

DONALD X. VACCARINO

®



Instrukcja

Wszystko, czego pragniesz, to okręt o strzelistym maszcie i gwiazda, która cię poprowadzi. 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 roi się od piratów. Z najwyższą ostrożnością wysyłasz w podróż zamieszkane przez szczury okręty, aby nawiązać lukratywne kontakty z odległymi, zamieszkany przez handlarzy portami. Na początek planujesz podbić kilka niedużych wysp, by stworzyć swój przyczółek. Ich rdzenni mieszkańców 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 dodatek do gry *Dominion*. Zawiera 27 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. Nie ma w nim części kart niezbędnych do samodzielnej rozgrywki: mowa tu w szczególności o podstawowych kartach Skarbu i Zwycięstwa, kartach Klątwy i podkładce Śmiertnika. Z tego względu do rozgrywki potrzebna jest gra podstawowa. Przystań można łączyć z dowolnymi dodatkami z serii *Dominion*.

Gra, którą trzymasz w rękach, to druga edycja *Dominion: Przystań* – zastąpiono w niej osiem starych wzorów kart nowymi, a jeden dodano. Mamy nadzieję, że gracze docenią stale rozrastający się świat *Dominion*!

◊ Przygotowanie do gry

Przed pierwszą rozgrywką rozpakujcie talie kart z folii i rozłożcie je do odpowiednich przegródek – dzięki załączonej wkładce będzie je łatwiej zorganizować. Następnie wypchnijcie z wyprasek podkładki. W pudełku powinny się znajdować podkładki graczy dla dwóch wzorów kart: Wyspy i Wioski tubylców. Nie będziecie ich potrzebować na początku rozgrywki – wyjmijcie je tylko wtedy, jeśli używacie w grze odpowiadających im kart, a zatem: Wyspy lub Wioski tubylców. Nieużywane podkładki odłóżcie do pudełka.

Przystań zawiera 27 kart Separatorów, po jednej dla każdego nowego wzoru karty Królestwa. Do rozgrywki będą potrzebne podstawowe karty Skarbu i Zwycięstwa, karty Klątwy oraz podkładka lub karta Śmiertnika z gry *Dominion* lub z zestawu kart podstawowych, a także instrukcja z podstawowymi zasadami gry. Podobnie jak w poprzednich odsłonach cyklu, przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą wybrać 10 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

300 kart, w tym:

272 karty Królestwa (po 10 kart ze wzorów): Astrolabium, Baseny pływowe, Bazar, Blokada, Bocianie gniazdo, Karawana, Kieszonkowiec, Korsarz, Latarnia morska, Magazyn, Małpa, Mapa morska, Mapa skarbu, Morska czarownica, Nabrzeże, Okręt kupiecki, Pirat, Przemytnicy, Przyczółek, Przystań, Skarbiec, Strateg, Wioska rybacka, Wioska tubylców, Wyławniacz, Żeglarz



12 kart Wyspy



12 podkładek graczy
(po 2 na gracza)



1 wkładka
z nazwami kart



27 kart Separatorów (po jednej na każdy nowy wzór kart Królestwa, z niebieską obwódką na rewersie).



1 plastikowa wypraska
do przechowywania
elementów

1 instrukcja

1 pusta karta



◊ Rozgrywka

DODATKOWE ZASADY

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

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

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

PRZYKŁADY

- * Gracz zagrywa Wioskę rybacką, która daje mu +2 akcje i +1. Ponieważ karta ta robi coś także na początku następnej tury, gracz nie odrzuca jej w swojej fazie porządków. Na początku następnej tury otrzymuje +1 akcję i +1. Działanie Wioski rybackiej zostało rozpatrzone do końca – nie zrobi ona nic więcej. Mimo to pozostaje w strefie gry aż do fazy porządków, kiedy to zostanie odrzucona.
- * Na początku swojej tury gracz ma w strefie gry kartę Nabrzeża, którą zagrał w poprzedniej turze. Dobiera 2 karty i otrzymuje +1 zakup. Zagrywa kolejną kartę Nabrzeża, znów dobierając 2 karty i otrzymując +1 zakup. W fazie porządków bieżącej tury odrzuca pierwsze Nabrzeże, jednak drugie (zagrane w tej turze) pozostaje w jego strefie gry.
- * Za pomocą Sali tronowej gracz zagrywa Okręt kupiecki. Otrzymuje +2 oraz +2 za drugie zgranie, łącznie +4. W fazie porządków tej tury zarówno Okręt kupiecki (będący kartą Następstwa), jak i Sala tronowa pozostają w strefie gry. W swojej następnej turze gracz ponownie otrzymuje +4, a w fazie porządków tej tury odrzuca zarówno Okręt kupiecki, jak i Salę tronową.
- * Gracz zagrywa Stratega, ale nie ma na ręce żadnych innych kart. Ponieważ Strateg robi coś w następnej turze tylko pod warunkiem, że gracz w chwili jego zgrania ma na ręce przynajmniej jedną kartę, Strategowi nie pozostało nic do zrobienia – dlatego jest odrzucany w fazie porządków tej samej tury.

