można zagrać Sali tronowej, aby otrzymać +10 kart, +2 zakupy i +2 akcje. Po pierwszym użyciu Stratega gracz nie będzie miał na ręce żadnych kart, ponieważ efekt wymaga odrzucenia ich wszystkich. Co za tym idzie, nie zyska dodatkowych kart, zakupów ani akcji, rozpatrując efekt Stratega po raz drugi.



Wioska rybacka – po zagraniu Wioski rybackiej gracz natychmiast otrzymuje 1 monetę i 2 dodatkowe akcje do wykorzystania w bieżącej turys. Na początku następnej turys otrzymuje 1 monetę i tylko 1 dodatkową akcję. Oznacza to, że w przyszłej turze będzie mógł zagrać łącznie 2 akcje (wliczając w to standardową akcję). Po zagraniu Wioski rybackiej pozostaje w strefie gracza aż do fazy porządków następnej turys.



Wioska tubylców – dodając tę kartę po raz pierwszy, gracz otrzymuje również podkładkę Wioski tubylców. Po zagraniu Wioski tubylców musi dokonać wyboru: bierze na rękę wszystkie karty leżące na podkładce albo odkłada na nią wierzchnią kartę z talii (jeżeli jego talia jest pusta, powinien, o ile to możliwe, przetasować stos kart odrzuconych). Może wybrać dowolną z tych możliwości, nawet jeśli nie ma kart na podkładce lub w talii. Może także w każdej chwili przeglądać karty leżące na jego podkładce. Po zakończeniu gry karty znajdujące się na podkładce Wioski tubylców wracają do talii i liczą się do sumy uzytkanych punktów zwycięstwa. Wioska tubylców nie jest odkładana na bok – w fazie porządków trafia na stos kart odrzuconych.



Wyławiacz – jeżeli gracz ma na ręce choć jedną kartę, musi wyrzucić ją na śmiertnik. Jeśli nie ma żadnej karty, którą mógłby wyrzucić, nie otrzymuje monet, ale wciąż przysługuje mu +1 zakup.



Wyspa – dodając tę kartę po raz pierwszy, gracz otrzymuje podkładkę Wyspy. Wyspa jest zarówno kartą Akcji, jak i Zwycięstwa. W rozgrywkach trzy- i czteroosobowych używa się 12 kopii Wyspy, a w rozgrywkach dwuosobowych – 8 kopii. Wyspę oraz kartę, którą odkłada się na bok razem z nią, należy położyć na podkładce. Nie wracają one do talii, gdy gracz musi przetasować stos kart odrzuconych – bierze się je dopiero po zakończeniu gry, w celu podliczenia sumy zdobytych punktów zwycięstwa. Wyspa jest warta 2 . Jeżeli gracz nie ma innych kart na ręce, kiedy ją zagrywa, odkłada tylko Wyspę. Po zagraniu Sali tronowej w połączeniu z Wyspą należy odłożyć na bok Wyspę oraz dwie karty z ręki. W dowolnym momencie gracz może przeglądać swoje karty na podkładce Wyspy (leżą tam awersem do góry). Mają do tego prawo także pozostali gracze.



Zdobywca – gracz nie musi odkrywać karty Prowincji, nawet jeśli ma ją na ręce. Jeżeli to jednak zrobi, dodaje kartę Złota – w przeciwnym wypadku dodaje kartę Srebrników. Zdobycie w ten sposób karty bierze się z Zasobów prosto na rękę; można je wykorzystać jeszcze w tej samej turze.

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.

TYŁKO PRZYSTAŃ:

Na pełnym morzu: Bazar, Bocianie gniazdo, Embargo, Karawana, Nabrzeże, Okręt piracki, Przemytnicy, Przystań, Wyspa, Zdobywca.

Zakopany skarb: Ambasador, Kieszonkowiec, Latarnia morska, Magazyn, Mapa skarbu, Nabrzeże, Poławiacz perel, Przyczółek, Strateg, Wioska rybacka.