Nowy typ karty: Następstwo



Wzór karty Akcji-Zwycięstwa

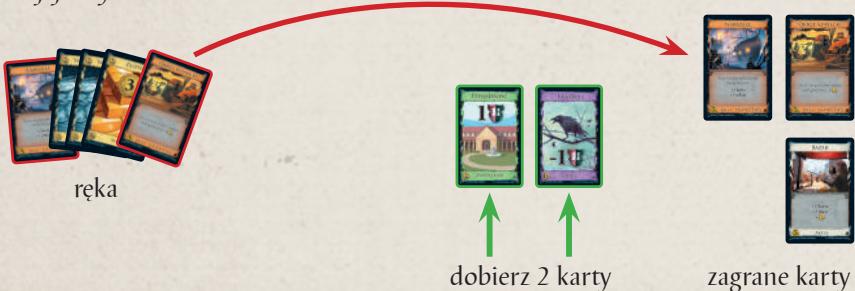


◊ Przykładowa tura z użyciem kart Następstwa

Janek zagrywa Bazar do swojej strefy gry i dobiera jedną kartę – jest nią Okręt kupiecki, który trafia na jego rękę. Następnie Janek wykonuje dwa pozostałe efekty 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, który również kładzie w górnym rzędzie, obok Nabrzeża i nad Bazarem, pamiętając, że w obecnej turze przyniesie mu zysk w postaci **(2)**, które będzie mógł wykorzystać w dalszej części swojej turы.



W fazie zakupu Janek kupuje 2 Powiaty (za **(10)**), a zagrane karty Skarbu wykłada w dolnym rzędzie strefy gry, obok Bazaru. Oprócz zagranych kart Skarbu przysługuje mu bowiem +**(1)** za Bazar w dolnym rzędzie, a także +1 zakup za Nabrzeże i +**(2)** za Okręt kupiecki w górnym rzędzie.



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



Na początku swojej następnej tury Janek dobiera 2 karty (dzięki karcie Nabrzeża), a następnie przesuwa Nabrzeże do dolnego rzędu, gdzie będzie zagrywać inne karty w tej turze.



Przesuwa także Okręt kupiecki do dolnego rzędu, pamiętając, że przyniesie on zysk w postaci 2.



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



Kontynuując grę, Janek w dalszym ciągu będzie zagrywać karty Następstwa do górnego rzędu, a pozostałe karty Akcji i Skarbu – 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

Bartek rozpoczyna swoją turę w grze przeciwko Annie. Na ręce ma następujące karty: Żeglarza, Blokadę, Wioskę tubylców, Karawanę i Srebrniki. Ma też w strefie gry Nabrzeże i Wioskę rybacką, zagrane w poprzedniej turze, oraz podkładkę Wioski tubylców, na której leżą: 2 karty Miedziaków, Złoto, Kieszonkowiec i Powiat.

W pierwszej kolejności Bartek rozpatruje działanie posiadanych w strefie gry kart Następstwa. Dobiera 2 karty (kolejną Wioskę tubylców i Prowincję) i otrzymuje dodatkowy zakup z Nabrzeża, a także dodatkową akcję i + 1 z Wioski rybackiej.

Następnie zagrywa Wioskę tubylców, postanawiając odłożyć kartę z wierzchu swojej talii na podkładkę Wioski tubylców. Podgląda ją - to Wyławiacz. Zagrywa kolejną Wioskę tubylców, tym razem jednak bierze wszystkie karty z podkładki na rękę. Zagrywa Karawanę i dobiera Srebrniki. Zagrywa Kieszonkowca - Anna ma Miedziaki, więc odrzuca jedną kopię tej karty z ręki.

Bartek zagrywa Żeglarza. Zagrywa Blokadę, dodając kolejnego Żeglarza. Wykorzystuje efekt pierwszego zagranejgo Żeglarza, żeby móc zagrać drugiego Żeglarza. Następnie zagrywa Wyławiacza i wyrzuca na Śmietnisko Prowincję za + 8 i dodatkowy zakup.

Bartek jest gotowy przejść do fazy zakupu. Zagrywa swoje karty Skarbu. Ma łącznie 20: 8 za wyrzuconą na Śmietnisko Prowincję, 9 za swoje karty Skarbu, 2 za Kieszonkowca i 1 za Wioskę rybacką. Dysponuje trzema zakupami: jednym standardowym i dwoma dodatkowymi, które otrzymał z kart Nabrzeża i Wyławiacza. Kupuje Prowincję, Powiat i Stratega, po czym, wykorzystując efekt drugiego zagranejgo Żeglarza, natychmiast zagrywa Stratega i odrzuca ostatnią kartę, która została mu na ręce: Powiat.

Bartek odrzuca wszystkie karty, które ma w strefie gry, nie licząc dwóch Żeglarzy, Karawanę i Stratega (zagrał także Blokadę, ale odrzuca ją, ponieważ nie ma ona nic więcej do zrobienia - Żeglarza, którego odłożył za jej pomocą na bok, zdążył już zagrać). Następnie dobiera 5 kart na rękę, po czym kończy swoją turę.



Uwagi do kart Królestwa



Astrolabium – po zagraniu gracz otrzymuje 1 dodatkowy zakup i +1 do wykorzystania w bieżącej turze, a także 1 dodatkowy zakup i +1 w swojej następnej turze.



Karawana – w chwili zagrania tej karty gracz dobiera kartę i otrzymuje dodatkową akcję, a na początku swojej następnej tury znów dobiera kartę.



Baseny pływowe – w momencie zagrania tej karty gracz dobiera 3 karty i otrzymuje dodatkową akcję, ale na początku swojej następnej tury musi odrzucić 2 karty z ręki. Jeżeli ma wówczas 1 kartę na ręce, odrzuca tylko ją, a jeśli nie ma żadnej – niczego nie odrzuca. Jeżeli na początku swojej tury ma on więcej niż jedną kartę Następstwa w grze, może je rozpatrywać w takiej kolejności, jaką sam uważa za najlepszą. Przykładowo, mając w grze cztery Baseny pływowe i jedno Nabrzeże, mógłby w pierwszej kolejności odrzucić wszystkie karty za pomocą czterech Basenów pływowych i dopiero na koniec rozpatrzyć efekt Nabrzeża, żeby dobrać karty.



Kieszonkowiec – każdy z pozostałych graczy odrzuca jedną (i tylko jedną) kartę Miedziaków z ręki. Jeżeli nie ma Miedziaków na ręce, musi pokazać pozostałym gracjom swoje karty, żeby to udowodnić.



Korsarz – Srebrniki i Złoto trafiające w ten sposób na Śmiertniko wciąż zapewniają zagrywającemu je graczowi +1, które może wykorzystać w swojej bieżącej turze.



Bazar – gracz dobiera kartę, a także otrzymuje 2 dodatkowe akcje i +1 do wykorzystania w bieżącej turze.



Latarnia morska – w chwili zagrania gracz otrzymuje zarówno dodatkową akcję, jak i +1. W następnej turze otrzymuje wyłącznie +1. Pomiędzy momentem zagrania tej karty a początkiem następnej turы gracza, który to zrobił, na gracza tego nie wpływają karty Ataku innych graczy, nawet jeśli mu na tym zależy. Mimo to wciąż może on odkrywać z ręki karty Reakcji, gdy inni gracze zagrywają karty Ataku.



Magazyn – jeżeli gracz ma w talii mniej niż 3 karty do dobrania (nawet po przetasowaniu), wciąż musi odrzucić 3 karty. Wśród odrzuconych kart mogą się znajdować również te, które właśnie dobrał.



Małpa – dotyczy to również kart, które wskazany gracz dodaje w turach innych graczy, np. Kłaty, którą musiałaby dodać po zagraniu przez innego gracza Wiedźmy.



Mapa morska – jeżeli gracz ma w grze kopię odkrytej karty – łącznie z właśnie zagrana Mapą morską oraz kartami Następstwa, które znajdują się w grze od jego poprzedniej turы – bierze odkrytą kartę na rękę.

W przeciwnym wypadku odkłada ją z powrotem na wierzch swojej talii.



Mapa skarbu – kiedy gracz zagrają tą kartę, wyrzuca ją na Śmiertniko, a razem z nią drugą kopię Mapy skarbu, o ile ma ją na ręce. Jeżeli wyrzucił w ten sposób drugą kopię Mapy skarbu, dodaje 4 karty Złota, odkładając je na wierzch swojej talii, a nie na stos kart odrzuconych. Jeżeli po zagraniu Mapy skarbu gracz nie miał innej jej kopii na ręce, wyrzuca na Śmiertniko tylko tę zagrana i nic więcej się nie dzieje. Zagranie Mapy skarbu za pomocą Sali tronowej nie jest równoznaczne z wyrzuceniem na Śmiertniko dwóch kopii Mapy skarbu (muszą to być dwie fizyczne kopie tej karty).