Cmentarzysko okrętów: Magazyn, Morska wiedźma, Nawigator, Okręt kupiecki, Okręt widmo, Poławiacz perel, Przemytnicy, Skarbiec, Wioska tubylców, Wyławiacz.

PRZYSTAŃ I DOMINION:

Sięgając w przyszłość: [P] Bocianie gniazdo, Kieszonkowiec, Mapa skarbu, Morska wiedźma, Okręt widmo, [D] Odkrywca, Piwnica, Sala obrad, Szpieg, Wioska.

Powtórki: [P] Karawana, Okręt piracki, Poławiacz perel, Przyczółek, Skarbiec, Zdobywca, [D] Festyn, Kanclerz, Milicja, Warsztat.

Kto daje i zabiera...: [P] Ambasador, Przemytnicy, Przystań, Wioska rybacka, Wyławiacz, Wyspa, [D] Biblioteka, Lichwiarz, Targowisko, Wiedźma.

[D] - Dominion

[P] - Przystań

Edycja polska

Games Factory Publishing
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:

Autor: Donald X. Vaccarino

Ilustracje: Matthias Catrein

Producent: Valerie Putman & Dale Yu

DONALD X. VACCARINO

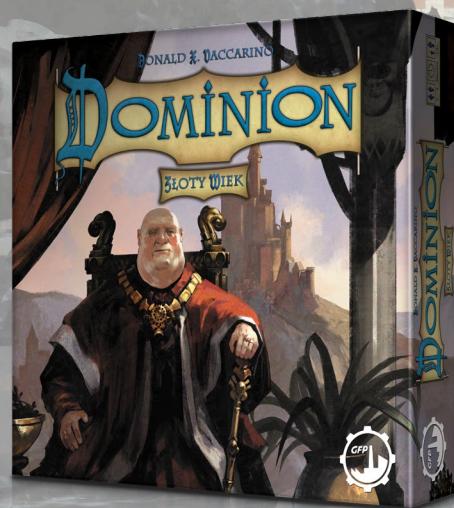
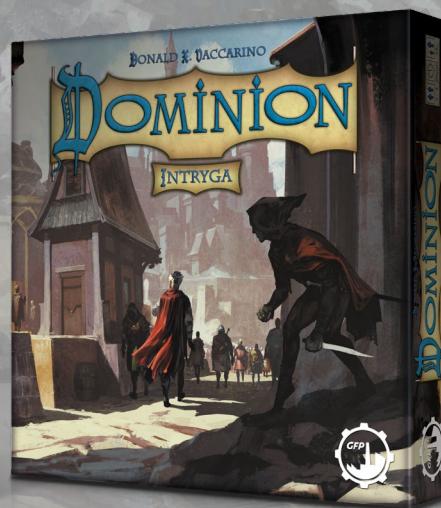
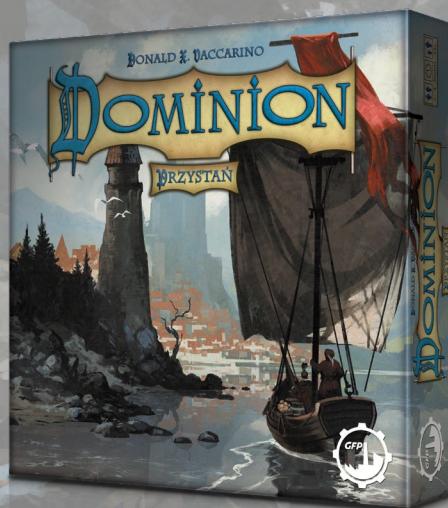
Dominion

Seria Dominion



Jesteś księciem czystej krwi i władasz niewielką, lecz uroczą krainą pełną błękitnych rzek i urodzajnych pól. Różnisz się jednak od własnych, miłujących spokój rodziców i posiadasz wielkie marzenia: pragniesz panować nad potężniejszym królestwem – nad wieloma rzekami i wielką ilością urodzajnych pól! Pożądasz prawdziwego dominium! Gdzie nie siegać 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.

LICZBA GRACZY	WIEK	CZAS GRY
2-4	13+	ok. 30 min.



www.gamesfactory.pl