Morska czarownica – po zagraniu gracz dobiera 2 karty, a każdy z pozostałych graczy dodaje Kłatwę. Na początku swojej następnej tury gracz ponownie dobiera 2 karty, po czym odrzuca 2 karty z ręki.



Nabrzeże – po zagraniu gracz dobiera 2 karty i otrzymuje dodatkowy zakup, a na początku swojej następnej tury ponownie dobiera 2 karty i otrzymuje dodatkowy zakup.



Okręt kupiecki – gracz otrzymuje +2 do wydania w bieżącej turze i kolejne +2 na początku swojej następnej tury.



Pirat – gracz może zagrać tę kartę, gdy sam dodaje kartę Skarbu albo kiedy robi to inny gracz. Jeżeli zagra ją w turze innego gracza, Pirat pozwala mu dodać kartę Skarbu w jego najbliższej turze. Karta Skarbu, którą gracz dodaje w wyniku zagrania Pirata, musi pochodzić z Zasobów i trafia bezpośrednio na jego rękę.

Uwagi do kart Królestwa



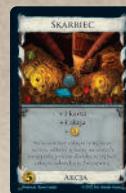
Przemytnicy – karta musi kosztować **6** lub mniej w chwili, gdy gracz zagrywa Przemytników – nie ma znaczenia, ile kosztowała w chwili, kiedy dodawała ją gracz po jego prawej stronie. Dla efektu karty liczy się ostatnia turę tamtego gracza, nawet jeśli aktywny gracz rozegrał kilka tur z rzędu. Dodawana karta nie musiała być kupiona przez tamtego gracza – może to być karta dodana przez niego w dowolny sposób, także za pomocą efektów innych kart (np. karta, którą dodał za pomocą własnej kopii Przemytników). Jeżeli gracz po prawej dodał więcej niż jedną kartę kosztującą **6** lub mniej, gracz zagrywający Przemytników może zdecydować, która z nich dodać; jeżeli nie dodał żadnej takiej karty, Przemytnicy nic nie robią. W ten sposób można dodawać tylko te karty, które znajdują się w Zasobach – przykładowo Przemytnicy nie pozwalają dodać karty Łupów (z dodatku *Mroczne wieki*). Przemytnicy nie są kartą Ataku i nie można powstrzymać ich efektu kartami takimi jak Fosa czy Latarnia morska.



Przyczółek – działa tylko w chwili, gdy gracz zagrywa go w swojej turze po raz pierwszy, i wyłącznie pod warunkiem, że nie jest to jego dodatkowa tura (poprzednią turę musiał rozgrywać inny gracz). Jeżeli warunki te są spełnione, gracz rozgrywa dodatkową turę, ale dobiera na rękę 3 karty zamiast zwykłych 5 (co oznacza, że przeważnie będzie miał w dodatkowej turze tylko 3 karty na ręce). Nie licząc mniejszej ręki, dodatkowa tura przebiega tak samo jak zwykła tura. Przykładowo, jeśli gracz zagra Okręt kupiecki w tej samej turze co Przyczółek, +**2** z efektu Okrętu kupieckiego otrzyma w swojej dodatkowej turze. Dodatkowe tury nie liczą się podczas rozstrzygania remisów, kiedy trzeba określić, który z remisujących graczy rozegrał mniej tur.



Przystań – w pierwszej kolejności gracz dobiera kartę i otrzymuje dodatkową akcję; następnie wybiera jedną kartę z ręki i odkłada ją awersem do dołu pod kartę Przystani, aby nie zapomnieć, jakie jest jej przeznaczenie. Może ją w każdej chwili podejrzeć, ale inni gracze nie mogą tego zrobić. Gracz musi odłożyć kartę z ręki, jeśli jakś ma. Przystań i odłożona karta pozostają w strefie gry aż do następnej tury gracza, na początku której bierze on odłożoną kartę na rękę, a w jej fazie porządków Przystań trafia na stos kart odrzuconych.



Skarbiec – jeżeli w bieżcej fazie zakupu gracz nie dodał żadnej karty Zwycięstwa, na jej koniec może odłożyć na wierzchu talii dowolną liczbę zagranych kart Skarbca; jeśli dodał chociaż jedną kartę Zwycięstwa, wszystkie Skarbce będą normalnie odrzucane w fazie porządków. Karty Zwycięstwa dodane poza fazą zakupu, np. w wyniku działania kart takich jak Przemytnicy, nie uniemożliwiają graczowi odłożenia zagranych kart Skarbca na wierzch swojej talii.



Strateg – jeżeli gracz nie ma na ręce żadnych kart, Strateg nic nie robi i jest odrzucany w fazie porządków tej samej tury. Jeżeli ma choć jedną kartę, odrzuca całą swoją rękę, a Strateg pozostaje w jego strefie gry. Na początku swojej następnej tury gracz dobiera dodatkowe 5 kart, a także otrzymuje dodatkowy zakup i dodatkową akcję (a Strateg jest odrzucany w fazie porządków tej tury). Po zagraniu Stratega za pomocą Sali tronowej gracz będzie musiał odrzucić całą swoją rękę przy pierwszym zagraniu, nie zostaną mu więc żadne karty do odrzucenia przy drugim zagraniu (i w rezultacie nie otrzyma on dodatkowych bonusów).



Wioska rybacka – po zagraniu Wioski rybackiej gracz natychmiast otrzymuje +**1** i 2 dodatkowe akcje do wykorzystania w bieżcej turze. Na początku swojej następnej tury otrzymuje +**1** i tylko 1 dodatkową akcję.



Wioska tubylców – po zagraniu Wioski tubylców gracz dokonuje wyboru: albo odkłada na swoją podkładkę kartę z wierzchu swojej talii, albo bierze na rękę wszystkie karty, które leżą na jego podkładce (otrzymuje ją w chwili, kiedy po raz pierwszy postanawia odłożyć kartę). Gracz może w dowolnej chwili przeglądać karty leżące na jego podkładce. Ma prawo wybrać dowolną z możliwości, nawet jeśli nie ma kart na podkładce lub w talii. Graczowi nie wolno jednak podejrzeć karty z wierzchu swojej talii w momencie, gdy musi zdecydować, czy chce ją odłożyć na podkładkę. Po zakończeniu gry karty znajdujące się na podkładce Wioski tubylców wracają do talii i sąbrane pod uwagę podczas obliczania uzyskanych punktów Zwycięstwa.



Wyławiacz – przykładowo, po wyrzuceniu na Śmiertniko Posiadłości, która kosztuje **2**, gracz otrzymuje +**2** (i dodatkowy zakup). Jeżeli gracz wyrzuci na Śmiertniko kartę, która ma w swoim koszcie symbole z innych dodatków, takie jak czy , nie otrzymuje niczego za te symbole.



Wyspa – odkładając tę kartę na bok po raz pierwszy, gracz otrzymuje podkładkę Wyspy. Wyspu oraz kartę, którą odkłada się na bok razem z nią, należy położyć na podkładce – każdy może je zobaczyć. Nie wracają one do talii, gdy gracz musi przetasować stos kart odrzuconych – gracz umieszcza je w swojej talii dopiero po zakończeniu gry, w celu podliczenia sumy zdobytych punktów Zwycięstwa. Zagrywając Wyspu, gracz ma obowiązek odłożyć razem z nią inną kartę, jeśli jakiś ma na ręce. Po zagraniu Wyspy za pomocą Sali tronowej należy odłożyć na bok zagrana Wyspu oraz dwie karty z ręki. W rozgrywkach na 2 osoby używa się 8 kopii Wyspy, a na 3 lub więcej osób – 12 kopii.



Żeglarz – gdy po zagraniu Żeglarza gracz w tej samej turze dodaje kartę Następstwa, nie musi jej zagrywać – jest to dobrowolne. Efekt Żeglarza kumuluje się – po zagraniu dwóch Żeglarzy, gracz może zagrać do dwóch dodanych w tej samej turze kart Następstwa. Jednakże dwaj Żeglarze nie pozwalają zagrać dwukrotnie tej samej kopii karty Następstwa. Efekt Żeglarza dotyczy kart dodawanych zarówno w wyniku zakupu, jak i efektów innych kart, takich jak Warsztat. Dodanie karty Następstwa w fazie zakupu także pozwala ją zagrać, mimo że faza akcji już się zakończyła. Jeżeli tak zagrana karta przyznaje graczowi dodatkowe akcje, nie może on wykorzystać ich na zagrywanie kolejnych kart Akcji w fazie zakupu; jeśli sprawi, że gracz ten dobierze karty Skarbu, wolno mu je zagrać tylko pod warunkiem, że nie kupił jeszcze żadnej karty. Możliwość zagrywania dodawanych kart Następstwa działa wyłącznie w turze, w której Żeglarz została zagrana; w następnej turze daje on graczowi wyłącznie +**2** i pozwala mu wyrzucić na Śmiertniko kartę z ręki.

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.

Tylko Przystań:

Na pełnym morzu: Bazar, Blokada, Bocianie gniazdo, Karawana, Korsarz, Magazyn, Nabrzeże, Pirat, Przystań, Wyspa.

Zakopany skarb: Astrolabium, Kieszonkowiec, Latarnia morska, Małpa, Mapa morska, Mapa skarbu, Przyczółek, Strateg, Wioska rybacka, Żeglarz.

Przystań i Dominion:

Sięgając w przeszłość: [P] Bocianie gniazdo, Kieszonkowiec, Małpa, Mapa skarbu, Morska czarownica • [D] Piwnica, Rękodzielnik, Sala obrad, Wasal, Wioska.

Powtórki: [P] Karawana, Mapa morska, Pirat, Przyczółek, Skarbiec • [D] Festyn, Milicja, Przebudowa, Warsztat, Zwiastun.

[P] - Przystań [D] - Dominion

Przystań i Intriga:

Niech prowadzi cię gwiazda: [P] Baseny pływowe, Bazar, Bocianie gniazdo, Małpa, Mapa skarbu • [I] Dworzanin, Dyplomata, Kanciarz, Studnia życzeń, Tajne przejście.

Morski patrol: [P] Kieszonkowiec, Latarnia morska, Mapa morska, Nabrzeże, Wyspa • [I] Faktoria, Giermek, Patrol, Podmiana, Rudera.

[P] - Przystań [I] - Intriga

Przystań i Alchemia:

Partactwo: [P] Magazyn, Mapa morska, Morska czarownica, Przystań, Żeglarz • [A] Chowaniec, Kamień filozoficzny, Uczeń, Winnica, Zielarz.

[P] - Przystań [A] - Alchemia

Przystań i Złoty Wiek (Należy użyć kart Platyny i Kolonii):

Eksplozja budownictwa: [P] Bocianie gniazdo, Nabrzeże, Przyczółek, Strateg, Wioska rybacka • [ZW] Biskup, Kamieniołom, Miasto, Rada królewska, Wielki targ.

Zatoka piratów: [P] Astrolabium, Korsarz, Małpa, Skarbiec, Wioska tubylców • [ZW] Inwestycja, Krocie, Magnat, Mincerz, Szachrajka.

[P] - Przystań [ZW] - Złoty Wiek

Przystań i W głębi lądu:

Podróżnicy: [P] Bocianie gniazdo, Kieszonkowiec, Magazyn, Okręt kupiecki, Wyspa • [WGL] Kartograf, Pola uprawne, Rozdroże, Stadnina, Suk.

Uciekinierzy: [P] Bazar, Blokada, Karawana, Przemytnicy, Żeglarz • [WGL] Berserk, Kociołek, Kołodziej, Nomadzi, Pies stróżujący.

[P] - Przystań [WGL] - W głębi lądu

Polecane zestawy 10 kart Królestwa

PRZYSTAŃ I RÓG OBFITOŚCI/RZEMIEŚLNICY:

Poborca: [P] Baseny pływowe, Blokada, Okręt kupiecki, Przemytnicy, Wioska rybacka • [RO] Cyganka, Farma, Odpust, Polowanie, Źniwa.

Wyspa w budowie: [P] Mapa morska, Skarbiec, Wioska tubylców, Wyławiacz, Wyspa • [RZ] Doradca, Gildia kupców, Kamieniarz, Piekarz, Rynek.

[P] – Przystań

[RO] – Róg obfitości

[RZ] – Rzemieślnicy

PRZYSTAŃ I MROCZNE WIEKI (NALEŻY UŻYĆ KART SCHRONIENI):

Wodne groby: [P] Korsarz, Mapa skarbu, Skarbiec, Wioska tubylców, Wyławiacz • [MW] Hiena cmentarna, Hrabia, Pustelnik, Szczury, Śmieciarz.

Wieśniacy: [P] Latarnia morska, Magazyn, Przystań, Wioska rybacka, Wyspa • [MW] Banda wyrzutków, Przytułek, Włóczęga, Zbieracz, Zbrojownia.

[P] – Przystań

[MW] – Mroczne wieki

PRZYSTAŃ I W NIEZNANE!:

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

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

[P] – Przystań

[WN] – W niewiadome!

(KZ) – Karty Zdarzeń

PRZYSTAŃ I IMPERIUM:

W potrzasku: (KK) Mur, (KZ) Podatek • [P] Magazyn, Nabrzeże, Przemytnicy, Strateg, Wyławiacz • [IM] Czarodziejka, Gladiator/Fortuna, Obozowisko/Zdobycz, Wyścig rydwianów, Zamki.

Król morza: (KK) Fontanna, (KZ) Jeźście • [P] Korsarz, Morska czarownica, Pirat, Przystań, Wioska tubylców • [I] Archiwum, Dziki gon, Świątynia, Targ rolny, Władca.

[P] – Przystań

[IM] – Imperium

(KK) – Karty Krajobrazów

(KZ) – Karty Zdarzeń

PRZYSTAŃ I PIEŚŃ NOCY:

Nowy odcień czerni: [P] Karawana, Korsarz, Okręt kupiecki, Strateg, Żeglarz • [PN] Grzeszny przybytek, Miasto duchów, Najeźdca, Sekretna jaskinia, Szewc.

Zakazana wyspa: [P] Baseny pływowe, Bazar, Małpa, Pirat, Wyławiacz • [PN] Błogosławiona wioska, Bożek, Cmentarz, Tragiczny bohater, Tropiciel.

[P] – Przystań

[PN] – Pieśń nocy

Polecane zestawy 10 kart Królestwa

PRZYSTAŃ I RENESANS:

Darmowa dostawa: (KP) Innowacja • [P] Blokada, Nabrzeże, Przemytnicy, Przyczółek, Wyspa • [R] Badania, Frachtowiec, Przyprawy, Służba, Trupa aktorów.

Kop, aż znajdziesz: (KP) Płodozmian, Silosy • [P] Astrolabium, Karawana, Mapa skarbu, Wioska tubylców, Wyławiacz • [R] Awanturniczka, Chorąży, Rzeźbiarz, Straż graniczna, Wynalazca.

[P] – Przystań

[R] – Renesans

(KP) – Karty Projektów

PRZYSTAŃ I MENAŻERIA:

Innsmouth: (KD) Droga kozy, (KZ) Wkład kapitału • [P] Baseny pływowe, Karawana, Latarnia morska, Pirat, Wioska rybacka • [M] Barka, Owczarek, Sabat, Stajenny, Targ zwierzęcy.

Rurytania: (KD) Droga małpy, (KZ) Sojusz • [P] Astrolabium, Baseny pływowe, Magazyn, Przyczółek, Strateg • [M] Kawaleria, Łowca nagród, Skwer, Sokolnik, Zaprzeg.

[M] – Menażeria

[P] – Przystań

(KD) – Karty Dróg

(KZ) – Karty Zdarzeń

PRZYSTAŃ I SOJUSZNICY:

Myślenie przyszłościowe: (KS) Mieszkańcy jaskiń • [P] Kieszonkowiec, Magazyn, Morska czarownica, Strateg, Wioska tubylców • [S] Królewska galera, Mistrz gildii, Odyseje, Rozbójnik, Strażnik.

Na tropie skarbów: (KS) Miasta targowe • [P] Bocianie gniazdo, Mapa skarbu, Przyczółek, Przystań, Skarbięc • [S] Emisariusz, Forty, Markiz, Miasteczko, Wymiana dóbr.

[P] – Przystań

[S] – Sojusznicy

(KS) – Karty Sojuszników

Podziękowania

Rozwój pierwszej edycji gry: Valerie Putman i Dale Yu

Testerzy pierwszej edycji gry: Ted Alspach, Kelly Bailey, Bill Barksdale, Alex Bishop, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Nathan Heiss, Wei-Hwa Huang, John Kallaugh, Bryon Kizer, Tom Lehmann, W. Eric Martin, Destry Miller, Miikka Notkola, Anthony Rubbo, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, Paul Sottosanti, John Vogel, Chris West, Jeff Wolfe, 6am Gamers, Cincygamers i Columbus Area Boardgaming Society.

Główny tester drugiej edycji gry: Matthew Engel

Pozostali testerzy drugiej edycji gry: Julian Abernethy, Jeff Boschen, Cade Conradson, Dibson T. Hoffweiler, David Justiss, Eli Kaplan, Ben King, Steveie King, Myke Madsen, Billy Martin, Michael McClellan, Kieran Millar, Destry Miller, Jacob Nails, nasmith99, Carl Romao, Ingo Warmke i Kevin White.

Edycja polska



Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półanki 12C, 30-740 Kraków
www.iuvigames.pl
2022 Wydawnictwo IUVI

Kierownik produkcji: Viola Kijowska

Skład i opracowanie graficzne:
Przemysław Kasztelaniec

Okładka: Radosław Jaszcuk

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Konsultacja: Paweł Pawlak

Redakcja: Grupa MV

Autor: Donald X. Vaccarino

Opracowanie: Jay M Tummelson

Ilustracje: Matthias Catrein

© 2009, 2016, 2019, 2020, 2022

Rio Grande Games; wszelkie prawa zastrzeżone



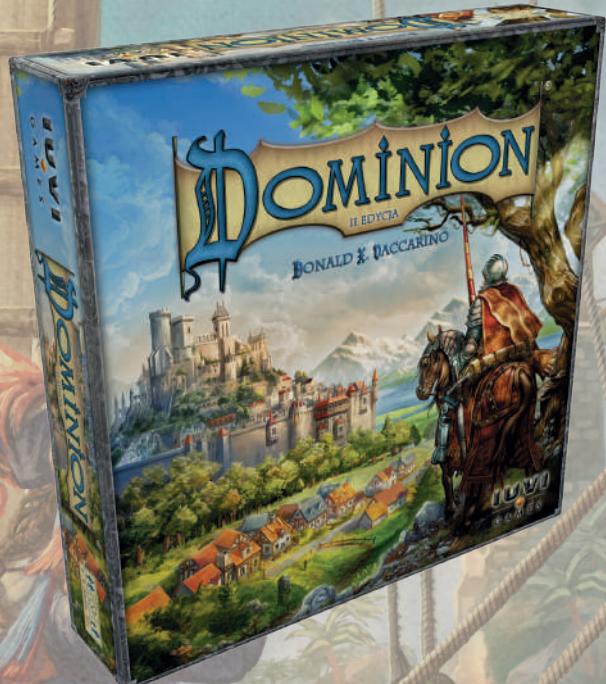
Nasze gry są pakowane ze szczególną starannością. Jeśli jednak zauważysz, że w Twoim egzemplarzu brakuje jakiegoś elementu, skontaktuj się z nami, wysyłając e-maila na adres: games@iubi.pl

DONALD X. VACCARINO

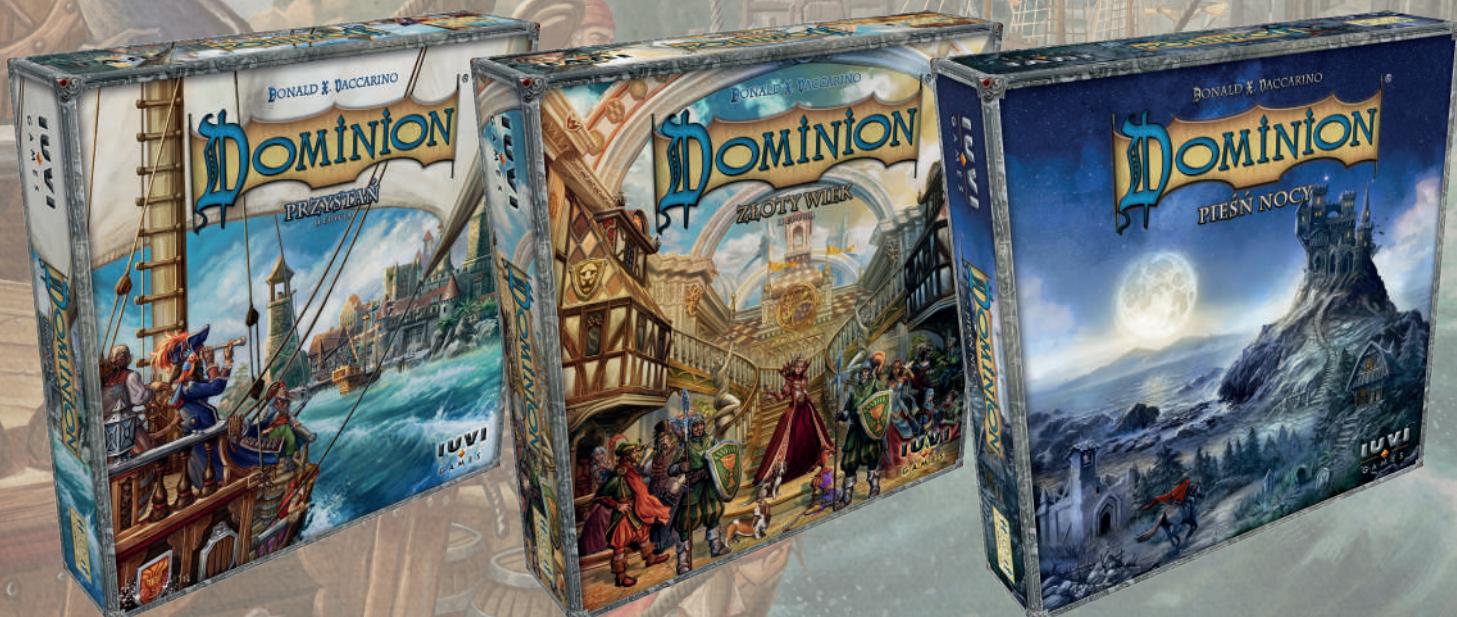
®

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 sięgnąć wzrokiem leży ziemia niczyja, pełna pustych, niszczących warowni oraz niewielkie lenna na granicy anarchii, rządzone przez nieudolnych władców. Twoje panowanie przyniesie biednym poddanym tych krain światło cywilizacji i od dawna wyczekiwany ład. Przyniesie pokój i zjednoczenie pod jednym sztandarem. Twoim sztandarem.



www.iuvigames.pl